



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI**  
**FACULTAD CIENCIAS SOCIALES ARTES Y EDUCACIÓN**  
**CARRERA EN DISEÑO GRÁFICO**

**PROYECTO DE INVESTIGACIÓN**

**LA ILUSTRACIÓN COMO MEDIO DE DIFUSIÓN CULTURAL EN LA  
PARROQUIA SAN BUENAVENTURA: MITOS Y LEYENDAS.**

Proyecto de Investigación presentado previo a la obtención del Título de Licenciatura en  
Diseño Gráfico.

**Autores:**

Elizalde Castillo Melanie Paulette

Enríquez García Jennifer Mariuxi

**Tutor:**

Mg. Joselito Otañez

**Latacunga – Ecuador**

**Febrero - 2023**

## DECLARACION DE AUTORIA



### DECLARACIÓN DE AUTORÍA

“Nosotros **ELIZALDE CASTILLO MELANIE PAULETTE** y **ENRÍQUEZ GARCÍA JENNIFER MARIUXI** declaramos ser autores del presente proyecto de investigación: **“LA ILUSTRACIÓN COMO MEDIO DE DIFUSIÓN CULTURAL EN LA PARROQUIA SAN BUENAVENTURA: MITOS Y LEYENDAS”**, siendo el Mg. Joselito Otañez, tutor del presente trabajo; y eximo expresamente a la Universidad Técnica de Cotopaxi y a sus representantes legales de posibles reclamos o acciones legales.

Además, certifico que las ideas, conceptos, procedimientos y resultados vertidos en el presente trabajo investigativo, son de nuestra exclusiva responsabilidad.

**ELIZALDE CASTILLO  
MELANIE PAULETTE**

**C.I. 070438900-6**

**ENRÍQUEZ GARCÍA  
JENNIFER MARIUXI**

**C.I. 175388959-9**

## AVAL DEL TUTOR DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN




### AVAL DEL TUTOR DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

En calidad de Tutor del Trabajo de Investigación sobre el título:

**“LA ILUSTRACIÓN COMO MEDIO DE DIFUSIÓN CULTURAL EN LA PARROQUIA SAN BUENAVENTURA: MITOS Y LEYENDAS”**, de Elizalde Castillo Melanie Paulette y Enríquez García Jennifer Mariuxi, de la carrera de Diseño Gráfico, considero que dicho Informe Investigativo cumple con los requerimientos metodológicos y aportes científico-técnicos suficientes para ser sometidos a la evaluación del Tribunal de Validación de Proyecto que el Consejo Directivo de la Facultad de Ciencias Sociales Artes y Educación de la Universidad Técnica de Cotopaxi designe, para su correspondiente estudio y calificación.

Latacunga, Enero, 2023

  
.....  
**MG. Otañez Balseca Joselito Vladimir**  
**Tutor De Proyecto De Investigación**  
**C.I. 050203987- 8**

## APROVACION DEL TRIBUNAL DE TITULACIÓN



### APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE TITULACIÓN

En calidad de Tribunal de Lectores, aprueban el presente Informe de Investigación de acuerdo a las disposiciones reglamentarias emitidas por la Universidad Técnica de Cotopaxi, y por la Facultad de Ciencias Sociales, Artes y Educación; por cuanto, las postulantes: Elizalde Castillo Melanie Paulette y Enriquez García Jennifer Mariuxi con el título de Proyecto de Investigación: **“LA ILUSTRACIÓN COMO MEDIO DE DIFUSIÓN CULTURAL EN LA PARROQUIA SAN BUENAVENTURA: MITOS Y LEYENDAS.”**

han considerado las recomendaciones emitidas oportunamente y reúne los méritos suficientes para ser sometido al acto de Sustentación de Proyecto.

Por lo antes expuesto, se autoriza realizar los empastados correspondientes, según la normativa institucional.

Latacunga, Enero 2023

Para constancia firman:

Lector 1 (Presidente)

Nombre: Mg. Sergio Chango

C.I. 050237217-0

Lector 2

Nombre: Mg. Alfredo Astudillo

C.I. 0602987776

Lector 3

Nombre: Mg. Bertha Paredes

C.I. 060413253-0

## **AGRADECIMIENTO**

*Este proyecto va dedicado para todas las personas que nos ayudaron*

*en su desarrollo y realización*

*a esos personajes e historias que homenajeamos en estas páginas*

*y para aquellos que nos impulsaron a realizarlo de la mejor manera posible*

*especialmente a nuestros padres*

*Ellos que son el motor que nos permite seguir nuestros sueños*

*y que sin ellos careceríamos de voluntad y sacrificio.*

**MELANIE & JENNIFER**

## **DEDICATORIA 1**

*Dedico este proyecto investigativo a mis padres  
los cuales me han permitido llegar a estas instancias de la vida  
al haberme forjado como la persona que soy actualmente  
a mi madre Lesly Castillo ella que es el motor  
de mis sueños y esperanzas  
a mi padre Fabian Elizalde quien me brinda su apoyo incondicional  
y que con sus enseñanzas ha guiado mi camino  
a mi mascota Wilson que su mera existencia me da paz y  
a mi formación académica que me a permitido desarrollar  
conocimientos y herramientas  
importantes para el desarrollo de este proyecto*

**MELANIE**

## **DEDICATORIA 2**

*Con gran satisfacción dedicó este proyecto,  
a cada uno de mis seres queridos,  
quienes han sido los principales promotores de mis sueños.*

*A mis padres Angel Enríquez y Antonia García  
que han sido mi guía, mi motivación, mi orgullo,  
y mi apoyo en mi formación académica,  
también por enseñarme el valor esencial del trabajo y esfuerzo.*

*A mis hermanos por confiar en mí,  
quienes han brindado su amor y cariño a lo largo de toda mi vida,  
a mi novio la persona que estuvo para la elaboración de este proyecto,  
quien ha sido mi complemento, mi aliento y mi fuerza,  
para todos ellos va dedicado el resultado de todo este esfuerzo.*

**JENNIFER**

## RESUMEN

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI  
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y EDUCACIÓN

**Autor:**

Elizalde Castillo Melanie Paulette  
Enríquez García Jennifer Mariuxi

**TEMA: LA ILUSTRACIÓN COMO MEDIO DE DIFUSIÓN CULTURAL EN LA PARROQUIA SAN BUENAVENTURA: MITOS Y LEYENDAS.**

### RESUMEN

El objetivo del presente estudio es diseñar un producto editorial con técnicas de ilustración gráfica y diagramación digital para la difusión cultural de mitos y leyendas en la parroquia San Buenaventura. Durante el proceso de investigación, se pudo detectar la escasez de información acerca de los mitos y leyendas en la parroquia San Buenaventura, debido a que la propia comunidad no posee conocimientos acerca de sus propias tradiciones y expresiones orales. Para la resolución de esta problemática se decidió realizar un artbook sobre los mitos y leyendas de la localidad junto con información principal sobre la comunidad. Esta propuesta editorial se basa en la metodología de Bruce Archer, en donde se aplica 3 fases para el proceso de su realización, la primera fase analítica, la cual se solventa mediante la investigación bibliográfica y de campo, esta con la ayuda de los habitantes, la segunda fase creativa, resuelta por medio de la realización del bocetaje e ilustración del producto editorial, y como última fase la ejecutiva, realizada mediante la maquetación del artbook. La generación del artbook permite que la comunidad de San Buenaventura especialmente los jóvenes, se interesen acerca de su cultura y tradición de su localidad, por consiguiente, sus tradiciones y expresiones orales se fortalezcan.

Palabras clave: San Buenaventura, mitos, leyendas, comunidad, artbook, diseño editorial

Tutor del Proyecto de Investigación

  
Mg. Joselito Otañez

C.I.: 050203987-8



## ABSTRACT

**COTOPAXI TECHNICAL UNIVERSITY**  
**HUMAN SCIENCES AND EDUCATION FACULTY**

**Topic:** "ILLUSTRATION AS A CULTURAL DISSEMINATION MEANS IN THE SAN BUENAVENTURA PARISH. MYTHS AND LEGENDS".

**Author:**

Elizalde Castillo Melanie Paulette  
Enriquez Garcia Jennifer Mariuxi

### ABSTRACT

The current study aim is to design an editorial product with graphic illustration techniques and digital layout for the myths and legends cultural dissemination in the San Buenaventura parish. During the research process, it can detect the information scarcity about the myths and legends in the San Buenaventura parish, due to the community itself does not have knowledge about its own traditions and oral expressions. For solving this problem, it was decided to perform an artbook about the place myths and legends together with main information on the community. This editorial proposal is based on Bruce Archer's methodology, where it is applied 3 phases for the process its development, the first analytical phase, which is resolved, through bibliographic and field research, this with the inhabitants help, the resolved second creative phase, through the sketching and editorial product illustration, and as the made last executive phase, through the artbook layout. The artbook generation allows the community from San Buenaventura, especially, the young, they are interested onto its culture and traditions their locality, for consequent, they are strengthened their traditions and oral expressions.

**Keywords:** San Buenaventura, myths, legends, community, artbook, editorial design.

## AVAL DE TRADUCCIÓN



CENTRO  
DE IDIOMAS

### *AVAL DE TRADUCCIÓN*

En calidad de Docente del Idioma Inglés del Centro de Idiomas de la Universidad Técnica de Cotopaxi; en forma legal CERTIFICO que:

La traducción del resumen al idioma Inglés del proyecto de investigación cuyo título versa: **“LA ILUSTRACIÓN COMO MEDIO DE DIFUSIÓN CULTURAL EN LA PARROQUIA SAN BUENAVENTURA: MITOS Y LEYENDAS”** presentado por: **Elizalde Castillo Melanie Paulette y Enríquez García Jennifer Mariuxi** egresadas de la Carrera de: **Diseño Gráfico**, perteneciente a la **Facultad de Ciencias Sociales, Artes y Educación**, lo realizaron bajo mi supervisión y cumple con una correcta estructura gramatical del Idioma.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad y autorizo a las peticionarias hacer uso del presente aval para los fines académicos legales.

Latacunga, febrero del 2023.

Atentamente,



CENTRO  
DE IDIOMAS

Mg. Marco Paul Beltrán Semblantes

DOCENTE CENTRO DE IDIOMAS-UTC

CC: 0502666514

## ÍNDICE

DECLARACION DE AUTORIA	ii
AVAL DEL TUTOR DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN	iii
APROVACION DEL TRIBUNAL DE TITULACIÓN	iv
AGRADECIMIENTO	v
DEDICATORIA 1	vi
DEDICATORIA 2	vii
RESUMEN	viii
ABSTRACT	ix
AVAL DE TRADUCCIÓN	x
ÍNDICE	xi
ÍNDICE DE TABLAS	xiv
ÍNDICE DE GRÁFICAS	xv
ÍNDICE DE FIGURAS	xv
ESTRUCTURA DEL PROYECTO DE TITULACIÓN	1
1. INFORMACIÓN GENERAL	1
RESUMEN DEL PROYECTO	3
2. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO	4
3. JUSTIFICACIÓN	4
4. BENEFICIARIOS DEL PROYECTO	6
4.1. Beneficiarios directos: .....	6
4.2. Beneficiarios indirectos: .....	7
5. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	7
5.1 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA .....	11
6. OBJETIVOS	12
6.1 Objetivo General .....	12
6.2 Objetivos específicos .....	12
7. ACTIVIDADES Y SISTEMA DE TAREAS EN RELACIÓN A LOS OBJETIVOS PLANTEADOS.	12
8. FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICO TÉCNICA	14
8.1 PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL.....	14
8.2. MITOS Y LEYENDAS .....	15
8.2.1 MITO	15
8.2.2 LEYENDA	15
8.3. PARROQUIA SAN BUENAVENTURA .....	16
8.4. MITOS Y LEYENDAS DE LA PARROQUIA SAN BUENAVENTURA .....	17

8.4.1 Uñaguille (La guagua diablo)	17
8.4.2 Patrono San Buenaventura	17
8.4.3 Las locas viudas (Almas Santas)	19
8.5. DISEÑO GRÁFICO EN MITOS Y LEYENDAS .....	19
8.6. ILUSTRACIÓN ARTÍSTICA .....	20
8.6.1 Ilustración análoga	20
8.6.2 Ilustración digital	20
8.7 TIPOS DE ILUSTRACIÓN DIGITAL .....	21
8.7.1 Modos de color	22
8.7.2 RGB	22
8.7.3 CMYK	22
8.8 ELEMENTOS DEL DISEÑO.....	23
8.8.1 Fundamentos de la ilustración	23
8.9 DISEÑO EDITORIAL .....	24
8.9.1 Diagramación y maquetación	25
8.9.2 Retícula	26
8.9.2.1 Componentes de una retícula	26
8.10 PRODUCTO EDITORIAL.....	27
8.10.1 Artbook	27
9. PREGUNTAS CIENTÍFICAS O HIPÓTESIS	27
10. METODOLOGÍAS Y DISEÑO EXPERIMENTAL	30
10.1 TIPOS DE INVESTIGACIÓN .....	30
10.1.1 Investigación Bibliográfica.	30
10.1.2 Investigación de Campo	30
10.1.3 Investigación Cualitativa	30
10.2 MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN.....	31
10.2.1 Método Hermenéutico	31
10.2.2 Método Deductivo	31
10.3 Método de Diseño Bruce Archer	32
10.3.1 FASE ANALÍTICA .....	33
10.3.1.1 Identificación del Problema	33
10.3.1.2 Obtención de información	33
10.3.1.2.1 Antecedentes de investigación	33
10.3.2 FASE CREATIVA .....	34
10.3.2.1 Bocetaje	34
10.3.2.1.1 Proceso de Bocetaje	34

10.3.2.1.2 Iglesia San Buenaventura	34
10.3.2.1.3 Mapa San Buenaventura	35
10.3.2.1.4 Bocetaje de la Leyenda Patrono San Buenaventura	35
10.3.2.1.5 Bocetaje de la leyenda Almas Santas	37
10.3.2.2 Ilustración Digital	38
10.3.2.2.1 Técnica de ilustración	38
10.3.2.2.2 Antecedentes de la ilustración vectorial	38
10.3.2.2.3 Cromática de las ilustraciones	39
10.3.2.2.4 Resultado de Ilustraciones y colorización	40
10.3.3 FASE DE EJECUCIÓN .....	43
10.3.3.1 Diseño y maquetación del Artbook	43
10.3.3.1.1 Artbook	43
10.3.3.1.2 Tamaño y formato	43
10.3.3.1.3 Retícula	44
10.3.3.1.4 Cromática	45
10.3.3.1.5 Tipografía	45
10.3.3.1.5.1 Tipografía títulos	45
10.3.3.1.5.2 Tipografía subtítulos	46
10.3.3.1.5.3 Tipografía texto	47
10.3.3.1.6 Diagramación	48
10.3.3.1.6.1 Portada y Contraportada	48
10.3.3.1.6.2 Diagramación de páginas interiores	49
10.3.3.1.7 Diseño Final.	51
10.4 TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN .....	52
10.4.1 Encuesta	52
10.4.2 Entrevista	53
11. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS	54
11.1 La población .....	54
11.2 La muestra .....	54
11.3 Operación de variables .....	55
11.3.1 Variable Independiente	55
11.3.2 Variable Dependiente	55
11.4 Análisis de la encuesta .....	55
11.5 Análisis de la entrevista .....	63
11.5.1 Entrevista 1	63
11.5.2 Entrevista 2	65

12. IMPACTOS	67
12.1 Impacto Social y Cultural	67
13. PRESUPUESTO PARA LA ELABORACIÓN DEL PROYECTO	68
13.1 Costos Indirectos .....	68
13.2 Costos Generales .....	69
14. CONCLUSIONES	70
15. RECOMENDACIONES	71
16. BIBLIOGRAFÍA	72
Desconocido. (2017). ¡Pensemos en la composición de ilustraciones!. Medibang Paint. <a href="https://medibangpaint.com/es/use/2021/07/thinkaboutcomposition/#:~:text=La%20composici%C3%B3n%20se%20refiere%20a,el%20tema%20de%20la%20imagen">https://medibangpaint.com/es/use/2021/07/thinkaboutcomposition/#:~:text=La%20composici  i%C3%B3n%20se%20refiere%20a,el%20tema%20de%20la%20imagen</a>	74
17. ANEXOS	78
Anexo 1. Brief Artbook 1	78
Anexo 2. Brief Artbook 2	79
Anexo 3. Hoja de investigador 1	80
Anexo 4. Hoja de investigador 2	81
Anexo 5. Hoja de vida tutor	82

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Matriz de descriptores.	44
Tabla 2. Sabe qué es un mito	53
Tabla 3. Sabe qué es una leyenda	53
Tabla 4. Sabe en qué se diferencian	54
Tabla 5. Conoce alguna leyenda o mito que sea perteneciente a la parroquia San Buenaventura	55
Tabla 6. Le interesa saber más sobre mitos y leyendas de la localidad de San Buenaventura	56
Tabla 7. Piensas que es importante la enseñanza de mitos y leyendas en escuelas y colegios. Para poder fomentar la cultura y conocimientos.	57
Tabla 8. Considera que las autoridades fomentan con eventos culturales u otros, para el conocimiento de los mitos y leyendas de la localidad.	58
Tabla 9. Presupuesto del Proyecto	85
Tabla 10. Costos Indirectos	86
Tabla 11. Costos Generales	86

