



Universidad
Técnica de
Cotopaxi

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

Facultad de Ciencias Humanas y Educación

CARRERA: INGENIERÍA EN DISEÑO GRÁFICO COMPUTARIZADO

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

TEMA:

**“LEYENDA GRÁFICA DEL CANTÓN SALCEDO, PROVINCIA DE
COTOPAXI, APLICADA EN UNA AGENDA ILUSTRADA”.**

Proyecto de Investigación presentado previo a la obtención del título de ingenieras en Diseño
Gráfico Computarizado

AUTORAS:

Azogue Chisag Celida Aracelly

Chicaiza Toapaxi Jenny Marisol

TUTOR:

Mg. Chango Pastuña Sergio Eduardo

LATACUNGA-ECUADOR

Febrero 2019

DECLARACIÓN DE AUTORÍA

Nosotras, **AZOGUE CHISAG CELIDA ARACELLY** con **C.I: 180477794-2** y **CHICAIZA TOAPAXI JENNY MARISOL** con **C.I: 050369931-6** declaramos ser autoras del presente proyecto de investigación: **“LEYENDA GRÁFICA DEL CANTÓN SALCEDO, PROVINCIA DE COTOPAXI, APLICADA EN UNA AGENDA ILUSTRADA”**, siendo **MG. SERGIO CHANGO**, 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 mi exclusiva responsabilidad.



.....
AZOGUE CHISAG CELIDA ARACELLY
C.I. 180477794-2



.....
CHICAIZA TOAPAXI JENNY MARISOL
C.I: 050369931-6

AVAL DEL TUTOR DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

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

“LEYENDA GRÁFICA DEL CANTÓN SALCEDO, PROVINCIA DE COTOPAXI, APLICADA EN UNA AGENDA ILUSTRADA” Egresados de la Facultad de Ciencias Humanas y Educación de la Carrera de Diseño Gráfico Computarizado por cuanto, realizado por las postulantes, **AZOGUE CHISAG CELIDA ARACELLY** y **CHICAIZA TOAPAXI JENNY MARISOL** 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 Honorable Consejo de Dirección de la Facultad de Ciencias Humanas y Educación de la Universidad Técnica de Cotopaxi designe, para su correspondiente estudio y calificación.

Latacunga, febrero del 2019



.....

MG. SERGIO EDUARDO CHANGO PASTUÑA
C.I.: 0502372170

DIRECTOR DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

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 Humanas y Educación; por cuanto, las postulantes: **AZOGUE CHISAG CELIDA ARACELLY** y **CHICAIZA TOAPAXI JENNY MARISOL** egresadas de la Carrera de Diseño Gráfico Computarizado con el título del Proyecto de Investigación: **“LEYENDA GRÁFICA DEL CANTÓN SALCEDO, PROVINCIA DE COTOPAXI, APLICADA EN UNA AGENDA ILUSTRADA”** 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, febrero 2019

Para constancia firman:



Lector 1 (Presidente)
Nombre: Mg. Lorena Villacrés
CC: 060406468-3



Lector 2
Nombre: Mg. Santiago Brito
CC: 171017229-5



Lector 3
Nombre: Mg. Ximena Parra
CC: 010293729-9

AGRADECIMIENTO

A Dios por darme la fuerza necesaria para seguir adelante y así cumplir con mis objetivos.

A mis padres, quienes, con sus consejos, y el apoyo incondicional de mis hermanos, la confianza, comprensión y amor que tienen depositado en mí han hecho una persona sencilla capaz de cumplir con las metas que me he propuesto.

A la Universidad Técnica de Cotopaxi, institución que me abrió sus puertas para formarme como una profesional y a todos los docentes de la carrera quienes transmitieron sus conocimientos.

Agradecer al Tutor Mg. Sergio Chango por su paciencia, conocimientos prácticos, teóricos y apoyo dado para la culminación del presente trabajo de investigación.

Aracelly

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por bendecirme la vida, por guiarme a lo largo de mi existencia, ser el apoyo y fortaleza en aquellos momentos de dificultad, tropiezos y de debilidad.

Gracias a mis padres: Maria Luciala Toapaxi y José Antonio Chicaiza, por ser los principales promotores de nuestros sueños, por confiar y creer en mis expectativas, por los consejos, valores y principios que me ha inculcado.

Agradezco a los docentes de la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad Técnica de Cotopaxi, que han impartido sus conocimientos a lo largo de la preparación de esta profesión, de manera especial, al master Sergio Chango tutor de nuestro proyecto de investigación quien ha guiado con su paciencia, y su rectitud como docente, y a los habitantes del cantón Salcedo quienes aportaron con sus valiosos conocimientos que contribuyeron para nuestra investigación.

Jenny

DEDICATORIA

Éste trabajo está dedicado a mis padres Azogue Abelardo y Eva Chisag, por todo el esfuerzo y sacrificio, por llenarme de su fuerza para vencer todos los obstáculos que se han presentado en mi vida.

A mis hermanos Jefferson, Silvana y John, por siempre brindarme todo el cariño, comprensión, apoyo incondicional y la confianza en cada momento.

Aracelly

DEDICATORIA

Dedico este proyecto principalmente a Dios, por haberme dado la vida y permitirme el haber llegado hasta este momento tan importante de mi formación profesional, y sobre todo a ese ser de luz que hace que mis días sean maravillosos que, con su amplia sonrisa, con esos ojos color marrón como el café que me mantenía despierta hasta altas horas de la madrugada. Gracias por ser mi cómplice mi confidente, mi amiga, por ayudarme a crecer por amarme, por ser tan tú, pero sobre todo gracias por nunca cortarme las alas, hablo de mi madrecita, que es el pilar más importante y por demostrarme siempre su cariño, por la fortaleza, la confianza y apoyo incondicional. A mis hermanos quienes siempre creyeron en mí, y que soy capaz de dar aún más.

Jenny



Universidad
Técnica de
Cotopaxi

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y EDUCACIÓN
CARRERA DE INGENIERÍA EN DISEÑO GRÁFICO COMPUTARIZADO

TITULO: “LEYENDA GRÁFICA DEL CANTÓN SALCEDO, PROVINCIA DE COTOPAXI, APLICADA EN UNA AGENDA ILUSTRADA”.

Autores: Azogue Aracelly
Chicaiza Jenny

RESUMEN

El presente trabajo de investigación parte de una realidad social que se vive y se hace más obvia cada día; en la actualidad se evidencia el escaso conocimiento de las leyendas locales, debido a la globalización y diferentes hábitos de comunicación, que actualmente los elementos visuales son el medio de comunicación principal. Debido a ello se han buscado otras alternativas para la propagación de relatos orales que ha sido una forma de difusión tradicional, tales como; proyectos y libros, direccionados únicamente para un público infantil; es por ello que se pretende desarrollar un medio de comunicación gráfica visual alternativo para comunicar estos saberes, denotando un material de uso cotidiano como lo es la agenda, en la cual se incorporarán ilustraciones transformando el lenguaje oral, al lenguaje gráfico. Por lo tanto, esta investigación se desarrolló mediante las técnicas de investigación de documentación bibliográfica y de campo, direccionada a los ciudadanos salcedences de la tercera edad, en donde se evidencio el limitado conocimiento que poseen los habitantes del sector sobre las leyendas de la localidad, en los cuales se pudo hallar varias conocidas y desconocidas tales como: El tren fantasma, la leyenda del príncipe San Miguel, el toro negro, Tayta Yambo, entre otros, siendo de estas narrativas escogida una, para el desarrollo y creación de personajes y escenografías a ser aplicada en la agenda, siendo esta la leyenda “El árbol encantado”, por ser vivida por un joven del sector. Por consiguiente se desarrolló la estructura de las ilustraciones mediante la implementación de un focus group tomando como referencia a los principales exponentes gráficos de Latinoamérica, determinando de este modo el estilo grafico por los mismos jóvenes salcedences, de la misma manera se contempló la metodología para la ilustración desde el pensamiento creativo de Ortega (2014), y generando la diagramación por medio de los principios editoriales, en el cual se formó un equilibrio visual entre texto e imagen, obteniendo gran acogida entre la juventud salcedense.

Palabras clave: saberes ancestrales, narrativa, ilustración analógica y digital, lenguaje gráfico visual, diagramación; agenda ilustrada.



Universidad
Técnica de
Cotopaxi

COTOPAXI TECHNICAL UNIVERSITY

HUMAN SCIENCES AND EDUCATION DEPARTMENT COMPUTED GRAPHIC DESIGN ENGINEERING CAREER

TITLE: "GRAPHIC LEGEND SALCEDO CANTON, COTOPAXI PROVINCE, APPLIED IN AN ILLUSTRATED BOOK".

Authors: Azogue Aracelly
Chicaiza Jenny

ABSTRACT

The present researching work starts from a social reality that we lived and becomes more obvious every day; nowadays, there is evidence of unusual knowledge of local legends, due to globalization and different communication habits, which currently the visual elements are the main means of communication. For this reason, other alternatives have been required for the transmission of spoken stories that has been a form of traditional dissemination, such as; projects and books, addressed only to a children's audience; that is why it is intended to develop an alternative visual graphic communication means to communicate this knowledge, denoting a material of daily use such as the agenda, which will incorporate illustrations transforming spoken language, graphic language. Therefore, this research was developed by means of research techniques of bibliographic and field documentation, addressed to the citizens of Salcedences of the third age, where the limited knowledge that the inhabitants of the sector have about the legends of the locality was evidenced, which could be found several known and unknown such as: The ghost train, the legend of San Miguel prince, the black bull, Tayta Yambo, among others, being one of these narratives chosen for the development and creation of characters and scenography to be applied in the agenda, this being the legend "The enchanted tree", to be lived by a young man from the sector. Therefore the structure of the illustrations was developed through the implementation of a focus group taking as reference the main graphic exponents of Latin America, thus determining the graphic style for the young people from Salcedences, in the same way the methodology for the illustration from the creative thinking of Ortega (2014), and generating diagramming through editorial principles, in which a visual balance was formed between text and image, obtaining great acceptance among youth from Salcedo.

KEYWORDS: Ancestral knowledge, Narrative, Analogue and digital illustration, Visual graphic language, Diagramming; Illustrated agenda.



Universidad
Técnica de
Cotopaxi

CENTRO DE IDIOMAS

AVAL DE TRADUCCIÓN

En calidad de Docente del Idioma Inglés del Centro Cultural de Idiomas de la Universidad Técnica de Cotopaxi; en forma legal **CERTIFICO** que: La traducción del resumen del proyecto de investigación al Idioma Inglés presentado por las señoritas Egresadas de la Carrera de Ingeniería en Diseño Gráfico Computarizado de la Facultad de Ciencias Humanas y Educación: **AZOGUE CHISAG CELIDA ARACELLY** y **CHICAIZA TOAPAXI JENNY MARISOL** cuyo título versa **“LEYENDA GRÁFICA DEL CANTÓN SALCEDO, PROVINCIA DE COTOPAXI, APLICADA EN UNA AGENDA ILUSTRADA”**, 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 certificado de la manera ética que estimaren conveniente.

Latacunga, febrero del 2019

Atentamente,


Msc. Alison Mena Barthelotty
DOCENTE CENTRO DE IDIOMAS
C.C. 0501801252



CENTRO
DE IDIOMAS

INDICE

1. INFORMACIÓN GENERAL.....	1
2. RESUMEN DEL PROYECTO.....	3
3. JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO	4
4. BENEFICIARIOS DEL PROYECTO	6
5. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	7
5.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	7
5.2 DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA	12
5.3 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	13
6. OBJETIVOS:	13
GENERAL.....	13
ESPECÍFICOS	13
7. ACTIVIDADES Y SISTEMA DE TAREAS EN RELACIÓN A LOS OBJETIVOS PLANTEADOS:.....	14
8. FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICO TÉCNICA.....	17
8.1 ANTECEDENTES	17
8.2 LA NARRACIÓN	22
8.2.1. <i>Definición de narración</i>	22
8.3 LA NARRACIÓN DESDE EL DISEÑO GRÁFICO	22
8.4 TIPOS DE NARRACIÓN	23
8.4.1 <i>Narración Visual</i>	24
8.4.2 <i>La ilustración, es la narración visual.</i>	24
8.4.2.1 <i>La analogía entre la narración literaria y la narración ilustrada.</i>	25
8.4.3 <i>Formas narrativas: los géneros</i>	26
8.2.5 <i>Guion Literario</i>	27
8.4 LA LEYENDA	28
8.4.1 <i>Definición de leyenda</i>	28
8.4.2 <i>Tipos de leyendas</i>	28
8.4.2.1 <i>Leyendas Antropogónicas</i>	28
8.4.2.2 <i>Leyendas Teogónicas</i>	28
8.4.2.3 <i>Leyendas escatológicas</i>	28

8.4.2.4 Leyendas etiológicas.....	29
8.4.2.5 Leyendas Cosmogónicas.....	29
8.4.2.6 Leyendas Históricas.....	29
8.4.2.7 Leyendas Infantiles.....	29
8.4.2.8 Leyendas Religiosas.....	29
8.4.2.9 Leyendas Locales.....	30
8.4.2.10 Leyendas Rurales.....	30
8.4.2.11 Leyendas Urbanas.....	30
8.4.3 <i>Leyendas del cantón Salcedo</i>	31
8.5 LA ILUSTRACIÓN.....	41
8.5.1 <i>Definición de ilustración</i>	41
8.5.2 <i>La ilustración en las leyendas</i>	42
8.5.3 <i>Tipos de ilustración</i>	42
8.5.3.1 Conceptual.....	42
8.5.3.2 Literal.....	43
8.5.3.3 Tradicional.....	43
8.5.3.4 Digital.....	43
8.5.4 <i>Géneros ilustrativos</i>	44
8.5.4.1 <i>Comic</i>	44
8.5.4.2 <i>Infantil</i>	44
8.5.4.3 <i>Humor gráfico</i>	45
8.5.4.4 <i>Ilustración narrativa</i>	45
8.6 ESTILOS GRAFICOS EN LA ILUSTRACIÓN.....	45
8.6.1 <i>Definición de estilos graficos en la ilustración</i>	45
8.6.2 <i>VECTORIAL</i>	46
8.6.2.1 <i>Artistas vectoriales latinoamericanos</i>	46
8.6.2.2 <i>Viscera Vicarious</i>	46
8.6.2.3 <i>Cristiano Siqueira</i>	46
8.6.2.4 <i>Juanco Alegre</i>	46
8.6.2.5 <i>Pablo Lobato (Argentina)</i>	47
8.6.3 <i>PINTURA DIGITAL</i>	47
8.6.3.1 <i>Artistas de pintura digital</i>	47
8.6.3.2 <i>David Dunstan [Loopydave] (Australia)</i>	47

8.6.3.3 Luciano Velázquez (Argentina)	48
8.6.3.4 Federico Combi (Argentina)	48
8.6.4 <i>COMÍC</i>	48
8.6.4.1 El arte en el cómic	49
8.6.4.2 René Ríos Boettiger (Chile)	49
8.6.4.3 Rafael Cortiella (España)	49
8.6.4.4 Joaquín Salvador Lavado [Quino] (Argentina)	49
8.6.4.5 Iván Rodrigo Mendizábal (Ecuador)	49
8.6.4.7 Rafael Cutberto Navarro y Modesto Vázquez González (Mexico).....	50
8.6.5 <i>PIXEL ART</i>	50
8.6.5.1 Representantes del estilo de pixel	50
8.6.5.2 Adrián de la Garza (Mexico).....	50
8.6.5.3 Gerardo Quiroz (Perú)	50
8.6.5.4 Juan Estévez (Colombia)	51
8.6.5.5 Octavi Navarro (España).....	51
8.7 <i>TÉCNICA DE REPRESENTACIÓN ARTÍSTICA ANALÓGICA</i>	51
8.7.1 <i>Definición de técnica de representación artística analógica</i>	51
8.7.1.1 Artistas análogos	51
8.7.1.2 Diana Peredo Morales (Mexico)	51
8.7.1.3 Felipe Bedoya (Colombia)	52
8.8 <i>MOVIMIENTOS ARTÍSTICOS O ISMOS</i>	52
8.8.1 <i>Definición</i>	52
8.8.2 <i>Surrealismo</i>	52
8.8.3 <i>Expresionismo</i>	52
8.8.4 <i>Simbolismo</i>	52
8.8.5 <i>Cubismo</i>	53
8.8.6 <i>Ilustradores en el arte del ismo.</i>	53
8.8.6.1 Enrique Grau Araújo.....	53
8.8.6.2 Arturo Borda (Bolivia).....	53
8.8.6.3 Juan Gris	53
8.9 <i>LA ILUSTRACIÓN APLICADA EN CUENTOS Y LEYENDAS</i>	54
8.10 <i>DEFINICIÓN DEL DISEÑO EDITORIAL</i>	54
8.10.1 <i>Elementos del Diseño Editorial</i>	54

8.10.1.1 Elementos Externos	54
8.10.1.1.1 Cubierta:.....	54
8.10.1.1.2 Lomo.....	54
8.10.1.2 Elementos Internos	55
8.10.1.2.1 Maquetación.....	55
8.10.1.2.2 La retícula	55
8.10.1.2.3 Las columnas.....	55
8.10.1.2.4 Los módulos.....	55
8.10.1.2.5 Los medianiles	55
8.10.1.2.6 Los márgenes	56
8.10.1.2.7 Los marcadores	56
8.10.1.2.3 Tipografía:.....	56
8.10.1.2.4 Color:	56
8.11 MATERIAL DE OFICINA.....	56
8.10.1 <i>La agenda</i>	57
9. PREGUNTAS CIENTIFICAS O HIPOTESIS.....	58
10. METODOLOGÍAS Y DISEÑO EXPERIMENTAL	60
10.1 ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN	60
10.1.1 <i>Enfoque cualitativo</i>	60
10.2 TIPOS DE INVESTIGACIÓN	61
10.2.1 <i>Investigación bibliográfica</i>	61
10.2.2 <i>Investigación documental</i>	61
10.2.3 <i>Investigación de campo</i>	62
10.2.4 <i>Investigación proyectual</i>	62
10.2.5 <i>Técnicas de investigación de datos</i>	63
10.2.5.1 La Observación.....	63
10.2.5.2 La Entrevista.....	64
10.2.5.3 El focus group.....	64
10.3 METODOLOGÍA PROYECTUAL	65
10.3.1 <i>Metodología para la ilustración desde el pensamiento creativo</i>	65
1. Identificación de la problemática	65

2.	Para dar vida a las ilustraciones es ineludible partir de la investigación y la documentación.	66
3.	La determinación de palabras clave y la creación de instrumentos para ilustrar son un buen punto de partida para dar forma a las ideas y conceptos.	66
4.	Definir ideas y conceptos para ilustrar.	66
5.	La formalización de los conceptos mediante la graficación y la aplicación de principios visuales y retóricos de la imagen.	67
6.	Aplicación de principios visuales y retóricos de la imagen (escuelas, tendencias, etc.).....	67
7.	Bocetos	67
8.	Estudio de la morfología	68
9.	La técnica y la estética potencian el significado de las ilustraciones.	68
10.	Asociación con medios tecnológicos.....	68
11.	Aplicación de soporte y hacer visibles las ilustraciones.....	68
11.	ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS.....	69
11.1.	FICHAS DE LAS ENTREVISTAS	77
11.2.	Ficha del <i>Focus Group</i>	87
12.	PROPUESTA DEL PROYECTO.....	91
12.1.	METODOLOGÍA PARA LA ILUSTRACIÓN DESDE EL PENSAMIENTO CREATIVO DE ORTEGA (2014).....	91
12.1.1.	<i>Identificación de la problemática</i>	91
12.1.2	<i>Para dar vida a las ilustraciones es ineludible partir de la investigación y la documentación.</i>	91
12.1.3	<i>La determinación de palabras clave y la creación de instrumentos para ilustrar son un buen punto de partida para dar forma a las ideas y conceptos.</i>	91
12.1.4.	<i>Definir ideas y conceptos para ilustrar.</i>	93
12.1.5.	<i>La formalización de los conceptos mediante la graficación y la aplicación de principios visuales y retóricos de la imagen.</i>	93
12.1.6.	<i>Aplicación de principios visuales y retóricos de la imagen (escuelas, tendencias, etc.)</i>	94
12.1.7.	<i>Bocetos</i>	96
12.1.7.1.	<i>Aplicación de los bocetos en la ficha.</i>	98

12.1.8. Estudio de la morfología.....	103
12.1.9. <i>La técnica y la estética potencian el significado de las ilustraciones.</i>	106
12.1.10. <i>Asociación con medios tecnológicos</i>	112
12.1.11. <i>Aplicación de soporte y hacer visibles las ilustraciones</i>	118
12.1.11.1. DIAGRAMACIÓN.....	118
13. IMPACTOS.....	123
14. RESUPUESTO PARA LA ELABORACIÓN DEL PROYECTO	124
14.1 MARCO ADMINISTRATIVO	124
14.2 COSTOS DIRECTOS	125
14.3 GASTOS INDIRECTOS.....	126
14.4 PRESUPUESTO GENERAL	126
15. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	127
15.1 CONCLUSIONES	127
15.2 RECOMENDACIONES	128
16. BIBLIOGRAFIA.....	130
Heredia, A. (2016). <i>Relatos, leyendas y crónicas de mi tierra</i> . Salcedo-Cotopaxi- Ecuador: Editorial: Pedro Jorge Vera - Sede Nacional].....	132
17. ANEXOS	136
2.- INSTRUCCIÓN	141
2.- INSTRUCCIÓN	142

INDICE DE TABLAS

Tabla 1: Beneficiarios del proyecto	6
Tabla 2: Actividades y sistemas de tareas en relación a los objetivos planteados	14
Tabla 3: Preguntas científicas o hipótesis	58
Tabla 4: Tabla de relaciones de leyendas y el público objetivo	92
Tabla 5: Tema: Definición de personajes.....	93
Tabla 6: Tema: Definición de escenarios	94
Tabla 7: Recursos.....	124

Tabla 8: Costos directos.....	125
Tabla 9: Gastos indirectos.....	126
Tabla 10: Presupuesto general.....	126

INDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1: Ilustración vectorial, autores e ilustraciones.....	87
Gráfico 2: Pintura digital, autores e ilustraciones.....	88
Gráfico 3: El arte del cómic, autores e ilustraciones	88
Gráfico 4: El arte del cómic, autores e ilustraciones	89
Gráfico 5: Pixel Art, autores e ilustraciones	89
Gráfico 6: Técnica de representación artística analógica, autores e ilustraciones.....	90
Gráfico 7: Movimiento artístico (ISMO), autores e ilustraciones	90
Gráfico 8: Resultado de focus group “Estilos gráficos en la ilustración”	70
Gráfico 9: Resultado de Focus group “ilustración vectorial”.....	71
Gráfico 10: Resultado de Focus group “Pintura digital”	72
Gráfico 11: Resultado de Focus group “Cómico”	73
Gráfico 12: Resultado de Focus group “Pixel art”	74
Gráfico 13: Resultado de Focus group “Ilustración analógica o tradicional”	75
Gráfico 14: Resultado de Focus group “ISMO”.....	76
Gráfico 15: Bocetaje y corrección de Wilfrido	96
Gráfico 16: Bocetaje y corrección de la mujer misteriosa 1	97
Gráfico 17: Bocetaje y corrección del panadero	97
Gráfico 18: Bocetaje y aplicación en ficha de Wilfrido	98
Gráfico 19: Bocetaje de Wilfido.....	98
Gráfico 20: Bocetaje y aplicación en ficha de el árbol de moshe.....	99
Gráfico 21: Bocetaje del árbol de Moshe.....	99
Gráfico 22: Bocetaje y aplicación en ficha de la primera mujer misteriosa	100
Gráfico 23: Bocetaje de la primera mujer misteriosa	100
Gráfico 24: Bocetaje y aplicación en ficha de la segunda mujer misteriosa.....	101
Gráfico 25: Bocetaje de la segunda mujer misteriosa.....	101
Gráfico 26: Bocetaje y aplicación en ficha del panadero.....	102

Gráfico 27: Bocetaje del panadero	102
Gráfico 28: Vectorización del escudo del cantón Salcedo	103
Gráfico 29: Morfología implementada en la ilustración “Wilfrido”	103
Gráfico 30: Morfología implementada en la ilustración “1ª Mujer”	104
Gráfico 31: Morfología implementada en la ilustración “2ª Mujer”	104
Gráfico 32: Morfología implementada en la ilustración “Panadero”	105
Gráfico 33: Morfología implementada en la ilustración “Mosher”	105
Gráfico 34: Escenario 1.....	106
Gráfico 35: Escenario 2.....	107
Gráfico 36: Escenario 3.....	107
Gráfico 37: Escenario 4.....	108
Gráfico 38: Escenario 5.....	108
Gráfico 39: Escenario 6.....	109
Gráfico 40: Escenario 7.....	109
Gráfico 41: Escenario 8.....	110
Gráfico 42: Escenario 9.....	110
Gráfico 43: Escenario 10.....	111
Gráfico 44: Escenario 11.....	111
Gráfico 45: Aplicación de software en escena 1 “Salcedo hace sigo y medio”	112
Gráfico 46: Aplicación de software en escena 2 “Wilfrido y el árbol”	113
Gráfico 47: Aplicación de software en escena 3 “Wilfrido y las mujeres misteriosas”.....	113
Gráfico 48: Aplicación de software en escena 4 “La plegaria de las mujeres”	114
Gráfico 49: Aplicación de software en escena 5 “Elevado por el viento”	114
Gráfico 50: Aplicación de software en escena 7 “Encuentro con el panadero”	115
Gráfico 51: Aplicación de software en escena 8 “Desesperado y aturdido”	116
Gráfico 52: Aplicación de software en escena 9 “esperando en el árbol”	116
Gráfico 53: Aplicación de software en escena 10 “Llegando a Salcedo”	117
Gráfico 54: Aplicación de software en escena 11 “El pan de Cuenca”	117
Gráfico 55: Aplicación de software de contraportada	118

INDICE DE FICHAS

Ficha 1: Leyenda "Incas del Yambo"	77
Ficha 2: Leyenda "La gallina y los pollitos de oro"	78
Ficha 3: Leyenda "El oscuro secreto de Yambo"	79
Ficha 4: Leyenda "Las monedas de oro"	81
Ficha 5: Leyenda "El duende de la casa vieja"	82
Ficha 6: Leyenda "El toro negro"	83
Ficha 7: Leyenda "TAYTA YAMBO"	84
Ficha 8: Leyenda "La campana de oro"	85
Ficha 9: Leyenda "El árbol encantado"	86

INDICE DE DIAGRAMACIÓN

Diagramación 1: Aplicación de textura y derechos de autor	119
Diagramación 2: Tema: Aplicación de texto y Escudo	119
Diagramación 3: Tema: Aplicación de ilustraciones y bocetos originales	120
Diagramación 4: Tema: Aplicación de los elementos de la agenda	120
Diagramación 5: Portada y Contraportada.....	122

1. INFORMACIÓN GENERAL

Título del Proyecto:

LEYENDA GRÁFICA DEL CANTÓN SALCEDO, PROVINCIA DE COTOPAXI, APLICADA EN UNA AGENDA ILUSTRADA.