## ÍNDICE DE GRÁFICAS

Gráfica 1. Sabe qué es un mito	54
Gráfica 2. Sabe qué es una leyenda	55
Gráfica 3. Sabe en qué se diferencian	56
Gráfica 4. Conoce alguna leyenda o mito que sea perteneciente a la parroquia San Buenaventura	57
Gráfica 5. Le interesa saber más sobre mitos y leyendas de la localidad de San Buenaventura	58
Gráfica 6. Piensas que es importante la enseñanza de mitos y leyendas en escuelas y colegios. Para poder fomentar la cultura y conocimientos.	59
Gráfica 7. Considera que las autoridades fomentan con eventos culturales u otros, para el conocimiento de los mitos y leyendas de la localidad.	60

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Iglesia San Buenaventura	69
Figura 2. Mapa San Buenaventura	69
Figura 3. Retrato San Buenaventura	69
Figura 4. Imagen San Buenaventura	70
Figura 5. Anacleto y sus ovejas	70
Figura 6. Niño en el maizal	70
Figura 7. ¡Te atrape!	71
Figura 8. Almas Santas	71
Figura 9. Ritual Locas viudas	71
Figura 10. Cucuruchos con bastón de chaguarquero	72
Figura 11. El bien y el mal	72
Figura 12. Estilo de la ilustración	73
Figura 13. Cromática de las ilustraciones	74
Figura 14. Ilustración Iglesia San Buenaventura	74
Figura 15. Ilustración Mapa San Buenaventura	74
Figura 16. Ilustración Retrato San Buenaventura	75
Figura 17. Ilustración Imagen San Buenaventura	75
Figura 18. Ilustración Niño en el maizal	75
Figura 19. Ilustración ¡Te atrape!	76

Figura 20.	Ilustración Almas Santas	76
Figura 21.	Ilustración Ritual Locas viudas	76
Figura 22.	Ilustración Cucuruchos con bastón de chaguarquero	77
Figura 23.	Ilustración El bien y el mal	77
Figura 24.	Tamaño y formato “Artbook”	78
Figura 25.	Retícula “Artbook”.	79
Figura 26.	Cromática “Artbook”.	79
Figura 27.	Tipografía títulos “Artbook”.	80
Figura 28.	Tipografía subtítulos “Artbook”.	81
Figura 29.	. Tipografía texto “Artbook”.	81
Figura 30.	Portada “Artbook”.	82
Figura 31.	Contraportada “Artbook”.	82
Figura 32.	Diagramación 1 “Artbook”.	83
Figura 33.	Diagramación 2 “Artbook”.	83
Figura 34.	Diagramación 3 “Artbook”.	84
Figura 35.	Diseño final 1 “Artbook”.	84
Figura 36.	Diseño final 2 “Artbook”.	85
Figura 37.	Diseño final 3 “Artbook”.	85
Figura 38.	Diseño final 4 “Artbook”.	86

## ÍNDICE DE ANEXOS

17. ANEXOS.....	78
Anexo 1. Brief Artbook 1 .....	78
Anexo 2. Brief Artbook 2 .....	79
Anexo 3. Hoja de investigador 1.....	80
Anexo 4. Hoja de investigador 2.....	81
Anexo 5. Hoja de vida tutor.....	82



## ESTRUCTURA DEL PROYECTO DE TITULACIÓN

### 1. INFORMACIÓN GENERAL

**Título del Proyecto:**

“LA ILUSTRACIÓN COMO MEDIO DE DIFUSIÓN CULTURAL EN LA PARROQUIA SAN BUENAVENTURA: MITOS Y LEYENDAS”

**Fecha de inicio:**

Marzo, 2022.

**Fecha de finalización:**

Enero, 2023.

**Lugar de ejecución:**

San Buenaventura, Cotopaxi, zona 3.

**Unidad Académica que auspicia:**

Facultad de Ciencias Sociales, Artes y Educación.

**Carrera que auspicia:**

Diseño Gráfico.

**Proyecto de investigación vinculado:**

Titulación 1.

**Equipo de Trabajo:**

Investigadores:

- Elizalde Castillo Melanie Paulette
- Enríquez García Jennifer Mariuxi

**Tutor:**

Mg. Joselito Otañez

**Área de Conocimiento:**

Diseño Gráfico, Diseño Editorial, Ilustración Digital, Diagramación y Maquetación Editorial.

**Línea de investigación:**

Educación, comunicación y diseño gráfico para el desarrollo humano y social.

**Objetivo 5:****Línea de Investigación de la Universidad Técnica de Cotopaxi**

Cultura, patrimonio y saberes ancestrales.

**Sub líneas de investigación de la Carrera**

Diseño aplicado a investigación y gestión histórico-cultural.

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI**  
**FACULTAD CIENCIAS SOCIALES ARTES Y EDUCACIÓN**

**Autores:**

Elizalde Castillo Melanie Paulette

Enríquez García Jennifer Mariuxi

**RESUMEN DEL PROYECTO**

**TEMA: LA ILUSTRACIÓN COMO MEDIO DE DIFUSIÓN CULTURAL EN LA PARROQUIA SAN BUENAVENTURA: MITOS Y LEYENDAS.**

El objetivo del presente estudio es diseñar un producto editorial con técnicas de ilustración gráfica y diagramación digital para la difusión cultural de mitos y leyendas en la parroquia San Buenaventura. Durante el proceso de investigación, se pudo detectar la escasez de información acerca de los mitos y leyendas en la parroquia San Buenaventura, debido a que la propia comunidad no posee conocimientos acerca de sus propias tradiciones y expresiones orales. Para la resolución de esta problemática se decidió realizar un artbook sobre los mitos y leyendas de la localidad junto con información principal sobre la comunidad. Esta propuesta editorial se basa en la metodología de Bruce Archer, en donde se aplica 3 fases para el proceso de su realización, la primera fase analítica la cual se solventa mediante la investigación bibliográfica y de campo, esta con la ayuda de los habitantes, la segunda fase creativa resuelta por medio del boceto e ilustración del producto editorial, y como última fase la ejecutiva realizada mediante la maquetación del artbook. La generación del artbook permite que la comunidad de San Buenaventura, especialmente los jóvenes, se interesen acerca de su cultura y tradición, por consiguiente, sus tradiciones y expresiones orales no corren el riesgo de desaparecer.

**Palabras clave:** San Buenaventura, mitos, leyendas, comunidad, artbook, diseño editorial.

## **2. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO**

La Parroquia San Buenaventura ofrece diversos mitos y leyendas en su localidad, desafortunadamente pocas personas son las que conocen acerca de ellos o en el peor de los casos son sus propios habitantes los que desconocen este tipo de expresiones culturales, esto se ve reflejado de mayor manera en los jóvenes adolescentes de esta localidad, los cuales ya sea por desinterés o deslindamiento de su cultura desaprovechan este conocimiento tan importante que se transmite de generación y que son de suma importancia en el desarrollo cultural y social. Por ello se realizará un estudio investigativo acerca de los mitos y leyendas en la Parroquia San Buenaventura, con el fin de recopilar información que nos permita saber acerca de ellos y cuáles son los más conocidos dentro de esta localidad, todo esto mediante el uso de métodos cualitativos y cuantitativos, de igual forma se prevea analizar la forma en que la ilustración pueda dar difusión de esta información al público objetivo que están desde los 15 a 17 años de edad, dentro de la localidad y que a su vez el resultado obtenido del proyecto les sirva de forma educativa en su enseñanza.

## **3. JUSTIFICACIÓN**

La intención del presente proyecto tiene el propósito de recuperar la identidad cultural que está vigente en las memorias de los más longevos. “El mito como explicación de una creación se constituye en paradigma justificación de toda acción humana, así como en modelo de su propia condición al encerrar significados profundos y verdaderos filosóficas de origen divino” (Sevilla et al, 2006, p.125). y una leyenda está vinculado con las personas, comunidades, una ocasión o suceso por eso se define Las leyendas se conforman generalmente de un núcleo básicamente histórico,

complementado con episodios imaginativos. La aparición de estos episodios puede depender de factores involuntarios, como errores, malas interpretaciones o exageraciones, o bien, de la acción consciente de una o más personas que, por razones interesadas o puramente estéticas, desarrollan el relato original agregando detalles de su propia cosecha, a lo que se le llama contaminación de la leyenda (Escobar, 2012, p.9)

Por lo tanto, realizar una ilustración gráfica digital es una adecuada alternativa para atraer a los más jóvenes, ayuda a que puedan adherir estos nuevos conocimientos con más facilidad, las técnicas de diseño como la elaboración de un artbook en medios digitales, contando los discursos populares que a los largo de los años en la Parroquia San Buenaventura se ha ido transmitiendo, utilizando una técnica vectorial de manchas, para un público más joven es esencial que implementen ilustraciones más llamativas, esto ayuda a una mejor comprensión, además, la juventud tiene la responsabilidad de compartir esos saberes ancestrales a las próximas generaciones.

La importancia del patrimonio cultural inmaterial es tal porque representa el arte, música, danza, lenguaje, dialectos, entre otros aspectos intangibles que son caracteres de los pueblos del mundo, entonces al fomentar los conocimientos ancestrales de los mitos y leyendas es pertinente porque aportaría a la conservación de la historia misma de un determinado lugar. No obstante, la ciudad de Latacunga tiene 5 parroquias urbanas y estas destacan por tener manifestaciones culturales propias, una de ellas es San Buenaventura, goza de diversas virtudes ancestrales y ahí se da el origen de la festividad más significativa de la provincia Cotopaxi, La Mama Negra, además cuenta con una vasta cantidad de leyendas y mitos haciendo de este sector muy llamativo para los habitantes, entonces la difusión de este contenido es sustancial para los moradores porque ellos serán directamente los beneficiarios, en este sentido la investigación analiza cada una de las expresiones culturales que tengan un valor simbólico y algunas

de ellas están contadas por adultos mayores que vivieron los tiempos antiguos de esta parroquia latacungueña.

Adicionalmente, lo que pretende esta investigación y elaboración de un producto editorial, es que esta alternativa sea una herramienta para tener en consideración la pertinencia de generar planes educativos de tradiciones y las diferentes expresiones locales, también porque han sido parte de la historia de los lugares durante muchos años formando su propia identidad, así mismo la necesidad antropológica conlleva el estudio de los mitos y leyendas en su relato a profundidad, por consiguiente desarrolló un mundo místico y subjetivo con la capacidad de vincularse con lo divino o sagrado, este tipo de relatos dan origen a las religiones, creencias y tradiciones que hoy en día en algunas ocasiones han permanecido, por otro lado, la conservación del patrimonio cultural inmaterial es una manera para salvaguardar los valores simbólicos, además hay que tomar cuenta que puede ser como cualquier organismo vivo, porque tiene un ciclo vital y diversos factores pueden provocar que sus elementos más representativos comiencen a desaparecer, ahí entra la labor de este proyecto con la intención de revitalizar antiguas o nuevas formas de manifestaciones culturales, utilizando las nuevas estrategias modernas de digitalización de gráficos y principalmente estas iniciativas enfocadas para las nuevas generaciones.

#### **4. BENEFICIARIOS DEL PROYECTO**

##### **4.1. Beneficiarios directos:**

Los beneficiarios directos de este proyecto son los moradores del cantón Latacunga específicamente la parroquia San Buenaventura, en donde se realizará la

investigación de los mitos y leyendas pertenecientes al sector, esto con la finalidad de crear un producto editorial que permita plasmar su cultura y saberes ancestrales.

#### **4.2. Beneficiarios indirectos:**

Los beneficiarios indirectos serán La Universidad Técnica de Cotopaxi y los estudiantes de la carrera de Diseño Gráfico Computarizado, la información recopilada en este proyecto podrá ser de provecho para futuros proyectos en donde se necesite esta investigación ya sea para estudiantes de la carrera o la facultad de Ciencias Sociales Artes y Educación, esto a su vez es parte del proyecto de titulación que forma parte de los investigadores del proyecto.

### **5. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

#### **Macro**

Los mitos y leyendas generadas por las diversas culturas llegan a ser percibidas de distintas formas, es necesario destacar que se trata de un discurso o pensamientos compartidos colectivamente y pueden ser universales, en todo el mundo sin importar el idioma, religión, clase social u otra condición, son testigos de haber escuchado alguna historia fantástica donde hay situaciones paranormales o difíciles de creer, por otro lado, en Latinoamérica existen muchas de estas creaciones que representan simbólicamente a los hispanohablantes y últimamente estas manifestaciones se van perdiendo poco a poco, siendo el desinterés de las nuevas generaciones uno de los motivos principales para reducir el conocimiento de los rasgos idiosincrásicos de los pueblos. Posteriormente, en este punto de partida se mencionará el análisis simbólico de una famosa leyenda mexicana de origen prehispánico conocida como “La Llorona”, de los investigadores Stella Rodríguez y Gabriel Verduzco, no obstante, manifiestan que existen unas

divisiones de opiniones sobre su verdadera procedencia, pero a pesar de las diferencias en aquel tema los relatos coinciden en las creencias populares de los países latinoamericanos, todos coinciden en el avistamiento de una mujer preciosa con un vestido blanco implorando porque le devuelvan a sus hijos desaparecidos, sucede en zonas tanto como rurales y urbanas. Por otro lado, en la región más al sur del continente americano específicamente en el país incaico, Perú, existe el mito como hecho histórico contado por los historiadores Caserío Totorá y Bernardo Neira, acerca de “La Nariz del Oso de Anteojos”, es un relato de un hombre que iba caminando por un bosque del distrito de Totorá, y es muy frecuente que aparezcan estos animales salvajes e imponentes, para mala suerte del señor vio uno que estaba decidido por defender su territorio, pero él todo aguerrido por defenderse tuvo las agallas de enfrentarse a puños con esta fiera, queriendo aferrarse a su vida cogió un palo para darle en la nariz porque este era su punto débil, el feroz animal al verse derrotado huyó rápidamente.

Sin embargo, en la actualidad hay poca transferencia y persistencia cultural con relación a la mitología y leyendas en determinados lugares, el conocimiento por estos temas es universal pero la transmisión de los mismos no se realiza constantemente y de ahí la necesidad de potenciar estos saberes ancestrales.

### **Meso**

Del reglamento general a la Ley Orgánica de la Cultura en el Artículo 21 establece que “Las personas tienen derecho a construir y mantener su propia identidad cultural, a decidir sobre su pertenencia a una o varias comunidades culturales y a expresar dichas elecciones; a la libertad estética; a conocer la memoria histórica de sus culturas y a acceder a su patrimonio cultural; a difundir sus propias expresiones culturales y tener acceso a expresiones culturales diversas”, Asamblea Nacional. (2008). Constitución de la República del Ecuador, es decir, cada persona tiene la oportunidad de



proteger el patrimonio cultural del país, que consisten en los bienes tangibles e intangibles de una nación, estos pueden ser desde una iglesia construida en la época de la colonia hasta un relato histórico. Asimismo, en el país existen una variedad de mitos y leyendas que han estado en la memoria de los ecuatorianos, la investigación de las Expresiones Orales en la Memoria Colectiva de los Ambateños por parte de Pamela León, explica esta leyenda de “La Mama Tungurahua y sus cerros”, de acuerdo a las creencias andinas ella estaba casada con el “Taita Chimborazo” un cerro demasiado alto, no obstante, Tungurahua lo engañó con otro cerro con el nombre de “El Altar”, tiempo después por su colosal tamaño el Chimborazo pudo observar las infidelidades de su esposa, al ver esta situación emana toda su ira contra el amante y como se arremetió semejante paliza, otro cerro gigante “El Carihuairazo” se metió a defenderlo y ni con la fuerza de estos dos pudieron con el majestuoso Taita, este provocó tremendas grietas en los cerros y yacen destruidos desde aquella vez.

De igual manera, estas historias no son tan impartidas en los sistemas educativos porque su difusión es escasa y en las mallas curriculares casi no existen estos temas culturales, y se dan por diversos factores como el avance de la tecnología, la globalización, excesiva cantidad de información, contenidos que no aportan al conocimiento académico, escasas herramientas didácticas para el aprendizaje de la cultura, y entre otros aspectos que causan un grave desinterés por aprender los valores simbólicos del lugar en el que viven.

### **Micro**

Teniendo en cuenta estos datos es de esperarse que en la provincia de Cotopaxi existen una gran diversidad de manifestaciones culturales, en la mayoría de las situaciones no han podido ser visibilizadas debido a una escasa documentación de estas, por lo tanto, promover la difusión para su conocimiento es fundamental en los

diferentes cantones, porque hay muchas festividades que consisten en mitos religiosos o leyendas urbanas, como el caso de Salcedo en la parroquia de Panzaleo existe una leyenda en la Laguna de Yambo llamada “El tren fantasma”, así mismo, las festividades del Patrono de San Miguel, en cambio, en el cantón Saquisilí se habla de un mito religioso con el nombre de “Señor del árbol de Cuicuno”, es un árbol ancestral nativo que según comentan cumple deseos y milagros, también en el mismo cantón existe la historia del “Niño de Isinche”, que es una imagen tallada en madera de un infante de 42 centímetros que cumple favores. Estos mitos y leyendas son parte de la memoria cultural de la provincia, tomando en cuenta que hay muchos más de estos relatos misteriosos, pero ahí está el error de las escasas gestiones culturales de la Gobernación de Cotopaxi para incentivar su reconocimiento.