Fecha de inicio:

Abril 2018

Fecha de finalización:

Abril 2019

Lugar de ejecución:

Salcedo-Cotopaxi-Ecuador.

Unidad Académica que auspicia

Universidad Técnica de Cotopaxi.

Carrera que auspicia:

Diseño Gráfico.

Proyecto de investigación vinculado:

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

Área de Conocimiento:

02 Artes y Humanidades

Línea de investigación:

Línea de investigación dominante: Educación, comunicación, y diseño gráfico para el desarrollo humano social.

Segunda línea: cultura patrimonio y saberes ancestrales.

Sub-líneas:

Diseño gráfico aplicado a la investigación y gestión histórico cultural.

Categorización:

- Investigación, difusión y apropiación del patrimonio cultural tangible e intangible: pueblos y nacionalidades indígenas.
- Registros iconográficos de la identidad histórica cultural y para la concienciación, y/o denuncia social de los pueblos.
- Productos audiovisuales aplicados a proyectos culturales.
- Muralismo e intervención de los espacios públicos para la difusión de expresiones culturales y artísticas, a través de estrategias de la comunicación visual/audiovisual.

2. RESUMEN DEL PROYECTO

El presente trabajo de investigación parte de una realidad social que se vive y se hace más obvia cada día, la narración de leyendas que nuestros antepasados han ido impartiendo de generación en generación se tornó al olvido, en la actualidad se evidencia su escaso conocimiento, debido a la globalización y diferentes hábitos de comunicación, que se han ido generando hasta la actualidad, en donde los elementos visuales son el medio de comunicación primordial. Debido a la desaparición se han buscado otras alternativas para la propagación de historias, tales como; proyectos y libros, direccionados a un público infantil, en base a la narrativa oral, que ha sido una forma de difusión tradicional, pero no todos pueden acceder a ello, y los que sí lo puede hacer, le dan un solo uso a estos elementos, puesto que el número de veces que el lector o usuario revisa esta propuesta visual, es de una o dos ocasiones; por ello se pretende desarrollar medio de comunicación gráfica visual alternativo para comunicar estos saberes, una agenda ilustrada, en la cual se incorporarán ilustraciones transformando el lenguaje oral, al lenguaje gráfico. Por lo tanto, esta investigación se plantea el siguiente objetivo: elaborar una agenda ilustrada inspirada en una leyenda del cantón Salcedo, mediante la caracterización de personajes, la recreación de sus respectivos escenarios y acontecimientos, dirigida a jóvenes, para la preservación de la memoria colectiva de la población. A causa de esto se genera la siguiente interrogante ¿Cómo caracterizar las leyendas icónicas del cantón Salcedo para ser aplicadas en un medio de comunicación visual, traduciendo el lenguaje oral hacia un lenguaje gráfico para aplicarlo en una agenda ilustrada? Para ello se utilizará la metodología para la ilustración desde el pensamiento creativo definido por Ortega (2014), en donde se determinará la línea gráfica a ser usada en la agenda ilustrada, que se generó a partir del *focus group* realizado con los jóvenes salcedenses, para la determinación de la tendencia ilustrativa. A su vez, para el contenido de la agenda se desarrollará la diagramación con base en la metodología de Jorge Frascara (2014) que abarca el diseño editorial, para obtener una jerarquización óptima entre los elementos que conllevan una agenda y las ilustraciones de las leyendas. El presente proyecto contribuirá con la orientación y a la integración de la sociedad y el sentido de pertenencia, puesto que el memorándum formará parte de los registros y documentos de las leyendas de este cantón, en donde se encuentre incorporada parte de la tradición salcedense direccionada a la juventud de esta localidad. Por consiguiente, las personas beneficiarias del proyecto abarcan a las investigadoras y diseñadoras del proyecto, expertos conocedores, guías turísticos y la juventud del cantón Salcedo.

3. JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO

Las manifestaciones culturales constituyen parte del patrimonio histórico y cultural de una región o territorio determinado. Es importante que la comunidad conozca y, mejor aún, reconozca todas las expresiones culturales existentes dentro del departamento para entender los vínculos entre los ambientes históricos, y los escenarios culturales que han ido repercutiendo al paso de los años, para preservarlos a las futuras generaciones (Ministerio Cultura, 2012).

La presente investigación se realiza por el escaso interés hacia las leyendas ancestrales por parte de la juventud salcedense por ello pretendemos fomentar el valor cultural, para revalorizarlas, puesto que han ido trascendiendo y formando parte de la vida de estos ciudadanos, hoy en día permanece solo en la remembranza de las personas de la tercera edad. Hablar de cultura implica llevar la mirada a otro ámbito con el fin de generar y valores ciudadanos en torno a las dinámicas culturales con el fin de desarrollar una percepción diferente de la identidad cultural, para ello se pretende crear una agenda ilustrada para difundir las mismas.

Se procura, no solamente generar conciencia cultural, sino además proporcionar información de calidad y de interés para la comunidad juvenil en torno a las vivencias, las cuales han generado hechos históricos que al pasar de los tiempos se han convertido en leyendas comentadas por los moradores del sector, con direccionamiento al respeto, tolerancia, participación y crítica, entre otros, pero con el pasar de los años las nuevas generaciones se han ido olvidando y sustituyendo con hábitos extranjeros adaptándose a la sociedad que constantemente evoluciona, dando escaso interés hacia las raíces nativas que identifica nuestra región.

Siendo partícipes de un enfoque sociocultural de las diferentes muestras artísticas que dan cuenta de su diversidad dando un escenario de comunicación hacia la juventud y enriquecer

los conocimientos ancestrales beneficiando directamente a los jóvenes que habitan en el sector, como un recurso visual que permite extender el alcance para las expresiones artísticas, enfocándonos en las leyendas de este histórico lugar, el cual es el principal facilitador para la elaboración de la agenda ilustrada con el fin de revalorizar, visualizar y apreciar las costumbres y tradiciones de la comunidad.

Nuestros antepasados han narrado hechos anteriores pasando de padres a hijos, en la actualidad los únicos que preservan estas leyendas son los adultos mayores, puesto que con la llegada de la tecnología la narrativa oral se ha ido desvaneciendo y quedando únicamente como medio de difusión en las memorias de los ancianos del sector, siendo las leyendas parte de la vivencia y cultura salcedense, guiándonos mediante estas historias se pretende difundirlas a través de medios impresos, como son las agendas, aplicando técnicas que actualmente son un factor atrayente hacia el sector juvenil tales como las ilustraciones y caracterización de los personajes interpretados conforme al sector al cual se desarrollan como icono principal.

Mediante la recopilación encontrada de la leyenda permitirá crear una agenda ilustrada como medio de comunicación y difusión de la misma, orientando a la integración de la sociedad y el sentido de pertenencia de la cultura salcedense de tal forma que pueda ser visualizada y usada por los consumidores, en donde se relata cada uno de las historias con el propósito de transmitir el mensaje histórico-cultural a la juventud actual, mediante la manipulación de esta agenda, vendrá incorporado con elementos iconográficos de la leyenda, con la ilustración de las narrativas generadas a través del tiempo.

4. BENEFICIARIOS DEL PROYECTO

Tabla 1: Beneficiarios del proyecto

BENEFICIARIOS DEL PROYECTO		
Beneficiarios Directos	Beneficiarios Indirectos	
<ul style="list-style-type: none"> • Investigadores del proyecto • Expertos conocedores de leyendas de la localidad • Jóvenes habitantes del sector 	<ul style="list-style-type: none"> • Estudiantes de la carrera de diseño gráfico. • Diseñadores. y profesionales en el medio • Junta parroquial de Yambo. • Turistas. 	<p>394</p> <p>16</p> <p>4.000</p> <p>200 por semana</p>

Fuente: Instituto Nacional de Encuestas y Censos

Elaborado por: Azogue Aracelly, Chicaiza Jenny

El cantón Salcedo consta de 58.216 habitantes según el INEC Instituto Nacional de Encuestas y Censos del último censo del 2010, el 52.1% son mujeres y el 47.9% son hombres, específicamente siendo la población juvenil los beneficiarios directos, quienes serán considerados objetos de estudio a investigar.

En la tabla N° 2 se evidencian los organismos que permitirán transmitir a la sociedad, como son los jóvenes, estudiantes y diseñadores, juntas parroquiales, turistas con el desarrollo de ilustraciones y prototipos que reflejaran las leyendas del sector. A su vez se especifica el lugar perteneciente al cantón, a ser considerado para la recolección de información, como lo es Yambo y por ser el lugar más renombrado y conocido de la ciudad.

TARGET: Nuestro público objetivo se determina en jóvenes de entre 18 a 25 años, con inclinación hacia determinadas actividades, tales como: ilustración, redacción, narrativa, bitácora, apuntes, poesía, entre otras.

5. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

5.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El Ecuador está lleno de diversidad en cultura, mitos y leyendas en las regiones Insular, Costa, Oriente y en los Andes ecuatorianos, que a través del tiempo han ido dejando huellas, pero en la actualidad se visualiza su escaso conocimiento debido a la globalización y diferentes hábitos de comunicación, que se ha ido generando, en donde los elementos visuales son el auge primordial, por ello se han creado diversos métodos para su propagación, tales como; proyectos y libros, en base a la narrativa oral, que ha sido una forma de difusión tradicional, pero no todos pueden acceder a ello, a consecuencia de esto, se ha desarrollado en la publicación de Acosta (2015), el libro de “Mitos y leyendas de los Andes ecuatorianos”, de igual manera en el tomo “Leyendas del Ecuador edición 1 y 2”, por Allan, Chamorro e Ycaza, (2014), en la ilustración, han generado la diagramación y lanzamiento por el grupo editorial Santillana, así mismo se encontró el libro “Frío Ecuador” por Bilal, (2003), que realizó “Cuentos ecuatorianos de aparecidos” ambos distribuidos por Grupo editorial Norma, también se halló el libro “Veinte leyendas ecuatorianas y un fantasma” de Conde (2005), en la editorial Abracadabra Editores, acorde a la indagación planteada se pudo encontrar el libro “Entre nieblas, mitos y leyendas del páramo” redactada por Mena, Calle, Llambí, López, Ruggiero y Vásquez (Eds.), (2009), con la colaboración de Eduardo Cornejo en la ilustración, donde se recopilaron diversas leyendas que fueron publicadas por la editorial Abya Yala. Cada libro dio su lanzamiento en distintos años que fue abarcada de buena manera por los lectores, pero estos libros tienen precios poco accesibles.

No obstante, también se han creado proyectos vinculados a estos valores culturales, pero han sido realizados únicamente para un público infantil, tales como:

Méndez (2013), realizó su proyecto de investigación sobre la "Ilustración de personajes de leyendas urbanas de la ciudad de Cuenca, aplicadas en postales didácticas", así mismo Guanotuña (2015), efectuó su esquema referente a la "Elaboración de un cuento ilustrado de la leyenda "La Tunda", de la provincia de Esmeraldas. A su vez Palacios (2010), desempeño la "Elaboración de libros, aplicando la técnica POP-UP y de ilustración sobre la fauna y leyendas de las islas Galápagos".

Las leyendas ecuatorianas representan un valor histórico-cultural de gran trascendencia, pero la evolución tecnológica ha ido cambiando los hábitos de comunicación dejando de lado y favoreciendo a la pérdida de interés por leer los cuentos de la localidad; a consecuencia de estos acontecimientos, se han diseñado distintos medios informativos, por los cuales se pueda difundir las mismas, hacia la niñez, mediante el diseño de libros ilustrados y POP UP, aplicados en escuelas y unidades educativas. Así pues; se ha tomado a consideración a la juventud como beneficiario secundario de los proyectos establecidos anteriormente.

En la provincia de Cotopaxi la leyenda del Quilotoa, la tumba de Atahualpa, Las estrellas brillantes entre los Ilinizas, entre otras, forman parte de la historia de nuestra provincia, son desconocidas por la juventud, de modo que han incursionado en las costumbres extranjeras, dejando de lado lo que un día nuestros antepasados decían, oían y relataban, por ello se han ideado proyectos direccionados a un público infantil, en los cuales podemos encontrar:

Chaluisa y Remachi (2016), en su proyecto de titulación se ejecutó como tema "Diseño y diagramación de un libro ilustrado para la difusión de cuentos y leyendas originarios del pueblo de Zumbahua", también se puede mencionar el trabajo de Albán y Moreno (2009) quienes realizaron una "Propuesta de diseño editorial de un libro con ilustraciones infantiles sobre las tradiciones y leyendas del cantón Pujilí", a su vez Ullco y Coral (2016), se enfocaron en la "Elaboración de una historieta ilustrada sobre la fiesta de la parroquia San Buenaventura del cantón Latacunga".

La provincia de Cotopaxi abarca gran diversidad cultural y tradicional, entre ellas encontramos las leyendas, que han ido trascendiendo hasta la actualidad, pero el escaso ámbito para su propagación ha generado un alto descenso ante las historias. Es de ahí que se han generado programas asociados a las mismas, con el fin de difundir las leyendas cotopaxenses delimitadas en sectores tales como Zumbahua, Pujilí, Panzaleo y el cantón Latacunga mediante la diagramación de libros ilustrados y pop-up.

De acuerdo con la investigación realizada según Nicolás Carvallo (2015), "Los saberes ancestrales han sido víctimas del menoscabo cultural que se ha dado como parte de las estrategias hegemónicas de las sociedades imperialistas, que desde la época de la conquista han procurado apropiarse del territorio, tanto físico como simbólico (...)" [42p.], de igual forma Arenas y Álvarez (2015), argumenta lo que la juventud de hoy en día desconoce las leyendas nativas puesto que están sumergidas más en la tecnología, de esta manera enfocándose en la mitología extranjera.

La localidad cotopaxense es una tierra rica en leyendas, que identifican a cada sector, pero los únicos medios de difusión se encuentran en la narrativa oral de los habitantes de la tercera edad y proyectos referentes a esta temática, las cuales no han llegado a una circulación donde la juventud pueda acceder.

El cantón Salcedo, más conocida como la tierra de los helados por todo el territorio ecuatoriano, guarda sucesos histórico-culturales, formando parte de la identidad del sector; que han sido impartidas por generaciones hasta la actualidad; donde los ancianos de la localidad son los únicos quienes llevan estas vivencias en sus memorias, por este motivo se llevó a cabo proyectos asociados a las leyendas de la zona, en los cuales encontramos referentes tales como:

Jarrín (2017), acorde a su proyecto de investigación realizó “La ilustración y su aporte en la consolidación de personajes referentes a mitos y leyendas para niños del Cantón Salcedo”, de igual forma Ortega y Sánchez (2016), elaboraron un proyecto de diseño acerca de la leyenda "El tren fantasma, Libro pop-up", por otra parte Peralta y Sánchez (2016), efectuaron la "Elaboración de un folleto ilustrado para fomentar la cultura y tradición de las fiestas del Príncipe San Miguel", de igual forma Taipe (2014), produjo el “Diseño de una página web multimedia mediante fotografías y animaciones ilustradas del cantón Salcedo”. Conforme a estos proyectos se pudo evidenciar que el cantón Salcedo consta con esquemas vinculadas hacia estos valores culturales, pero para la realización de las mismas tienen un valor económico elevado, tales como los folletos y libros ilustrados o pop up, por esta razón no han podido llegar a su difusión.

Las leyendas se han considerado como un patrimonio cultural invaluable que poco a poco ha formado parte de la vida cotidiana de los habitantes de la ciudad, haciendo de ellas una estructura socioeconómica y cultural del contexto regional, como por ejemplo la laguna de Yambo que es una de las leyendas más mencionadas y reconocidas por la localidad por su insólita historia del tren fantasma, que se han creado proyectos adaptado en diferentes medios impresos y audiovisuales dirigiéndose a un público infantil, por lo tanto, es importante que la comunidad salcedense tenga un medio de difusión con ilustraciones que reflejen las vivencias de dichos personajes donde se encuentren plasmados los relatos tradicionales que contribuya con su transmisión y preservación.

Ahora bien, de acuerdo a los párrafos anteriores ya mencionados se pudo evidenciar que cada proyecto está vinculado a las leyendas de las ciudades ecuatorianas entre ellas se encuentra el cantón Salcedo, sin embargo, se ha direccionando hacia un público principal infantil y como secundario hacia la juventud, mediante la diagramación de libros (ilustrados y pop up), posters o folletos, por lo cual se pretendió difundir las mismas, pero esto no se ha podido consolidar puesto que requiere de un alto valor económico. Por ello se ha tomado como consideración la realización de una agenda ilustrada que se desarrolla hacia un público juvenil puesto que en la actualidad se ha considerado como auge principal el interés por las leyendas

o acontecimientos ficticios basados en hechos contemporáneos de la antigüedad, pero estas leyendas son introducidas por países extranjeros, tales como pop-art, comic y manga, que han generado indiferencia hacia las leyendas locales.

Llevar una agenda ilustrada organizada no tiene desventajas, de modo que permite llevar contactos, anotaciones y la planificación mensual, semanal y diaria de actividades por hacer, mediante esto las ilustraciones de las leyendas ancestrales podrán ser visualizadas, por los jóvenes salcedenses siempre que sea utilizado, de modo que irá generando pregnancia en la memoria del usuario. Ya que el anuario ayuda a la liberación de la mente, gracias a sus bondades que permiten la redacción personal del usuario ya que si esta anotado en la agenda, la mente tendrá un respiro y no estará colapsada de información que al final suele olvidarse, puesto que es un recordatorio eficaz.

Cabe considerar que por otra parte esta herramienta de uso cotidiano, ayuda a organizar horarios, calendarios, además, la persona portadora del mismo podrá comprobar qué ha hecho y qué le queda por hacer cada vez que lo necesite, fomentando su capacidad de autogestión, obviamente, también sirve para apuntar cualquier otro asunto que le interese.

Daenerys (2017), informa que una de las ventajas adicionales que ofrecen las agendas es que se puede decorar al gusto del usuario, además de que ya cuentan con un diseño original que las distingue de las demás, inclusive se puede ir más allá y personalizarlas al gusto. No es raro ver agendas que se caracterizan por ir decoradas con stickers, dibujos o recortes. Incluso las hay con fotografías, ya sean personales o simple y sencillamente destinadas a motivar.

Nicuesa (2014), desde su punto de vista nos dice que dentro de esta perspectiva se puede señalar que el libro ilustrado es el texto lo que prima, la ilustración tiene un papel secundario, es como un adorno, podríamos decir, que cumple, por tanto, es una función estética para

embellecer y ambientar la historia que se está contando, al mismo tiempo resulta cansado leer mucho texto. Por otro lado, en el álbum ilustrado, el texto e ilustración se complementan, e incluso la imagen es la que suele predominar; en cualquier caso, texto e ilustración dependen el uno de la otra; a su vez, los libros pop-up cuentan con dinámicas atrayentes principalmente hacia un público infantil, de acuerdo a la información recaudada podemos decir que todos estos elementos antes mencionados tienen un alto valor de consideración hacia la técnica ilustrativa, pero con un solo fin y uso limitado, mientras haya interés en la historia que se encuentra aplicada en este soporte.

5.2 DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA

En esta investigación se ha detectado medios de comunicación gráfica los cuales se ha enfocado en las leyendas más relevantes del cantón Salcedo a la colectividad, pero esta ciudad aún tiene más historias que relatar, en medios que todavía no han sido aplicados, medios en donde tenga pregnancia la caracterización e ilustración de las mismas, de una forma atrayente para un público juvenil.

Conforme a la investigación realizada existen diferentes medios gráficos por los cuales se difunden historia, relatos y vivencias, entre ellas las leyendas del Ecuador, mediante posters, afiches, revistas, libros ilustrados y pop-up, recíprocamente se los visualizan en dos o máximo tres ocasiones, a diferencia de la agenda, siendo una herramienta de constante uso, generando emociones hacia la persona, portadora de este anuario, de tal modo que se sienta identificado por medio de las ilustraciones, aplicadas en este soporte gráfico, al ser visualizada por el usuario durante el período de un año, puesto que este recurso impreso tiene esta función, por lo cual se pretende publicar estas manifestaciones icónicas.

5.3 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

Tomando en cuenta los antecedentes antes descritos, se plantea la siguiente interrogante: ¿Cómo caracterizar las leyendas icónicas del cantón Salcedo para ser aplicada en un medio de comunicación visual, traduciendo el lenguaje oral hacia un lenguaje gráfico para aplicarlo en una agenda ilustrada?

6. OBJETIVOS:

GENERAL

Elaborar una agenda ilustrada inspirada en una leyenda del cantón Salcedo, mediante la caracterización de personajes, la recreación de sus respectivos escenarios y acontecimientos, dirigida a jóvenes, para la preservación de la memoria colectiva de la población salcedense.

ESPECÍFICOS

- Registrar información de las leyendas existentes del cantón Salcedo, considerando distintos medios de información, tales como; personas de la tercera edad, expertos conocedores, documentos digitales e impresos, entre otros, para la selección de la leyenda más representativa del sector.
- Establecer la línea de ilustración idónea para el público objetivo, a través de la determinación de las tendencias gráficas contemporáneas, que se encuentran en mayor auge entre la juventud.
- Diseñar los personajes y escenarios de la leyenda seleccionada del cantón Salcedo, de acuerdo con la línea de ilustración digital previamente establecida.
- Diagramar la agenda ilustrada de acuerdo a los principios del diseño editorial, integrando los elementos que conlleva este medio impreso con la leyenda, dentro del lenguaje gráfico visual.
- Socialización de la agenda ilustrada con un grupo determinado de jóvenes salcedenses.

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

Tabla 2: Actividades y sistemas de tareas en relación a los objetivos planteados

Objetivo 1	Actividad	Resultado de la actividad	Descripción de la actividad (técnicas e instrumentos)
<p>Registrar información de las leyendas existentes del cantón Salcedo, considerando distintos medios de información, tales como; personas de la tercera edad, expertos conocedores, documentos digitales e impresos, entre otros, para la selección de la leyenda más representativa del sector.</p>	<p>1. Revisión de material bibliográfica (libros, revistas, archivos, páginas de internet).</p> <p>2 Visitas al cantón Salcedo para entrevistar y encuestar a los habitantes quienes tienen mayor información de la misma entre ellos se encuentran las personas de la tercera edad, y a los expertos conocedores:</p> <p>2.1. Diseño de entrevistas</p> <p>2.2. Entrevistas a moradores de la tercera edad del cantón Salcedo.</p> <p>2.3. Entrevistas a expertos conocedores de leyendas del Cantón Salcedo.</p> <p>2.4. Aplicación de entrevistas a jóvenes salcedenses.</p>	<p>Obtención de la información que permitirá dar cuerpo al contexto de la agenda ilustrada.</p> <p>Preguntas de la entrevista.</p> <p>Información sobre las leyendas más representativas del sector.</p> <p>Datos sobre las leyendas que más conocen los jóvenes de Salcedo.</p>	<p>Los resultados que se desean obtener son mediante la investigación bibliográfica, conjuntamente con la aplicación de la metodología de investigación de campo y el desarrollo de entrevista.</p>

	2.5. Sistematización, análisis e interpretación de entrevistas para la selección de la leyenda.	Leyenda representativa seleccionada.	
Establecer la línea de ilustración idónea para el público objetivo, a través de la determinación de las tendencias gráficas contemporáneas, que se encuentran en mayor auge entre la juventud.	Investigación de las tendencias ilustrativas que más llamen la atención entre la juventud salcedense: 1. Diseño de la metodología del grupo focal. 2. Invitación a participantes 3. Aplicación del grupo focal 4. Sistematización, análisis e interpretación del focus group	Obtención de la figura ilustrativa más relevante entre los jóvenes del cantón Salcedo, que permitirá establecer la técnica más idónea ante el público objetivo: Temas y guion del grupo focal. Confirmación de asistencia de los participantes. Datos del grupo focal. Selección del estilo gráfico.	Los resultados se obtendrán gracias a la metodología de investigación de campo mediante la aplicación del focus group.
Diseñar los personajes y escenarios de la leyenda seleccionada del cantón Salcedo, de acuerdo con la	Selección de los datos relevantes sobre la leyenda salcedense más significativa, según las entrevistas planteadas a los ciudadanos.	Temáticas principales de las que tratará la agenda ilustrada.	Metodología proyectual para la ilustración y diseño de personajes de Ortega Uso y aplicación de software.

<p>línea de ilustración digital previamente establecida.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Elaboración de la línea argumental de la agenda ilustrada 2. Elaboración del guion que será aplicado en la agenda (incluye a la creación de los personajes, diálogos, textos adicionales) 3. Elaboración de la línea gráfica de la leyenda. 	<p>Story line de la agenda ilustrada.</p> <p>Guion y ficha técnica.</p> <p>Diseño de personajes.</p> <p>Diseño de ambientes.</p> <p>Composición</p> <p>Línea gráfica</p>	
<p>Diagramar la agenda ilustrada de acuerdo a los principios del diseño editorial, integrando los elementos que conlleva este medio impreso con la leyenda, dentro del lenguaje gráfico visual.</p>	<p>Definición de la línea gráfica y su estilo de la ilustración adecuado para público objetivo según las necesidades de la comunicación visual.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Diseño de portada, contraportada. 2. Aplicación de la retícula. 3. Diseño de páginas maestras. 4. Diagramación de páginas internas. 5. Armado de la agenda para impresión de prototipo. 6. Impresión de prototipo 7. Terminados de la agenda. 	<p>Ilustración de la agenda aplicando las técnicas.</p> <p>Agenda</p>	<p>Impresión del producto tomando en cuenta el formato considerando el armado y acabado de la agenda ilustrada, previamente establecido.</p>

<ul style="list-style-type: none"> • Socialización de la agenda ilustrada con un grupo determinado de jóvenes salcedenses. 	Seleccionar un grupo determinado de jóvenes pertenecientes al cantón Salcedo que tengan inclinación hacia actividades ilustrativas, de redacción, realización de bitácoras, entre otras.	Sugerencias o aceptación del público objetivo en relación al prototipo de la agenda ilustrada.	Los resultados se obtendrán gracias a la metodología de investigación de campo
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------

Fuente: Azogue Aracelly, Chicaiza Jenny

Elaborado por: Azogue Aracelly, Chicaiza Jenny

8. FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICO TÉCNICA

8.1 ANTECEDENTES

Para el desarrollo de esta investigación se consideraron los siguientes antecedentes, mismos que corresponden a trabajos de investigación sobre temáticas similares a las de este proyecto, desarrolladas en el cantón Salcedo, provincia de Cotopaxi y en todo el Ecuador en los últimos diez años.

Como primer antecedente, se presenta la investigación titulada “El tren fantasma y otras leyendas de la laguna de Yambo” Libro pop-up, desarrollado en la Universidad Técnica de Cotopaxi por Ortega y Sánchez (2016), el estudio se enfocó en la provincia de Cotopaxi, localidad que cuenta con majestuosos paisajes, entre sus cantones, Salcedo conocido por ser un lugar de paso, no tiene una gran oferta turística y cultural, sin embargo, muy cerca de esta ciudad se puede encontrar la laguna de Yambo, conocida como “Laguna Encantada o Humeante”, destacada por las leyendas que se tejen alrededor de ella y son parte del diario vivir de los pobladores pero desconocidas por los turistas y se teme que se vayan perdiendo con el tiempo, siendo la comunicación visual parte fundamental de la publicidad, se pudo determinar que el principal problema es complementar la misma en la laguna de Yambo mediante un trabajo que enriquezca la memoria cultural de las personas, el escaso desarrollo de promoción e información turístico de la laguna de Yambo, ha generado en los habitantes y turistas un desconocimiento parcial de las leyendas, generando de este modo como objetivo

principal el diseño de un libro pop-up con ilustración digital basados en la investigación bibliográfica y de campo, con el fin de promocionar el tren fantasma y otras leyendas de la laguna de Yambo. Por ello para el desarrollo de la esta propuesta se hizo uso de la metodología de Jorge Frascara (2014) que abarca el diseño editorial, para obtener una jerarquización óptima entre los elementos que conllevan una agenda y las ilustraciones de las leyendas. Dando como resultado el planteamiento del diseño editorial como material didáctico para dar a conocer las leyendas de la laguna de Yambo, mejorando así el servicio al turista que visita este atractivo, además servirá de material informativo como ayuda para conocer las leyendas de la laguna de Yambo, puesto que el libro pop-up es un medio que llama mucho la atención de quien lo utilice. Visto de esta forma se llegó a la conclusión que para la elaboración del libro pop-up se debieron tomar en cuenta los criterios de los turistas y pobladores del sector en los aspectos psicológicos, funcionales y estéticos, para obtener un resultado positivo, mismo que fue comprobado en la aplicación del *focus group*, en la que se obtuvo una aceptación del 100% por parte de entrevistados.

Como segundo antecedente a ser considerado, se presenta la investigación titulada “Diseño y diagramación de un libro ilustrado para la difusión de cuentos y leyendas originarios del pueblo de Zumbahua en los idiomas kichwa y español dirigido a los niños y niñas de educación básica de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe (UECIB) “24 de Octubre” de la comunidad la Cocha-Zumbahua- Pujilí-Cotopaxi” , desarrollado en la Universidad Técnica de Cotopaxi por Chaluisa, y Remachi, (2016). En los últimos tiempos los jóvenes han adoptado costumbres, culturas y tradiciones occidentales, esto ha provocado la desvalorización de sus vivencias y la adopción de otras tradiciones que no son propias de su identidad cultural, de este modo se planteó la siguiente interrogante ¿Cómo introducir los conocimientos ancestrales en el libro ilustrado acerca de los cuentos y leyendas originarios de la comunidad, para difundir a los estudiantes?, dando así como su objetivo, la elaboración de un libro de cuentos y leyendas originarios del pueblo de Zumbahua en los idiomas kichwa y español, dirigido a los niños de UECIB “24 de octubre” de la comunidad La Cocha, para preservar las costumbres y tradiciones de los saberes ancestrales de la población. A través de la metodología de diseño de Vilchis (1998), que hace referencia sobre “El diseño, siendo una disciplina proyectual que se orienta hacia la resolución de problemas que el hombre se plantea en su continuo proceso de adaptación según sus necesidades físicas y espirituales” [p.38]. La

metodología empleada para el desarrollo eficiente de esta investigación, ayudó a conceptualizar de forma precisa la propuesta planteada, la misma que fue de gran importancia para la elaboración de un libro ilustrado acerca de cuentos y leyendas del pueblo indígena de la comunidad, siendo base principal para la investigación. Concluyendo que para la diagramación del libro se realizó la maquetación de acuerdo al impacto visual de las ilustraciones que fueron el objetivo principal del proyecto, las mismas que se distribuyeron acorde a los espacios gráficos de los personajes que abarcan la mayor parte que tiene el formato, las cajas de los textos escritos representan un espacio reducido dentro del formato, para generar el máximo impacto visual hacia el público infantil al cual fue dirigido el producto.

Cabe considerar, por otra parte, como tercer antecedente el siguiente tema de tesis “Elaboración de un libro ilustrado en pop up de la fiesta popular de la virgen de las mercedes, para su difusión en los niños de tercer año de educación básica de la unidad educativa Ana Páez de la ciudad de Latacunga” misma que fue desarrollado en la Universidad Técnica de Cotopaxi", realizado por Moreno y Muso (2016), ahora bien los investigadores plantearon el siguiente objetivo, elaborar un libro ilustrado en pop up de la fiesta popular de la Virgen de las Mercedes, para su difusión en los niños de tercer año de educación básica de la unidad educativa Ana Páez de la ciudad de Latacunga. Hoy en día la niñez está sumergida en la era de la tecnología haciéndolos tomar costumbres extranjeras, por ello se planteó la siguiente interrogante ¿Cómo incide un libro pop up como medio de comunicación visual para la difusión de la fiesta de la Virgen de las Mercedes en los niños de tercer grado de educación básica de la Unidad Educativa Ana Páez?, dentro de esta perspectiva el proyecto hace referencia al trabajo investigativo de diagramación e ilustración del contenido cultural de la ciudad de Latacunga, en donde la difusión de esta información imparte primordialmente hacia la niñez, con el propósito, de que este libro motive, y contribuya con material de lectura que permita animarlos a ser partícipes de una temática propia los Latacungueños. De acuerdo a la indagación realizada se llegó a la conclusión de que los docentes de tercer año de la unidad educativa “Ana Páez” consideran que es muy interesante transmitir la historia de las fiestas populares de la Virgen de las Mercedes por medio de un libro ilustrado pop up, este novedoso libro atraerá rápidamente al público objetivo al que está dirigido.

Como otro de los antecedentes encontrados en la provincia de Cotopaxi, se presenta la investigación titulada “Propuesta de diseño editorial de un libro con ilustraciones infantiles sobre las tradiciones y leyendas del cantón Pujilí para niños y niñas entre los 8 a 12 años de edad”, desarrollado en la Universidad Técnica de Cotopaxi por los autores Albán y Moreno (2010). Uno de los principales problemas que existen en la actualidad, es que la lectura se está quedando en un segundo plano, especialmente en el público infantil debido a los nuevos elementos de entretenimiento como: la televisión, computadora, videojuegos, que se encuentran al alcance de la mayoría; por eso la literatura debe ayudarse de elementos gráficos como la ilustración o la fotografía para enriquecerse y no ser olvidada, de este modo se planteó la siguiente interrogante ¿Cómo elaborar un libro, sobre el cual se plasme las tradiciones y leyendas más representativas, a través del texto e ilustraciones junto a un diseño atractivo y funcional?, de acuerdo a su problemática redactaron el siguiente objetivo, la elaboración del diseño editorial e ilustración infantil de un libro sobre las tradiciones y leyendas del cantón Pujilí, para que los niños y niñas entre los 8 a 12 años de edad conozcan y valoren su identidad cultural. El proyecto fue realizado mediante la técnica de investigación de campo, para recopilar información tanto del sector como de las leyendas coloquiales, dando como resultado que la mayor parte de los niños desean tener un libro que contengan ilustraciones sobre las tradiciones y leyendas de su pueblo, además reveló en gran número su apreciación por los libros que contienen dibujos, su conocimiento sobre la cultura de Pujilí se debe en gran medida a los relatos escuchados por sus familiares y otras personas cercanas. Es así que los autores llegaron a la conclusión en donde la forma de organización de los elementos gráficos como la portada y el interior de un libro deben complementarse una con otra de tal manera que permitan captar la atención de los pequeños lectores.

Siguiendo con los antecedentes vinculados a nuestro proyecto de investigación, se pudo palpar el siguiente tema de tesis “Elaboración de un cuento ilustrado de la leyenda “La Tunda”, material que será utilizado por los estudiantes de 8vo año en el módulo sexto de Mitos y Leyendas en la asignatura de Literatura y Lenguaje de la Escuela de Educación General Básica Fiscomisional Nuevo Ecuador de la provincia de Esmeraldas”, realizado en la Universidad Tecnológica Israel, por Guanotuña (2015). Con el pasar del tiempo factores como la Tecnología, las redes sociales, la moda entre otros, fueron interfiriendo en muchas familias descuidando así la tradición de narrar las leyendas que pasaban de generación en

generación, es por eso que el principal problema que proyecta el investigador fue que el libro asignado a los docentes del área de Literatura y Lenguaje e impartido a los estudiantes no contiene leyendas específicas de la ciudad de Esmeraldas. Y esto genero incultura acerca de personajes reales (escritores, poetas, novelista) como imaginarios (personajes de leyendas) propios de la provincia. Por todo lo mencionado se planteó el siguiente objetivo, elaboración de un cuento ilustrado de la leyenda “La Tunda” partiendo de la recolección de información que ayude al desarrollo de este material didáctico para que los niños del Escuela de Educación General Básica Fiscomisional Nuevo Ecuador conozcan esta leyenda que es propia de su ciudad, que se basó en el método creativo de diseño de Archer (1971) quien afirmó que el diseño "es una ciencia por ser una búsqueda sistemática cuya meta es el conocimiento" [p.42], siendo esta metodología apropiada para la realización del producto, ya que en cada una de sus fases contiene las etapas analítica, creativa y de ejecución, una vez aplicada las técnicas de investigación se presentó un cuento ilustrado de la Leyenda la Tunda, con los respectivos requerimientos de los estudiantes y docentes del área. Con el fin de que el material sea un gran aporte para el desarrollo del aprendizaje de los niños, el investigador llegó a la conclusión de que hay que adecuar la información al lenguaje de los niños, para que ellos acepten el recurso y puedan sentirse cómodos al momento de dar uso al libro.

En relación a los antecedentes anteriormente mencionados se presenta el proyecto referente al Análisis estilístico e intertextual de las obras: Un país lleno de leyendas de Graciela Eldregde y Leyendas del Ecuador de Édgar Allan García, desarrollado en la Universidad Técnica particular de Loja, investigación realizada por Chiriboga (2015), en donde Eldregde (2010) menciona con respecto a su obra, que “constituye un intento de unificar a las provincias del Ecuador a través de un elemento recurrente que son las leyendas”[p.30]. Su afán fue que ninguna provincia se quede sin representación, es decir que cada leyenda simbolice un aspecto de cada provincia, por ejemplo: Las minas de plata de Chulte que representa a la provincia del Carchi, de esta manera concluyo que “La literatura puede ser un gran aporte para mantener la cultura popular, porque recoge vivencias y hechos cotidianos, los mismos que son convertidos en coplas, adivinanzas, leyendas, entre otras”, Eldregde, (2010) entre sus obras literarias más relevantes podemos encontrar “Leyendas infantiles ecuatorianas” en donde el autor recrea dieciocho leyendas ecuatorianas destinadas a niños y jóvenes de habla hispana. Lo hace con un estilo dinámico, sencillo y mágico, sin olvidar los valores esenciales

de nuestra tradición [p.31]. Es así que se concluye al profundizar respecto a la leyenda y la trascendencia de este tipo de narraciones, no solo en la literatura de un país sino como un medio para fortalecer en los niños su identidad como miembros de una comunidad y para la valoración de sus raíces.

8.2 LA NARRACIÓN

8.2.1. Definición de narración

Contursi y Ferro (2000) tienen el mismo concepto de la narración; es decir desde sus puntos de vista afirman que es un hecho donde se cuentan historias de diferentes sucesos ya sea reales o ficticios en los cuales el lector se imagina los escenarios o a los personajes, en cada uno de los eventos son relatadas las reacciones de los personajes dando lugar a la imaginación de los oyentes. Mientras que para Bruner (2003) “Somos fabricantes de historias” [p. 14], es un acto interpretativo basado en recuerdos o hechos reales donde se presenta a los actores, escenarios, los cuales se llenan de imaginación sin límite alguno, la narración tiende a ser interpretada de diferentes maneras de acuerdo al interés que le dan los autores.

En consecuencia, los diferentes tipos de narración, son aplicados para dar un mejor contexto en el tiempo, en ocasiones se leen trabajos que plantean distintos puntos de importancia, para la interpretación de las historias, cuentos, leyendas, entre otros.

8.3 LA NARRACIÓN DESDE EL DISEÑO GRÁFICO

Flores (2015) desde su punto de vista manifiesta que es un método de expresión, el cual comunica un mensaje visual mediante ilustraciones, este tipo de narraciones tiene una estructura con la finalidad de comunicar una historia lo que se quiere transmitir se pueda visualizar claramente.

8.4 TIPOS DE NARRACIÓN

Genette (1970), estudia los diferentes tipos de narración, considerando el acto narrativo del narrador o el autor de quien cuenta la historia, desde su punto de vista hace énfasis en el tiempo de narración, a continuación, se mencionan los tipos de narración:

Narración ulterior: posición clásica del relato en pasado; la narración se realiza después de sucedidos los acontecimientos.

Narración anterior: relato predictivo en futuro y a veces en presente. El relato de anticipación (Ciencia-Ficción) se vincula a este tipo, pero no debe olvidarse que data su instancia narrativa en forma posterior a la historia en la mayoría de los casos. El mejor ejemplo de narración anterior es el relato predictivo de carácter profético, como el Apocalipsis de San Juan.

Narración simultánea: relato en presente, contemporáneo de la acción; la conciencia de historia y narración anula todo tipo de interferencias y de juego temporal.

Narración intercalada: se da entre los momentos de la acción. Es la instancia más compleja, porque la narración puede influir en la historia (ejemplo la novela epistolar, en la carta es medio de relato y elemento de la intriga, o el diario. (Genette, 1970) [pp.2-8]

En términos generales la narración es aplicada y presentada para la interpretación de los acontecimientos reales o ficticios mediante la descripción detallada de los personajes, los

escenarios, es decir se entenderán de distinta forma por los distintos lectores que es totalmente admisible.

8.4.1 Narración Visual

PUCP (Pontificia Universidad Católica del Perú), (2000), plantea que la narrativa visual alcanza a contar historias desde una interpretación por partes determinadas donde el texto y la imagen hacen una creación de los hechos narrados, de esta manera se logra crear una imaginación de interés que comunica los hechos narrados. Por consiguiente, Guasch (2005), en términos generales, conceptualiza que la narrativa visual es una complementación de texto e imagen para contar historias de acuerdo a la interpretación para determinar el punto de interés; es ubicarse en un tiempo y en espacio donde se contraen los acontecimientos.

En cuanto a la narrativa visual es un elemento importante dado que tiene una composición que ayuda, para una buena interpretación que con la elaboración de las ilustraciones visualmente llaman la atención.

8.4.2 La ilustración, es la narración visual.

García (2015), menciona que en la mayoría de los contextos la ilustración de una imagen sirve como apoyo al texto realizando una combinación que visualmente complementa, para transmitir una idea o un mensaje, de este modo genera un interés por parte del lector que relaciona los contenidos para una representación gráfica. Ahora bien, Navarro (2007), explica las razones de la ilustración y la narrativa visual, puesto que tiene un valor creativo donde se expresa de acuerdo al contenido del texto, realizando una función muy significativa logrando la particularidad para entender las ilustraciones. Así mismo por otra parte, Redondo (2009), de igual forma afirma que la ilustración no solo es un buen dibujo, sino que también describe un ambiente en cual se narra una historia para mostrar cómo se va desarrollando un determinado papel.

Como consecuencia Montoya (2003), indica que últimamente ha ido en aumento la unión de texto e imagen para perfeccionar la comprensión de los lectores, creando fantasías en las mentes que son importantes para comunicar el mensaje que se desea dar a conocer.

El propósito de la ilustración y la narración es persuadir a lector generando un impacto visual debido a que las caracterizaciones representan un papel muy importante incluso se utiliza una serie de ideas para captar el punto de interés del lector.

8.4.2.1 La analogía entre la narración literaria y la narración ilustrada.

Young (2013), relaciona la narración literaria y la narración ilustrada, las cuales son, contando historias con ilustraciones aplicando las características que se exponen en el texto para la representación y caracterización los personajes y de los escenarios.

Al hablar de la narración literaria y la narración ilustrada es indispensable mencionar las siguientes características las cuales permiten dar una mejor interpretación.

A. Las Características significativas para narración literaria

- Originalidad
- Voluntad artística
- Especial intención comunicativa
- Desviación
- Lo connotativo
- Mundo propio
- Importancia del significante
- Función estética
- Función poética

B. Las características significativas para narración visual

- Originalidad: es capacidad del artista del aportar una visión.
- Voluntad artística: la decisión de iniciar el acto creativo en un modo consciente.
- Especial intención comunicativa: Una voluntad de transmitir un mensaje.
- Desviación: es idea, imagen mental.
- Lo connotativo: el mensaje que no se ve simple vista.
- Mundo propio: Una realidad paralela.
- Alegoría 3: Metáfora
- Función estética
 - Función poética

Plantea las características significativas como elementos fundamentales para la interpretación del contexto para la ilustración. (Young, 2013) [p.34]

8.4.3 Formas narrativas: los géneros

Sameron, (2013), expresa que existen distintos géneros en la narración, es por eso que se clasifica de acuerdo a los puntos de vista de los personajes descritos generando expectativas apelando las emociones del lector. En los cuales encontramos:

- El mito
- La narración épica
- El héroe
- La leyenda
- El cuento tradicional
- La novela

El mito

Los mitos son una de las formas narrativas literarias más antiguas de la humanidad. Dioses, héroes y seres fantásticos son los personajes que encontramos más a menudo en los relatos míticos. Estos personajes suelen tener poderes sobrenaturales y emprenden acciones que explican y orientan el destino de la humanidad. (Sameron, 2013) [p.109]

Mientras que Martínez, (2011), manifiesta que el cuento en la literatura estimula la mente de los niños porque se imaginan los sucesos, transmitiendo una educación positiva a través de la lectura, además tiene una corta extensión por lo que no resulta cansado leer [p.10]. Desde su punto de vista Pérez, (2008), menciona que el cuento es una narración instantánea que hace referencia a dos clases, el popular está asociada a los relatos que se da de generación la generación y el literario están relacionados a la escritura de una u otra manera los dos tiene el mismo propósito.

La narración épica

Desde la antigüedad se han contado las hazañas de los héroes, es decir de aquellos hombres que demostraron valentía por encima de lo común y que defendieron los intereses y valores culturales de la comunidad. Sus hazañas muchas veces son increíbles, lo que nos hace pensar que estas narraciones se exageran un poco de los hechos. (Sameron, 2013) [p.110]

8.2.5 Guion Literario

Sánchez, (2005), hace referencia al guion literario como un documento que contiene una narración que ha sido pensada, en él se especifican las acciones y diálogos de los personajes, se da información sobre los escenarios, la historia se narra de manera que al lector del guion le resulte visible y audible. Los guiones literarios se escriben en un formato propio que permite que el texto pueda ser interpretado sin dificultad por todas las personas. [p.8]

8.4 LA LEYENDA

8.4.1 Definición de leyenda

Tovar (2015), anuncia que la leyenda es un escrito donde se cuenta sucesos catastróficos, estos pueden ser reales o ficticios que son propios de la comunidad, los cuales se van relatando de padres a hijos esta tradición hace que los relatos vayan sufriendo cambios con el pasar del tiempo.

8.4.2 Tipos de leyendas

8.4.2.1 Leyendas Antropogónicas

Antropólogo Baroja (1992), hace referencia a las leyendas antropogónicas, desde cómo se originan hasta la aparición del hombre basándose en la explicación de cómo se fue formando los diferentes acontecimientos de cada hecho.

8.4.2.2 Leyendas Teogónicas

Menciona que este tipo de leyendas narran la procedencia y la relación de los dioses entre sí, explicando actos que involucran su parentesco y en otros casos describe las acciones en las que los dioses han actuado como intermediario.

8.4.2.3 Leyendas escatológicas

Anuncia que involucran escenarios desconocidos para el hombre. Está estrechamente ligada a la teología, pero desarrolla un contexto opuesto referido a la culminación de los días de la humanidad, una guerra de fin de mundo entre vivos y muertos o temas similares. (Baroja, 1992) [p.4]

8.4.2.4 Leyendas etiológicas

La narración se basa en dar explicación a la formación de elementos que conforman el paisaje natural o el relieve de un territorio. Puede ser el origen de lagos a de una roca que predomina en el paisaje de cualquier lugar.

8.4.2.5 Leyendas Cosmogónicas

La leyenda cosmogónica consiste en relatar la creación de los mundos sin enfocarse en temas de índole religiosa o científico sino aplicando un toque de ficción relacionado con algún elemento de la realidad que refuerce la realidad del relato.

8.4.2.6 Leyendas Históricas

Se enfocan en el relato en un acto histórico de relevancia, añadiendo actos heroicos de algún personaje que alcance los límites de la ficción o simplemente señalando un acontecimiento con detalles surrealistas.

8.4.2.7 Leyendas Infantiles

Este tipo de leyendas está dedicada a un público muy específico, los niños, que por lo general se distraen con facilidad, así que la mejor forma de llamar su atención con una leyenda es creando personajes y actos heroicos donde el principal protagonista es la magia. El resto de las leyendas puede adaptarse a las características requeridas por las leyendas infantiles. (Baroja, 1992) [p.5]

8.4.2.8 Leyendas Religiosas

Manifiestan actos característicos y significado religioso. Ya sea el descenso de un ángel a la tierra, el enfrentamiento de algún ser con relación divina con

algún demonio, o la intervención de seres espirituales, ocasionando resultados que pueden considerarse como milagrosos.

8.4.2.9 Leyendas Locales

Las leyendas locales relatan eventos que guardan relación con actos que involucran a un lugar en particular. Resaltan elementos de la idiosincrasia de un lugar, ya sea enfocado en un personaje conocido, un momento importante, una acción.

8.4.2.10 Leyendas Rurales

En este caso el lugar asume la importancia del relato, la geografía del paisaje debe ser predominantemente campesina con la variabilidad de las actividades propias de cada lugar y los personajes incluidos deben formar parte del paisaje rural.

8.4.2.11 Leyendas Urbanas

Son el tipo de leyendas en las que el paisaje se encuentra delimitado a la vida moderna de una ciudad con caminos de asfalto y reducidos paisajes verdes. Han pasado de generación en generación sin perder el toque contemporáneo de la urbe. (Baroja, 1992) [p.6]

Cabe mencionar que en este tipo de leyendas está inmiscuida la ficción con la realidad narrada desde la leyenda dando puntos de interés para no perder la credibilidad.