En la ciudad de Latacunga predominan las más atractivas tanto como famosas manifestaciones culturales de la provincia, este cantón cuenta con un sinnúmero de leyendas y mitos que sin duda alguna pueden provocar en cualquiera un intenso interés por conocer más a fondo sobre estas expresiones locales, como es el caso de la “Virgen del Volcán” que es el origen de las festividades de Latacunga debido a que en el siglo XVIII, durante 26 años el volcán Cotopaxi atemorizó a los habitantes y recurrieron a rezarle a la Virgen de las Mercedes, para que esta apacigué la furia de las erupciones, luego viene la “Mama Negra” que positivamente ha sido fomentada a lo largo de los últimos 70 años como la fiesta mayor de la provincia, siendo que hacen procesiones religiosas así como desfiles folclóricos que dan realce a las fiestas, igualmente en la parte urbana del cantón se habla de “Uñaguille, el guagua diablo” es un niño que llora desesperadamente en la zonas oscuras o con poco tránsito. Finalmente, los dos primeros relatos mencionados anteriormente se podrían decir que tienen bastante influencia dentro de la sociedad latacungueña, debido a que priorizan su anticipación y ejecución

para celebrarlas, también el financiamiento de las mismas es una gestión que las autoridades enfatizan, entonces muchos turistas locales tanto como extranjeros disfrutaban de estas tradiciones, pero el inconveniente es que no son las únicas que existen y lastimosamente todas no se difunden con un similar nivel de importancia.

La invisibilidad de la cultura propia no es algo positivo para la identidad, por eso obligatoriamente el generar proyectos de este tipo busca una reacción de reflexión y sobre todo valorar el grado de importancia que tienen las distintas zonas de la ciudad de Latacunga, al igual que la parroquia urbana de San Buenaventura posee la dicha de presumir que ahí comenzaron todas las festividades de la “Virgen del Volcán” y “La Mama Negra”, los pobladores crearon a los personajes como el “Rey Mono”, “El Capitán” y “El Abanderado”, también el nombre de la parroquia era de un niño italiano muy enfermo que fue curado por Francisco de Asís, el infante prometió seguir los pasos religiosos y tiempo después evangelizaba a los nativos de lo que hoy es Buenaventura, por ese motivo se le dio el nombre actual en honor de esta persona y los moradores lo consideran como su patrono. Otras de varias leyendas que se encuentran en el sector de San Buenaventura es las Almas Santas o como popularmente la conocen como locas viudas, a su vez muchos son los mitos que rodean a la creación de los barrios que conforman San Buenaventura. En consecuencia, la riqueza cultural de la parroquia es tal que se deben poner en práctica las costumbres y tradiciones, la falta de conocimiento del origen de las festividades y la escasa difusión causa desinterés por la población sobre estos temas de identidad.

## **5.1 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA**

¿Cómo el diseño de un producto editorial ilustrado digital informará la importancia de los mitos y leyendas de la parroquia San Buenaventura en la provincia de Cotopaxi?

## 6. OBJETIVOS

### 6.1 Objetivo General

Diseñar un producto editorial con técnicas de ilustración gráfica y diagramación digital para la difusión cultural de mitos y leyendas en la parroquia San Buenaventura.

### 6.2 Objetivos específicos

- Analizar la información de los mitos y leyendas en la parroquia San Buenaventura mediante entrevistas, encuestas e investigación bibliográfica para observar su desarrollo cultural.
- Determinar las técnicas de ilustración y diagramación digital a través de fuentes documentales que aporten al diseño del producto editorial.
- Elaborar el producto editorial por medio de la ilustración y diagramación seleccionada con la finalidad de difundir en la parroquia San Buenaventura.

## 7. ACTIVIDADES Y SISTEMA DE TAREAS EN RELACIÓN A LOS OBJETIVOS PLANTEADOS.

OBJETIVO	ACTIVIDAD	RESULTADO DE LA ACTIVIDAD	MEDIOS DE VERIFICACIÓN
-Analizar la información de los mitos y leyendas en la parroquia San	-Investigación acerca de los antecedentes de la parroquia,	-Obtención de información necesaria acerca de la Parroquia San	<b>Técnica:</b> Investigación cualitativa <b>Instrumentos:</b>

<p>Buenaventura mediante entrevistas, encuestas e investigación bibliográfica para observar su desarrollo cultural.</p>	<p>parroquialización y territorio. -Investigación de mitos y leyendas en la parroquia San Buenaventura.</p>	<p>Buenaventura.</p>	<p>-Encuesta -Entrevista</p>
<p>-Determinar las técnicas de ilustración y diagramación digital a través de fuentes documentales que aporten al diseño del producto editorial.</p>	<p>-Estudio del estilo gráfico y características de las diferentes técnicas de ilustración digital. -Estudio de la maquetación y diagramación del diseño editorial.</p>	<p>-Recopilación de información y datos necesarios sobre ilustración y diagramación para la creación del producto editorial.</p>	<p><b>Técnica:</b> -Documentación escrita.  <b>Instrumentos:</b> -Herramientas de investigación .</p>
<p>-Elaborar el producto editorial por medio de la ilustración y diagramación</p>	<p>-Seleccionar el tipo de producto editorial. -Definición del estilo gráfico.</p>	<p>-Elección de la técnica y estilo que se utilizara en el producto editorial. -Definición de tipo</p>	<p><b>Técnica:</b> -Investigación cualitativa  <b>Instrumentos:</b> -Referencias</p>

<p>seleccionada con la finalidad de difundir en la parroquia San Buenaventura.</p>	<p>-Definición de línea gráfica para la maquetación.</p>	<p>del producto editorial de la información recopilada.</p> <p>-Estudio estructural del estilo gráfico seleccionado.</p> <p>-Elección de cromática, tipografía, medidas, márgenes, etc. que se utilizaran en el producto.</p>	<p>gráficas y artísticas de ilustración.</p>
--	--	---	--

## 8. FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICO TÉCNICA

Con el inicio de la investigación es necesario determinar los conceptos teóricos para la realización del proyecto, los temas que abarca son las siguientes:

### 8.1 PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL

La expresión patrimonio cultural ha tenido una serie de cambios en el transcurso del tiempo, para la UNESCO. (2011) “El patrimonio cultural no se limita a monumentos y colecciones de objetos, este también comprende tradiciones y expresiones vivas heredadas de antepasados y traspasadas a nuevas generaciones”, estas son: tradiciones

orales, artes del espectáculo, rituales, actos festivos, conocimientos y prácticas de la naturaleza y universo, saberes y técnicas ligadas a la artesanía tradicional.

Ecuador al ser un país lleno de tradiciones y saberes ancestrales, consta de muchas expresiones artísticas y culturales que forman parte del patrimonio cultural de Ecuador, entre ellos los mitos y leyendas forman parte del patrimonio cultural inmaterial, de estos existen varios que sobresalen de distintas maneras debido a su originalidad y misticismo cultural que poseen.

## **8.2. MITOS Y LEYENDAS**

### **8.2.1 MITO**

Mito del griego mythos, “relato”, “cuento”, hace referencia a narraciones que expresan narraciones ancestrales de un pueblo sobre el mundo en el que vive y lo rodea. Según Eliade. (1986) “Los mitos narran la historia de los actos fabulosos y ficticios de los dioses y héroes de un pasado remoto.”, esto nos dice que es una forma de contar de manera fabulosa un hecho que no puede ser descrito debido a su poco conocimiento y se le atribuye un trasfondo fabuloso para darle solución o razón de su hecho.

### **8.2.2 LEYENDA**

Leyenda del latín “Leyende” significa “lo que debe ser oído”, la leyenda es una narración sobre hechos sobrenaturales, reales o una mezcla de ambos, que se transmite de generación en generación ya sea de forma oral o escrita. Según Genep. (1982)” Indica el lugar con precisión, los personajes son individuos determinados, tienen sus actos un fundamento que parece histórico y son de cualidad heroica”, esto nos dice que la leyenda es un relato que resalta las acciones de un individuo de forma heroica y con una enseñanza al final.

### **8.3. PARROQUIA SAN BUENAVENTURA**

La parroquia San Buenaventura forma parte de las 5 parroquias urbanas de Latacunga provincia de Cotopaxi y consta de 18.000 habitantes. El 22 de abril de 1953 fue declarada parroquia urbana, pero sus festividades se pasaron al 14 de Julio, debido a su patrono San Buenaventura o el “doctorcito” ya que cumple sus festividades “Día de San Buenaventura” el 14 de julio.

San Buenaventura es considerada capital gastronómica de Latacunga, sus platillos típicos encantan tanto a propios y extranjeros que visitan el sector para deleitar platillos deliciosos y a buen precio, Según varios comerciantes del sector al menos 2.000 personas llegan los domingos a su plaza central al consumo de platillos típicos como las famosas tortillas de palo, mientras que el resto de la semana se dedican a las labores agrícolas el 80% de los pobladores se dedica a esta labor, su vez muchos se acercan a su capilla principal en pedido de ayuda a su patrono San Buenaventura, al cual los pobladores del sector afirman que realiza milagros médicos.

Otro de sus puntos a resaltar es sus fiestas patronales y de parroquialización celebradas en julio, en las cuales se realizan comparsas, bandas de pueblo, castillos, chamisas, desfiles y la tradicional Mama negra los cuales sus moradores más antiguos afirman que tendría su verdadero origen en San Buenaventura.



## **8.4. MITOS Y LEYENDAS DE LA PARROQUIA SAN BUENAVENTURA**

La Parroquia San Buenaventura posee varios, pero entre las que más resaltan son:

### **8.4.1 Uñaguille (La guagua diablo)**

El Uñaguille. La guagua diablo es una leyenda famosa en la sierra ecuatoriana, especialmente en Cotopaxi cerca de Latacunga. Se trata de un ser que busca llamar la atención de cualquier campesino que se encuentra caminando solo por los bosques oscurecidos ya sea en la noche o en el día, se lo escucha llorar estruendosamente como un niño desesperado, es en ese momento el campesino de buen corazón se acerca a brindar ayuda al niño llorando él se oculta en lo más profundo y en lugares poco accesibles de llegar, cuando el campesino esté dispuesto a tomarlo en los brazos se da cuenta de un olor a azufre y que el llanto se transforma en la risa burlona de una voz macabra, si el campesino se da cuenta y puede escapar vivirá para contarlo de otro modo pasará a ser una más de las víctimas de Uñaguille (Go Raymi, s.f.).

### **8.4.2 Patrono San Buenaventura**

El patrono San Buenaventura o como popularmente lo llaman los moradores del sector “Doctorcito”, fue un santo y místico franciscano su nombre real es Juan da Fidanza, nació en Bagnoregio, Italia en 1218 y falleció en Lyon en 1278. La leyenda contada por los moradores del sector y el párroco de la iglesia principal de San Buenaventura nos cuentan que existió una imagen de San Buenaventura que pertenecía a la iglesia de Alaquez, esta se estaba llevando de peregrinación a otro sitio hasta terminar la construcción de una capilla, durante los días previos un morador del sector tuvo un sueño en donde el santo le pedía quedarse en San Buenaventura, se quedó y se construyó un templo en su honor (Quishpe, 2022).

Otros testimonios nos cuentan que San Buenaventura se presentó como aparición a varios residentes del sector, se mostraba ante niños que se encontraban jugando o en sueños. Varios son los testimonios que se encuentran algunos de ellos son los siguientes:

Una moradora del barrio Laigua centro, cuenta que había un niño llamado Anacleto que pastaba a sus borregos, entonces San Buenaventura se le apareció y él le invitó a jugar a la pelota. Por jugar se olvidó de los borregos y ellos fueron a hacer daños donde los vecinos. Esto ocasionó el malestar de sus padres los cuales le reclamaban porque no cuidó de los borregos, los papas fueron a averiguar con quien jugaba. Anacleto señalaba a sus papás “Este es el muchacho que juega conmigo - allí tía longo” (anónimo, 2000, p.2), solo Anacleto lo veía, sus padres no (anónimo, 2000).

Otro relato es el de una moradora del barrio Chile, cuenta que mientras un grupo de niños estaba haciendo pastar a sus borregos se dispusieron a jugar, uno de ellos observó a un niño pasar, ellos le preguntaron en dónde vivía y él les contestó “No soy como ustedes, yo soy un santo y me llamo Buenaventura”(anónimo, 2000, p. 2), esto les provoca tanta curiosidad que desde ahí los niños solían seguirlo para saber dónde vivía, sin embargo siempre desaparecida en el trayecto (anónimo, 2000).

Uno de los relatos que le dio más reconocimiento a Buenaventura es el de una moradora del barrio Santa Barbara, ella contaba que hace años había un hombre mayor que mientras hacía pastar a sus borregos procuraba dormir, mientras sucedía eso siempre se le aparecía un niño pidiendo jugar a las cogidas o a la pelota, mientras jugaban el niño le decía que era un santo, y que si lograba atraparlo se convertiría en estatua, pero el niño era muy rápido y se escondía, siempre se iba desapareciendo por un maizal y volvía a jugar por el mismo maizal siempre que estaba el hombre mayor. Un

día el hombre pudo atrapar al niño y este desapareció entre sus maños, luego de esto se decidió hacer una capilla de paja en ese lugar (anónimo, 2000).

### **8.4.3 Las locas viudas (Almas Santas)**

Las locas viudas o almas santas es una leyenda que surge de un rito que se realiza en la festividad religiosas de difuntos, en donde personas vestidas de cucuruchos color morado con una vara de madera danzan alrededor de una estructura cónica realizada a base de chaguarquero. Las personas que danzan alrededor le quitan objetos a las personas que están de espectadores mientras bailan, se dice que la estructura ubicada en el centro representa un alma santa, mientras que los danzantes alrededor representan maldades o el mal. Como dijo Jacinto Quishpe “Una lucha entre el bien y el mal” (Quishpe, 2022). Este rito se ejecuta el 2 de noviembre posterior a una misa en honor a todos los difuntos, luego de la misa inicia el rito de las locas viudas, aunque en la actualidad cada vez se realiza menos (Quishpe, 2022).

## **8.5. DISEÑO GRÁFICO EN MITOS Y LEYENDAS**

El diseño gráfico ha sido de gran ayuda para la producción de elementos y arte que puede ser utilizado en diferentes medios, en nuestro caso la ilustración será utilizada para la representación de mitos y leyendas en el soporte editorial que se realizará, de manera que las ilustraciones servirán para representar las leyendas y mitos.

En el proyecto que se realizará se tiene como técnica escogida a la ilustración digital conceptual, el cual se basa en que el artista no debe regirse a la información que se de en un texto, sino que se propone desarrollar una idea personal que nace de las consideraciones que tenga como necesarias el artista, el enfoque del estilo gráfico utilizado será estilo vectorial.

## **8.6. ILUSTRACIÓN ARTÍSTICA**

La ilustración artística ha sido siempre un medio que ha permitido enriquecer y maximizar un producto gráfico, para convertirlo en algo visualmente deleitable y que aporte mucho más interés al espectador.

Ruiz. M. (1992) afirma que “Antes de la invención de la fotografía, el dibujo era el único medio para realizar documentos; se ha utilizado para archivar todo tipo de información ya sea botánica, zoología, anatomía, medicina, arqueología, política, humorística, crítica, etc.” (p. 22). Desde la antigüedad la ilustración es el medio decisivo por donde se ha transmitido un mensaje de forma concisa, con los años su naturaleza ha ido cambiando, pero ha logrado mantenerse asumiendo la tarea principal de persuasión (Ruiz. M, 1992).

### **8.6.1 Ilustración análoga**

Cuando nos referimos a ilustración análoga se hace mención a la creación de ilustraciones o dibujos creados manualmente en soportes físicos posibles de palpar, realizados mediante diversos materiales como: óleo, acuarela, carbón, pastel, grafito y más. A su vez se utilizan diversas técnicas y herramientas, con las cuales se obtendrán diferentes resultados. La ilustración tiene como principal función evocar, sentimientos y emociones, que no podrían ser predecibles de manera tácita, sea cual fuese la necesidad o exigencia de su creación, deben tener una identidad propia (Smith, 1974).

### **8.6.2 Ilustración digital**

La ilustración digital o dibujo digital es aquella realizada mediante un software y hardware, esta utiliza recursos y herramientas electrónicas que le permiten graficar en un ordenador. Fuentes. J (2015), nos dice que “Se afirma y valora el dibujo digital como

una técnica artística, pues utiliza métodos propios para la acción y necesita las herramientas tecnológicas para desarrollar esa acción” (p. 2).

La ilustración digital aplica varias técnicas de ilustración analógica en su composición, imita pinceles y brochas, emula soportes y texturas, esto permite que la creación de ilustraciones digitales tenga un gran parentesco con la ilustración analógica (Fuentes. J,2015).

## 8.7 TIPOS DE ILUSTRACIÓN DIGITAL

Existen diversos tipos de ilustración digital, en donde se pueden aplicar diferentes estilos y técnicas. Estas se han ido actualizando con el pasar del tiempo, con la incorporación de nueva tecnología e ingenio. Entre los principales tipos de ilustración están los siguientes:

- **Realista:** Técnica que mezcla lo tradicional con lo digital, se basa en la realización de un boceto a mano para posteriormente pasarlo a un programa digital.
- **Vectorial:** Dibujos mediante trazos y figuras, mayormente utilizada para la creación de flyers, banners, caricaturas, publicidad en etc.
- **Estilo comic:** Une lo tradicional con lo vectorial, es un tipo de ilustración utilizada para historietas, el estilo que emplea es la utilización de líneas para formar una ilustración más detallada que lo hacen ver más real.
- **Pixel art:** Este tipo de ilustración es mayormente utilizado en videojuegos, se basa en crear ilustraciones a partir de cuadrados uniformes que juntos forman formas y líneas.

- **Collage mixed media:** Unión de vectores con fotografías, se basa en crear collages uniendo fotografías, texturas, vectores y dibujos. (Leblanc, s.f).

### **8.7.1 Modos de color**

Los colores pueden visualizarse de diferentes formas, dependiendo del medio en donde se visualiza la cromática tiende a cambiar. Si bien los colores que se visualizan parecen ser los mismos, la realidad es que cambian dependiendo al modo de color utilizado RGB y CMYK. (Llasera, 2020).

### **8.7.2 RGB**

El modo de color RGB mezcla 3 canales: rojo, verde y azul, de ahí su nombre “RGB” perteneciente a las iniciales en inglés de los colores que lo forman, estos hacen referencia al sistema de composición de colores apoyado en la adición de colores primarios, este modo de color es generalmente utilizado para canales digitales, en donde se utiliza 3 canales de información por cada color. (Llasera, 2020).

### **8.7.3 CMYK**

El modo de color CMYK es un modo de color sustractivo (sustracción del blanco), los colores sustractivos que lo forman es el cian, magenta, amarillo y negro, de donde proviene su nombre el cual se forma con las siglas en inglés de los colores que lo componen. El modelo de color CMYK se emplea mayormente a canales de impresión en donde la visualización debe incluir un aspecto físico es decir tangible. (Llasera, 2020).

## 8.8 ELEMENTOS DEL DISEÑO

Los elementos del diseño están muy relacionados entre sí, estos pueden estar separados, pero llegan a ser entendidos como abstractos, pero juntos dan apariencia y contenido al diseño (Wong, 1995).

Según Wong (1995) los elementos del diseño son:

- **Conceptual:** No son visibles, pero están presentes, son punto, línea, plano y volumen.
- **Visual:** Son los que realmente son visibles y reconocibles, estos son forma, medida, color y textura.
- **De relación:** Determinan la ubicación y relación de las formas, son dirección, posición, espacio y gravedad.
- **Prácticos:** está implícito dentro del alcance y contenido, esto son significado, función y representación. (Wong, 1995. p.11-12).

### 8.8.1 Fundamentos de la ilustración

El arte tiene como base los siguientes fundamentos:

- **Composición:** la composición se refiere a la disposición o orden de los elementos (fondos, objetos, personajes) dentro de una ilustración, es muy importante ya que le da potencia y dinamismo a la ilustración. (Medibang Paint, s.f).
- **Luces y coloración:** La cromática e iluminación dentro de una ilustración es pieza clave para transmitir lo sensaciones y perspectiva, estos dos conceptos permiten transmitir emociones y sensaciones al exportador, la elección correcta de la paleta de colores es fundamental para un buen arte.

- **Storytelling:** hace referencia a contar una historia, utilizando elementos como: personaje, conflicto, ambiente y mensaje. Estos elementos permiten que la historia que describe tenga mucha más relevancia. (Vieira, 2019).
- **Perspectiva y profundidad:** la perspectiva nos permite representar objetos en forma y disposición de la vista del espectador. Lozano. J. (2017) nos dice “Nos permite representar 3 dimensiones sobre una superficie plana de 2”, mientras que la profundidad nos permite mejorar el ambiente permitiendo que los objetos generen dimensiones. (Lozano, 2017).
- **Emociones:** las emociones dentro de la ilustración permiten conectar con el espectador transmitiendo sentimientos y sensaciones.

## 8.9 DISEÑO EDITORIAL

En el proceso de la creación de la revista destinada a difundir los mitos y leyendas de la parroquia San Buenaventura tendrá necesariamente un diseño editorial porque es el desarrollo del concepto visual y estético del contenido, por ello, “El Diseño Editorial permite maquetar y componer publicaciones logrando una armonía entre texto, imagen, diseño y diagramación dotando de personalidad al momento de comunicar el mensaje” (Guerrero, 2016, p. 29).

Sin embargo, hay ciertas similitudes en los conceptos, pero hay que hacer énfasis en que la simetría entre texto e imagen es fundamental porque “El diseño editorial comprende la rama del diseño gráfico que se centra en la composición y maquetación de publicaciones de múltiples páginas, como: revistas, libros, periódicos, catálogos y folletos” (Vendrell, 2015, p. 10).



### **8.9.1 Diagramación y maquetación**

La organización de los contenidos en el diseño editorial es fundamental para generar un trabajo más llamativo, el orden de las ilustraciones así como el texto deben ir acorde a la intención del mensaje a transmitir, entonces se entiende que “La maquetación y diagramación es la distribución o la organización de los elementos del mensaje bidimensional (texto e imagen) en el espacio bidimensional (el papel) mediante criterios de jerarquización, buscando la funcionalidad del mensaje bajo una apariencia estética agradable” (Ortiz y Vizcaíno, 2012)

Además, para ser más precisos en la definición de la diagramación se comprende como la “Distribución u organización de los elementos de un mensaje bimedia (texto e imagen) en un espacio bidimensional mediante criterios de jerarquización de la información buscando funcionalidad del mensaje (fácil lectura) bajo una apariencia estética agradable” (Design, 2011, p.38).

Asimismo, la maquetación es parte del diseño y tiene su estructura correspondiente por lo que se deben considerar distintos factores como:

A la hora de diseñar debe existir un orden por más sencillo que parezca ya que el estilo que le demos a nuestra diagramación logrará que todo éste proporcionado y también se evitan de cometer errores se debe tomar en cuenta el diseño y distribución de elementos gráficos. Durante el proceso de maquetación se deciden el número de páginas que tendrá la publicación, la cantidad y tamaño de los textos, las fotografías que aparecerán y sus tamaños, etc. (Design, 2011, p.79)

## 8.9.2 Retícula

Para facilitar la maquetación del producto editorial se necesita un sistema organizador que estructure los gráficos, por lo tanto, “Una retícula se comprende como un espacio organizado mediante columnas de diagramación separadas por un medianil o corondel. Puede ser una retícula de columnas o una retícula de módulos” (Ghinaglia, 2009, p. 8)

### 8.9.2.1 Componentes de una retícula

Una retícula está compuesta por varios elementos entre los cuales:

**Márgenes:** Se trata de áreas que están ubicadas en el extremo del formato y el contenido. Estos son utilizados para orientar la atención, o como una zona de descanso para el visor.

**Las líneas de flujo:** Son colocaciones que fragmentan una separación entre el área y las franjas horizontales, dado que estas líneas dirigen al lector para establecer momentos de inicio para el texto o las imágenes.

**Los módulos:** Es la unión de áreas que están apartadas por intermedio que establecen columnas y filas.

**Las columnas:** Son la formación de barras verticales de tipografía que componen la distribución de barras horizontales que están entre los márgenes.

**Las zonas espaciales:** Son conjuntos de módulos que conforman zonas, cada zona es especificada para indicar la información que se asigne a cada uno de ellos.

**Los marcadores:** Son avisos que dan sobre la colocación de textos, números de páginas o cualquier otro componente que se encuentre en la maqueta.

## **8.10 PRODUCTO EDITORIAL**

### **8.10.1 Artbook**

Jávita (2017) define el concepto de:

Un artbook o libro de arte es una recopilación de imágenes inéditas sobre una obra (generalmente películas y videojuegos). Dichas imágenes suelen aportar diseños conceptuales previos a la obra, no necesariamente los que se hayan utilizado en el producto final sino también los descartados, y pueden ir acompañadas de texto explicativo, ya sean datos sobre la obra o sobre los diseños. (p.10)

Además, Santander (2015) relata que:

En una muestra de una colección se puede tener la ambición de imponer una inapelable definición del tema. Se puede intentar formular una teoría o una «didáctica» expositiva y crítica que pretenda, en su arrogancia, elaborar el discurso definitivo y apoyar el pensamiento del comisario como verdad categórica (p.11)

## **9. PREGUNTAS CIENTÍFICAS O HIPÓTESIS**

- ¿Cómo recopilar la información necesaria de la parroquia San Buenaventura?
- ¿Cómo puedo obtener los antecedentes históricos de la parroquia San Buenaventura hasta la actualidad?
- ¿Cómo observar el desarrollo cultural de los mitos y leyendas de la parroquia San Buenaventura?
- ¿Cómo recopilar información de técnicas de ilustración y de diagramación digital mediante la investigación bibliográfica?

- ¿Cómo elaborar el producto comunicacional de mitos y leyendas mediante las técnicas de ilustración digital?
- ¿Qué producto editorial se realizará?
- ¿Cuál será el estilo gráfico escogido para el producto editorial?
- ¿Cuál será la línea gráfica y diagramación del producto editorial?

Tabla 1. **Matriz de descriptores.**

<b>MATRIZ DE DESCRIPTORES</b>			
<b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</b>	<b>PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN</b>	<b>INFORMANTE CLAVE (Fuentes de información)</b>	<b>TÉCNICA DE INSTRUMENTO A UTILIZAR</b>
-Analizar la información de los mitos y leyendas en la parroquia San Buenaventura mediante entrevistas, encuestas e investigación bibliográfica para observar su desarrollo cultural.	- ¿Cómo recopilar la información necesaria de la parroquia San Buenaventura? - ¿Cómo puedo obtener los antecedentes históricos de la parroquia San Buenaventura hasta la actualidad? - ¿Cómo observar el desarrollo cultural de los mitos y leyendas de la parroquia San Buenaventura?	Moradores de la parroquia San Buenaventura	<b>Técnica:</b> - Investigación cualitativa <b>Instrumento:</b> -Encuesta -Guía de entrevista -Entrevista

<p>-Determinar las técnicas de ilustración y diagramación digital a través de fuentes documentales que aporten al diseño del producto editorial.</p>	<p>- ¿Cómo obtener información acerca de ilustración y diagramación digital? - ¿Cómo elaborar el producto comunicacional de mitos y leyendas mediante las técnicas de ilustración digital?</p>	<p>-Información bibliográfica</p>	<p><b>Técnica:</b> -Investigación bibliográfica <b>Instrumentos:</b> -Fichas bibliográficas</p>
<p>- Elaborar el producto editorial por medio de la ilustración y diagramación seleccionada con la finalidad de difundir en la parroquia San Buenaventura.</p>	<p>¿Qué producto editorial se realizará? - ¿Cuál será el estilo gráfico escogido para el producto editorial? - ¿Cuál será la línea gráfica y diagramación del producto editorial?</p>	<p>-Elección de la técnica y estilo cartoon que se utilizara en el producto editorial. - Las ilustraciones se realizan en el programa Adobe Illustrator. -La maquetación del producto editorial se realizará en el programa Adobe InDesign.</p>	<p><b>Técnica:</b> -Investigación deductiva <b>Instrumentos:</b> -Referencias gráficas y artísticas de ilustración.</p>

## **10. METODOLOGÍAS Y DISEÑO EXPERIMENTAL**

### **10.1 TIPOS DE INVESTIGACIÓN**

#### **10.1.1 Investigación Bibliográfica.**

Dentro de este tipo de investigación se menciona que “Todos aquellos instrumentos y recursos que sirven para satisfacer las necesidades informativas de cualquier persona, se hayan creado o no con ese fin y sean utilizados directamente o por un profesional de la información como intermediario” (Villaseñor, 1998, p. 31).

A través de esto se pudo determinar los fundamentos teóricos y conceptuales que posibilitó la información necesaria para definir la investigación, los datos deben ser actualizados y fortalecerse de libros, artículos científicos e información de sitios web.

#### **10.1.2 Investigación de Campo**

Dentro de esta iniciativa “Aparentemente la observación constituye uno de los elementos más simples y sencillos en el proceso de conocimiento humano, y esto por razón de que cuando conocemos, es el sentido de la vista uno de los primeros en informarnos sobre la realidad exterior en toda su fenoménica apariencia” (Muñoz, 2002, p. 28).

Esta investigación se desarrolló en la parroquia San Buenaventura a través de la documentación fotográfica, entrevistas y encuestas a los moradores de la localidad para la obtención de información sustancial acerca de los mitos y leyendas.

#### **10.1.3 Investigación Cualitativa**

Dentro de la investigación se tomará información local entonces “abarca el estudio, uso y recolección de una variedad de materiales empíricos, estudio de caso,

experiencia personal, historia de vida, entrevista, textos que describen los momentos habituales y problemáticos y los significados en la vida de los individuos” (Vasilachis, 2006, p. 25)

Aquí se reunió la perspectiva o experiencia vivida de los moradores de la parroquia San Buenaventura con relación a los mitos y leyendas que conocen o desconocen de las mismas, mediante una entrevista con sus respectivas preguntas precisas al tema.

## **10.2 MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN**

### **10.2.1 Método Hermenéutico**

“El principio básico es que toda realidad objetiva comporta un mensaje, que es preciso interpretar, con lo que se llegaría así a una interpretación antropológica de esa realidad objetiva, cuyo eje fundamental es la relación sujeta” (García et. al, 2017).

La obtención de información puede ser variada pero el método hermenéutico facilita la capacidad de comprender mensajes de ramas específicas del conocimiento, pueden existir palabras técnicas difíciles de entender, pero con esto será más cómoda la digestión de los términos o ideas.

### **10.2.2 Método Deductivo**

“Este razonamiento permite organizar las premisas en silogismos que proporcionan la prueba decisiva para la validez de una conclusión; generalmente se suele decir ante una situación no entendida” (Newman, 2006, p. 184)

El método propuesto es uno de los más efectivos porque comienza a organizar lo que ya se conoce para definir de lo general a lo específico en la problemática, pero lo fundamental es que no llega a constituir nuevos conocimientos sino de lo que se sabe hacer una idea de la situación.

### **10.3 Método de Diseño Bruce Archer**

“Definición del problema y preparación del programa detallado, obtener datos relevantes, preparar especificaciones y con base en éstas retroalimentar la fase primera, análisis y síntesis de los datos para preparar propuestas de diseño, desarrollo de prototipos, preparar y ejecutar estudios y experimentos que validen el diseño y preparar documentos para la producción” (Archer, 1963, como se citó en González, s, f).

Este método tiene 3 fases principales que son la fase analítica, creativa y la de ejecución, significa una metodología ordenada desde una observación directa para formar una opinión más generalizada, después se realiza el diseño adecuado para el proyecto con sus pasos correspondientes, finalmente se efectúa el proyecto con la recopilación de la información a lo largo de la investigación.

**Fase analítica:** En esta primera fase se determinan los datos precisos sobre las necesidades del cliente, su dificultad a solucionar, los límites del proyecto y posición a seguir.

**Fase creativa:** Se inicia el proceso creativo tomando en cuenta la información recopilada anteriormente, con ello se desarrollan las ideas y la elección de las mismas.

**Fase de ejecución:** La última fase se presenta el resultado del producto al cliente por si existieran cambios o mejoras al producto.



### **10.3.1 FASE ANALÍTICA**

#### **10.3.1.1 Identificación del Problema**

La problemática se fundamenta en la escasa difusión del valor cultural de los mitos y leyendas en la parroquia San Buenaventura, por ello se desarrolla un producto editorial para generar interés en los habitantes de la localidad.

#### **10.3.1.2 Obtención de información**

##### **10.3.1.2.1 Antecedentes de investigación**

En este apartado se muestra un resumen de investigaciones realizadas en la parroquia San Buenaventura. Se investiga los mitos y leyendas de esta localidad las que más resaltan son: El patrono San Buenaventura que trata sobre un santo llamado Juan da Fidanza, la leyenda cuenta que esos tiempos la capilla de Alaquez estaba en construcción en donde se encontraba una imagen de San Buenaventura, un morador había tenido un sueño donde el santo le pedía permanecer, por lo que a su honor construyeron un templo.

Otra leyenda importante es las locas viudas (almas santas) que aparece de una ceremonia que se efectúa en la temporada de difuntos, está consiste de personas disfrazadas, el color de la vestimenta es morada, también en su mano con una vara realizada con el tallo de la planta chaguarquero. El ritual consiste en una danza que representa la lucha entre el bien y el mal. A su vez se describen los mitos de creación de los barrios pertenecientes a la parroquia San Buenaventura.

## 10.3.2 FASE CREATIVA

### 10.3.2.1 Bocetaje

Es un primer borrador o bosquejo utilizado para la definición de la ilustración a realizar, en él se debe evidenciar el concepto que se quiere representar, estilo, líneas base, formas y líneas de acción.

#### 10.3.2.1.1 Proceso de Bocetaje

En el proceso creativo de las ilustraciones, primero se desarrolla el bocetaje manual realizado a mano alzada, en las ilustraciones realizadas para la representación de las leyendas y mitos se dan a partir de formas naturales y geométricas junto con líneas rectas y curvas, con ellas se pretende evidenciar los conceptos de los rostros y líneas de acción de los personajes y sus escenarios son componentes fundamentales para la elaboración de Artbook, el bocetaje es una pauta en el que se determina de cómo se verán los personajes sin tanto detalle, después de este proceso se comienza con la digitalización.