8.4.3 Leyendas del cantón Salcedo

Las leyendas existentes del cantón Salcedo son considerados un patrimonio cultural por lo que los habitantes van impartiendo sus saberes a propios y visitantes.

Narrador, poeta y ensayista ecuatoriano. Zambonino, (2002), en su libro “Apuntes Salcedenses Realidad y Fantasías” crea un aporte para la enseñanza del pasado, presente y la proyección hacia el acontecer da a conocer las siguientes leyendas del cantón Salcedo:

El tren de la laguna de Yambo

La laguna de Yambo está ubicada a media hora de Salcedo, en la provincia de Cotopaxi. Llegar hasta ella no es tan fácil, ya que desde Quito se pasa Salcedo y luego se llega hasta el sector de Yambo. Ahí todos conocen el desvío viejo y destruido que conduce hasta el borde de la hermosa laguna. En el trayecto se pasa por antiguos rieles del tren que antes había circulado por el lugar llenando de vida ese sitio ahora tan desolado.

En esas épocas ferrocarrileras es donde nace la historia de que la locomotora aparece a la medianoche pitando con insistencia. Una noche se escuchó un gran estruendo los habitantes de esa zona salieron con antorchas en mano para ver q pasaba se acercaron a la laguna y presenciaron cómo los vagones del tren se hundían y junto con ellos los pasajeros. Los habitantes se quedaron sorprendidos al ver que no pudieron hacer nada, al otro día solo flotaban algunos bultos, pero nunca hallaron los vagones del tren ni a los pasajeros. Desde aquel entonces en las noches sin luna desde el fondo del agua el tren pita a la media noche y su sonido es tan fuerte que estremece y aterroriza a los que viven en las cercanías, los gritos de las personas que desesperadas piden auxilio para no morir. Enrique Malliquinga y su padre Jacinto, vecinos del sector de Jacho, cercano a la laguna, aseguran haber escuchado alguna vez esos terroríficos gritos. (Zambonino, 2002) [p.91]

De igual manera encontramos la leyenda de la loca viuda que también forma parte del cantón, a pesar de que esta narración la encontramos en distintas provincias del país, es contada de acuerdo a cada localidad por ende también forma parte de las leyendas salcedenses.

La loca viuda

Esta historia se da en el pueblo natal de Salcedo y de residencia, un pequeño pueblo llamado Salcedo, de Ecuador, ahí sucedió lo siguiente:

Cada año, el pueblo celebra sus fiestas, y como en cada fiesta siempre hay los que beben demás no podía dejarse pasar esta oportunidad, y en ese punto nuestro protagonista se adentraría más en la historia. El señor Jerez al ser en la ciudad una persona amable y que tenía la costumbre de que, cada vez que podía ayudar en algo, él lo hacía como buena persona que era, como ya dije anteriormente en ese tiempo se hacía mucho a la bebida y hubo un momento en el que en la fiesta interna de su barrio se acabó el licor y el señor Jerez se ofreció a traerlo.

Salió de su casa a eso de las 11:45 pero estuvo caminando un buen rato buscando el trago, cuando por fin salía rumbo a su casa pudo ver a lo lejos a una mujer de vestido rojo de una muy buena apariencia física que venía en sentido contrario de lo que Don Jerez bajaba la calle, pero pudo notar que ella venía llorando cuando por fin se cruzaron, ella se quedó parada detrás de él, entonces Don Jerez se preocupó:

¿Está usted bien?

¿Señorita? Mi esposo y mis hijos. Todos murieron. Mi esposo, los...mato.

-..... Necesito un abrazo. Le dijo la chica- Claro

La abrazó, olía bien tenía cabello ondula doy unos deslumbrantes ojos verdes. El cerro los ojos mientras pensaba que esa pobre alma ya había sufrido demasiado en su vida, cuando por fin abrió los ojos pudo, con horror ver, que lo que abrazaba era un esqueleto con un chal y de sus ojos y boca emanaba un olor tan nauseabundo que casi se podía ver.

No se sabe que pasó luego, pero según cuenta la historia no se supo más de él, hasta el siguiente día a las 4:00 de la tarde donde se le encontró tirado e inconsciente bajo un árbol en el bosque a unos 10 km de la ciudad.

Pero también sé que él se mudó y ahora vive en otra ciudad, una ciudad llamada Latacunga en Cotopaxi Ecuador. (Zambonino, 2002) [p. 101]

Una de las leyendas propias del sector es la del Príncipe San Miguel, que a través de los años ha ido trascendiendo y formando parte de la cultura.

La leyenda del príncipe San Miguel

Se dice que llegó de Roma a Guayaquil y que iba con destino a Quito, la imagen del arcángel San Miguel.

En aquellos tiempos no existían carreteras para la comunicación entre los principales pueblos del país. El comercio se desarrollaba a lomo de bestia. Solamente de Guayaquil a bodegas (Babahoyo) se podía transportar en

embarcaciones. Llego el día de trasladar a la preciosa carga a su destino. Lo hicieron primeramente navegando desde el río hasta bodegas, para luego transmontar la cordillera occidental de los Andes a lomo de acémila. En bodegas encontraron a un arriero experimentando que tenía una vigorosa mula. Contrataron los servicios para la travesía de la Costa a la Sierra. El viaje duro algunos días, los que transcurrieron sin novedad luego del largo recorrido, en una de las etapas, los viajeros solían hacer un descanso obligado en el tambo de Molleambato (hoy la hacienda la Argentina).

Al siguiente día trataron de reiniciar el viaje, pero la sorpresa fue tan grande, cuando se comprobó que la imagen pesaba más de una tonelada y ningún esfuerzo era capaz de moverla; se intentó una y otra vez, pero todo era vano; pasaron los días y todo seguía igual.

Esta noticia llegó a oídos del cura de la zona, el mismo que ordenó que llevaran a la estatua a la iglesia, para lo cual se requería el concurso de muchos fieles para conducirla en hombros. Esta vez, el asombro fue tal, a comprobar que el peso del santo volvió a la normalidad. Luego de algunos días se trató de enviar al príncipe a su destino y nuevamente el peso era formidable a tal punto que todo el pueblo no pudo levantarlo. Inmediatamente el cura tuvo que viajar a Quito a dar la noticia a sus superiores se asegura que para comprobar vinieron algunos sacerdotes e intentaron moverlo sin conseguirlo, San Miguel se queda en esta tierra como patrimonio de ella, ya que así procede ser su voluntad. Desde esa época año tras año se festeja con entusiasmo en aniversario de nuestro patrono. (Zambonino,2002) [p. 153]

Siguiendo con las leyendas del cantón tenemos el perro fantasma es importante destacar estos escritos porque es un legado del sector.

El Perro Fantasma

En la parroquia de Panzaleo perteneciente a la ciudad de Salcedo, existe un puente que los une el cual cubre al río Cutuchi, ocurrían hechos cuya noticia llegó hasta el periódico. Al llegar la noche, personas retornaban hacia la ciudad de Ambato, conduciendo con tranquilidad cuando los automóviles empezaban a aumentar la velocidad al pasar por el puente y sufrían accidentes terribles, algunos sobrevivientes contaban que se aparecía un perro y que por no atropellarlo se chocaban y terminaban en el fondo del río.

En la tarde entre las 5:00 pm un campesino salió a buscar leña y al descansar de su trabajo se recostó cerca árbol quedándose dormido al momento de retornar a su casa ya estaba muy noche y antes de pasar por el puente se escondió entre los matorrales y pudo observar a un perro gigante con unos ojos rojos con un hocico del cual salía fuego, vio acercarse a un auto el cual por esquivar al perro se cayó al río, y observo como el perro desapareció, el campesino fue ayudarlos pero no existió ningún sobreviviente.

A la mañana siguiente tras oír la historia del campesino el párroco de la iglesia ofreció una misa en el puente desde ahí él no se volvió a saber nada del perro y nunca más ocurrió un accidente. (Zambonino, 2002) [p. 195]

Sal y Ají

Pero de todo lo que nos contó Enrique lo que más llamó la atención fue aquel relato de que la laguna en realidad era solo un terreno de sembríos. “Mi padre me cuenta que por el año de 1.919 cultivaban estas tierras. No había nada de agua. Por eso cuando llovía y se formaban los charcos de agua lluvia, los habitantes echaban bastante sal con ají para que no se sequen”, recuerda Enrique. Y sí que les funcionó el truquito de la sal con ají, pues comentan los antiguos moradores que un buen día, de la noche a la mañana, se levantaron y encontraron formada la inmensa laguna. (Yadilajsa, 2008) [p.33]

Fantasmas y Pollitos de Oro

Entrando en confianza y movidos por la curiosidad empezamos a preguntar un poco más a don Enrique sobre los enigmas de Yambo. Fue entonces que nos narró otra magnífica historia: la de la gallina que anda con sus doce pollitos de oro caminando por el borde de la laguna. Dice que esto es porque el lugar está encantando y en realidad, en el fondo, a ese al que nadie ha podido llegar en realidad, existe un millonario tesoro. La codiciada gallina con sus 12 pollitos tan brillantes como el sol aparece siempre a las 00:00 en punto, al igual que los fantasmas que, según dice la gente, no solo caminan penando por la estrecha callejuela que conduce hasta Yambo, sino también vuelan sobre las aguas buscando el descanso eterno. (Yadilajsa, 2008) [p.33]

EL ARBOL ENCANTADO

El joven angustiosamente se pasaba sus manos por el rostro, con el fin de creer que todo lo que pasaba era producto de un extraño sueño, pero todo era cierto.

Cuenta que hace más o menos un siglo y medio, cuando en Salcedo el parque que actualmente adorna la urbe central del pueblo era una plaza grande de tierra y muy polvorienta, casi en el medio, un poco recostado a lado occidental de esta plaza, había un árbol grande de molle, y al otro extremo de dicha plaza se encontraba ubicada la iglesia, conformada de un techo de paja sus paredes de adobe blanqueadas con una capa de sementina. La plaza estaba adornada a su alrededor por una que otra casucha de techumbre de paja, con adobe y paredes de carrizo con chocoto de barro.

Un buen día de aquellos tiempos, cuando la tarde casi moría, más o menos a eso de las siete de la noche, a un costado de la mencionada plaza cerca de aquel árbol, se encontraba parado un joven, y por su actitud un poco desesperada, se notaba que esperaba a alguien, como en verdad Wilfrido aguardaba a su enamorada que vivía en una de esas casitas que rodeaban alegremente la plazoleta; como esta no salía, ni tampoco asomaba, el joven pacientemente se resignó a esperar; en eso empezó a lloviznar copiosamente y el muchacho enamorado no hizo otra cosa que tratar de escapar del mal tiempo acudió apresurado a situarse debajo de aquel árbol, que generoso brindaba sus ramas para acoger a la persona que acudía a su regazo.

El frío del entorno hacía que cada momento Wilfrido sacudiera su cabeza y de paso la alzara lo que más podía, con el fin de localizar con la mirada si su novia se aproximaba, pero ésta tampoco asomaba; más bien, por los flancos de la plaza aparecieron dos mujeres que, por su forma extraña de vestir, parecían mayores, pues venían cobijadas con ropas negras cual siluetas de ultra tumba, ennegrecidas a un más por la oscuridad de la noche y por su forma pausada de caminar; parecían seres maltrechos y deformes, y lejos de alegrar al joven, éste se encogió en actitud de miedo. Como aquellas esmirriadas siluetas en vez de pasar por la plaza se dirigieron al árbol en donde se encontraba el joven, este, para evitar que descubrieran escondido, se subió presuroso casi hasta la cima

de aquel vegetal copioso de ramas y altura considerable, con el propósito de aquellas señoras no lo vieran ni notaran su presencia.

Pero, ¡oh sorpresa! la del joven, estas dos misteriosas señoras también se dirigieron al árbol y se pararon precisamente debajo de aquel frondoso árbol, y como si ambas estuvieran de acuerdo, al unísono invocaron una plegaria y tomándose las dos de una de las ramas fuertes del árbol, éste como si estuvieran atrapado por una fuerza extraña, empezó a volar velozmente por el firmamento, cual hoja frágil y liviana.

Esta sensación la sintió el muchacho, que muy asustado se encontraba encaramado casi en lo más alto del árbol. Luego, en forma súbita, esta agitación calmó y nuevamente el árbol se encontró bien parado y cimentado, como si nadie lo hubiera movido del suelo. En eso las dos señoras misteriosas, aflojando las ramas de las cuales se habían agarrado, y pronunciando: que a eso de las doce de la noche debían encontrarse ahí nuevamente...; palabras que Wilfrido escucho muy claramente, se separaron por distintas direcciones.

El joven, que muy excitado y asustado se encontrado , bajó rápidamente del árbol, pero cuál fue su sorpresa mayúscula: al descender del molle, él se encontraba, en otro lugar, ya no en la polvorienta plaza de Salcedo, si no en un sitio lleno de luces bien claras, y lleno también sus alrededores de edificaciones grandes, con acabados de azulejos y sus andenes con lozas de porcelana, y sus jardines muy verdosos que pese a la oscuridad de la noche, daban un ambiente festivo y agradable, el joven se preguntaba: “¿Dónde estoy? de donde salió todo esto? Muy preocupado se paró a unos pasos del misterioso molle, y mirando extasiado todo aquel ambiente muy acogedor y luminoso, no hizo otra cosa que

empezar a caminar dentro del parque, confundiéndose con algunas personas que tranquilamente daban vueltas por allí.

Luego de un buen trecho de tiempo y de deambular por aquel desconocido y deslumbrante parque, el joven sintió sed y hambre, observó entonces una acogedora tienda que se encontraba frente al parque en uno de aquellos edificios. Presuroso atravesó la calle y compenetro en el local. El señor que atendía era una persona de edad un poco avanzada, de rostro regordete y agradable, de una sonrisa bonachona y alegre. Wilfrido le solicitó una cola y unos panes que allí en una vitrina se exhibían. Mientras se servía el refresco y mordía un pedazo de pan, le pregunto al señor qué ciudad era esa.

El señor un poco burlón, le contestó:

¡Qué!, ¿Ud. joven no es de por aquí?, pues esta es la ciudad de cuenca y este es el parque que corresponde al centro de la ciudad.

El joven Wilfrido, al escuchar tal aseveración, se quedó a un más perplejo, y sin atinar que contestar optó por no demostrar su lacerante inquietud, lo único que acertó fue mover la cabeza, como si aceptara lo comentado por aquel buen ciudadano, y entonces se sirvió rápidamente el refresco y solicitándole unos cuantos panes más, pagó lo que había fijado el tendero bonachón y abandonó aquella tienda apresuradamente, para casi sin sentido avanzar a cruzar la calle y adentrarse nuevamente en el parque y sentarse pesadamente en la primera banca pública que encontró. El joven angustiosamente se pasaba las manos por el rostro, con el fin de creer que todo lo que le pasaba era producto de un extraño sueño o una alucinación, pero por más que se frotaba el rostro con sus manos, todo era cierto, pues todo lo que estaba observando, tocando y

palpando estaba allí, y no era producto de algún sueño o alguna alucinación; era verdad que se encontraba en un parque de la ciudad de Cuenca.

No supo cuánto tiempo pasó en este trance, lo único que hizo fue percatarse de la hora de que las manecillas de su reloj marcaban en este momento: era más de las once de la noche. Wilfrido recordó entonces que a las doce de la noche las misteriosas mujeres debían encontrarse nuevamente en el árbol del molle, que se encontraba a unos cuantos metros de donde él se hallaba. Presuroso y sin meditar nada, concurrió otra vez al árbol para subirse nuevamente y encaramarse en el sitio y rama en que se había subido en Salcedo.

Así esperó pacientemente hasta que llegara la hora señalada por aquellas dos mujeres flacuchentas. Cuando en efecto y casi empezaba a impacientarse porque no aparecían aquellas misteriosas damiselas debían ser las doce de la noche, aparecieron al fin aquellas dos mujeres, cuales siluetas enjutas y famélicas, que caminaban silenciosas por las callecitas brillosas del parque, y juntándose debajo del árbol, en el que se encontraba el joven Wilfrido, pronunciaron levemente aquella oración y asiéndose de una de las ramas del mentado vegetal, éste nuevamente se estremeció al igual que hace unas horas atrás y empezó velozmente a volar por los aires de aquel cielo ennegrecido por la oscuridad de la inmensa noche. Cuando de pronto, se posó sembrándose otra vez en el suelo y en el mismo sitio en que antes estaba, como si nunca se hubiese movido. Las dos mujeres desaparecieron de la plaza polvorienta y árida de Salcedo.

El joven Wilfrido, casi aturdido, como una exhalación se bajó del misterioso vegetal y empezó a correr por la plaza, pronto se perdió por la calle posterior de la iglesia y en su desesperación, apretó sus puños y sólo pudo sentir y

apreciar que en una de sus manos llevaba aquellos panecitos que compró en la ciudad de Cuenca, mudos testigos de semejante aventura tétrica y a la vez asombrosa que acababa de vivir. Se dice que el mentado joven, al poco tiempo murió en la plenitud de su vida, con una extraña enfermedad. (Heredia, 2016) [p.27-31].

Esta cita que se realiza sobre las leyendas del cantón Salcedo es de vital importancia, puesto que serán tomadas en cuenta para la elaboración de la propuesta de la diagramación de la agenda ilustrada.

8.5 LA ILUSTRACIÓN

8.5.1 Definición de ilustración

Según Reimers (2012) define la ilustración como: “expresión gráfica de una idea, plasmada en un papel, como boceto o arte final, para su aplicación en cualquier medio de comunicación visual” [p.61]. Por otra parte, Vernon (1997) nos dice que “la ilustración es un arte instructivo que engrandece y enriquece nuestro conocimiento visual con respecto a la percepción de las cosas” [p.240], tal es el caso que Durán (2005) generaliza a la ilustración como una “forma de arte visual representativo o figurativo” [p.241]. Sin embargo, Obiols (2004) expresa que la naturaleza de la ilustración se basa en la relación con el texto, no podemos quedarnos en el nivel de que la ilustración es sólo un elemento decorativo [p. 29]. De tal modo que las ilustraciones no solo expresan ideas o conceptos propios, sino también se pueden recrear hechos pasados, leyendas, cuentos, historias, reflejar el presente, idealizar el futuro, mostrando situaciones imposibles, mediante imágenes representativas de las mismas, con el fin de persuadir, recreando la belleza o exaltando la fealdad, con el fin de divertir, deleitar y conmover a la gente, es decir que un texto es más atrayente, si se incorporan ilustraciones del contenido, haciendo de este modo un libro más didáctico y entretenido, no solo para un público infantil sino también para la juventud.

Por consiguiente, en la ilustración se destacan varios tipos y géneros que son aplicados acorde a la necesidad de cada autor u obra gráfica requerida, entendida una vez los significados y características podremos plantear el más idóneo para la aplicación de nuestro proyecto.

8.5.2 La ilustración en las leyendas.

En los últimos años la ilustración ha llegado ser un componente de apoyo visual que imparte los hechos más relevantes de las ideas principales haciendo énfasis en las características de los personajes, escenarios en donde las leyendas toman un papel muy importante donde describen la introducción, dificultad y terminación marcando un punto de interés al lector con las ilustraciones.

8.5.3 Tipos de ilustración

8.5.3.1 Conceptual

Camargo (2016) expresa que “la ilustración de tipo conceptual no es necesariamente ligadas a un texto, información o argumento literario, más bien nacen puramente de la imaginación del ilustrador, en base a una idea o concepto elegido” [p.5]. Por otro lado, Ramírez (2017) enfatiza que la ilustración conceptual no está obligada a ceñirse a los datos proporcionados por un texto, un argumento literario o una información, sino que desarrolla una idea personal nacida de las consideraciones que hace el ilustrador acerca del tema que se propone ilustrar. Esto conlleva a la expresión de los ideales y sentimientos que enuncia el autor, mediante la elaboración de imágenes representativas de las mismas, dejando un margen más amplio a la creatividad y al estilo personal, representando ideas de modo que no tiene que ser necesariamente basado en hechos reales o históricos.

8.5.3.2 Literal

Para Ramírez (2017) hace referencia a la ilustración literal como “una forma de representar de forma pictórica ciertos elementos de la realidad” [p.19]. Vinculando al concepto se puede expresar que este tipo de ilustración emplea imágenes propias de la realidad, e inclusive se usan cuando se trata de elementos narrativos, de modo que las exagera, haciendo referencia al hiperrealismo o foto realismo.

8.5.3.3 Tradicional

La ilustración tradicional se trata del bocetaje manual, según el estudio de Ramírez (2017) formula que “La técnica tradicional, favorece el valor de la ilustración con el uso extraordinario de cualquier instrumento de dibujo” [p.20], concordando con este argumento se interpreta que este tipo de ilustración utiliza instrumentos manuales como el grafito, lápices de color, tinta, acuarelas, crayones, carboncillo, óleo, pasteles, marcadores, entre otro, que son aplicados en lienzos físicos.

8.5.3.4 Digital

La ilustración digital a diferencia de la ilustración manual las creaciones de obras se elaboran directamente en el computador, usando un software adecuado para los mismos, en este caso el principal programa usado es Adobe Illustrator, Photoshop, entre otros, que suele ser más eficaz la realización de las ilustraciones con ayuda de lápices ópticos y tabletas digitalizadoras. Por otro lado, Ramírez (2017) expresa que la ilustración digital “No se trata de corrección de imágenes a través del ordenador, tampoco de digitalizar y editar dibujos creados a mano, sino de que el artista cree directamente sobre la pantalla” [p.21]. Al momento de realizar estas ilustraciones es fundamental basarse en bocetos análogos, mejor dicho, trazos o guías de lo que se quiere hacer, dando como resultado, imágenes vectoriales por la gran variedad de trazos que forman una ilustración más estética.

Los tipos de ilustración no son igual a los géneros ilustrativos, ya que los tipos son categorías en donde se emplean técnicas, ya sea manual, digital o más expresivos como el conceptual, en cambio los géneros son los campos en donde se emplea la ilustración, son una serie de líneas y parámetros a seguir, establecida de acuerdo a cada concepto dado.

8.5.4 Géneros ilustrativos

Los géneros que desembocan en la actualidad son:

8.5.4.1 *Comic*

Es la ilustración que se maneja de acuerdo a un guion que permite plasmarlo, contando así una historia con personajes caracterizados de acuerdo a la descripción de la redacción deseada. Sin embargo, McCloud (1995) llega a la conclusión que son: “ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada con el propósito de transmitir información u obtener una respuesta estética del lector”. De acuerdo a lo antes mencionado se hace referencia a una serie de dibujos que constituyen un relato, que en ocasiones se usa texto, pero en otras solo imágenes, puesto que las imágenes son el icono principal en el comic.

8.5.4.2 *Infantil*

En este género es muy importante la edad de público al que va dirigido, especialmente se vincula especialmente a un público infantil, que tiene como propósito causar deleite, por esta razón es más utilizada para la ilustración de libros de lectura para niños; además Ramírez (2017), expresa que este género contribuye “para fijar conceptos en la memoria, enriquecen la personalidad, ejercitan la imaginación, la creatividad, la razón crítica, y propician el amor por la lectura”. [p.23]

8.5.4.3 Humor gráfico

Para Ramirez (2017) este género “Transmite ingenio y humor de un individuo a través de una visión personal, por lo general caricaturesca, los aspectos técnicos quedan totalmente subordinados al ingenio y el talento personal” [p.25]. Como se puede inferir son obras gráficas realizadas para el área de prensa, en la cual se interpretan las imágenes con doble interpretación, dándole un sentido más cómico, usualmente nacer de referentes de la vida cotidiana o de interés público, es decir que usa conceptos de política, deporte, o inclusive de personajes famosos. Este género ilustrativo es regularmente hallado en artículos periodísticos, en la sección de entretenimiento.

8.5.4.4 Ilustración narrativa

Ane (2012), hace referencia a este tipo de ilustración como objetivo la representación gráfica de un guion literario, un ejemplo de ello es la gráfica de novelas o relatos que sirven para intensificar o recrear una escena de la lectura. Dentro de este género también podemos encontrar la ilustración infantil, de ciencia ficción, entre otros. Por el contrario, Camargo (2016), destaca que se debe conseguir la expresión gráfica de un argumento ya sea literario o de la narrativa oral, de la misma manera Coco School (2016), menciona que es una secuencia gráfica de hechos relatados en un guion literario, es decir que se debe ajustar a los contenidos y detalles del texto elegido, manteniendo el equilibrio entre el texto, con relación a las imágenes.

8.6 ESTILOS GRAFICOS EN LA ILUSTRACIÓN

8.6.1 Definición de estilos graficos en la ilustración

El proyecto tiene como finalidad transmitir la narrativa oral de las leyendas del cantón Salcedo, hacia elementos gráficos, que posteriormente será aplicado en un soporte físico, en donde las ilustraciones tienen como objetivo principal; ser del agrado de la comunidad juvenil, para lo cual se requiere del criterio claro y conciso acerca de los estilos gráficos que destaquen en mayor apreciación, específicamente aquel que atraiga su interés, para lo cual se tomó en cuenta a ilustradores y artistas latinoamericanos, presentados a continuación.