#### 10.3.2.1.2 Iglesia San Buenaventura

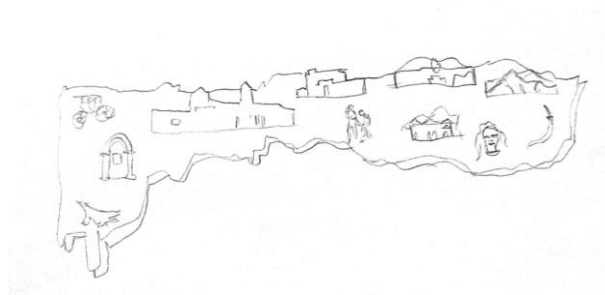
**Figura 1.** Iglesia San Buenaventura



**Elaborado por:** Melanie Elizalde

### 10.3.2.1.3 Mapa San Buenaventura

**Figura 2. Mapa San Buenaventura**



Elaborado por: Jennifer Enríquez

### 10.3.2.1.4 Bocetaje de la Leyenda Patrono San Buenaventura

**Figura 3. Retrato San Buenaventura**



Elaborado por: Melanie Elizalde

**Figura 4. Imagen San Buenaventura**



Elaborado por: Melanie Elizalde

**Figura 5. Anacleto y sus ovejas**



**Elaborado por:** Melanie Elizalde

**Figura 6. Niño en el maizal**



**Elaborado por:** Melanie Elizalde

**Figura 7. ¡Te atrape!**



**Elaborado por:** Melanie Elizalde

### 10.3.2.1.5 Bocetaje de la leyenda Almas Santas

**Figura 8. Almas Santas**



**Elaborado por:** Jennifer Enríquez

**Figura 9. Ritual Locas viudas**



**Elaborado por:** Jennifer Enríquez

**Figura 10. Cucuruchos con bastón de chaguarquero**



**Elaborado por:** Jennifer Enríquez

**Figura 11. El bien y el mal**



**Elaborado por:** Jennifer Enríquez

### **10.3.2.2 Ilustración Digital**

Finalizado el proceso de bocetaje se inicia con la digitalización de las ilustraciones que se realizaron en hojas de papel bond, para ello se utiliza el programa Adobe Illustrator, que posibilita modificaciones de las ilustraciones vectoriales se redibujar para mantener el estilo gráfico, donde se desarrollan los procesos visuales.

#### **10.3.2.2.1 Técnica de ilustración**

Ilustración vectorial con manchas, se basa en una técnica de dibujo digital que nos posibilita a establecer figuras y formas geométricas a partir de vectores, mediante su sistema de trazado de líneas y la creación de figuras geométricas que nos permite también crear dibujos e ilustraciones de gran calidad y valor artístico.

Además, esta técnica nos permite modificar el tamaño de nuestras ilustraciones, ya sea aumentar o disminuir, sin perder claridad y calidad del diseño original.

#### **10.3.2.2.2 Antecedentes de la ilustración vectorial**

Este estilo vectorial se fundamenta en la creación de imágenes y diseños de forma digital, se construyen a partir de vectores, que son objetos determinados por

trazos para poder transformar a la imagen. En la imagen se estudia cómo los colores planos, los tonos cálidos y fríos originan un impacto visual.

**Figura 12. Estilo de la ilustración**



### 10.3.2.2.3 Cromática de las ilustraciones

Al establecer la cromática se emplea mediante la herramienta de trazo con el objetivo de dar tonalidades y más detalles a las ilustraciones. Por ello se emplea colores bases en tonalidades claros, medio y oscuros, los cuales posibilitan dar color a los personajes, también colores para adaptar luces y sombras para producir mejor resultado.

**Figura 13. Cromática de las ilustraciones**



**Fuente:** Melanie Elizalde y Jennifer Enríquez (2023).

#### 10.3.2.2.4 Resultado de Ilustraciones y colorización

**Figura 14. Ilustración Iglesia San Buenaventura**



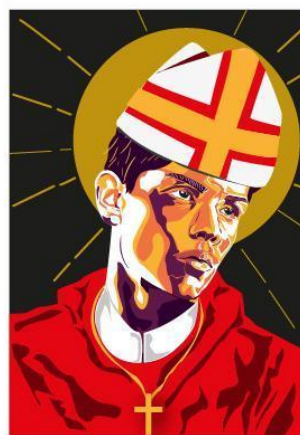
Elaborado por: Melanie Elizalde

**Figura 15. Ilustración Mapa San Buenaventura**



Elaborado por: Jennifer Enríquez

**Figura 16. Ilustración Retrato San Buenaventura**



Elaborado por: Melanie Elizalde



**Figura 17. Ilustración Imagen San Buenaventura**



**Elaborado por:** Melanie Elizalde

**Figura 18. Ilustración Niño en el maizal**



**Elaborado por:** Melanie Elizalde

**Figura 19. Ilustración ¡Te atrape!**



**Elaborado por:** Melanie Elizalde

**Figura 20. Ilustración Almas Santas**



**Elaborado por:** Jennifer Enríquez

**Figura 21. Ilustración Ritual Locas viudas**



**Elaborado por:** Jennifer Enríquez

**Figura 22. Ilustración Cucuruchos con bastón de chaguarquero**



**Elaborado por:** Jennifer Enríquez

**Figura 23. Ilustración El bien y el mal**



**Elaborado por:** Jennifer Enríquez

### **10.3.3 FASE DE EJECUCIÓN**

#### **10.3.3.1 Diseño y maquetación del Artbook**

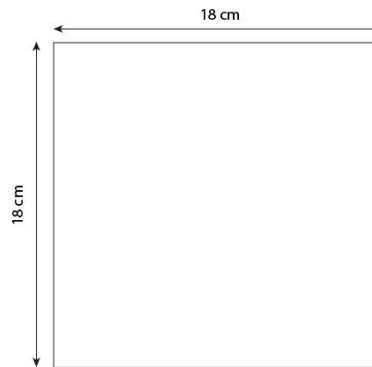
##### **10.3.3.1.1 Artbook**

El artbook denominado Mitos y Leyendas San Buenaventura, muestra la creación de ilustraciones conceptuales que cuentan las leyendas pertenecientes a San Buenaventura, específicamente la del Doctor San Buenaventura patrono de la parroquia y de las Almas Santas o como popularmente la conocen sus habitantes Las locas Viudas, a su vez en él se describe los mitos de creación de cada barrio perteneciente a San Buenaventura junto con información principal de la parroquia.

##### **10.3.3.1.2 Tamaño y formato**

El tamaño propuesto para el artbook cuenta con las medidas de 18 cm de ancho con 16 cm de alto, en un formato de en forma cuadrada y para su tamaño se tomó en cuenta la composición de la diagramación junto con el formato de las ilustraciones.

**Figura 24.** Tamaño y formato “Artbook”

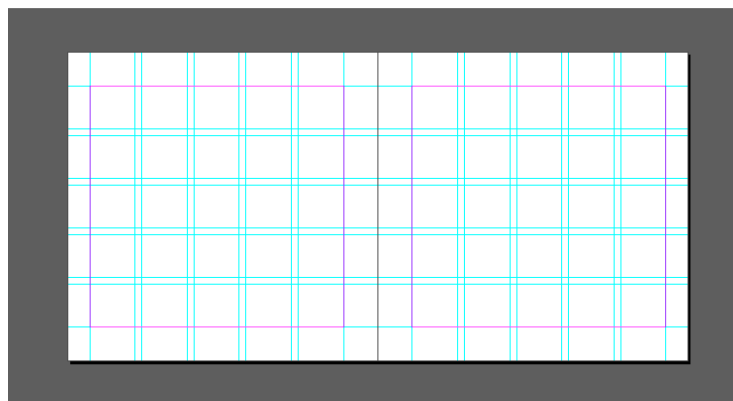


**Fuente:** Melanie Elizalde y Jennifer Enríquez (2023).

### 10.3.3.1.3 Retícula

La retícula tiene como finalidad la ordenación de imágenes, texto, ilustraciones y elementos que forman parte del artbook, esta permite que los elementos de la maquetación estén alineados y en orden. En el artbook Mitos y Leyendas San Buenaventura se escogió como retícula en formato modular, está se compone por 5 filas y 5 columnas, con un medianil de 0,4 cm y un margen de 2 cm de cada lado.

**Figura 25.** Retícula “Artbook”.



**Fuente:** Melanie Elizalde y Jennifer Enríquez (2023).

#### 10.3.3.1.4 Cromática

La cromática seleccionada en el artbook se compone por una paleta de colores compuesta tanto de colores fríos como colores cálidos, la elección de la paleta de colores utilizada se debe a que los colores seleccionados transmiten la sensación de algo misterioso y mágico, que en definitiva es lo que se quiere transmitir al lector al momento de visualizar el artbook.

**Figura 26. Cromática “Artbook”.**



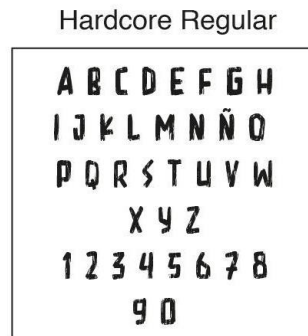
**Fuente:** Melanie Elizalde y Jennifer Enríquez (2023).

#### 10.3.3.1.5 Tipografía

##### 10.3.3.1.5.1 Tipografía títulos

La tipografía utilizada para los titulares es la Hardcore Regular, empleada en la portada, índice y portadas de capítulos, fue adaptada para que pueda acoplarse al diseño de la propuesta editorial otorgándole un tamaño de 30 pts.

**Figura 27.** Tipografía títulos “Artbook”.



**Fuente:** Melanie Elizalde y Jennifer Enríquez (2023).

#### 10.3.3.1.5.2 Tipografía subtítulos

La tipografía utilizada para los subtítulos es la Good Brush Regular, empleada en todo el diseño del artbook y la numeración de las páginas, la tipografía fue adaptada para que pueda acoplarse al diseño propuesto editorial otorgándole el tamaño de 18 pts, dependiendo del diseño.

**Figura 28.** Tipografía subtítulos “Artbook”.



**Fuente:** Melanie Elizalde y Jennifer Enríquez (2023).

### 10.3.3.1.5.3 Tipografía texto

La tipografía utilizada para textos es la Helvética Regular, empleado en todo el texto informativo que se encuentra dentro del artbook, la tipografía fue adaptada para que pueda acoplarse al diseño propuesto editorial otorgándole el tamaño de 11 pts. y 14 pts. en agradecimiento.

**Figura 29.** Tipografía texto “Artbook”.

Helvetica regular



**Fuente:** Melanie Elizalde y Jennifer Enríquez (2023).

### 10.3.3.1.6 Diagramación

#### 10.3.3.1.6.1 Portada y Contraportada

Figura 30. Portada “Artbook”.



Fuente: Melanie Elizalde y Jennifer Enríquez (2023).



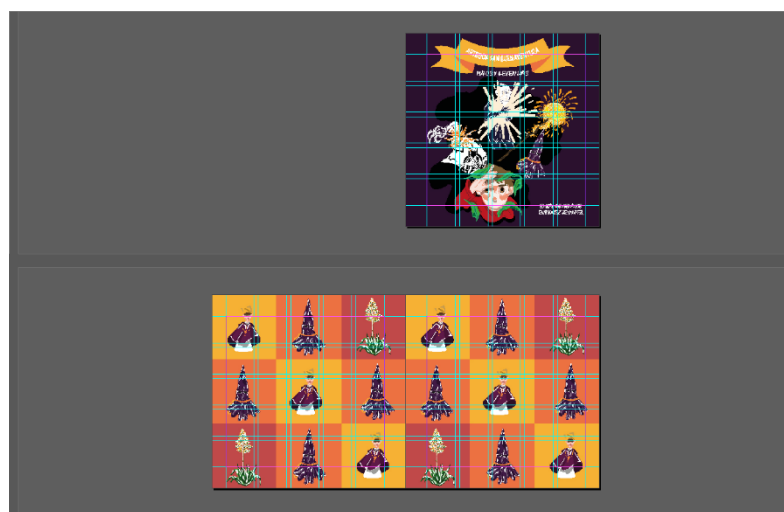
**Figura 31.** Contraportada “Artbook”.



**Fuente:** Melanie Elizalde y Jennifer Enríquez (2023).

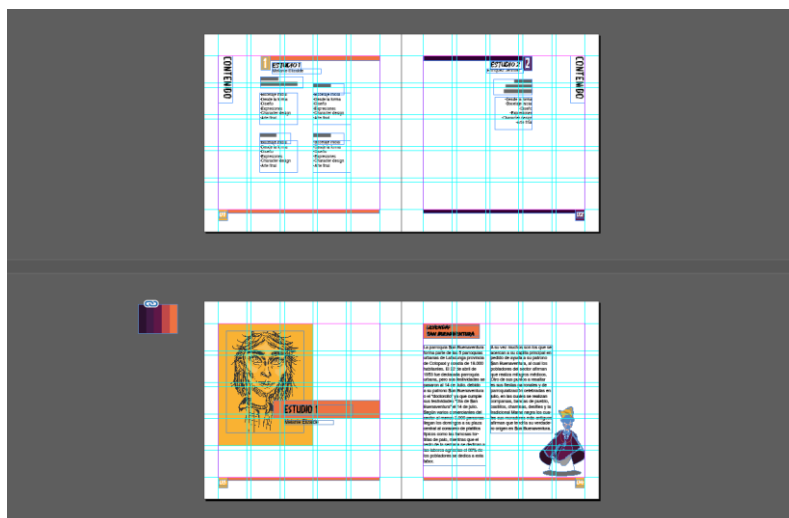
#### 10.3.3.1.6.2 Diagramación de páginas interiores

**Figura 32.** Diagramación 1 “Artbook”.



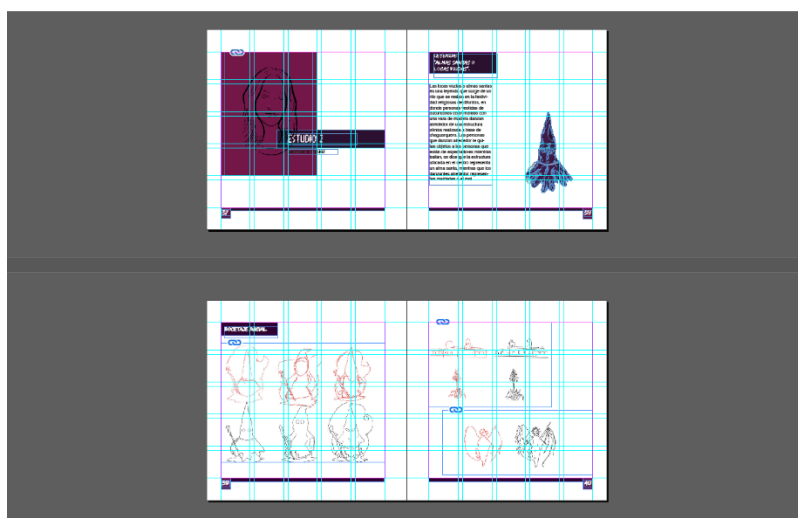
**Fuente:** Melanie Elizalde y Jennifer Enríquez (2023).

**Figura 33. Diagramación 2 “Artbook”.**



Fuente: Melanie Elizalde y Jennifer Enríquez (2023).

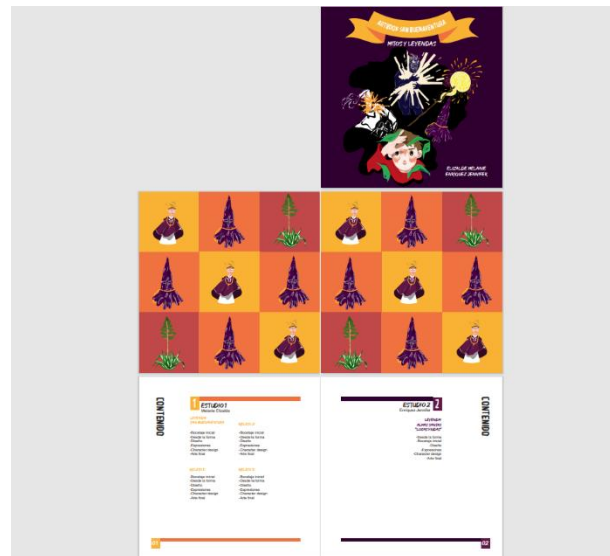
**Figura 34. Diagramación 3 “Artbook”.**



Fuente: Melanie Elizalde y Jennifer Enríquez (2023).

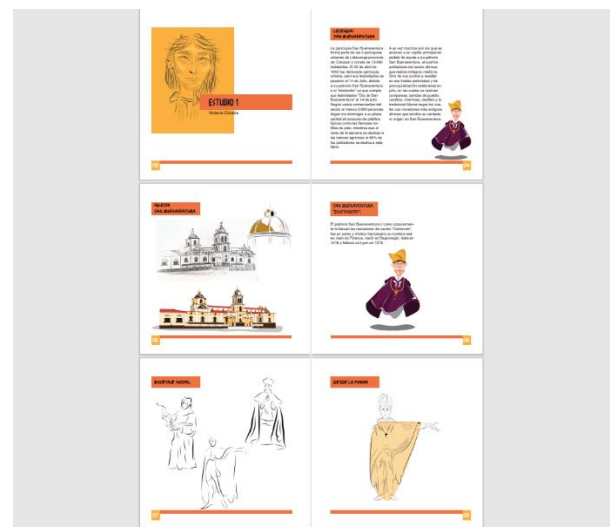
### 10.3.3.1.7 Diseño Final.

**Figura 35.** Diseño final 1 “Artbook”.



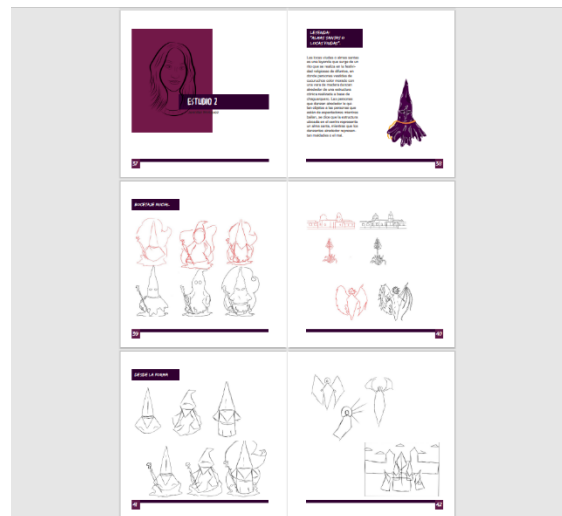
**Fuente:** Melanie Elizalde y Jennifer Enríquez (2023).