8.6.2 VECTORIAL

Los gráficos vectoriales son objetos geométricos como segmentos, polígonos, arcos y otros elementos que se representan en pantalla, al ser representaciones geométricas y matemáticas se pueden ampliar hasta el infinito sin perder un ápice de calidad y manteniendo los contornos siempre limpios y perfectos, nunca pixelados; siendo Adobe Illustrator y CorelDRAW los programas usados en este tipo de ilustración digital. (López, D., s. f.) [pá.4]

8.6.2.1 Artistas vectoriales latinoamericanos

8.6.2.2 Viscera Vicarious

Behance (2012) argumenta que es un diseñador ecuatoriano que explora el mundo de la ilustración, la existencia humana y su vínculo real con la vida, hace que tome como referencia esencial para procesar su labor a modo de destreza de dicho ilustrador es evidente la grandeza en los trabajos que realiza, este experto tiene convicciones muy profesionales que deja en su camino un legado con sus obras de arte.

8.6.2.3 Cristiano Siqueira

Coreditec (2016) menciona que es un ilustrador y diseñador gráfico que trabaja exclusivamente con herramientas digitales de los cuales se puede apreciar los vectores. Antes de iniciarse como profesional el empezó a elaborar las cubiertas de los libros, CD y en publicaciones de carteles. Tiempo después el artista empezó a elaborar packaging para juguetes y la industria alimentaria. Tomo un tiempo de seis años para tomar experiencia y así poder aportar en el esquema representativo como un profesional que muchas de las empresas requerían de sus ilustraciones haciendo una carrera muy sólida. Sus ilustraciones son de la más alta calidad.

8.6.2.4 Juanco Alegre

Creatyum (2016) galería futurista de las obras de Juanco, están enfocadas en la cultura peruana, haciendo que su enfoque por la historia prehispánica, tenga una visión clara de los

incas, su interpretación es una forma de crear, fantasías, junto con la combinación del mundo espiritual, es ahí donde el crea sus personajes futuristas, místicos de la cosmología andina, tomando muy encuentra la invasión europea. Para sacra sus puntos de referencia para elaborar sus trabajos.

8.6.2.5 Pablo Lobato (Argentina)

Arte en la red (2013) informa que Pablo Lobato es un artista que se caracteriza por la utilización de la geometría y los colores son la base fundamental para construir trabajos que resultan muy representativos para este ilustrador, este es un estilo personal e inconfundible realizando caricaturas de rasgos destacados de una persona, esa singularidad única para estructurar en un nuevo modelo el personaje conservando admirablemente la esencia, esto lo hace en proporciones grandes o pequeños, Pablo manifiesta que; "Cuando busco ideas lo miro todo, incluyendo diferentes estilos de ilustración, fotografías, todo. Al final algo sale de esa mezcla."

8.6.3 PINTURA DIGITAL

Para Ortega (2016) es considerada como una rama de las artes digitales o multimedia art, la condición principal para que una obra pertenezca a este grupo es que sea realizada en su mayor totalidad a través de una computadora. La pintura digital son aquellas obras que son hechas directamente en el computador con algún software de dibujo (ej. Photoshop), se hacen a través de un mouse o una tableta digitalizadora, que usa pinceles digitales para representar el estilo tradicional, como los aceites, acrílicos, pastel, entre otros; en donde no existen los bordes perfectos.

8.6.3.1 Artistas de pintura digital.

8.6.3.2 David Dunstan [Loopydave] (Australia)

Riutele (2012) señala que David Dunstan es un artista destacado, su fuerte son los colores vivos, la utilización de programas como el Photoshop y las figuras voluptuosas hacen que este

ilustrador realice pin-up con gran detalle, las ilustraciones incluyen una amplia gama de personajes muy impactantes para los espectadores, para la realización de los trabajos el empieza bocetando con lápiz para luego darles vida en el programa antes mencionado.

8.6.3.3 Luciano Velázquez (Argentina)

Diario de Cuyo (2014) marca que este caricaturista argentino adopto el libro de “Fan & Art tribute to Robin Williams” para tomar referencias de diferentes artistas de todo el mundo para elaborar sus trabajos reproduciéndolos en las redes sociales.

8.6.3.4 Federico Combi (Argentina)

Quipu Libronet (2016) argumenta que es un Técnico en Bellas Artes e Ilustrador, este posee uno de los estilos más variados a la hora de presentar sus destrezas la experiencia que el tomo es porque trabajaba en diferentes editoriales tanto como nacionales e internacionales de las cuales mencionaremos algunas: Discovery (USA) - Parragón (USA) - Anaya (España) - Grupo Planeta (España) entre otros.

8.6.4 COMÍC

Para Coma (1979) el comic es la " narrativa mediante secuencia de imágenes dibujadas" [p.9], de la misma manera Baur (1978) lo interpreta como una estructura que no consta solo de un sistema, sino de dos: lenguaje e imagen [p.23], por otro lado, Castillo (2004) lo comprende como un medio visual en la cual comunica historias de uno o varios personajes de modo que trata de una “narración secuencial mediante imágenes fijas”. (Rodríguez, D., 1988) [p.248]

8.6.4.1 El arte en el cómic

8.6.4.2 René Ríos Boettiger (Chile)

Thisischile (2013) describe a René Ríos Boettiger su seudónimo Pepo, este personaje fue quien dio vida a las historietas el condorito, su vocación lo evidencia desde niño a los siete años público su primera caricatura en el diario El sur de la Concepción, el apoyo de su padre era incondicional porque él, lo impulso a seguir dibujando con el pasar del tiempo logro crear su imperio haciéndolo un caricaturista muy reconocido este artista dice que: “Para el dibujo se necesita una cultura general amplia. Hay que tener conocimientos de historia, psicología, arquitectura. No basta saber inventar diálogos”,

8.6.4.3 Rafael Cortiella (España)

Artelista (2011) da a conocer que Rafael refleja un dibujo, mostrando a la mujer en su esencia resultando ser el elemento inspirador para la creación de sus obras de arte, aplicando una gana tonal de blancos en la ropa y en otras con tonos ocres plenos del sol, este ilustrador manifiesta que: “Se respira siempre intimismo”, esta es la base fundamental para trabajar a manera que es como si el experto comprendiera el pesar de las mujeres sin hacer notar su presencia.

8.6.4.4 Joaquín Salvador Lavado [Quino] (Argentina)

De la misma manera Ilusroldan (2017) analiza al caricaturista argentino creador de abundantes obras, entre ellas tenemos a la famosísima Mafalda. Hace que su marca sea única, que con el pasar del tiempo mantiene el punto de atención de los niños manteniendo el humor moderno, toma como referencia del diario vivir de cada día para hacer su trabajo donde dicho artista nos dice que: “No es necesario decir todo lo que se piensa; lo que si es necesario es pensar todo lo que se dice.”

8.6.4.5 Iván Rodrigo Mendizábal (Ecuador)

En la opinión de El Universo (2016) considera al ecuatoriano que permitió conocer sobre la producción consolidando aparentes representaciones de la ciencia ficción donde se desarrolló

diferentes colectivos de investigación para plasma un trabajo que recrea un futuro con la interrelación de la ciencia y la tecnología con la esencia de percibir el argumento y el transcurso que se produce.

8.6.4.7 Rafael Cutberto Navarro y Modesto Vázquez González (Mexico)

Como expresa Querétaro (2017) describe a Kalimán como una de las creaciones de este artista mexicano que con imaginación logro abrirse camino en mundo del diseño, en su argumentación desarrolló narraciones, haciendo un dialogo dinámico para después representar en un diseño armonioso y sobre todo artesanal con excelentes interpretaciones.

8.6.5 *PIXEL ART*

“Es una forma de arte digital creada a través de un ordenador mediante un uso de programas de edición de gráficos rasterizados, donde las imágenes son editadas a nivel del pixel” (Nuclear, 2012) [párr.1], es similar a la creación de mosaicos, donde pequeñas piezas son colocadas simultáneamente para formar una imagen.

8.6.5.1 Representantes del estilo de pixel.

8.6.5.2 Adrián de la Garza (Mexico)

Es un ilustrador de pixel art, este artista toma como referencia en el video juego retro y cocreador del juego Broken Reality. Galamot también realiza historietas de la ciudad de México las cuales se recuerda su estilo.

8.6.5.3 Gerardo Quiroz (Perú)

Kirokaze (2018) expresa las principales herramientas que este artista utiliza es el Photoshop cs5, sus referencias son las figuras medievales que los transforma en fantasía, realiza manualmente prototipos para mostrar al espectador como va a retratar el juego.

8.6.5.4 Juan Estévez (Colombia)

Domestika (2013) destaca a este artista colombiano puesto que tiene Técnicas de Ilustración en Pixel Art, Fotógrafo, Diseñador, Ilustrador que realiza espectaculares trabajos donde su esencia es unico al momento de proponer sus ideas para tener exelentes resultados.

8.6.5.5 Octavi Navarro (España)

Rubio (2017) manifiesta que empezó como ilustrador de cuentos infantiles con el pasar de tiempo decidió hacer un pequeño experimento y creo un proyecto llamado *Pixels Huh*, que es una sucesión de ilustraciones dicho trabajo tuvo mucho éxito dándole la oportunidad de trabajar en la industria creando videojuego. Esta era su prueba de fuego. El Resultado fue Maniac Mansion. Trataba sobre una misteriosa mansión habitada por un científico loco.

8.7 TÉCNICA DE REPRESENTACIÓN ARTÍSTICA ANALÓGICA

8.7.1 Definición de técnica de representación artística analógica

“Tradicionalmente, en el medio analógico, un artista tiene un modelo o realidad y lo transcribe (o transforma) en soportes físicos como el papel fotográfico (fotografía), la piedra (escultura) o el lienzo (pintura)” (Agifreu, 2009) [p.2]. En las ilustraciones analógicas basta con tener un soporte plano, en el que se puede usar diferentes herramientas para plasmar las ideas o conceptos gráficos, tales como; lápiz, carboncillo, acrílico, óleo, acuarela, entre otros.

8.7.1.1 Artistas análogos

8.7.1.2 Diana Peredo Morales (Mexico)

Diseñadora e ilustradora que tras 7 años de experiencia realizo proyectos muy importantes para la industria del diseño su fuerte es el diseño de personajes acompañada de la creación de comic, *storyboard*, arte conceptual e ilustración digital.

8.7.1.3 Felipe Bedoya (Colombia)

Bacánica (2014) argumenta el trabajo de este virtuoso artista está basado en una observación constante del medio que lo rodea, las actitudes de las personas, los movimientos corporales, la música hace que este diseñador mire más allá de lo real, la creación artística de Felipe hace que diferentes expertos propaguen sus trabajos su destreza digital impecable hace que presente personajes con deformaciones y monstruosidades, reflejando un mundo muy extenso.

8.8 Movimientos artísticos o ISMOS

8.8.1 Definición

Portalarte (2011) describe el término ismos hace referencia a las diversas tendencias o escuelas artísticas que surgieron a partir de la primera década de 1900.

8.8.2 Surrealismo

Surgió en Francia con André Bretón (1896) que consistía precisamente en poner en el papel las ideas tal como se fueran presentando sin ninguna corrección; pretendió también crear un hombre nuevo y destruir todo rasgo sentimental.

8.8.3 Expresionismo

Nació en Alemania y pretendía reconstruir la realidad, expresar la angustia de la vida por las limitaciones sociales impuestas al hombre y relacionar la literatura con la plástica y la música.

8.8.4 Simbolismo

El surgimiento del simbolismo está relacionado a la oposición al naturalismo a través de una apuesta por la fantasía.

8.8.5 Cubismo

Movimiento artístico francés. Construyó una disposición gráfica de las palabras: caligramas, sustituyó lo sentimental por el humor, asoció elementos imposibles de reunir. (Vanguardismo Literario, 2009)

8.8.6 Ilustradores en el arte del ismo.

8.8.6.1 Enrique Grau Araújo

Ecured (2011) da a conocer a un artista que desempeña varias actividades como escultor, director de cine colombiano, pintor, escenógrafo, entre ellas se puede mencionar su trabajo. “La mujer sin cabeza, pintura en óleo (1965); La virtud y el Vicio, escultura (1972); Aquelarre en Cartagena, mural (1982); Autorretrato en sepia(1986)”.

8.8.6.2 Arturo Borda (Bolivia)

Sebasarte (2015) destaca a un retratista y paisajista boliviano este pintor empezó su carrera a los 16 años cuyo arte nace de la deformación autodidacta sus trabajos se pueden visualizar en pinturas de oleo simbolizándose como un excelente retratista, “prueba de ello son los retratos que hizo a su hermano Héctor (1915), a su madre regando plantas (1930) y a sus padres (1943)”.

8.8.6.3 Juan Gris

Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía (2001) analiza a Juan Gris como un artista cubista que con su trabajo encontró las cualidades para desarrollar un arte nuevo con el reencuentro pictórico del arte antiguo que es una tradición para la pintura francesa reelaborando el cubismo hermético y analista de Pablo Picasso.

8.9 LA ILUSTRACIÓN APLICADA EN CUENTOS Y LEYENDAS

Domestika (2017) enfatiza al ilustrar un cuento clásico para niños, se debe aportar una visión personal al texto a través de las imágenes, por otro lado, Sánchez (2014) se enfoca en la creación de personajes convincentes para el buen resultado de una narración visual. Ahora bien, se puede decir que la base principal para la realización y aplicación de una leyenda en un libro o agenda, es foco principal la ilustración.

8.10 DEFINICIÓN DEL DISEÑO EDITORIAL

Guerrero (2016) hace referencia al diseño editorial como; una forma de maquetar y componer publicaciones, logrando una armonía entre texto, imagen y diseño, dando mayor legibilidad e interés al contexto o mensaje que se desea comunicar. El objetivo primordial del diseño editorial es transmitir ideas, conceptos o historias relatadas por medio de la oralidad mediante la organización y presentación de imágenes con textos diseñados.

8.10.1 Elementos del Diseño Editorial

8.10.1.1 Elementos Externos

8.10.1.1.1 Cubierta: Se determina como la parte delantera y trasera de un libro, agenda, libreta, etc. Esta puede estar compuesta por tipografía, imágenes o una mezcla de las dos (Eguaras, 2016), por otro lado, La Real Academia Española (2018) argumenta que “Esta hecha de cartón, pergamino u otra materia, que se pone para resguardo de sus hojas”.

8.10.1.1.2 Lomo

Es la parte destinada a contener información complementaria a la cubierta, datos de interés del autor, (Red cultural del Banco de la Republica de Colombia, 2017).

8.10.1.2 Elementos Internos

8.10.1.2.1 Maquetación

Está relacionado al diseño editorial, en donde se incorpora la composición, color y conceptos gráficos o textuales, enlazándolos de manera armónica, a su vez se debe establecerlos dentro de los elementos de la página, que son generalmente separados por bloques, todo ello constituido por un correcto peso visual, aplicándolos jerárquicamente, tanto colores, tipografía e imágenes.

8.10.1.2.2 La retícula

Surge como un complemento de la estructura grafica que facilita la composición y la ilustración del texto, para facilitar la lectura posteriormente se crea la retícula por columnas la cual mejora el orden de la información en un formato (Palermo, 2007).

8.10.1.2.3 Las columnas

Son espacios altos que generalmente están rellenos de texto o colocar una imagen en ellas, las imágenes pueden por ejemplo tener tamaños de una, dos, tres o más columnas de ancho.

8.10.1.2.4 Los módulos

Son espacios más reducidos, pero pueden ser combinados para formar columnas o zonas espaciales (agrupación de módulos) para colocar fotos, texto o publicidades.

8.10.1.2.5 Los medianiles

Son la separación vertical entre columnas, las líneas de flujos son la separación horizontal entre módulos.

8.10.1.2.6 Los márgenes

Por supuesto es el espacio entre el contenido y el borde de la página, y por último.

8.10.1.2.7 Los marcadores

Indican el área donde irán la numeración, secciones de la página, pies de página (Hermes, 2014).

8.10.1.2.3 Tipografía: Es la forma del texto donde se selecciona la tipografía acorde al público objetivo, es importante citar a Rodríguez (2007) “La tipografía se refiere a la imagen del texto”. En la cual se debe aplicar de una manera en que pueda llamar la atención por parte del espectador, por otro lado, Gonzales (2005) argumenta que “El término tipografía engloba todos los métodos de producción de la escritura para transmitir visualmente nuestro lenguaje”.

8.10.1.2.4 Color: Guzman (2009) define este término como “la incidencia de diferentes ondas de luz sobre una superficie resultante”, por otro lado, Sinérgica (2018) expresa que: “la asociación del color usualmente está ligada a una experiencia”. Por lo tanto, se trata de un pigmento que realza la belleza de la imagen, haciéndola más llamativa y estética.

8.10.1.2.4.1 Colores monocromáticos: Según la definición personal de Cirulli (2006) se refiere a que se puede tomar un solo color mediante esa tonalidad se puede ir degradando a gamas de matices de misma manera podemos tener armonía con el grado de luminosidad es muy utilizado por el diseño gráfico, arte para realizar piezas gráficas.

8.11 Material de oficina

Para Carrero (2018) el material de oficina son objetos que cumplen la función de organizar y registrar actividades de oficina, por otra parte, Guriérrez (2010) expresa que son las

asignaciones destinadas a la adquisición de materiales y artículos diversos, propios para el uso de las oficinas, en los cuales podemos encontrar tales como: papelería en general, útiles de escritorio; artículos de dibujo, correspondencia y archivo; sin ellos, sería muy complicado hacer determinadas cosas. Debido a su importancia, se muestra los productos que son más consumidos en la actualidad.

- Los Post-it o Blocs de notas adhesivas
- Los archivadores y las carpetas
- Folios y papel
- Las libretas y los cuadernos de notas
- Las agendas

8.10.1 La agenda

Blocko (2017) hace referencia a la agenda como un libro de pequeño o de gran tamaño que se utiliza para dibujar, tomar notas, escribir, llevar un diario de historia, bocetar, guardar recuerdos o añadir apuntes, hay que tener en cuenta que es de uso personal y cotidiano, sin embargo Madriddiario (2017) lo identifica como un elemento esencial para llevar al día todo nuestro trabajo, anotar ideas, pero no es únicamente de uso laboral e incluso en nuestra vida personal, por ello existen agendas de todo tipo, de distintos tamaños y con diseños sobrios, originales, inclusive personalizados, las agendas de tamaño grande son ideales para tener en el escritorio y que no se te pase ninguna tarea, mientras que las de tamaño pequeño son perfectas para llevar contigo en todo momento.

9. PREGUNTAS CIENTÍFICAS O HIPÓTESIS

Tabla 3: Preguntas científicas o hipótesis

MATRIZ DE DESCRIPTORES			
OBJETIVOS ESPECÍFICOS	PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN	INFORMANTES CLAVE (fuentes de información)	TÉCNICA E INSTRUMENTO A UTILIZAR
<p>1. Registrar información de las leyendas existentes del cantón Salcedo, considerando distintos medios de información, tales como; personas de la tercera edad, expertos conocedores, documentos digitales e impresos, entre otros, para la selección de la leyenda más representativa del sector.</p>	<p>¿Qué documentos existen de las leyendas del cantón Salcedo?</p> <p>¿Quiénes son las personas que pueden aportar a la investigación sobre las leyendas existentes en el cantón Salcedo?</p> <p>¿Cuáles son las leyendas del cantón Salcedo?</p>	<p>Archivos, proyectos y documentos registrados en libros y material digital.</p> <p>Personas de la tercera edad, habitantes del sector de Yambo pertenecientes al cantón Salcedo.</p> <p>Lugares turísticos del sector.</p> <p>Investigadores, Habitantes de la localidad, expertos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Análisis de monólogos 	<p>Investigación bibliográfica</p> <p>Archivos impresos y digitales</p> <p>Investigación de campo</p> <p>Registro fotográfico</p> <p>Fichas de observación</p> <p>Entrevistas estructuradas</p> <p>Metodología</p> <p>Metodología Proyectual de Ortega para la ilustración de personajes.</p>
<p>2. Establecer la línea de ilustración idónea para el público objetivo,</p>	<p>¿Cuáles son las tendencias de ilustración más concurrentes en la actualidad?</p>	<p>Expertos conocedores del tema e ilustradores</p>	<p>Investigación bibliográfica</p> <p>Archivos de libros impresos y digitales</p>

<p>a través de la determinación de las tendencias gráficas contemporáneas, que se encuentran en mayor auge entre la juventud.</p>	<p>¿Cuáles son los gustos y preferencias del público objetivo en el ámbito de la ilustración? ¿Cómo establecer la línea gráfica idónea para la agenda, en función del público objetivo?</p>	<p>Jóvenes del cantón Salcedo y expertos. Investigadores Jóvenes salcedenses Tutor del proyecto</p>	<p>Investigación de campo Registro fotográfico Fichas de observación Aplicación del focus group, evidencia de grabaciones en audio y video.</p>
<p>3. Diseñar los personajes y escenarios de la leyenda seleccionada del cantón Salcedo, de acuerdo con la línea de ilustración digital previamente establecida.</p>	<p>¿Qué metodología se debe utilizar para la caracterización de los personajes? ¿Cuál es el lineamiento de ilustración digital a ser usado?</p>	<p>Expertos ilustradores, investigadores Investigadores</p>	<p>Investigación bibliográfica Técnicas y estilos de la ilustración Técnicas de ilustración Aplicación de vectorización de bocetajes aprobados.</p>
<p>4. Diagramar la agenda ilustrada de acuerdo a los principios del diseño editorial, integrando los elementos que conlleva este</p>	<p>¿Cuál es el proceso de diagramación de la agenda? ¿Qué método de impresión se va a utilizar?</p>	<p>Expertos diagramadores</p>	<p>Investigación bibliográfica Archivos, documentos y libros Aplicación Utilización del método de impresión offset</p>

medio impreso con la leyenda, dentro del lenguaje gráfico visual.	¿Cuáles serán los terminados de la agenda?	Tutor del proyecto Investigadores y Tutor	Investigación bibliográfica Variedad en tamaños, diseños y modelos que facilitan la elección del producto según las necesidades del cliente.
5. Socialización de la agenda ilustrada con un grupo determinado de jóvenes salcedenses.	¿Cómo establecer el grupo de jóvenes, para la socialización de la agenda ilustrada?	Jóvenes pertenecientes al cantón Salcedo que tengan una inclinación hacia actividades ilustrativas, de redacción, realización de bitácoras, entre otras.	Investigación de campo Técnica de observación Registro fotográfico Fichas de observación

Fuente: Azogue Aracelly, Chicaiza Jenny

Elaborado por: Azogue Aracelly, Chicaiza Jenny

10. METODOLOGÍAS Y DISEÑO EXPERIMENTAL

10.1 Enfoque de la investigación

10.1.1 Enfoque cualitativo

El paradigma cualitativo de investigación no se centra en aspectos numéricos, sino en reflexiones culturales: deducciones, razonamientos, relaciones, subjetividades. Según lo sugiere su nombre, tiene que ver con las cualidades del objeto de investigación y éstas siempre vendrán dadas por las apreciaciones que hace el investigador a partir del objeto. Por tal motivo, este paradigma siempre estará permeado por la subjetividad. (Campos, 2017) [p.12]

Mediante este enfoque se pretende realizar un estudio para transferir el lenguaje oral a un lenguaje gráfico, es decir de la narración dada por los informantes: tales como las personas de la tercera edad, guías turísticos de Yambo, se realizará ilustraciones de la leyenda más representativa del cantón Salcedo, en base al enfoque del sector. A su vez se indagará los gustos y tendencias direccionadas a la ilustración del público objetivo, a partir de lo que dicen y hacen las personas es su medio.

10.2 Tipos de investigación

10.2.1 Investigación bibliográfica

La investigación bibliográfica, se fundamenta en la revisión sistemática, rigurosa y profunda del material documental ya sea digital o impresa de archivos académicos. Para Palella y Martins (2012), “cuando opta por este tipo de estudio, el investigador utiliza documentos, los recolecta, selecciona, analiza y presenta resultados coherentes”. [p. 87]

Dentro de esta perspectiva se realizó la recolección de datos mediante la indagación de libros científicos, tesis, proyectos de grado y maestrías que corroboran con el proyecto, para la sustentación teórica de nuestra investigación.

10.2.2 Investigación documental

Rodriguez (2013) hace referencia a la investigación documental como: “una herramienta sistemática al servicio de una investigación científica específica” [p.4], es decir es un método investigativo basado en la revisión de artículos de periódicos, revistas, foros, leyes, videos, entre otros documentos que no se generan en el ámbito académico, de acuerdo a Restrepo (2017), “pueden ser utilizadas para dar inicio o traer a flote un tema ya tratado” [p.1]. Esta investigación recolecta información que será de ayuda para la fundamentación de la investigación para un análisis y obtención de resultados, porque realiza un proceso de abstracción científica.

Ahora bien, podemos decir que el presente proyecto se llevó a cabo mediante la técnica de investigación documental, por la utilización de documentos periodísticos y artículos de revistas que contribuyeron con información y referentes acorde a nuestro tema planteado, dado que en la investigación se hallaron revistas y artículos digitales de las leyendas del cantón Salcedo.

10.2.3 Investigación de campo

Graterol (2011) define a la investigación de campo como “el proceso que, utilizando el método científico, permite obtener nuevos conocimientos en el campo de la realidad social”. Esto hace referencia al estudio de una situación para diagnosticar necesidades y problemas en el lugar o geografía que requiere el análisis o investigación, con el fin de buscar información para la resolución de la investigación.

De acuerdo al parámetro antes mencionado, se puede recalcar que esta investigación toma como referencia datos físicos, es decir la realización de la investigación en el lugar o sector planteado, registrándolo mediante fotografías, videos y audios, la aplicación de entrevistas para la recolección de las leyendas salcedenses, que a su vez servirá para la detección de la leyenda más relevante, también se generará un focus group, direccionada hacia los jóvenes habitantes de este sector, con el fin de recopilar información para la recreación ilustrada de la leyenda más representativa de Salcedo.

10.2.4 Investigación proyectual

Este eje tiene como premisa el análisis, conceptualización y diagnóstico de una problemática comunicacional. A partir de la investigación y análisis deberá arribarse a conclusiones y diagnóstico de la problemática; y con ellos a la estipulación de lineamientos de trabajo para un futuro desarrollo proyectual en el área de incumbencia. (Tegiacchi, 2014)

Con base en la investigación y obtención de información referentes a la las leyendas de Salcedo, se obtendrá la leyenda representativa del sector, con la cual se desarrollarla aplicación y transmisión de la narrativa oral a la visual, incorporándola en un medio impreso, y también, genero del material de oficina; que es la agenda, de modo que contribuya a un registro visual de las leyendas Salcedenses, generando así la diagramación e ilustración, como un material poco común, a diferencia de los libros ilustrados.

10.2.5 Técnicas de investigación de datos

Las siguientes técnicas de investigación que forman parte de un trabajo de investigación respondiendo a la necesidad que tienen los investigadores. Por ello se va a usar los siguientes métodos:

10.2.5.1 La Observación

Es una técnica que consiste en observar atentamente el hecho, el caso, y las circunstancias de las leyendas con respecto a la ciudadanía del cantón Salcedo, para la toma de información y registro, para su posterior análisis. Puesto que Krell, (s.f) hace referencia a la observación como un elemento fundamental de todo proceso investigativo; parten de una premisa: una cosa es la realidad y otra la percepción, el cerebro recrea lo que ve. [p.465]

La técnica de la observación se utilizará para la visualización y recopilación de información con referencia a otras agendas, comercializadas en el cantón Salcedo, específicamente en los lugares de distribución como los son las librerías, para la elaboración del contenido de la agenda.

10.2.5.2 La Entrevista

Sabino, (1992), citado por; Eumed, (Enciclopedia virtual) (2012), comenta que la entrevista, desde el punto de vista del método es un diálogo de dos personas, siendo una forma definida que el entrevistado tenga una interacción mutua, que tiene por esencia recolectar datos para aplicar en la investigación. [p.119]

Mediante esta técnica se obtendrá datos referentes a las leyendas existentes en las localidades determinadas del cantón Salcedo, la entrevista se las realizará a las personas de la tercera edad, expertos conocedores, guías turísticas del sector de Yambo con el objetivo de recopilar la información necesaria de leyendas propias y representativas del lugar.

10.2.5.3 El focus group

Según las palabras de Sampieri, Fernández, Collado y Lucio, (2006), citado por; Terrats, (2015), autores del libro “Metodología de la Investigación”: Algunos autores consideran como una especie de entrevistas grupales. Estas últimas consisten en reuniones de grupos pequeños o medianos (3 a 10 personas), en las cuales los participantes conversan en torno a uno o varios temas en un ambiente relajado e informal, bajo la conducción de un especialista en dinámicas grupales”. [p.60]

Mediante esta técnica se va a buscar la recopilación de información necesaria de un grupo de jóvenes que nos expresen sus ideales mediante una retroalimentación de manera colectiva de las tendencias ilustrativas para aplicar en la elaboración de la agenda ilustrada.

10.3 Metodología proyectual

10.3.1 Metodología para la ilustración desde el pensamiento creativo

Ortega, (2014) presenta una resolución para dar respuesta a la proyección de la comunicación oral mediante la ilustración, por medio de un proceso que involucra a la investigación (bibliográfica, documental y de campo), el diseño y el pensamiento creativo, para dar respuesta al ¿Por qué y cómo? se va a realizar el proceso de ilustración.

La esencia de una ilustración radica en el pensamiento, las ideas y los conceptos, que forman la columna vertebral; de lo que una imagen intenta comunicar. La función del ilustrador consiste en dar vida y forma visual a un texto o mensaje. (Zeegen, 2006) [p.17]

La ilustración llega más allá de la aplicación de una técnica o un estilo ilustrativo, debido a que las imágenes deben sustentarse; esto se logra mediante el pensamiento creativo.

De acuerdo a la metodología de Ortega (2014) y la colaboración de tutor de tesis Mgs. Sergio Chango (2018), se determinó la metodología a ser utilizada en el presente proyecto, entre los cuales podemos identificar:

1. Identificación de la problemática

La narrativa oral ha sido el principal método de difusión de las leyendas, pero al transcurso de los años se han ido olvidando, a causa de la globalización, por ello se pretende trasladar el lenguaje oral a un lenguaje gráfico visual, por medio de la ilustración, dando como problemática principal esta acción.

2. Para dar vida a las ilustraciones es ineludible partir de la investigación y la documentación.

Ortega (2014) interpreta esta acción como la labor de acopiar e interpretar información textual y gráfica sobre los temas, ideas o conceptos a ilustrar dotan a las imágenes posteriores de un claro soporte conceptual, cognitivo y semántico. Cuanta mayor información se tenga sobre el tema, más fuerte y concluyente será el concepto creativo que da origen a las ilustraciones. Es por ello que se plantea la indagación de todas las leyendas concurrentes en el cantón Salcedo, específicamente en los sectores Yambo y centro de la ciudad, recopilando información mediante la investigación bibliográfica, documental y de campo, mediante las técnicas de observación y entrevista, para que por medio de la narrativa seleccionada se plantee la leyenda específica que posteriormente será aplicar en la agenda ilustrada.

3. La determinación de palabras clave y la creación de instrumentos para ilustrar son un buen punto de partida para dar forma a las ideas y conceptos.

Toda la información resultante del proceso investigativo es susceptible de agruparse por categorías y de hacerse visible a través de herramientas que doten elementos conceptuales y formales al ilustrador (Ortega, 2014). Ya con la información obtenida se procede a la concepción de palabras clave y relación que tenga con la creación del proyecto y el impacto que generará a la juventud salcedense.

4. Definir ideas y conceptos para ilustrar.

Con los datos recopilados y la aplicación de palabras clave, serán de ayuda para promover nuevas ideas, de modo que el concepto visual obtenga una armonía y jerarquización entre la ilustración y la información, dándonos por ende una base más sólida para la ilustración de la leyenda.

5. La formalización de los conceptos mediante la graficación y la aplicación de principios visuales y retóricos de la imagen.

A partir de las palabras o conceptos clave se inicia la fase de bocetación, con trazos simples y espontáneos se da el primer paso para la visualización del lenguaje escrito o los conceptos abstractos, (Ortega, 2014).

Con referencia a lo mencionado; ya establecido la leyenda a ser ilustrada, los sucesos, acontecimientos y escenarios dichos en la narrativa, serán plasmados mediante el primer proceso de la ilustración, que es el bocetaje.

6. Aplicación de principios visuales y retóricos de la imagen (escuelas, tendencias, etc.)

Conforme al planteamiento establecido y posterior a las primeras percepciones de ilustración y bocetación, se implementará conceptos e ideas obtenidas a través del público objetivo, para consolidar la idea principal de la ilustración incorporándolo mediante movimientos artísticos empleados en la comunidad latinoamericana. Para ello se empleará el focus group como una técnica y herramienta de investigación.

7. Bocetos

Una vez determinada la escuela o tendencia, se procederá a la ilustración, dando como segundo acercamiento hacia la visualización de las acciones de los personajes descritos en la leyenda.

8. Estudio de la morfología

Una vez ya determinado las acciones de los personajes, se aplicará la línea de acción, personificación, caracterización y recreación de los escenarios, dando vida al concepto final de las ilustraciones conforme a la narrativa aplicada.

9. La técnica y la estética potencian el significado de las ilustraciones.

La aplicación de una determinada técnica y estética de ilustración amplía la gama de posibilidades comunicativas y semánticas de las imágenes; cada técnica y recurso estético aporta nuevas formas de expresar ideas, (Ortega, 2014).

De acuerdo a la decisión tomada por el público objetivo, determinado en el focus group, y a las habilidades del ilustrador se generará la técnica, estilo y movimiento artístico más idóneo para la realización de la ilustración.

10. Asociación con medios tecnológicos

De acuerdo a este planteamiento se incorpora materiales tecnológicos, tanto el software en donde se implementará herramientas digitales versátiles, y a su vez se empleó el hardware que conforma la computadora y la tableta digitalizadora. Es en este último que se realizara los cambios finales de la ilustración, donde se efectuara la aplicación de trazos, luz sombra, perspectivas y colorización.

11. Aplicación de soporte y hacer visibles las ilustraciones

Ortega (2014) determina que “el proceso de ilustración no termina con la finalización de las imágenes, sino con su difusión y valoración”.

Ya culminado el proceso de ilustración (digitalizado y aplicado color) se procederá a la incorporación de este material gráfico, en un soporte físico, en donde se empleará la agenda, que se distribuirá de acuerdo a la diagramación jerarquizada con relación a las páginas y al diseño editorial aplicado, dejando como legado la leyenda del cantón Salcedo por el medio visual, siendo esta muy poco usual, como lo es la agenda ilustrada, ya que los dos únicos recursos impresos son textuales.

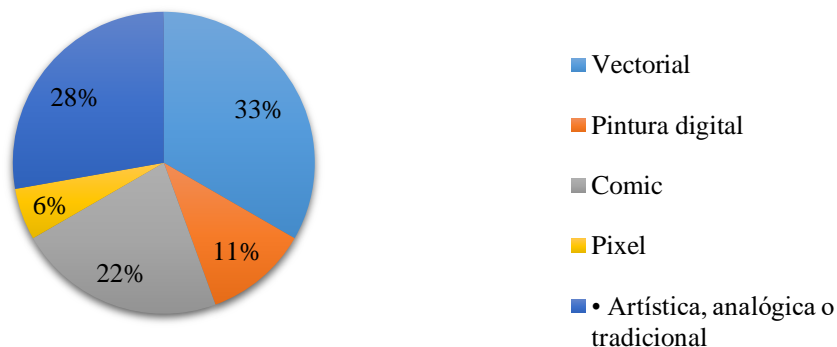
11. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

Para poder llegar a la mayor cantidad de ilustradores y diseñadores del cantón Salcedo se usó el medio digital creando en el formulario en Drive, dividida en tres sesiones, mediante formularios de desarrollado como selección múltiple ubicando 6 categorías, ilustración vectorial, pintura digital, comic, pixel art, y estilo análogo o tradicional, también se distribuyó los estilos gráficos de acuerdo a cada categoría, tomando en cuenta cuatro exponentes distintos, en lo cual se especifica el estilo que maneja cada autor mediante la implementación de los trabajos desarrollados por los mismos. En la sección tres y última del formulario; se añadió las escuelas o ismo, que de acuerdo al criterio u opinión del ilustrador o diseñador que se encuentre respondiendo a las interrogantes dadas, en donde darán sus opiniones libremente, de la razón de su selección. Mediante este proceso se determinará la técnica y el ismo idóneo que más atraiga a los jóvenes diseñadores.

Tabulación del Focus Group

1. Seleccione uno de los siguientes estilos graficos en la ilustración, que más sea de su agrado:

Gráfico 1: Resultado de focus group “Estilos gráficos en la ilustración”



Fuente: Formulario aplicado a ilustradores y diseñadores salcedenses

Elaborado por: Azogue Aracelly

Análisis:

En el presente gráfico como resultado tenemos que en un 33 %, es vectorial, un 28%, es artística analógica o tradicional, un 22%, es comic, un 11%, es pintura digital, un 6% es pixel.

Interpretación

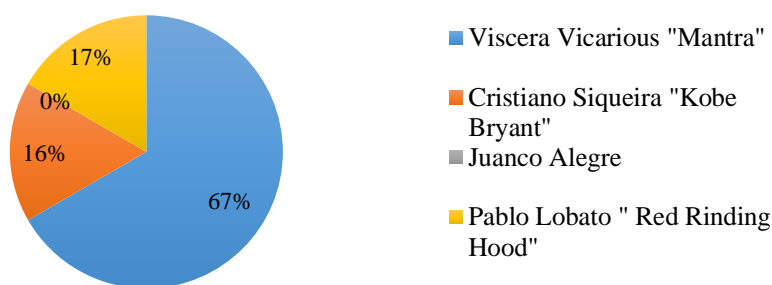
El criterio expresado por los ilustradores de acuerdo a los datos obtenidos se concluye que la mayoría de ellos eligen el estilo gráfico vectorial para la interpretación de la narrativa oral a la narrativa visual de la leyenda idónea del cantón Salcedo. El estilo vectorial es una forma en la cual también se da a conocer el realismo en cada una de los vectores, se puede apreciar de una forma elegante y atractiva para la juventud.

ESTILOS GRÁFICOS Y SUS AUTORES

2. Seleccione una gráfica correspondiente al estilo anterior mente escogido (pregunta 1)

1. Si su respuesta fue ilustración VECTORIAL, seleccione uno de los autores correspondientes a este ítem, caso contrario diríjase a la siguiente opción.

Gráfico 2: Resultado de Focus group “ilustración vectorial”



Fuente: Formulario aplicado a ilustradores y diseñadores salcedenses

Elaborado por: Azogue Aracelly

Análisis:

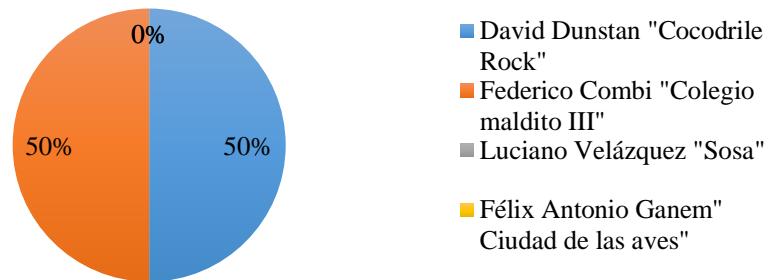
En el presente gráfico como resultado tenemos que en un 66,7 %, es Viscera Vicarious, un 16,7%, es Cristiano Siqueira, un 0%, es Juanco Alegre, un 16,7%, es Pablo Lobato.

Interpretación

El gran aporte que se obtiene al utilizar recursos didácticos para facilitar el desarrollo de los resultados donde los diferentes autores con sus estilos gráficos nos muestran como es el progreso de cada uno de ellos, un grupo de diseñadores del cantón Salcedo opinaron que el mejor estilo gráfico vectorial es del ilustrador Viscera Vicarious con su trabajo de Mantra.

2. Si su respuesta fue **PINTURA DIGITAL**, seleccione uno de los autores correspondientes a este ítem, caso contrario diríjase a la siguiente opción.

Gráfico 3: Resultado de Focus group “Pintura digital”



Fuente: Formulario aplicado a ilustradores y diseñadores salcedenses
Elaborado por: Azogue Aracelly

Análisis:

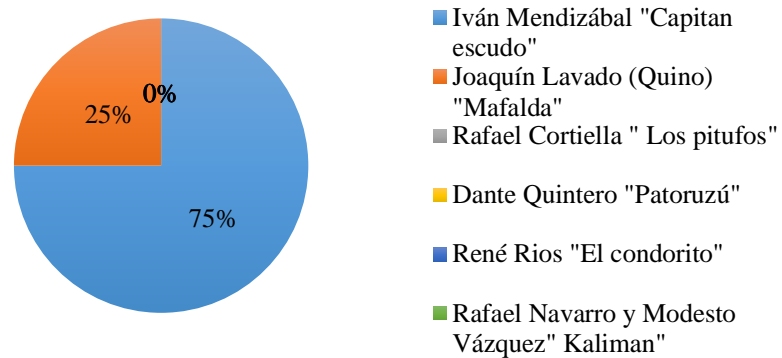
En el presente gráfico como resultado tenemos que en un 50%, es David Dunstan, un 50%, es Federico Combi, un 0%, es Luciano Velázquez, un 0%, es Félix Antonio Ganem.

Interpretación

Los ilustradores en su punto de vista nos indican que el ilustrador David Dunstan y el diseñador e ilustrador Federico Combi comparten un mismo ideal en el estilo gráfico de pintura digital, donde se puede apreciar su argumentación en los trabajos que ellos presentan como es Cocodrile rock y Colegio maldito, estableciendo una influencia para interpretar la enseñanza entre el medio y el contexto.

3. Si su respuesta fue COMIC, seleccione uno de los autores correspondientes a este ítem, caso contrario diríjase a la siguiente opción.

Gráfico 4: Resultado de Focus group “Cómico”



Fuente: Formulario aplicado a ilustradores y diseñadores salcedenses

Elaborado por: Azogue Aracelly

Análisis:

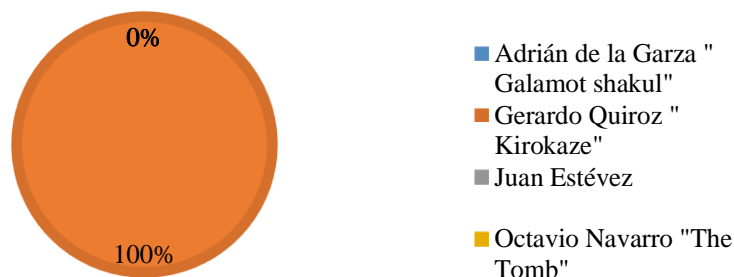
En el presente gráfico como resultado tenemos que en un 75%, es Iván Mendizábal, un 25%, es Joaquín Lavado (Quino), un 0%, es Rafael Cortiella, un 0%, es Dante Quintero, un 0% es René Ríos, un 0% es Rafael Navarro y Modesto Vázquez.

Interpretación

En la actualidad el estilo grafico del comic se está perdiendo por la evolución de la tecnología ya que hoy en día son pocos los que se inclinan a este arte, de los ejemplares del comic tenemos a Iván Mendizábal que con la representación gráfica ilustro al Capitán escudo, por otra parte, también tenemos al Diseñador Joaquín Lavado (Quino) quien realizo al personaje de Mafalda quien toma referencias del medio en que vivimos para hacer humor gráfico aquí se puede leer la frase que común mente usa este autor, “No es necesario decir todo lo que se piensa; lo que si es necesario es pensar todo lo que se dice”.

4. Si su respuesta fue ilustración PIXEL, seleccione uno de los autores correspondientes a este ítem, caso contrario diríjase a la siguiente opción.

Gráfico 5: Resultado de Focus group "Pixel art"



Fuente: Formulario aplicado a ilustradores y diseñadores salcedenses
Elaborado por: Azogue Aracelly

Análisis:

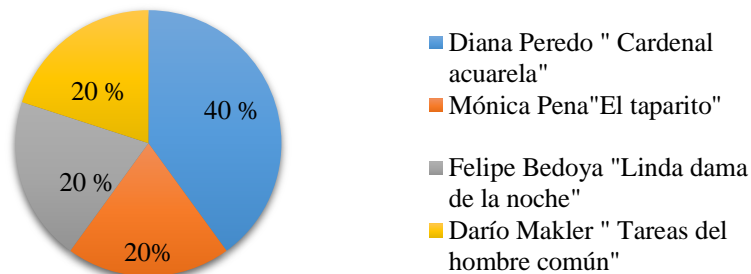
En el presente gráfico como resultado tenemos que en un 0%, es Adrián de la Garza, un 100%, es Gerardo Quiroz, un 0%, es Juan Estévez, un 0%, es Octavio Navarro.

Interpretación

De acuerdo a los datos obtenidos se puede decir que el pixel art es un estilo grafico poco conocido, pero se puede destacar a un importante ilustrador peruano como lo es Gerardo Quiroz con su trabajo Kirokaze, este realiza sus trabajos en prototipos para luego transportarlo al programa de Photoshop para finalmente obtener el trabajo final que los muestra en su block personal.

4. Si su respuesta fue ilustración ARTÍSTICA, ANALÓGICA O TRADICIONAL, seleccione uno de los autores correspondientes a este ítem.

Gráfico 6: Resultado de Focus group “Ilustración analógica o tradicional”



Fuente: Formulario aplicado a ilustradores y diseñadores salcedenses

Elaborado por: Azogue Aracelly

Análisis:

En el presente gráfico como resultado tenemos que en un 40%, es Diana Peredo, un 20%, es Mónica Peña, un 20%, es Felipe Bedoya, un 20%, es Darío Makler.

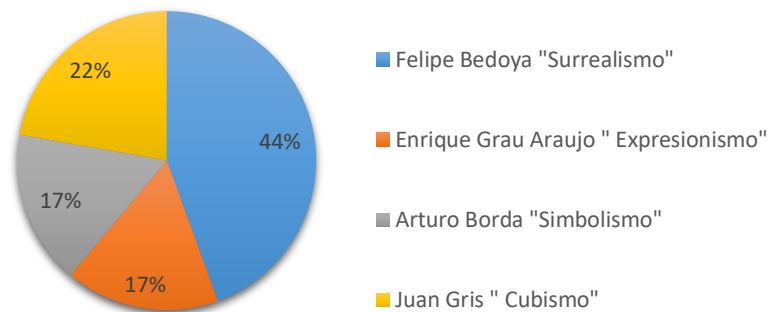
Interpretación

El estilo gráfico de artística, analógica o tradicional tiene a una importante representante como lo es Diana Peredo con su trabajo de Cardenal acuarela tras siete años de experiencia, el grupo de ilustradores del cantón Salcedo la eligieron como la mejor en su estilo.

ESCUELA O ISMOS

1. Seleccione una ESCUELA O ISMO que sea de su agrado

Gráfico 7: Resultado de Focus group "ISMO"



Fuente: Formulario aplicado a ilustradores y diseñadores salcedenses

Elaborado por: Azogue Aracelly

Análisis:

En el presente gráfico como resultado tenemos que en un 44%, es Felipe Bedoya, un 17%, es Enrique Grau Araujo, un 17%, es Arturo Borda, un 22%, es Juan Gris.

Interpretación

En síntesis, se puede decir que un grupo de ilustradores del cantón Salcedo opinaron que la mejor forma de representar la leyenda de El árbol encantado, sería el Surrealismo de Felipe Bedoya ya que este artista elabora su trabajo en base a la observación del medio en lo que lo rodea tomando referencias para aplicarlo a su trabajo de manera que sea único en su estilo.

Por otro lado, el autor de dicho cuento opino que sería muy halagador que representáramos con ilustraciones que llamen la atención y que mejor lo plasmen en una agenda, porque hoy en día se está perdiendo el hábito de la lectura, manifestando que los jóvenes de hoy están más sumergidos en la era de la tecnología.


11.1. FICHAS DE LAS ENTREVISTAS

Para recaudar toda la información necesaria, se realizó entrevistas a los habitantes del sector de Yambo con la finalidad de que los moradores de dicho lugar nos ayudaran con la indagación para la realización del contenido de la agenda.

ENTREVISTA 1:

En horas de la mañana tuvimos el agrado de encontrarnos con el señor Manuel Llumipanta quien con su amabilidad nos contó una leyenda que se llama, Los Incas del Yambo, que le habían contado los habitantes del lugar.