**Figura 36.** Diseño final 2 “Artbook”.



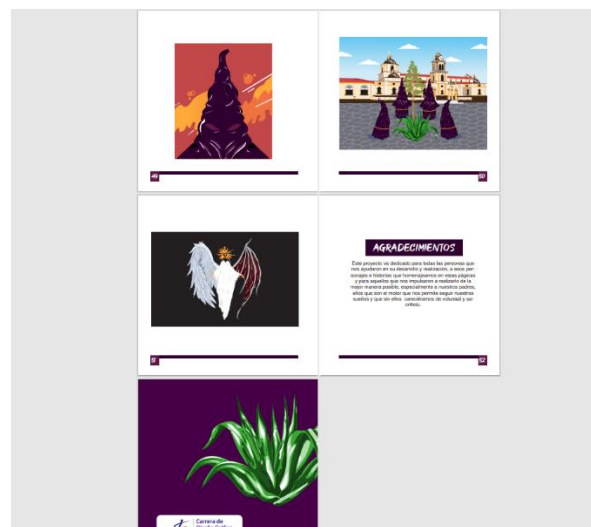
**Fuente:** Melanie Elizalde y Jennifer Enríquez (2023).

**Figura 37. Diseño final 3 “Artbook”.**



**Fuente:** Melanie Elizalde y Jennifer Enríquez (2023).

**Figura 38. Diseño final 4 “Artbook”.**



**Fuente:** Melanie Elizalde y Jennifer Enríquez (2023).

## 10.4 TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN

### 10.4.1 Encuesta

Según el criterio de Archenti et. al (2007) define a:

La encuesta como una técnica de producción de datos que, mediante la utilización de cuestionarios estandarizados, permite indagar sobre múltiples temas de los individuos o grupos estudiados: hechos, actitudes, creencias, opiniones, pautas de consumo, hábitos, prejuicios predominantes e intenciones de voto. (p. 179)

La encuesta se efectúa para conseguir información determinada, se realizó a los moradores de la parroquia San Buenaventura específicamente en el Barrio “La libertad”, la misma que ayudó a la obtención de datos para la elaboración del producto editorial (Artbook).

#### **10.4.2 Entrevista**

La entrevista es un medio de recolección de información, se utiliza mayormente dentro de una investigación cualitativa, en donde la obtención de información es primordial para el desarrollo de la investigación. (Folgueiras, 2016).

Para Folgueiras (2016) “El principal objetivo de una entrevista es obtener información de forma oral y personalizada sobre acontecimientos, experiencias y opiniones de personas.” (p.2).

La entrevista se realizó a residentes y personas notables de la parroquia San Buenaventura, específicamente pertenecientes al barrio “La libertad”. Se determinó su realización para la obtención de información como: antecedentes de la Parroquia, festividades, mitos, leyendas y desarrollo de la comunidad; las entrevistas se realizaron a José Chasiluisa docente de la unidad educativa Numa Pompilio Llona y a Jacinto Aguilaro Quispe Párroco de la iglesia de San Buenaventura.

## 11. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

En esta investigación se delimita la población seleccionada del lugar y se posteriormente se elige una muestra adecuada al número de habitantes.

### 11.1 La población

La población en este proceso investigativo es el Barrio La Libertad de la parroquia San Buenaventura, misma que posee 230 habitantes (Jacinto Quispe, 2022).

### 11.2 La muestra

En esta investigación se selecciona la muestra del número de habitantes del Barrio La Libertad de la parroquia San Buenaventura. Además, se evalúa con la siguiente fórmula:

$$n = \frac{PQ \cdot N}{(N-1) (e/k)^2 + PQ}$$

**En donde:**

**n** = Tamaño de la muestra

**(N-1)** = Población menos uno

**PQ** = Constante de Muestreo

**e** = Error que se admite

**N** = Tamaño de la Población

**K** = Constante de corrección del error

**Aplicación:**

Cuantificar la magnitud de la muestra tomando en cuenta que la población es de 230 habitantes recibiendo el 0.10% de error.

$$n = \frac{0,25 * 230}{(230-1) (0,1/2)^2 + 0.25}$$

$$n = \frac{57,5}{(229) (0.0025) + 0.25}$$

$$n = \frac{57,5}{0,8225}$$

$$n = 70$$

**n = 70 Habitantes del barrio La Libertad de la parroquia San Buenaventura.**

**11.3 Operación de variables****11.3.1 Variable Independiente**

Difusión de mitos y leyendas en la parroquia San Buenaventura.

**11.3.2 Variable Dependiente**

Diseño de un producto editorial (Artbook)

**11.4 Análisis de la encuesta**

**Objetivo:** El propósito de la encuesta a realizar es la recopilación de información perteneciente a la parroquia de San Buenaventura, sus mitos, leyendas, conocimientos y cultura, a su vez conocer cómo se fomentan estos conocimientos dentro de su localidad.

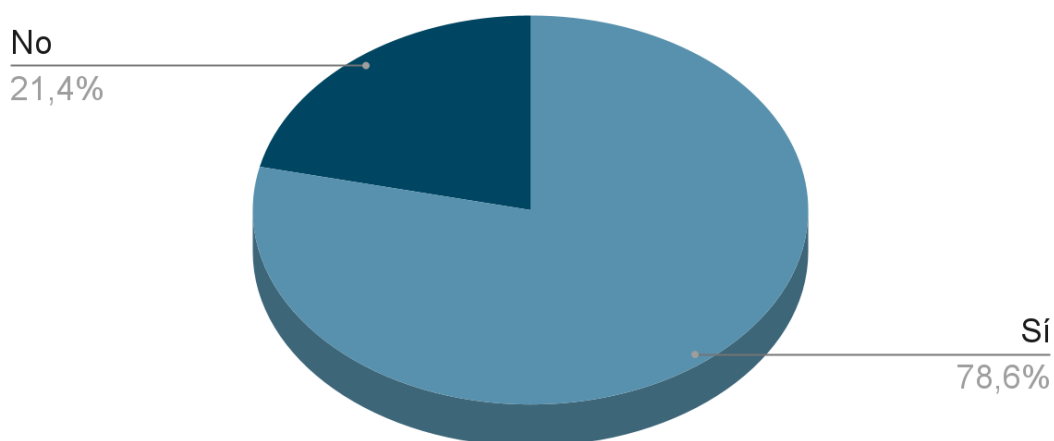
## 1. ¿Sabe qué es un mito?

Tabla 2. **Sabe qué es un mito**

Opción	Porcentaje
SÍ	78,6%
NO	21,4%
<b>Total</b>	<b>100%</b>

Gráfica 1. **Sabe qué es un mito**

¿Saben qué es un mito?



En el barrio La Libertad se encuestaron a 70 moradores de los cuales el 78,6% afirmaron su conocimiento con relación a lo que es un mito, representando a 55 personas, por otro lado, el 21,4% que representan a 15 habitantes desconocen su significado.

En la primera pregunta se puede evidenciar que existe un conocimiento mayoritario en el barrio acerca del mito, por ello, la enseñanza del tema se facilitará aún más con la ayuda del producto comunicacional.

## 2. ¿Sabe qué es una leyenda?

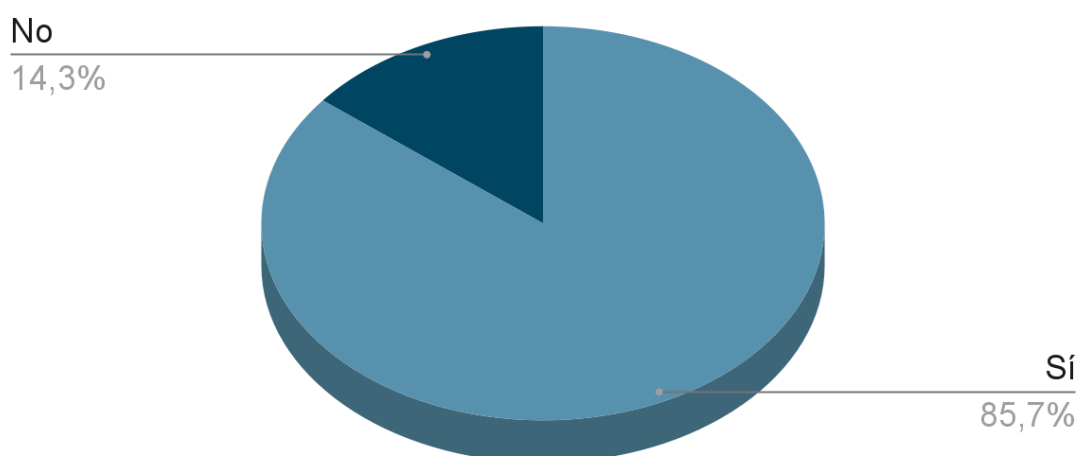


Tabla 3. **Sabe qué es una leyenda**

Opción	Porcentaje
SÍ	85,7%
NO	14,3%
<b>Total</b>	<b>100%</b>

Gráfica 2. **Sabe qué es una leyenda**

¿Sabe qué es una leyenda?



De acuerdo al 85,7% que representa a 60 habitantes del barrio La Libertad han afirmado sus conocimientos sobre qué es una leyenda, mientras una mínima cantidad del 14,3% mencionan el desconocimiento sobre el tema.

En las dos primeras preguntas ahí la necesidad de calcular el nivel de información que los ciudadanos pueden tener con estas dos palabras principales de la investigación, y afortunadamente sí tienen una noción para su posterior fortalecimiento cultural de las sabidurías ancestrales.

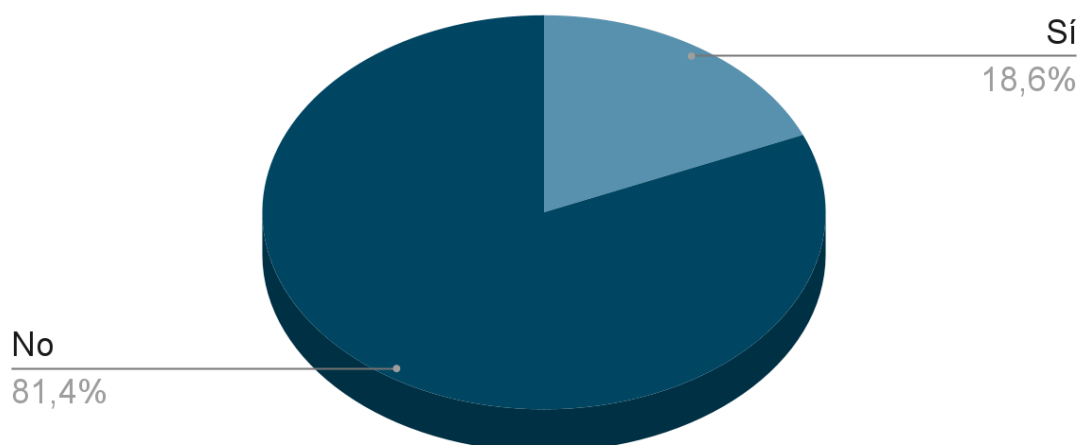
### 3. ¿Sabe en qué se diferencian? Argumente su respuesta.

Tabla 4. Sabe en qué se diferencian

Opción	Porcentaje
SÍ	18,6%
NO	81,4%
<b>Total</b>	<b>100%</b>

Gráfica 3. Sabe en qué se diferencian

¿Sabe en qué se diferencian?



En la tercera pregunta el 81,4% de los encuestados manifestaron que no conocen en qué se diferencian estos dos términos, por otra parte, solamente 13 personas que representan el 18,6% dijeron sí conocer su diferencia, pero no claridad de acuerdo a sus argumentaciones.

Muchos moradores tienen una definición similar para relacionar a estas dos palabras, pero la exactitud para diferenciarlas se torna más complicadas porque no conocen con detalle las características de cada una.

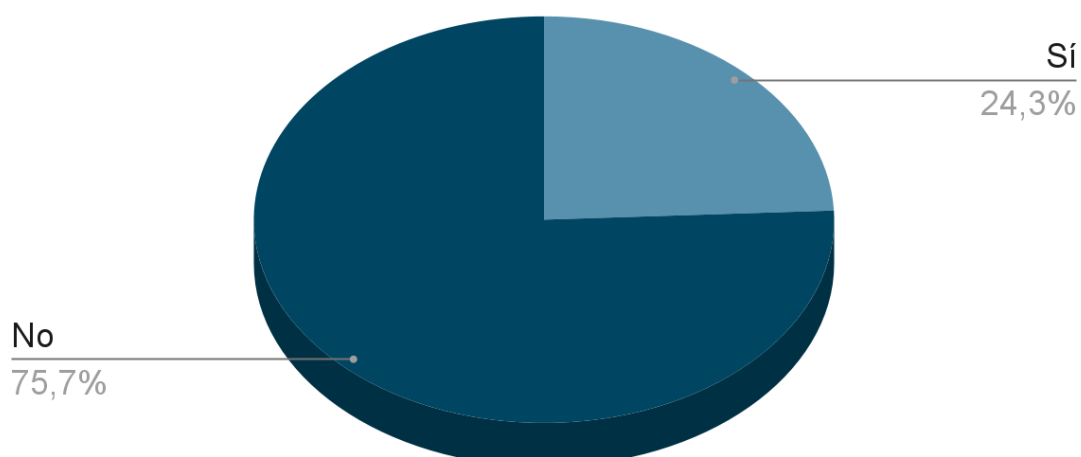
#### 4. ¿Conoce alguna leyenda o mito que sea perteneciente a la parroquia San Buenaventura?

Tabla 5. Conoce alguna leyenda o mito que sea perteneciente a la parroquia San Buenaventura

Opción	Porcentaje
SÍ	24,3%
NO	75,7%
<b>Total</b>	<b>100%</b>

#### Gráfica 4. Conoce alguna leyenda o mito que sea perteneciente a la parroquia San Buenaventura

¿Conoce alguna leyenda o mito que se perteneciente a la parroquia San Buenaventura?



El 75,7% de los habitantes mencionan que no conocen ninguna leyenda o mito de la parroquia, no obstante, únicamente 17 personas saben algo respecto, pero con unos datos ambiguos.

Es realmente preocupante porque la mayoría de los encuestados que afirman conocer alguna leyenda o mito, simplemente están informados en el mito religioso del Patrono San Buenaventura y con relaciones a otras leyendas desconocen si existen.

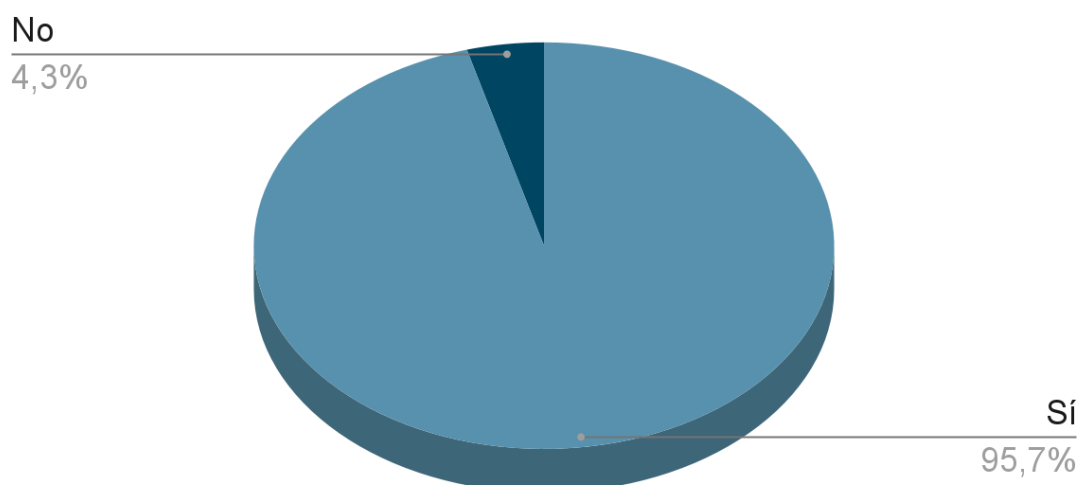
### 5. Le interesa saber más sobre mitos y leyendas de la localidad de San Buenaventura

Tabla 6. Le interesa saber más sobre mitos y leyendas de la localidad de San Buenaventura

Opción	Porcentaje
SÍ	95,7%
NO	4,3%
<b>Total</b>	<b>100%</b>

### Gráfica 5. Le interesa saber más sobre mitos y leyendas de la localidad de San Buenaventura

¿Le interesa saber más sobre mitos y leyendas de la localidad de San Buenaventura?



El 95,7% de los encuestados expresaron su interés por conocer más leyendas y mitos que representen a su parroquia, por el contrario, un 4,3 % de los moradores no les llaman la atención estos temas fantasiosos.

La factibilidad de la investigación tiene un propósito de brindar estos conocimientos ancestrales a los moradores de la parroquia, por lo tanto, se toma en cuenta la predisposición que tienen los pobladores por aprender más sobre mitos y leyendas.