Ficha 1:Leyenda "Incas del Yambo"

FICHA 1	
Ámbito: Manifestaciones y expresiones orales Subámbito: Leyenda	
Nombre: Los incas del Yambo	Lugar: Salcedo-Yambo
	Época: Prehispánica
 <p>Imagen 1. Laguna de Yambo Autores: Azogue Aracelly, Chicaiza Jenny</p>	Descripción de la imagen Se divisa la Laguna de Yambo en todo su esplendor, en la actualidad, lugar en donde los incas vinieron a refugiarse, según comentan los habitantes del sector.
Contenido:	
En el surgimiento de la colonización española, cuando llegaron a invadir territorio ecuatoriano, los Incas huyeron a esconderse, corrieron hacia las montañas áridas más lejanas, en su trayecto y en su larga caminata llegan a estas tierras para refugiarse, pero se dan cuenta que de pronto empieza a brotar agua del suelo, de la impresión nuestros ancestros incas cuyo leguaje fue el Quichwa comenzaron a gritar “Yamboc, Yamboc, Yamboc”, “Laguna yambo yambo”, que traducido para este idioma se dice que: para los incas significaba “Laguna humeante”, entonces los incas lo bautizaron con ese nombre, y desde entonces es conocida como la Laguna de Yambo.	
Fuente: Manuel Llumipanta entrevista personal 07 de noviembre del 2018	

Fuente: Llumipanta M. habitante de la localidad de Yambo

Elaborado por: Azogue Aracelly, Chicaiza Jenny

ENTREVISTA 2:

Saavdea Piedad y Chicaiza Margarita son habitantes y comerciantes de recuerdos y alimentos que se sitúan en el mirador o paso lineal de Yambo, lugar donde se suscitan diversas leyendas, siendo estas dos mujeres una de las pocas personas quienes recuerdan las anécdotas contadas por sus padres, vecinos y amigos, puesto que han vivido por más de 4 décadas junto a este enigmático lugar, una de las pocas leyendas que recuerdan nos mencionan a continuación:


Ficha 2:Leyenda “La gallina y los pollitos de oro”

FICHA 2	
Ámbito: Manifestaciones y expresiones orales	
Subámbito: Leyenda	
Nombre: La gallina y los pollitos de oro	Lugar: Salcedo
	Época: Colonial
 <p style="text-align: center;">Imagen 2. Fuente: Azogue Aracelly, Chicaiza Jenny</p>	Descripción de la imagen
	Paso lineal de Yambo
Contenido:	
<p>La gallina que anda con sus doce pollitos de oro caminando por el borde de la laguna de Yambo es una de las leyendas más recordadas y renombradas en el sector. Dice que esto es porque el lugar está encantando y en realidad, en el fondo, a ese al que nadie ha podido llegar en realidad, existe un millonario tesoro. La gallina con sus 12 pollitos dorados tan brillantes como el sol aparece siempre a la media noche, al igual que los fantasmas que, según los moradores, no solo caminan penando por la estrecha callejuela que conduce hasta Yambo, sino también vuelan sobre la laguna buscando el descanso eterno. Para Saavdea (2018) esta gallina con sus 12 pollitos es algo muy real, he incluso menciona que los ha visto rondando por lo que hoy en día es el mirador de Yambo, o más bien el paso lineal, ya que con las ultimas renovaciones ha cambiado mucho el aspecto del lugar, puesto que antiguamente este solo era una ladera cercana a los rieles del tren que aún permanecen latentes cerca de la laguna de Yambo, también nos menciona que muchos intentaron alcanzar a la gallina con sus pollitos pero estos desaparecían misteriosamente.</p>	
Fuente: Saavdea Piedad entrevista personal 11 de noviembre del 2018	

Fuente: Saavdea P. comerciantes y habitante de Yambo

Elaborado por: Azogue Aracelly, Chicaiza Jenny

Ficha 3: Leyenda “El oscuro secreto de Yambo”

FICHA 3	
Ámbito: Manifestaciones y expresiones orales Subámbito: Leyenda	
Nombre: El oscuro secreto de Yambo	Lugar: Salcedo-Yambo
	Época: Colonial
 <p style="text-align: center;">Imagen 3.</p> <p style="text-align: center;">Autores: Azogue Aracelly, Chicaiza Jenny</p>	<p>Descripción de la imagen</p> <p>Se divisa la Laguna de Yambo en todo su esplendor, donde el tren se hundió, hoy en la actualidad también suele transcurrir el tren turístico de Ecuador y por ello las rieles aún se siguen manteniendo cerca de la Laguna ya que es uno de los principales parajes turísticos de Salcedo</p>
	<p>Contenido:</p> <p>En el límite entre la provincia de Tungurahua y Cotopaxi, cerca de Salcedo, está la laguna de Yambo, que tiene sus aguas verdosas, lo que no permite mirar más de un metro de profundidad.</p> <p>Se cree también que la laguna está encantada, allí se hundió un tren del cual nunca se halló rastro alguno ni de los pasajeros tampoco.</p> <p>Cuentan los moradores del sector que por la vía férrea que bordea peligrosamente las peñas sobre la laguna, corría un tren viejo, que siempre pasaba echando humo, cuyo tren es característico de la época, puesto que en ese entonces el tren funcionaba en base a carbón, que puso en movimiento esta obra fue Eloy Alfaro,</p> <p>Un Viernes Santo mientras hacía el recorrido de la tarde desde Quito hasta Riobamba, la locomotora tuvo que detenerse a la mitad del trayecto. Había llovido en la provincia de Cotopaxi y un gran derrumbe tapaba la vía. Los ferroviarios trabajaron el día entero para despejarle y solo cuando oscureció, los pasajeros se pudieron acomodar en los vagones y reiniciar la marcha.</p> <p>El tren pasó pitando por Salcedo antes de las once de la noche; pero al llegar al sector de Yambo, donde los aguaceros habían arrastrado gran cantidad de lodo hacia los rieles, ocurrió el descarrilamiento con un rugido estruendoso. Los pasajeros, que dormían fatigados, despertaron al sentir que la máquina se precipitaba al vacío. El tren dejó escuchar su estrepitoso silbato en medio de la noche; como un monstruo agonizante cayó y se hundió en las aguas de la laguna sin fondo.</p> <p>Debido a que nunca se encontró rastro alguno se cree que todos los ocupantes perecieron, volviéndose leyenda, se dice que cada Viernes Santo, cuando la luna ha llegado al cuarto creciente o como lo conocen los habitantes Luna tierna, a las doce de la noche, con el cántico del gallo y el cacarear de una gallina, si uno pasa por la carretera hacia Ambato escuchará el espantoso silbato del tren, acompañado por los gritos y llantos pidiendo auxilio de las almas condenadas que penan en el fondo de las aguas, para Piedad Lucero Saavdea estos</p>

escalofriantes hechos son reales ya que según nos mencionó ha escuchado estos turbadores sonidos por sí misma. Pero no todos se atreven a salir cuando se aproxima la fecha del accidente del tren ya que suelen ser más sensibles y temerosos al escuchar el relato de la leyenda, tal es el caso de Margarita Chicaiza que en estas fechas prefiere irse a la cama lo más rápido que pueda al caer la noche, ya que le causa pavor el simple hecho de acercarse a la laguna, algo que es sumamente difícil ya que es habitante de este sector

Estos rumores de que la laguna no tiene fondo son interpretados por el insólito echo de la desaparición de personas quienes tuvieron la desdicha de caer al lago cuyos cuerpos sin vida nunca fueron hallados ni siquiera por buzos extranjeros, quienes alegraron a la comunidad; existía una especie de túneles y rocas que formaban una especie de remolino, que prácticamente causaba que laguna no tuviera fondo en la que se pudiese pisar.

Los moradores perciben que la laguna ha ido aumentando de tamaño que el pasar de los años ha ido creciendo, ya que según ellos comentan décadas atrás la laguna era más pequeña

Fuente: Saavdea Piedad y Chicaiza Margarita, entrevista personal 11 de noviembre del 2018

Fuente: Saavdea y Chicaiza comerciantes y habitantes del paso lineal de Yambo


Elaborado por: Azogue Aracelly, Chicaiza Jenny

ENTREVISTA 3:

Entrevista dirigida a la dueña del restaurante ubicado en el sector del mirador de yambo, esta señora muy amable nos ayudó con información de algunas leyendas que le había contado su abuelito cuando ella era niña.

Villacis es una mujer de 35 años de edad, vendedora de alimentos ubicado en el mirador de Yambo, de acuerdo a la entrevista realizada nos informó que las leyendas y anécdotas suscitadas en Yambo y sus alrededores fueron vivencias de su abuelo y habitantes del mismo sector, que son descritas a continuación:


Ficha 4: Leyenda “Las monedas de oro”

FICHA 4	
Ámbito: Manifestaciones y expresiones orales	
Subámbito: Leyenda	
Nombre: Las monedas de oro	Lugar: Salcedo
	Época: Colonial
 <p style="text-align: center;">Imagen 4. Autores: Azogue Aracelly, Chicaiza Jenny</p>	<p>Descripción de la imagen</p> <p>Bosque aledaña a la laguna de yambo</p>
	<p>Contenido:</p> <p>Cuenta la historia de un niño, quien vivía con sus padres cerca de la laguna de yambo, él era un pequeño que vivía en el campo cerca de un pequeño bosque situado en la colina de la laguna, un día salió con sus amigos a jugar con monedas o como ellos les decían fichas, este juego constaba de tirar la moneda dentro de un círculo y el que sacaba la moneda de este círculo se lo ganaba, y así este niño no era un buen jugador y perdió las pocas monedas que tenía, aun con el entusiasmo y ganas de ganar, empezó a caminar intentando buscar alguna moneda que se le haya caído a uno de sus amigos, el camino y camino, sin darse cuenta llegó a la cima de la montaña, que ante su asombro encontró en un pequeño hoyo lleno de monedas de oro, pero él no era codicioso así que tomó unas pocas, que necesitaba para retar a sus amigos, y así fue el con sus monedas de oro llegó ante sus amigos y les fue ganando uno a uno, los amigos lo vieron con asombro las monedas que él sujetaba muy contento y satisfecho por su victoria, entonces deciden preguntarle de donde las había traído o quien se las había regalado, el infante muy ingenuo decide contárselo todo a sus amigos, al día siguiente el niño regresó a aquel sitio donde encontró las monedas esperando tomar unas pocas más para ir a jugar, pero fue tal la desdicha de ver que en aquel lugar no encontró ni una sola moneda, lo único que vio fue un montón de arena y rocas.</p>
Fuente: Villacis Viviana entrevista personal 11 de noviembre del 2018	

Fuente: Villacis comerciantes y habitantes del paso lineal de Yambo

Elaborado por: Azogue Aracelly, Chicaiza Jenny

Ficha 5: Leyenda “El duende de la casa vieja”

FICHA 5	
Ámbito: Manifestaciones y expresiones orales	
Subámbito: Leyenda	
Nombre: El duende de la casa vieja	Lugar: Salcedo
	Época: Colonial
	Descripción de la imagen
	La laguna de yambo lugar turístico y de insólitas leyendas.
Imagen 5. Autores: Azogue Aracelly, Chicaiza Jenny	
Contenido: <p>Se dice que años atrás cuando la laguna era más pequeña solía existir una diminuta casucha establecida a pocos metros de la laguna de Yambo, en la casa no habitaba nadie, pero para los moradores del sector esto no era del todo cierto, ya que en aquel lugar se escuchaban ruidos y voces; para quienes han tenido la desdicha de acercarse a la casa creían que allí vivía un duende, y que en la casa vieja escondía su olla de oro, pero nadie se atrevía siquiera a poner un pie en aquel lugar, puesto que temían encontrarse con este extraño personaje que usualmente suelen residir en lugares abandonados, con el pasar de los años esta casucha empero a ser consumida poco a poco por las aguas verdosas de Yambo, hasta absorberla totalmente. Para quienes deseaban tomar el oro que escondía el duende, sus ilusiones se las llevo la inmensa laguna, siendo esta más grande que cualquier deseo, puesto que es más que un hecho que ha ido aumentando de tamaño, ya sea por los canales subterráneos que atraen más agua o por las torrenciales lluvias que acrecientan el lugar, pero a pesar de ser el agua vital para los seres vivos, tanto plantas, animales y como seres humanos, el sector es árido y seco, que según moradores nos comentan tiempo atrás existían más aves que habitaban la laguna pero que hoy en día es poco probable verlos.</p>	
Fuente: Villacis Viviana y Chicaiza Margarita entrevista personal 11 de noviembre del 2018	

Fuente: Villacis comerciantes y habitantes del paso lineal de Yambo

Elaborado por: Azogue Aracelly, Chicaiza Jenny

Ficha 6: Leyenda “El toro negro”

FICHA 6	
Ámbito: Manifestaciones y expresiones orales	
Subámbito: Leyenda	
Nombre: El toro negro	Lugar: Salcedo
	Época: Colonial
	<p>Descripción de la imagen</p> <p>Se puede observar el bosque aledaño a la laguna de yambo y todos los caminos de entrada y salida que rodean este hermoso paraje.</p>
<p>Imagen 6.</p> <p>Fuente: Azogue Aracelly, Chicaiza Jenny</p>	
<p>Contenido:</p> <p>Se dice entre los moradores, que han vivido por más de 40 años cerca de este atractivo turístico que emana una serie de hechos y acontecimientos difíciles de explicar o entender, y que gracias a cada suceso que ha ido ocurriendo al pasar de los años se han ido generando leyendas, que de cierta manera los habitantes de este sector han tenido que escuchar y en muchos casos presenciarlo, tal es el caso del Toro negro que ronda por las laderas de la laguna; este animalito según moradores se les ha aparecido a pastores y personas quienes rondan solos cerca de la Laguna de Yambo, este acontecimiento es muy inusual y quienes han tenido la oportunidad de verlo mencionan que es un toro salvaje de un color tan oscuro que se confunde en la noche y de un cuerpo muy robusto; muchos temen encontrarse con este animal ya que su aspecto es muy intimidante y quienes lo han visto, han tratado de pasar desapercibidos, aunque nunca se les ha acercado, solo se les quedado mirando a lo lejos. Este insólito animalito aparece raramente, no todos han tenido la oportunidad de verlo puesto que en su mayor parte del tiempo suele pasar deshabitado, con excepción de los fines de semana, que por ser un lugar turístico es visitado por propios y extraños, pero el resto de la semana suele estar totalmente vacío y que el único lugar donde se lo observa es en el mirador que se encuentra colina arriba de la alguna.</p>	
<p>Fuente: Villacis Viviana entrevista personal 11 de noviembre del 2018</p>	

Fuente: Villacis comerciantes y habitantes del paso lineal de Yambo

Elaborado por: Azogue Aracelly, Chicaiza Jenny

ENTREVISTA 5

Guía turístico Alexander Morales este joven nos relatos leyendas que le habían proporcionados los habitantes del sector, dato el que tomaba como referencia para hacer en sus recorridos que el brindaba a los turistas que todos los fines de semana llegan a ese lugar.

Ficha 7: Leyenda “TAYTA YAMBO”


FICHA 7	
Ámbito: Manifestaciones y expresiones orales	
Subámbito: Leyenda	
Nombre: TAYTA YAMBO	Lugar: Salcedo, Yambo
	Época: Colonial
 <p style="text-align: center;">Imagen 7.</p> <p style="text-align: center;">Fuente: Azogue Aracelly, Chicaiza Jenny</p>	<p>Descripción de la imagen</p> <p>Esta leyenda se desarrolla en los alrededores de la laguna de Yambo</p>
	<p>Contenido:</p> <p>Hace muchos años en la pequeña localidad de Yambo habitaba un Anciano que vivía colina arriba de la laguna conocida como Tambogloma, a él le encantaba pasearse y más que todo cuidar con esmero este hermoso paraje, ya que él era el encargado de cuidar la laguna, pero como todo proceso natural del ser vivo, falleció y como consecuencia de este acontecimiento, repentinamente apareció una formación rocosa en forma de un rostro humano, se dice que él tuvo tanto amor a la laguna que fue tallado su rostro naturalmente, en una de las laderas de la laguna, en la parte de este rostro donde se ven los 3 árboles secos se dice ahí está la puerta de oro donde es el ingreso a la morada de Tayta Yambo, también existen rumores por algunos lugareños que comentan; haber visto la presencia de una persona rondando la laguna, muchos creen que es el espíritu de Tayta Yambo que aún después de su muerte sigue cuidando lo que el tanto atesoraba en vida, pero no es el único lugar donde se le ha visto o se cree haber visto, pues se dice que: un tiempo atrás cuando una pareja viajaba a su hogar, le alcanzo la noche y en su trayecto deciden pasar cerca de la laguna de Yambo cuando observan la presencia de un anciano que vestía poncho rojo y sombrero negro; un poco desgastados, él se encontraba sentado en las rieles del tren, la pareja decide parar, y bajan a preguntar a este ancianito si necesitaba ayuda o algún lugar donde ellos le podían llevar, pero él dijo que no quería irse a ningún lado que ese era el lugar donde vivía, el hombre presuroso le dice a su esposa que continúen con el viaje, se suben al carro pero minutos después ella decide bajar nuevamente del auto para ofrecerle de nuevo la ayuda a este anciano, ante su asombro se da cuenta que no había nadie en el sitio en donde se encontraba el anciano,</p>

<p>muchos al escuchar esta anécdota lo relacionaron con Tayta Yambo ya que su descripción era tal cual como él era en vida.</p> <p>Se dice que el espíritu de Tayta Yambo rondaba solo por la laguna, pero un día él se enamoró de una bella dama quien iba a lavar ropa en la laguna, fue tanto amor a esa princesa que el la llevo a través de una puerta hasta llevarla hacia otro sector, más allá de las colinas de Yambo.</p>
<p>Fuente: Morales, A. entrevista personal 18 de noviembre del 2018</p>

Fuente: Morales, A guía turístico de Yambo

Elaborado por: Azogue Aracelly, Chicaiza Jenny

Ficha 8: Leyenda “La campana de oro”

FICHA 8	
<p>Ámbito: Manifestaciones y expresiones orales Subámbito: Leyenda</p>	
<p>Nombre: La campana de oro</p>	<p>Lugar: Salcedo, Yambo</p>
	<p>Época: Colonial</p>
<div style="text-align: center;">  <p>Imagen 8. Autores: Azogue Aracelly, Chicaiza Jenny</p> </div>	<p>Descripción de la imagen</p> <p>Esta leyenda se desarrolla laguna de Yambo</p>
<p>Contenido</p> <p>Se dice que hace muchos años atrás hubo un grupo de personas que trasladaban una campana de oro y precisamente en su trayecto se dispusieron a descansar en la ahora conocida laguna de Yambo, en un descuido la campana cae en el centro causando un pequeño hoyo de donde empezó a brotar agua y que poco a poco fue llenándose, desde aquel entonces se cree que la campana continua bajo el fondo de la laguna encantada, pero nadie se atrevía a buscarla puesto que no se ha hallado el fondo de la laguna de Yambo, e incluso se han aventurado buzos extranjeros bajar a las profundidades de la laguna pero no han conseguido ver nada.</p>	
<p>Fuente: Morales, A. entrevista personal 18 de noviembre del 2018</p>	


Fuente: Morales, A guía turístico de Yambo

Elaborado por: Azogue Aracelly, Chicaiza Jenny

ENTREVISTA 6

La entrevista realizada al escritor salcedense Marcelo Heredia, la información que nos proporciono fue de vital importancia para tomar la referencia principal para el contenido de la agenda, puesto que en sus escritos recopilan formación sobre las leyendas de Salcedo que por todos sus 80 años ha escuchado hablar por parte de sus padres, vecinos, y personas quienes atravesaron por estos curiosos sucesos, en donde los transcribió en su libro *Relatos, leyendas y crónicas de mi tierra*.

Ficha 9: Leyenda “El árbol encantado”

FICHA 9	
Ámbito: Manifestaciones y expresiones orales	
Subámbito: Leyenda	
Nombre: El árbol encantado	Lugar: Salcedo, San Miguel
	Época: Colonial
 <p style="text-align: center;">Imagen 9. Autores: Azogue Aracelly, Chicaiza Jenny</p>	Descripción de la imagen En la imagen se muestra el parque central de Salcedo hoy en la actualidad.
Contenido:	
<p>El joven Wilfrido, al escuchar tal aseveración, se quedó a un más perplejo, y sin atinar que contestar optó por no demostrar su lacerante inquietud, lo único que acertó fue mover la cabeza, como si aceptara lo comentado por aquel buen ciudadano, y entonces se sirvió rápidamente el refresco y solicitándole unos cuantos panes más, pagó lo que había fijado el tendero bonachón y abandonó aquella tienda apresuradamente, para casi sin sentido avanzar a cruzar la calle y adentrarse nuevamente en el parque y sentarse pesadamente en la primera banca pública que encontró. El joven angustiosamente se pasaba las manos por el rostro, con el fin de creer que todo lo que le pasaba era producto de un extraño sueño o una alucinación, pero por más que se frotaba el rostro con sus manos, todo era cierto, pues todo lo que estaba observando, tocando y palpando estaba allí, y no era producto de algún sueño o alguna alucinación; era verdad que se encontraba en un parque de la ciudad de Cuenca.</p> <p>El joven Wilfrido, casi aturdido, como una exhalación se bajó del misterioso vegetal y empezó a correr por la plaza, pronto se perdió por la calle posterior de la iglesia y en su desesperación, apretó sus puños y sólo pudo sentir y apreciar que en una de sus manos llevaba aquellos panecitos que compró en la ciudad de Cuenca, mudos testigos de semejante aventura tétrica y a la vez asombrosa que acababa de vivir.</p>	

Fuente: Heredia, A. entrevista personal 24 de noviembre del 2018


Fuente: Heredia, A. escritor salcedense

Elaborado por: Azogue Aracelly, Chicaiza Jenny


11.2. Ficha del *Focus Group*

Para la realización del *focus group* se tomó en cuenta a ilustradores latinoamericanos, por tratarse de la realización de ilustraciones utilizando como temática leyendas del Cantón Salcedo, provincia de Cotopaxi, Ecuador; puesto que es perteneciente a una de las tradiciones y vivencias, que forman parte de la cultura latinoamericana, por ello se tomó a consideración varios exponentes que se desenvuelven en el estilo digital, de lo cual se destacan 5 sub categorías: Vectorial, pintura digital, comic y pixel art, también se hizo referencia al estilo análogo. A su vez se añadió uno de los movimientos artísticos, siendo estos los ISMOS más concurrentes en Latinoamérica: surrealismo, expresionismo, cubismo y simbolismo.


Tema: Ficha de ilustración vectorial




Universidad
Técnica de
Cotopaxi



Ingeniería
Diseño Gráfico
Computarizado




1




2

VECTORIAL

Los gráficos vectoriales son objetos geométricos como segmentos, polígonos, arcos y otros elementos que se representan en pantalla, al ser representaciones geométricas y matemáticas se pueden ampliar hasta el infinito sin perder un ápice de calidad y manteniendo los contornos siempre limpios y perfectos, nunca pixelados, siendo Adobe Illustrator y CorelDRAW los programas usados en este tipo de ilustración digital (López, D., s. f., párr.4).



3




4

1	Viscera Vicarious (Ecuador) Behance: "Mantra"
2	Cristiano Siqueira (Brasil) "Kobe Bryant"
3	Juanco Alegre (PERÚ)
4	Pablo Lobato (Argentina) "Red Riding Hood"


Gráfico 8: Ilustración vectorial, autores e ilustraciones

Elaborado por: Chicaiza Jenny



Tema: Ficha de Pintura digital





Universidad
Técnica de
Cotopaxi



Ingeniería
Diseño Gráfico
Computarizado

PINTURA DIGITAL

Para Ortega (2016) es considerada como una rama de las artes digitales o multimedia art, la condición principal para que una obra pertenezca a este grupo es que sea realizada en su mayor totalidad a través de una computadora. La pintura digital son aquellas obras que son hechas directamente en el computador con algún software de dibujo (ej: photoshop), se hacen a través de un mouse o una tableta digitalizadora, que usa pinceles digitales para representar el estilo tradicional, como los aceites, acrílicos, pastel, entre otros, en donde no existen los bordes perfectos.

1	David Dunstan [Loopydave] (Australia) "Crocodile Rock"
2	Federico Combi (Argentina) "Colegio maldito III"
3	Luciano Velazquez (Argentina) "Sosa"
4	Félix Antonio Ganem (Argentina) "Ciudad de las aves"

Gráfico 9: Pintura digital, autores e ilustraciones

Elaborado por: Chicaiza Jenny



Tema: Ficha de Cómics 1

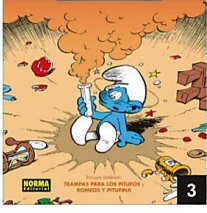



Universidad
Técnica de
Cotopaxi



Ingeniería
Diseño Gráfico
Computarizado

CÓMIC


Para Coma (1979) el comic es la "narrativa mediante secuencia de imágenes dibujadas" (p.9), de la misma manera Baur (1978) lo interpreta como una estructura que no consta solo de un sistema, sino de dos: lenguaje e imagen (p.23).

1	Iván Rodrigo Mendizábal (Ecuador) "Capitán Escudo"
2	Joaquín Salvador Lavado [Quino] (Argentina) "Mafalda"
3	Rafael Cortiella (España) "Los pitufos"
4	Dante Quinterno (Argentina) "Patoruzú"


Gráfico 10: El arte del cómic, autores e ilustraciones

Elaborado por: Chicaiza Jenny


Tema: Ficha de Cómic 2




Universidad
Técnica de
Cotopaxi



Ingeniería
Diseño Gráfico
Computarizado



125 PÁGINAS INÉDITAS DEL BAUL
CONDORITO
"¡NO INSISTA CONDORTCO, PARA NO LE TOCA SALIR DE VACACIONES!"
3



EL HOMBRE INCREIBLE
KALIMAN
"¡LA IGNORANCIA ES UNA ESCLAVI TUD!"
4


Por otro lado, Castillo (2004) lo comprende como un medio visual en la cual comunica historias de uno o varios personajes de modo que trata de una "narración secuencial mediante imágenes fijas" (Rodríguez, D., 1968, p.248).

5	René Ríos Boettiger (Chile) "El condorito"
6	Rafael Cullberio Navarro y Modesto Vázquez González (México) "Kaliman"


Gráfico 11: El arte del cómic, autores e ilustraciones

Elaborado por: Chicaiza Jenny


Tema: Ficha de Pixel art




Universidad
Técnica de
Cotopaxi



Ingeniería
Diseño Gráfico
Computarizado



1

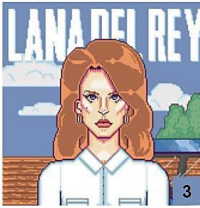


2

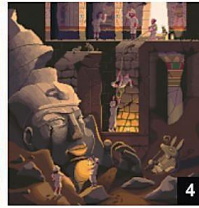
PIXEL ART

"Es una forma de arte digital creada a través de un ordenador mediante un uso de programas de edición de gráficos rasterizados, donde las imágenes son editadas a nivel del pixel" (Nuclear, 2012, párr.1), es similar a la creación de mosaicos, donde pequeñas piezas son colocadas simultáneamente para formar una imagen.