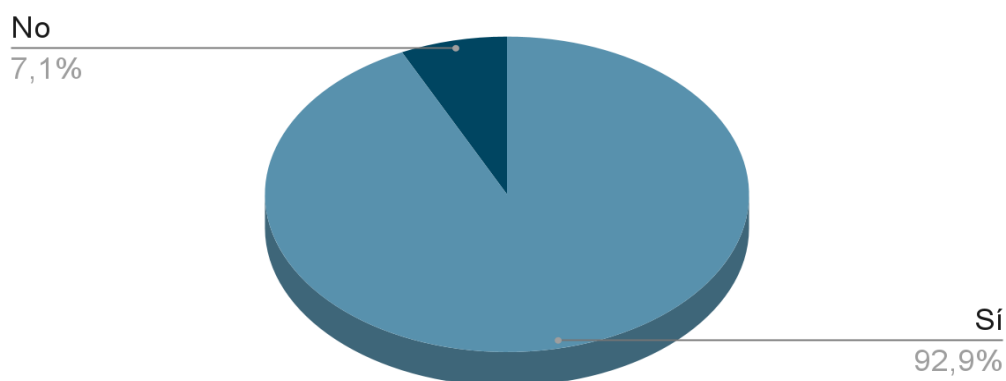
**6. Piensas que es importante la enseñanza de mitos y leyendas en escuelas y colegios. Para poder fomentar la cultura y conocimientos.**

Tabla 7. **Piensas que es importante la enseñanza de mitos y leyendas en escuelas y colegios. Para poder fomentar la cultura y conocimientos.**

Opción	Porcentaje
SÍ	92,9%
NO	7,1%
<b>Total</b>	<b>100%</b>

**Gráfica 6. Piensas que es importante la enseñanza de mitos y leyendas en escuelas y colegios. Para poder fomentar la cultura y conocimientos.**

¿Piensas que es importante la enseñanza de mitos y leyendas en escuelas y colegios? Para poder fomentar la cultura y conocimientos.



La enseñanza de los mitos y leyendas es necesaria para los moradores del barrio La Libertad porque un 92,9% lo determinaron como importante, en cambio, el 7,1% de los encuestados no lo vieron realmente como una prioridad.

Casi todos los encuestados mostraron el valor de estos conocimientos porque consideran que deben ser mantenidos por generaciones para la conservación cultural, descubriendo las raíces y sostener la memoria histórica.

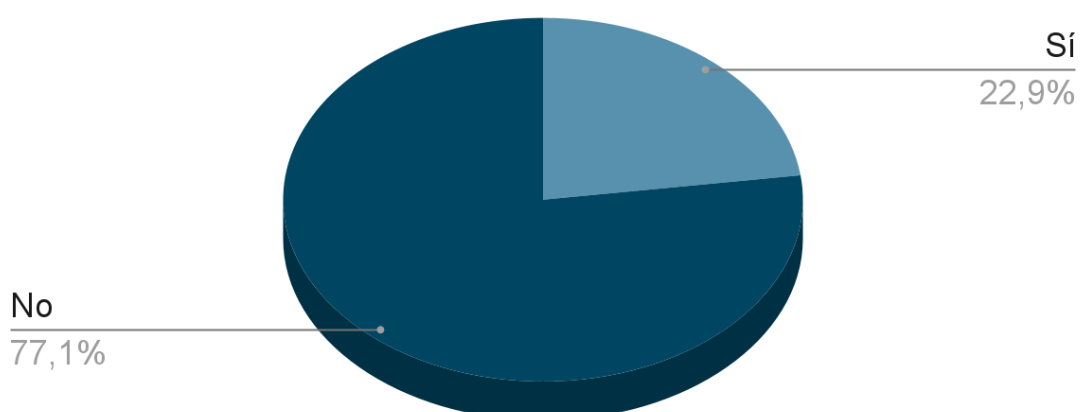
**7. ¿Considera que las autoridades fomentan con eventos culturales u otros, para el conocimiento de los mitos y leyendas de la localidad?**

**Tabla 8. Considera que las autoridades fomentan con eventos culturales u otros, para el conocimiento de los mitos y leyendas de la localidad.**

Opción	Porcentaje
SÍ	92,9%
NO	7,1%
<b>Total</b>	<b>100%</b>

**Gráfica 7. Considera que las autoridades fomentan con eventos culturales u otros, para el conocimiento de los mitos y leyendas de la localidad.**

¿Considera que las autoridades fomentan con eventos culturales u otros, para el conocimiento de los mitos y leyendas de la localidad?



El 77,1% de los habitantes manifiestan que no existe ningún evento cultural o de otra índole que promueva los mitos y leyendas, por otro lado, un 22,9% de sanbonenses consideran que las autoridades sí han impulsado proyectos que aporten a estos temas.

Existe una opinión dividida de una porción de más de la mitad que menciona la escasez de eventos culturales y otra pequeña cantidad que reconoce a las autoridades

como protagonistas en estas gestiones, ahora bien, las cifras indican una diferencia considerable y por esa razón se considera viable este proyecto.

## 11.5 Análisis de la entrevista

### 11.5.1 Entrevista 1

Entrevista a José Chasiluisa, docente de la unidad educativa Numa Pompilio Llona, perteneciente a la parroquia San Buenaventura barrio La Libertad.

- **Entrevistador:** ¿Usted considera que de aquí nacen estas festividades tradicionales de la Mama Negra?
- **José Chasiluisa:** Si es de conocimiento de moradores más antiguos e historiadores que las festividades de la Mama negra se originaron aquí en San Buenaventura, debido a que los personajes son propios de la parroquia y eran representados por los mismos moradores del sector, los cuales desfilaban en La Merced, al pasar el tiempo los personajes fueron acogidos para las festividades del 14 de Julio.
- **Entrevistador:** ¿Sabe usted el origen del nombre de los personajes que participan en las festividades de la Mama Negra?
- **José Chasiluisa:** Se dice de historiadores y de moradores longevos que los nombres de los personajes provienen de homenajes y culto a grandes hacendados que existieron aquí, hay que recordar que la provincia de Cotopaxi y todo el callejón interandino era de propiedad de la Corona Española y estas en su mayoría eran haciendas, en donde se le brindaba tributo a los grandes hacendados a cargo de ellas.

- **Entrevistador:** ¿En cuestión de costumbres y tradiciones que es lo que caracteriza a esta parroquia?
- **José Chasiluisa:** Lo que caracteriza a la parroquia es la devoción y solidaridad, en este sentido en la parroquia siempre se han realizado las jochas, a terminan las fiestas el 16 de junio pasando una semana ya se selecciona la directiva de cada barrio, estas son los encargados de los preparativos para las festividades del patrono San Buenaventura en alianza con la junta parroquial que es el prioste mayor, en cuanto a costumbres tenemos a los personajes y el atalbazo, el atalbazo son las vísperas de las fiestas en San Buenaventura, en estas se tiene la cooperación de los barrios, los cuales donan pólvora para quemar un viernes en la madrugada, queman la pólvora junto a la danza de bailarines y realización de vacas locas, este festeje suele realizarse a las 2 de la madrugada y llega a extenderse hasta las 6 de la mañana.
- **Entrevistador:** ¿Cuántos días demora la festividad?
- **José Chasiluisa:** Dura tres días, pero la directiva central organiza jochas durante todo el año, varios devotos ofrecen ashanga y presentes por devoción al patrono.
- **Entrevistador:** ¿Qué es ashanga?
- **José Chasiluisa:** Son ofrendas que se le presentan al patrono San Buenaventura, estas están compuestas por alimentos: frutas, carnes, licores y más, la ashanga al finalizar es entregada al presidente de la parroquia por su participación.
- **Entrevistador:** ¿Actualmente los personajes siguen interpretándose por personas de la comunidad o de toda Latacunga?



- **José Chasiluisa:** Las personas que interpretan a los personajes son exclusivamente escogidos dentro de San Buenaventura, viven y trabajan en beneficio de los barrios.
- **Entrevistador:** ¿En la fiesta general se escogen de aquí a los personajes para las fiestas de Latacunga?
- **José Chasiluisa:** Los personajes solo se escogen para San Buenaventura, antiguamente los personajes escogidos de San Buenaventura iban a las fiestas de la merced, con el tiempo ha cambiado.
- **Entrevistador:** ¿Por qué el 14 de julio son las festividades?
- **José Chasiluisa:** Se debe a una fiesta religiosa, el natalicio de San Buenaventura.

### 11.5.2 Entrevista 2

Entrevista a Aguilaro Quispe Párroco de la iglesia de San Buenaventura, ubicada en el barrio La Libertad.

- **Entrevistador:** ¿Hace cuánto es párroco de la iglesia de San Buenaventura?
- **Aguilaro Quispe:** hace 5 años.
- **Entrevistador:** ¿Sabe por qué se llama la parroquia San Buenaventura?
- **Aguilaro Quispe:** En honor al patrono homónimo de San Buenaventura.
- **Entrevistador:** ¿Conoce algún mito o leyenda de San Buenaventura o Latacunga en general?
- **Aguilaro Quispe:** Conozco el origen de cómo llegó el patrono acá, se sabe que tenían una imagen que iba a ser trasladada a otro lugar, pero cuenta la leyenda de parte de los mayores pertenecientes a la localidad que esta imagen en sueños

reveló a una persona de la localidad, decía que quería quedarse aquí en San Buenaventura, así que aquí construyeron el templo

- **Entrevistador:** ¿Sabe en qué fecha son las festividades del Doctor San Buenaventura?
- **Aguilardo Quispe:** El 15 de julio de cada año. Solo que debido a las situaciones diversas a la vivencia de los habitantes se traslada a sábado y domingo.
- **Entrevistador:** ¿Nos comentan que la leyenda de la Mama negra proviene de aquí es cierto?
- **Aguilardo Quispe:** Si, el origen de la historia es sencillo, la historia con la leyenda se junta, se dice que una mujer esclava afrodescendiente, que para huir de los maltratos del hacendado al que pertenecía, salió en plena inundación sobre un caballo.
- **Entrevistador:** ¿Se siente identificado con las leyendas de San Buenaventura y la Mama Negra?
- **Aguilardo Quispe:** Me siento mucho más identificado con lo espiritual, porque realmente el patrono San Buenaventura nos invita en una de sus virtudes, el camino a la santidad, el amor a Jesús, la eucaristía y el amor devoto a la virgen María.
- **Entrevistador:** ¿Por qué se le dice Doctor San Buenaventura?
- **Aguilardo Quispe:** Debido a que es un estudioso de las santas escrituras y escribió muchas obras, no solo espirituales sino también filosóficas. También se debe a que tiene un doctorado en Ciencias Bíblicas.
- **Entrevistador:** Nos comentaban que el doctor San Buenaventura hace milagros. ¿Es eso cierto?

- **Aguilardo Quispe:** No es él quien hace los milagros, es Dios quien los realiza, pueden pedírsele como santo que es, pero él solo intercede por nosotros.
- **Entrevistador:** ¿Qué actividades se realizan dentro de las festividades del Doctor San Buenaventura?
- **Aguilardo Quispe:** Se realizan novenas en honor a San Buenaventura
- **Entrevistador:** Nos comentaban acerca de la leyenda de las locas viudas. ¿Sabe de qué trata esta leyenda?
- **Aguilardo Quispe:** Las locas viudas o almas santas, se realiza el 2 de noviembre y se visten de cucuruchos, ellos van como robando mientras danzan y en el centro en donde bailan se encuentra una estructura cónica de chaguarquero, se dice que la estructura ubicada en el centro representa un alma santa, mientras que los danzantes alrededor representan maldades o el mal, una representación del bien contra el mal. Este rito se ejecuta el 2 de noviembre posterior a una misa en honor a todos los difuntos, luego de la misa inicia este rito, aunque en la actualidad cada vez se realiza menos.

## 12. IMPACTOS

### 12.1 Impacto Social y Cultural

Mediante la elaboración del Artbook se difundirá los mitos y leyendas de la Parroquia San Buenaventura, esto como herramienta para potenciar la construcción de la identidad cultural del sanbonense, el impacto social será efectivo porque el ser humano tiene la necesidad de sentirse de una comunidad o territorio, es decir, el sentido de pertenencia. Estos relatos son la herencia cultural de los más antiguos y es una representación directa de la población, entonces se despertará un interés en los habitantes por conocer estas historias que sucedieron en el lugar de su nacimiento.

### 13. PRESUPUESTO PARA LA ELABORACIÓN DEL PROYECTO

El presupuesto del proyecto investigativo se demuestra en la división de gastos directos, indirectos, desde el punto de vista de los diseñadores.

Tabla 9. **Presupuesto del Proyecto**

RECURSOS	CANTIDAD	DESCRIPCIÓN	VALOR UNITARIO	VALOR TOTAL
Materiales	4	Lápiz	\$0.50	\$2.00
	2	Bocetero	\$2.50	\$5.00
	2	Borrador	\$0.50	\$1.00
	70	Copias	\$0.30	\$21.00
	2	Rapidógrafo	\$1.50	\$3.00
Tecnológicos	400	Horas de internet	\$0.80	\$320.00
	70 hojas	Servicio de impresión	\$0.35	\$24.50
<b>TOTAL</b>				<b>\$359.50</b>

Fuente: Melanie Elizalde y Jennifer Enríquez (2023).

#### 13.1 Costos Indirectos

Tabla 10. **Costos Indirectos**

DESCRIPCIÓN	VALOR TOTAL
Alimentación	\$15.00
Transporte	\$3.60
Comunicación	\$4.00
<b>TOTAL</b>	<b>\$22.60</b>

Fuente: Melanie Elizalde y Jennifer Enríquez (2023).

## 13.2 Costos Generales

Tabla 11. Costos Generales

<b>DESCRIPCIÓN</b>	<b>VALOR TOTAL</b>
Gastos Directos	\$359.50
Gastos Indirectos	\$22.60
<b>TOTAL</b>	<b>\$382.10</b>

**Fuente:** Melanie Elizalde y Jennifer Enríquez (2023).

## 14. CONCLUSIONES

1. Existe una mayoría que solamente identifica dos principales leyendas las cuáles son el Patrono San Buenaventura y Locas Viudas (Almas Santas), la primera mencionada tiene 3 versiones distintas, pero es la más conocida porque cuenta de alguna forma el origen de la parroquia, la segunda más comentada por los moradores es porque en el día de los difuntos es tradición realizar este ritual religioso en la plaza principal, por ello, se escogió plasmar en el Artbook estos hechos históricos.
2. La ilustración vectorial fue seleccionada porque representa con frecuencia el trabajo de los diseñadores modernos, se generaron resultados eficientes por su proceso de edición sencilla, además, se tuvo una flexibilidad del tamaño de los gráficos porque es válido para ser usado en cualquier soporte, eso ayudó a mantener la calidad de las imágenes de las leyendas logrando una presentación más profesional del Artbook.
3. La difusión del Artbook de los dos principales mitos y leyendas fue publicada en la cuenta oficial de Facebook de la Parroquia San Buenaventura, teniendo mayor alcance social y así se pudo promover la tradición oral de compartir estos conocimientos ancestrales, asimismo erradicando el desinterés por conocer los relatos que representan a la localidad y así potenciar los valores positivos en los moradores.

## 15. RECOMENDACIONES

- Incentivar a los jóvenes a conocer, investigar y recolectar información acerca de las tradiciones y expresiones orales de su localidad, debido a que la información acerca de estas expresiones es muy escasa, y con el tiempo están siendo olvidadas.
- Se recomienda utilizar técnicas gráficas como la ilustración vectorial, al momento de representar elementos visuales de mitos y leyendas de diversas localidades de la provincia de Cotopaxi.
- Se recomienda apreciar los detalles al escuchar relatos, cuentos, leyendas, mitos, etc., perteneciente a personas longevas o residentes de localidades, muchas de las veces las expresiones orales que transmiten permiten que la cultura y tradición siga viva.

## 16. BIBLIOGRAFÍA

Fonseca Caicedo A. M. & Angel Méric O. G. (2019). Rescate del patrimonio cultural inmaterial, cuentos y leyendas kichwas de la provincia de Pastaza, Ecuador. *ECOCIENCIA Revista Científica*.

<https://revistas.ecotec.edu.ec/index.php/ecociencia/article/view/169/137>

Lara Usca C. N., Carretero Poblete P. A. & Fuentes Seisdedos L. (2020). Recuperación de la memoria histórica de la parroquia Quimiag (Riobamba, Ecuador) a través del registro del patrimonio cultural inmaterial. *Revista de Historia, Patrimonio, Arqueología y Antropología Americana*.

<http://rehpa.net/ojs/index.php/rehpa/article/view/59/94>

Eliade, M. (1986). Aspectos do mito (Perspectivas do Homem). Traducción Manuela Torres. Lisboa: Ediciones 70.

Llano Viracocha I. N. (2017) Estudio del patrimonio cultural inmaterial del ámbito tradiciones y expresiones orales, subámbito leyendas y expresiones orales para la creación de una guía, en la parroquia San Juan de Pastocalle, cantón Latacunga, provincia de Cotopaxi. [Tesis Ingeniería en Ecoturismo].

<http://repositorio.utc.edu.ec/bitstream/27000/4183/1/UTC-PC-000125.pdf>

Cisneros Talavera S. M. (2019). Determinación de los hábitos alimentarios en dos parroquias urbanas (Eloy Alfaro y San Buenaventura) del cantón Latacunga, provincia de Cotopaxi”, período 2018- 2019. [Tesis Ingeniería Agrónoma].

<http://repositorio.utc.edu.ec/bitstream/27000/6345/6/PC-000700.pdf>

Santander Universidades. (2021). Investigación cualitativa y cuantitativa: características, ventajas y limitaciones. [Sitio web]. <https://www.becas-santander.com/es/blog/cualitativa-y-cuantitativa.html>



UNESCO. (2011). ¿Qué es el patrimonio cultural inmaterial? [Sitio web].

<https://ich.unesco.org/es/que-es-el-patrimonio-inmaterial-00003>

Go Raymi. (s.f). *Conoce la tradicional leyenda de la ciudad de Latacunga el Uñaguille, una historia impactante del guagua diablo, seguro la disfrutaras.* [Sitio web]. <https://www.goraymi.com/es-ec/cotopaxi/latacunga/leyendas-cuentos/unaguille-guagua-diablo-ahm8yub2x>

Quishpe, J. (2022). Mitos y Leyendas San Buenaventura [In person]. Iglesia San Buenaventura.

Desconocido, D. (2000). Buenaventura - Leyendas y Tradiciones 2000. Reseña, San Buenaventura.

Ruiz, M. (1992). *Ilustración gráfica en periódicos y revistas de Murcia, 1920-1950.* Recuperado de:

<https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=F1VHbYTIvy4C&oi=fnd&pg=PA10&dq=ilustracion+artistica&ots=jG1OuhTdOV&sig=5clBBBxR3OokVGyBtUUVpAMlpSI#v=onepage&q=ilustracion%20artistica&f=false>

Smith, S.(1994). *Dibujar y abocetar.* Recuperado de:

[https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=LMxkwFDuC84C&oi=fnd&pg=PA7&dq=el+arte+de+dibujar&ots=r3\\_jYtRhLj&sig=axTZLXVkeSXdySxyz6SZd6GydUo#v=onepage&q=el%20arte%20de%20dibujar&f=false](https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=LMxkwFDuC84C&oi=fnd&pg=PA7&dq=el+arte+de+dibujar&ots=r3_jYtRhLj&sig=axTZLXVkeSXdySxyz6SZd6GydUo#v=onepage&q=el%20arte%20de%20dibujar&f=false)

Fuentes-Martin, J.M. (2015). Dibujo digital. En Ruiz-Palmero, J., Sánchez Rodríguez, J. y Sánchez-Rivas, E. (Edit.). *Innovaciones con tecnologías emergentes.* Málaga: Universidad de Málaga.

<https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/38589/Dibujo%20digital.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Wong. W.(1995). Fundamentos del diseño bi y tri dimensional. Editorial Gustavo Gili, S.A.

[Fundamentos del Diseno Bidimensional y tridimensional, Wucius Wong.pdf](#)  
[\(centroculturalhaedo.edu.ar\)](#)

Desconocido. (2017). ¡Pensemos en la composición de ilustraciones!.

Medibang Paint.

[https://medibangpaint.com/es/use/2021/07/thinkaboutcomposition/#::~text=La%20composici%C3%B3n%20se%20refiere%20a,el%20tema%20de%20la%20imagen](#)

[https://rockcontent.com/es/blog/que-es-storytelling/](#)

Vieira. D. (2019). ¿Qué es el Storytelling? La guía completa para dominar el arte de contar historias. Rockcontentent. [https://rockcontent.com/es/blog/que-es-storytelling/](#)

Lozano. J. (2017). PERSPECTIVA Y PROFUNDIDAD. jlozanoparrilla.wixsite. [https://jlozanoparrilla.wixsite.com/cuadernodelfotografo/post/perspectiva-y-profundidad](#)

Leblanc. S.(s.f). Conoce los diferentes tipos de ilustración digital que debe conocer. mott. [https://mott.pe/noticias/cuales-son-los-tipos-de-ilustracion-digital-que-debes-conocer/](#)

Llasera. J.( 2020). RGB y CMYK: Qué son y cuándo usar cada modo de color. imborrable [https://imborrable.com/blog/rgb-y-cmyk/](#)

de Sevilla, M. U., de Tovar, L. M., & Arráez Belly, M. (2006). El mito: la explicación de una realidad. Laurus, 12(21), 122-137.

[https://www.redalyc.org/pdf/761/76102110.pdf](#)

Escobar, J. ( 2012). *IMPACTO PSICOSOCIAL, TRANSFERENCIA Y PERMANENCIA DE LAS LEYENDAS EN LAS COMUNIDADES URBANAS DEL ESTADO DE NUEVO LEÓN*. [Grado de Maestría en Ciencias de la Comunicación]. Universidad Autónoma de Nuevo León.

<http://eprints.uanl.mx/2737/1/1080224594.pdf>

Guerrero, L. (2016). *El Diseño Editorial. Guía para la realización de libros y revistas*. [Máster Universitario en Diseño]. Universidad Complutense de Madrid.

<https://eprints.ucm.es/id/eprint/39751/1/TFM%20-%20autor%20Leonardo%20Guerrero%20Reyes.pdf>

Vendrell, N. (2015). *Diseño editorial. Propuesta de diseño para la revista de tendencias Yorokobu*. [Grado en Bellas Artes]. Universidad Politécnica de Valencia.

<https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/48770/NereaVendrell.MemoriaT.F.G.pdf>

Ortiz, V. & Vizcaíno, M. (2012). *DISEÑO Y DIAGRAMACIÓN DE LOS MÓDULOS INSTRUCCIONALES DE LAS MATERIAS PARA EL PROGRAMA PACES*. [Título de Licenciado/a en Comunicación Social, Universidad Politécnica Salesiana Sede Cuenca] Repositorio Institucional de la Universidad Politécnica Salesiana Sede Cuenca. <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/4911/1/UPS-CT002666.pdf>

Design, R. (2011). *Pequeño Diccionario del Diseñador. Diccionario de términos biografías y usos del Diseño Gráfico*. Recuperado de

<http://losqueno.com/wp-content/uploads/2015/04/DICCIONARIO-DISE--O.pdf>

Ghinaglia D. (2009). *Taller de diseño editorial, Entre corondeles y tipos*.

Recuperado. [https://www.palermo.edu/dyc/encuentro-virtual/pdf/ghinaglia\\_daniel.pdf](https://www.palermo.edu/dyc/encuentro-virtual/pdf/ghinaglia_daniel.pdf)

Javita, A. (2016). *THE NIGHT CIRCUS ARTBOOK*. [Grado en Bellas Artes].

Universidad Politécnica de Valencia.

[https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/94024/J%C3%81TIVA%20-%20The%20Night%20Circus%2C%20Artbook.pdf?sequence=1#:~:text=Un%20artbook%20o%20libro%20de,\(generalmente%20pel%C3%ADculas%20y%20videojuegos\).](https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/94024/J%C3%81TIVA%20-%20The%20Night%20Circus%2C%20Artbook.pdf?sequence=1#:~:text=Un%20artbook%20o%20libro%20de,(generalmente%20pel%C3%ADculas%20y%20videojuegos).)

¿Qué es un libro de artista? (2014), catálogo de la exposición ( España, 2014)

Pol. Ind. de Heras, parcela 304 39792 Heras.

<https://www.edicioneslabahia.com/blobs/producto/34/archivo.pdf>

Muñoz, V. (2002). *Técnicas de investigación de campo I*. [ Título inédito].

Escuela Nacional de Biblioteconomía y Archivonomía.

[https://brd.unid.edu.mx/recursos/Metodologia\\_de\\_la\\_Investigacion/MI08/Investigacion\\_de\\_campo.pdf](https://brd.unid.edu.mx/recursos/Metodologia_de_la_Investigacion/MI08/Investigacion_de_campo.pdf)

Neill, D. A., y Cortez, L. (2018). *Procesos y fundamentos de la investigación científica* (1ra.ed.). Editorial UTMACH.

<http://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/14232/1/Cap.4-Investigaci%C3%B3n%20cuantitativa%20y%20cualitativa.pdf>

García, R., Lahittebignott, M., y Latorre, S. (2017). *La investigación científica y el método clínico para la formación del profesional de la salud*. Biblioteca virtual de Derecho, Economía y Ciencias Sociales (febrero 2018). En línea:

[www.eumed.net/2/libros/1703/investigacion-cientifica.html](http://www.eumed.net/2/libros/1703/investigacion-cientifica.html)

Dávila Newman, G., (2006). *El razonamiento inductivo y deductivo dentro del proceso investigativo en ciencias experimentales y sociales*. Laurus, 12(Ext), 180-205.

<https://www.redalyc.org/pdf/761/76109911.pdf>

González, M. (s.f.). Metodología de Diseño. [ Licenciatura en Diseño Gráfico].

Universidad de Londres.


<https://www.guao.org/sites/default/files/biblioteca/Metodologia%20del%20Dise%C3%B1o.pdf>

Archenti, N., Marradi, A., y Piovani, J. (2007). *Metodología de las ciencias sociales*.

<https://desarrollomedellin.files.wordpress.com/2017/03/marradi-a-archenti-n-piovani-j-2007.pdf>

## 17. ANEXOS

### Anexo 1. Brief Artbook 1



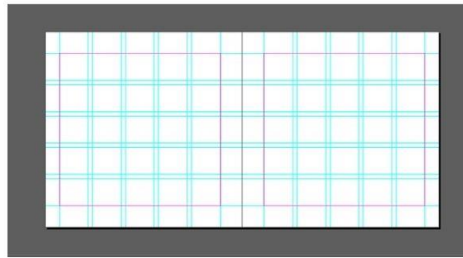
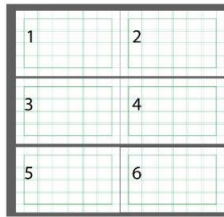
<b>Integrantes:</b>	Elizalde Castillo Melanie Paulette Enriquez Garcia Jennifer Mariuxi						
<b>Producto editorial:</b>	Artbook						
<b>Sobre la publicación:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Nombre:</b> Mitos y leyendas San Buenaventura</li> <li>• <b>Editor:</b> Elizalde Melanie, Enríquez Jennifer</li> </ul>						
<b>Información técnica:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Formato:</b> 28 cm x 18 cm</li> <li>• <b>Disposición:</b> cuadrada</li> <li>• <b>N° de páginas:</b> 58</li> </ul>						
<b>Información específica:</b>	<table border="0"> <tr> <td> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Contenido:</b></li> </ul> </td> <td> <ul style="list-style-type: none"> <li>5. Portada Segundo estudio</li> </ul> </td> </tr> <tr> <td> <ul style="list-style-type: none"> <li>1. Portada</li> <li>2. Guarda</li> <li>3. Índice</li> <li>4. Portada primer estudio</li> </ul> </td> <td> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bocetaje inicial</li> <li>• Desde la forma</li> <li>• Diseño</li> <li>• Expresiones</li> <li>• Character design</li> </ul> </td> </tr> <tr> <td> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bocetaje inicial</li> <li>• Desde la forma</li> <li>• Diseño</li> <li>• Expresiones</li> <li>• Character design</li> </ul> </td> <td> <ul style="list-style-type: none"> <li>6. Agradecimientos</li> <li>7. Contraportada</li> </ul> </td> </tr> </table>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Contenido:</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>5. Portada Segundo estudio</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Portada</li> <li>2. Guarda</li> <li>3. Índice</li> <li>4. Portada primer estudio</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bocetaje inicial</li> <li>• Desde la forma</li> <li>• Diseño</li> <li>• Expresiones</li> <li>• Character design</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bocetaje inicial</li> <li>• Desde la forma</li> <li>• Diseño</li> <li>• Expresiones</li> <li>• Character design</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>6. Agradecimientos</li> <li>7. Contraportada</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Contenido:</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>5. Portada Segundo estudio</li> </ul>						
<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Portada</li> <li>2. Guarda</li> <li>3. Índice</li> <li>4. Portada primer estudio</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bocetaje inicial</li> <li>• Desde la forma</li> <li>• Diseño</li> <li>• Expresiones</li> <li>• Character design</li> </ul>						
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bocetaje inicial</li> <li>• Desde la forma</li> <li>• Diseño</li> <li>• Expresiones</li> <li>• Character design</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>6. Agradecimientos</li> <li>7. Contraportada</li> </ul>						
<b>Información general:</b>	El artbook San Buenaventura Mitos y leyendas trata acerca del estudio de dibujo a partir de las ilustraciones creadas a partir de las historias y leyendas dentro de la parroquia, se compone de bocetaje inicial, desde la forma, diseño, expresiones y character design						
<b>Imágenes e ilustraciones:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Las ilustraciones serán creadas a partir de información recopilada.</li> <li>• Las imágenes serán suministradas de la base de datos de la web.</li> </ul>						

**Fuente:** Melanie Elizalde y Jennifer Enríquez (2023).

## Anexo 2. Brief Artbook 2

**Retícula:**

Modular

**Imposición:****Cromática:****Tipografía:**

- Títulos: Hardcore Regular
- Subtítulo: Good Brush Regular
- Texto: Helvética Regular

**Estilo gráfico:**

Ilustración vectorial

Fuente: Melanie Elizalde y Jennifer Enríquez (2023).

## HOJA DE VIDA INVESTIGADOR

### Anexo 3. Hoja de investigador 1



**PERFIL**

Soy una diseñadora gráfica apasionada de la comunicación creativa, el arte y el diseño. De personalidad entusiasta, sincera y perfeccionista.

**CONTACTO**

 Cdla. Ibarra, barrio 2 de Febrero.

 [jpics1600@gmail.com](mailto:jpics1600@gmail.com)

 0958603751

**IDIOMAS**

Castellano

Inglés

## JENNIFER MARIUXI ENRIQUEZ GARCIA

### DISEÑADORA GRÁFICA

**ESTUDIOS**

**Estudios Primarios**  
2004-2012  
Escuela Marquesa de Solanda

**Estudios Secundarios**  
2012 - 2019  
Escuela Marquesa de Solanda  
Colegio Réplica 24 de Mayo

**Estudios Terciarios**  
2019-2023  
Universidad Técnica de Cotopaxi

**EXPERIENCIA LABORAL**  
2019-2022  
Diseño gráfico publicitario  
Proyectos de identidad corporativa  
Marketing digital  
Creación de animaciones 3D

**HABILIDADES TÉCNICAS**

  
Illustrator

  
After Effects

  
Photoshop

**Fuente:** Jennifer Enríquez (2023).



## Anexo 4. Hoja de investigador 2



### CONTACTO

 (+593) 0969071095  
 melanie.paulette1999@gmail.com  
 Calle Cualquiera 123,  
 Pichincha sn Manabí  
 vista hermosa, Amaguaña,  
 Ecuador

### SOBRE MI

Soy diseñadora gráfica, apasionada por la ilustración y creación de personajes. Me apasiona el concepto de crear maravillas a partir cosas simples. De personalidad servicial, amable y perfeccionista.

### HABILIDADES

Gestión de emergencias   
 Responsabilidad   
 Trabajo en equipo 

# ELIZALDE MELANIE

Diseñadora gráfica

## ESTUDIOS

- + Estudios Primarios  
 2004 - 2011  
 Escuela Eugenio Espejo.  
 Escuela Virginia Larenas.  
 Unidad Educativa J.M Jijón Caamaño y  
 Flores.
- + Estudios Secundarios  
 2011 - 2017  
 Unidad Educativa Primicias de la Cultura  
 de Quito
- + Estudios Terciarios  
 2019 - 2023  
 Universidad Técnica de Cotopaxi

## EXPERIENCIA LABORAL

- + 2019 - 2023
  - Diseño de marca
  - Diseño publicitario
  - Marketing digital
  - Animación 2D
  - Ilustración

**Fuente:** Melanie Elizalde (2023).

## Anexo 5. Hoja de vida tutor



02/01/1974

### SOBRE MÍ

Apasionada del diseño gráfico y las artes plásticas. Enamorada de la docencia. He llevado a cabo varios proyectos de diseño. Miembro de la asociación de docentes UTC. Coordinador carrera de Diseño Gráfico

### CONTACTO



(+593) 0960996469



[joselito.otanez@utc.edu.ec](mailto:joselito.otanez@utc.edu.ec)



Latacunga, Cotopaxi

# Joselito Vladimir Otáñez Balseca.

Artista Plástico y Docente

### EXPERIENCIA LABORAL

- Coordinador de Extensión Universitaria de la Universidad Técnica de Cotopaxi desde el período agosto 2011 hasta la actualidad.
- Actual Docente de la Universidad Técnica de Cotopaxi en la especialidad de Diseño Gráfico Computarizado.
- Coordinador de la especialidad de Diseño Gráfico Computarizado de la Universidad Técnica de Cotopaxi.
- Docente de la Especialidad de Cerámica del "COLEGIO TÉCNICO EN ARTES "14 DE OCTUBRE", de la Parroquia La Victoria del Cantón Pujilí, del 2002 al 2007
- Director de la Especialidad de Cerámica del "COLEGIO TÉCNICO EN ARTES 14 DE OCTUBRE", de la Parroquia La Victoria del Cantón Pujilí, del 2002 al 2007.
- Ayudante de cátedra de la materia Teoría del color. Universidad Central del Ecuador. Facultad de artes.
- Profesor sustituto de la materia Teoría del color. Primer año de la Facultad de Artes de la Universidad Central.
- Actual miembro de la comisión de Cultura de la FENAPUPE.
- Miembro del directorio de la Asociación de Docentes de la Universidad Técnica de Cotopaxi.

### DATOS ACADÉMICOS

#### Estudios primarios

Escuela "Dr. Pablo Herrera" Pujilí, Cotopaxi.

#### Estudios Secundarios

"Instituto Pedagógico Belisario Quevedo" Pujilí, Cotopaxi.

#### Estudios superiores

"Instituto Pedagógico Belisario Quevedo",  
"Universidad Central del Ecuador".

#### Posgrado

"Universidad Andina Simón Bolívar",  
"Universidad Indoamérica".

#### Títulos

**SUPERIOR:** Profesor de Educación Primaria.

**PREGRADO:** Licenciatura en Artes Plásticas, especialidad pintura y cerámica.

**POSGRADO:** Magister en Administración y Educación Superior. Egresado de la Maestría en Estudios de la Cultura mención Artes y Estudios Visuales.

**Fuente:** Joselito Otáñez (2023).