1	Adrián de la Garza (México) [Galamot Shaku]
2	Gerardo Quiroz (Perú) [Krokaze]
3	Juan Estévez (Colombia)
4	Octavi Navarro (España) "The Tomb"



LANA DEL REY
3



4

Gráfico 12: Pixel Art, autores e ilustraciones

Elaborado por: Chicaiza Jenny

Tema: Ficha de técnicas de representación artística analógica



Universidad
Técnica de
Cotopaxi



Ingeniería
Diseño Gráfico
Computarizado



1



2



3



4

TÉCNICA DE REPRESENTACIÓN ARTÍSTICA ANALÓGICA

Tradicionalmente, en el medio analógico, un artista tiene un modelo o realidad y lo transcribe (o transforma) en soportes físicos como el papel fotográfico (fotografía), la piedra (escultura) o el lienzo (pintura) (Aguirre, 2009, p.2). En las ilustraciones analógicas basta con tener un soporte plano, en el que se puede usar diferentes herramientas para plasmar las ideas o conceptos gráficos, tales como; lápiz, carboncillo, acrílico, óleo, acuarela, entre otros.

1	Diana Peredo Morales (México) "Cardenal (Acuarela)"
2	Mónica Peña (Colombia) "El Tapanito (Scratch sobre papel)"
3	Felipe Bedoya (Colombia) "Linda dama de la calle [Mixta (Pintura, acuarela, tinta)]"
4	Dario Makler (Argentina) "Tareas del hombre común (Carboncillo)"

Gráfico 13: Técnica de representación artística analógica, autores e ilustraciones

Elaborado por: Chicaiza Jenny

Tema: Ficha de ISMOS en Latinoamérica



Universidad
Técnica de
Cotopaxi



Ingeniería
Diseño Gráfico
Computarizado



1



2



3



4

ISMOS

El término ismos hace referencia a las diversas tendencias o escuelas artísticas que surgieron a partir de la primera década de 1900. A

Surrealismo: Consiste en poner en el papel las ideas tal como se fueran presentando y destruir todo rasgo sentimental.

Expresionismo: reconstruye la realidad, expresar la angustia de la vida por las limitaciones sociales impuestas al hombre.

Simbolismo: Está relacionado a la oposición al naturalismo a través de una apuesta por la fantasía.

Cubismo: movimiento artístico francés, sustituyó lo sentimental por el humor, asoció elementos imposibles de reunir. (Vanguardismo Literario, 2009)

1	Felipe Bedoya (Colombia) SURREALISMO "Lady street"
2	Enrique Grau Araújo (Colombia) EXPRESIONISMO "Mulata cartagenera "
3	Arturo Borda (Bolivia) SIMBOLISMO
4	Juan Gris CUBISMO

Gráfico 14: Movimiento artístico (ISMO), autores e ilustraciones

Elaborado por: Chicaiza Jenny

12. PROPUESTA DEL PROYECTO

12.1. METODOLOGÍA PARA LA ILUSTRACIÓN DESDE EL PENSAMIENTO CREATIVO DE ORTEGA (2014)

12.1.1. Identificación de la problemática

Para la realización de la propuesta del proyecto nos apoyamos en la metodología para la ilustración desde el pensamiento creativo de Ortega, mediante la cual se puede resolver problemas y planteamientos para el desarrollo y concepción de personajes que datan desde la narrativa de una manera práctica y rápida, como lo es en este caso el carente material informativo acerca de las leyendas del cantón Salcedo, puesto que en la fase de investigación se reconoció mediante las técnicas de entrevista y observación que los habitantes del cantón Salcedo tienen pocos medios en los cuales ellos puedan informarse de estas anécdotas, favoreciendo a la escasa información y acercamiento a las leyendas del sector.

12.1.2 Para dar vida a las ilustraciones es ineludible partir de la investigación y la documentación.

En base a esta temática se planteó la indagación de todas las leyendas concurrentes en el cantón Salcedo, se recopiló información mediante la investigación bibliográfica, documental y de campo, mediante las técnicas de observación y entrevista. Dando como resultado una serie de leyendas que podemos encontrar en el punto número 11, en donde también se pudo entrevistar y compartir ideales con el escritor salcedense Marcelo Heredia, que en sus 80 años escucho hablar y comentar a los moradores dichas anécdotas, en su afán de compartir estas pronunciaciones decidió inmortalizarlas; como es el caso de “El árbol encantado”, “El príncipe San Miguel”, y “El animero” quienes fueron las leyendas sugeridas por el autor, puesto que en su criterio concebía como las más representativas de la ciudad.

12.1.3 La determinación de palabras clave y la creación de instrumentos para ilustrar son un buen punto de partida para dar forma a las ideas y conceptos.

El segundo paso a seguir después de haber recopilado la información necesaria, se realizó la selección de la leyenda más representativa del sector, mediante diagramas de relación,

definiendo conexiones y recurrencias entre los conceptos y narrativas dadas por parte de los objetos de estudio.

Tabla 4: Tabla de relaciones de leyendas y el público objetivo

LEYENDAS	PALABRAS CLAVE	Medio	PUBLICO OBJETIVO
1. “Los incas del Yambo”	Prehispánica, naturaleza	Narrativa oral	Jóvenes del cantón Salcedo.
2. “El oscuro secreto de Yambo”	Naturaleza, misterio.	Narrativa oral	Jóvenes del cantón Salcedo.
3. “Las monedas de oro”	Misterio, intriga	Narrativa oral	Jóvenes del cantón Salcedo.
4. “El duende de la casa vieja”	Misterio, antigüedad.	Narrativa oral	Jóvenes del cantón Salcedo.
5. “La gallina y los pollitos de oro”	Misterios, intriga, fauna	Narrativa oral, y digital	Jóvenes del cantón Salcedo.
6. El toro negro	Misterios, intriga, fauna	Narrativa oral, y digital	Jóvenes del cantón Salcedo.
7. “TAYTA YAMBO”	Misterio, intriga	Narrativa oral	Jóvenes del cantón Salcedo.
8. “La campana de oro”	Misterio, intriga	Narrativa oral	Jóvenes del cantón Salcedo.
9. “El príncipe San Miguel”	Religioso, festividad, icono	Narrativa oral, escrita y digital	Jóvenes del cantón Salcedo.
10. “El animero	Vivencias, emociones.	Narrativa oral, y escrita	Jóvenes del cantón Salcedo.
11. “El árbol encantado”	Juventud, naturaleza, misterio, intriga.	Narrativa oral, y escrita	Jóvenes del cantón Salcedo.

Fuente: Azogue Aracelly, Chicaiza Jenny

Elaborado por: Chicaiza Jenny

Mediante la tabla de relaciones pudimos determinar que la leyenda más idónea para la realización de las ilustraciones y aplicación en el soporte físico, se optó por la leyenda “El árbol encantado” gracias a su información amplia y enriquecedora, en donde se interpretan una serie de acciones y acontecimientos desenvueltas en distintos escenarios, como foco

principal en el parque central de Salcedo hace aproximadamente siglo y medio, por un joven de la localidad. Esto conjuntamente apoyado por el tutor y el escritor salcedense Heredia, estos escritos se encuentran en el libro “Relatos, leyendas y crónicas de mi tierra”.

12.1.4. Definir ideas y conceptos para ilustrar.

Con los datos recopilados y la aplicación de palabras clave, se adoptan las primeras ideas para la bocetación, en donde se implementan distintos escenarios, perspectivas y expresiones, de modo que el concepto visual sea más dinámico, y con efecto de transición.

12.1.5. La formalización de los conceptos mediante la graficación y la aplicación de principios visuales y retóricos de la imagen.

Es aquí en esta fase en donde enmarcamos a los personajes principales y secundarios quienes protagonizan la leyenda, entre ellos encontramos:

Tabla 5: Tema: Definición de personajes

PERSONAJE	DESCRIPCIÓN	
Wilfrido	Joven enamorado que atraviesa una serie de acontecimientos y experiencias.	Personaje principal
Árbol de Moshe	Vegetal enorme y misterioso	Personaje principal
Mujer misteriosa 1	De aspecto escalofriante y misterioso, que lleva a Wilfrido a vivir una experiencia exorbitante.	Personaje secundario
Mujer misteriosa 2	De aspecto escalofriante y misterioso, que lleva a Wilfrido a vivir una experiencia exorbitante.	Personaje secundario
Panadero	Personaje alegre y regordete, quien dota de información a Wilfrido.	Personaje secundario

Fuente: Heredia A., Relatos, leyendas y crónicas de mi tierra.

Elaborado por: Chicaiza Jenny

También se define los escenarios donde suscitan las acciones, de acuerdo a la descripción de la leyenda.

Tabla 6: Tema: Definición de escenarios

ESCENARIOS	DESCRIPCIÓN
Parque central Salcedo	Ciudad descrita hace siglo y medio, iglesia y casa adobe con techos de paja, calles polvorientas.
Cuenca	Ciudad inmensa, con grandes edificaciones, y c adoquinadas.

Fuente: Heredia A., Relatos, leyendas y crónicas de mi tierra.

Elaborado por: Chicaiza Jenny

12.1.6. Aplicación de principios visuales y retóricos de la imagen (escuelas, tendencias, etc.)

Para la determinación del principio a ser aplicado para la creación de la ilustración, se empleará los resultados alcanzado en el *focus group* definiendo al movimiento artístico ISMO como principal precursor de la ilustración, en donde el “surrealismo” fue elegido como principio visual y retorico a ser aplicado en el desarrollo de las ilustraciones. Tomando como icono de referencia el escudo del cantón Salcedo.

Imagen 9, Tema: Escudo del cantón Salcedo



Fuente: Gad del cantón Salcedo.

Autor: Gad del cantón Salcedo.

DESCRIPCIÓN DE LOS ELEMENTOS DEL ESCUDO O BLASÓN

En la parte central del Blasón, hállese un castillo con torrecillas de almenas en calidad de jefe que representa la divisa o insignia principal de su fundación o asiento español, que según su historia data en el año 1573.

De este símbolo se describe cuatro franjas angostas que en primer término dividen o separan a los cuarteles, hacia arriba esta la fecha de cantonización, 19 de Septiembre de 1919, hacia bajo el año de fundación Española; y hacia los costados, símbolos de su historia remota o leyenda de la "Regia Estirpe" que habito el fértil valle comprendido entre Panzaleo y Tiobamba, conocido en los topónimos de Yatchil, Molleambato, Tigualo y Tiguajalo, representado por las caras aborígenes que ocupaban el ancho corredor que circunscribe el Blasón.

En el cuartel siniestro de frente, sobre fondo de oro, ostenta un libro sobre dos colinas que representa la historia valiente, abnegada, altruista e ilustre de sus hijos. En el cuartel siniestro en curva, sobre fondo azul, se ostenta tres gavillas de trigo "granos de oro", que significa la riqueza agrícola de la región.

En el cuartel diestro en curva, sobre fondo verde, cruza en diagonal una franja que, significa a la vez las aspiraciones viales hacia los cuatro puntos cardinales del territorio nacional, representa también los colores de la Bandera del Cantón. La antorcha que figura en la parte superior del Blasón, significa el permanente anhelo de progreso de la comunidad salcedense representada en sus instituciones.

Los lambrequines que adornan a diestra y siniestra en la parte superior del Blasón, significa el triunfo alcanzado en todos los órdenes por los miembros de la comunidad salcedense. El lema de la Institución Cantonal se describe en una cinta plegada en la parte inferior del Blasón, y se lee: "Concejo municipal del cantón Salcedo". (Viajandox, 2018)

12.1.7. Bocetos

En esta faceta se implementó los elementos desarrollados en los conceptos anteriores, determinada ya la problemática, la leyenda, las palabras clave y elementos a ser aplicado mediante el surrealismo, se desarrolló los primeros acercamientos y bocetajes.

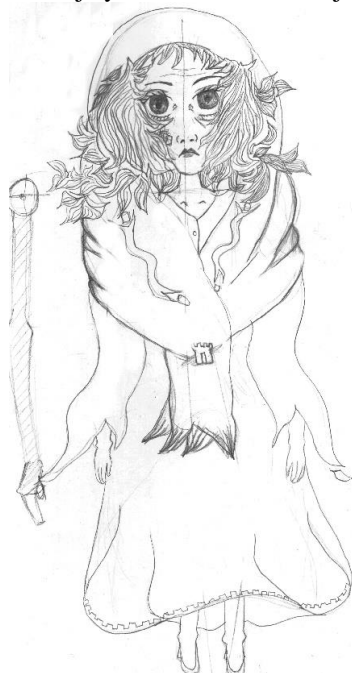
Gráfico 15: Bocetaje y corrección de Wilfrido



Fuente: Heredia A., Relatos, leyendas y crónicas de mi tierra.

Elaborado por: Chicaiza Jenny

Gráfico 16: Bocetaje y corrección de la mujer misteriosa 1



Fuente: Heredia A., Relatos, leyendas y crónicas de mi tierra.

Elaborado por: Chicaiza Jenny

Gráfico 17: Bocetaje y corrección del panadero



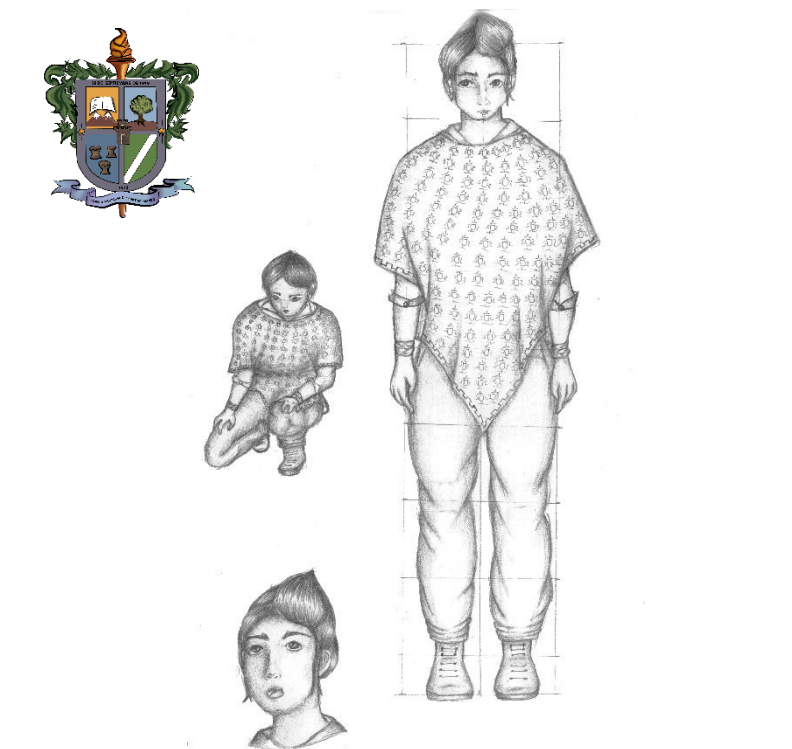

Fuente: Heredia A., Relatos, leyendas y crónicas de mi tierra.

Elaborado por: Chicaiza Jenny

12.1.7.1. Aplicación de los bocetos en la ficha.

Personaje 1: Wilfrido

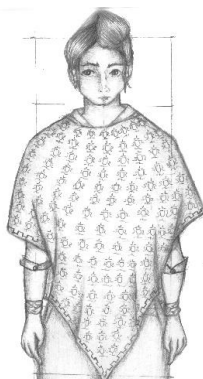
Gráfico 18: Bocetaje y aplicación en ficha de Wilfrido

Nombre de la leyenda: El árbol encantado	Leyendas del cantón Salcedo
Ismos: Surrealismo	
Estilo gráfico: vectorial	
<p>Los estilos gráficos vectoriales son objetos geométricos como segmentos, polígonos, arcos y otros elementos que se representan en pantalla, al ser representaciones geométricas se pueden ampliar hasta el infinito sin perder un ápice de calidad y manteniendo los contornos siempre limpios y perfectos.</p>	
<p>Viscera Vicarious es un diseñador ecuatoriano que cursó sus estudios profesionales en Chile y que explora el mundo de la ilustración y su vínculo real con la vida y la existencia humana, a ello colabora su interés y gusto por la filosofía, que ha logrado importantes proyectos.</p>	
 <p data-bbox="300 996 497 1025">Descripción del personaje</p>	
<p data-bbox="287 1187 510 1209">Ilustradora: Marisol Chicaiza</p>	

Fuente: Resultados de *focus group*, narrativa de Heredia
 Elaborado por: Chicaiza Jenny

Para la elaboración de este personaje se tomó en cuenta los bocetos iniciales y se implementó el surrealismo aplicando la antorcha del escudo, e implementando la vestimenta acorde al tiempo descrito en la narrativa. Se añadió el poncho que es propio de los habitantes de las zonas rurales, en la cual se incorporó patrones estilizados conforme al blasón Salcedense.



Gráfico 19: Bocetaje de Wilfrido



Fuente: Resultados de *focus group*, narrativa de Heredia
 Elaborado por: Chicaiza Jenny

Personaje 2: Árbol de Moshe

Gráfico 20: Bocetaje y aplicación en ficha de el árbol de moshe

Nombre de la leyenda: El árbol encantado	
Ismos: Surrealismo	
Estilo gráfico: vectorial	
<p>Los estilos gráficos vectoriales son objetos geométricos como segmentos, polígonos, arcos y otros elementos que se representan en pantalla, al ser representaciones geométricas se pueden ampliar hasta el infinito sin perder un ápice de calidad y manteniendo los contornos siempre limpios y perfectos.</p>	
<p>Viscera Vicarious es un diseñador ecuatoriano que cursó sus estudios profesionales en Chile y que explora el mundo de la ilustración y su vínculo real con la vida y la existencia humana, a ello colabora su interés y gusto por la filosofía, que ha logrado importantes proyectos.</p>	
	
Descripción del personaje	
Ilustradora: Marisol Chicaiza	

Fuente: Resultados de *focus group*, narrativa de Heredia

Elaborado por: Chicaiza Jenny

Para el desarrollo del segundo personaje se incorporo personificaciones, implementando estructuras de brazos y una apariencia deteriorada, para provocar intriga y misterio que desemboca deacerdo a la narrativa de la cual este personaje hace referencia como icono principal de la leyenda.

Gráfico 21: Bocetaje del árbol de Moshe

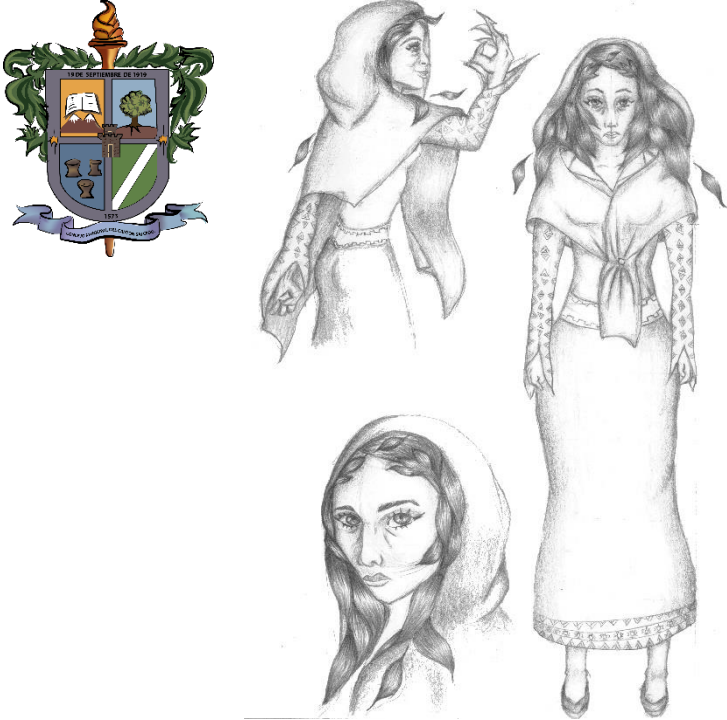



Fuente: Resultados de *focus group*, narrativa de Heredia

Elaborado por: Chicaiza Jenny

Personaje 3: Primera mujer misteriosa

Gráfico 22: Bocetaje y aplicación en ficha de la primera mujer misteriosa

Nombre de la leyenda: El árbol encantado	Leyendas del cantón Salcedo
Ismos: Surrealismo	
Estilo gráfico: vectorial	
Los estilos gráficos vectoriales son objetos geométricos como segmentos, polígonos, arcos y otros elementos que se representan en pantalla, al ser representaciones geométricas se pueden ampliar hasta el infinito sin perder un ápice de calidad y manteniendo los contornos siempre limpios y perfectos.	
Viscera Vicarious es un diseñador ecuatoriano que cursó sus estudios profesionales en Chile y que explora el mundo de la ilustración y su vínculo real con la vida y la existencia humana, a ello colabora su interés y gusto por la filosofía, que ha logrado importantes proyectos.	
	
Descripción del personaje	
Ilustradora: Marisol Chicaiza	

Fuente: Resultados de *focus group*, narrativa de Heredia

Elaborado por: Chicaiza Jenny

Para la creación de este personaje se tomó en cuenta los adornos vegetales o lambrequines que comprenden alrededor del escudo que significa el triunfo alcanzado en todos los órdenes por los miembros de la comunidad salcedense, dando tono y fuerza a al personaje que desemboca saberes aún desconocidos que esconde en la leyenda, a su vez se empleó un chal amplio con lo cual más mujeres antiguamente usaban para cubrirse del frío, acompañado de una faja y una blusa de mangas largas.

Gráfico 23: Bocetaje de la primera mujer misteriosa

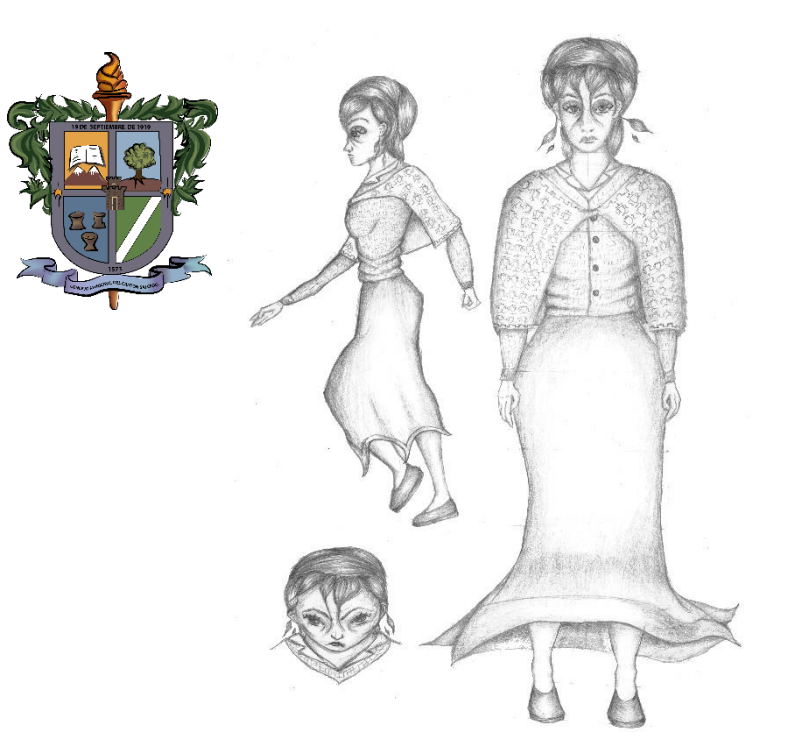



Fuente: Resultados de *focus group*, narrativa de Heredia

Elaborado por: Chicaiza Jenny

Personaje 4: Segunda mujer misteriosa

Gráfico 24: Bocetaje y aplicación en ficha de la segunda mujer misteriosa

Nombre de la leyenda: El árbol encantado	Leyendas del cantón Salcedo
Ismos: Surrealismo	
Estilo gráfico: vectorial	
Los estilos gráficos vectoriales son objetos geométricos como segmentos, polígonos, arcos y otros elementos que se representan en pantalla, al ser representaciones geométricas se pueden ampliar hasta el infinito sin perder un ápice de calidad y manteniendo los contornos siempre limpios y perfectos.	
Viscera Vicarious es un diseñador ecuatoriano que cursó sus estudios profesionales en Chile y que explora el mundo de la ilustración y su vínculo real con la vida y la existencia humana, a ello colabora su interés y gusto por la filosofía, que ha logrado importantes proyectos.	
	
Descripción del personaje	
Ilustradora: Marisol Chicaiza	

Fuente: Resultados de *focus group*, narrativa de Heredia

Elaborado por: Chicaiza Jenny

Conforme a este personaje secundario se lo desarrollo implementando en la vestimenta el chal en la cual se implementó una serie de patrones estilizado del escudo del cantón Salcedo, a su vez contiene una falda larga y el saco de lana que antiguamente era usado por las mujeres de esta ciudad.

Gráfico 25: Bocetaje de la segunda mujer misteriosa





Fuente: Resultados de *focus group*, narrativa de Heredia

Elaborado por: Chicaiza Jenny

Personaje 5: Panadero

Gráfico 26: Bocetaje y aplicación en ficha del panadero

Nombre de la leyenda: El árbol encantado	
Ismos: Surrealismo	
Estilo gráfico: vectorial	
<p>Los estilos gráficos vectoriales son objetos geométricos como segmentos, polígonos, arcos y otros elementos que se representan en pantalla, al ser representaciones geométricas se pueden ampliar hasta el infinito sin perder un ápice de calidad y manteniendo los contornos siempre limpios y perfectos.</p>	
<p>Viscera Vicarious es un diseñador ecuatoriano que cursó sus estudios profesionales en Chile y que explora el mundo de la ilustración y su vínculo real con la vida y la existencia humana, a ello colabora su interés y gusto por la filosofía, que ha logrado importantes proyectos.</p>	
	
Descripción del personaje	
Ilustradora: Marisol Chicaiza	

Fuente: Resultados de *focus group*, narrativa de Heredia

Elaborado por: Chicaiza Jenny

Se consideró diseñar al panadero de acuerdo a la descripción que hacía referencia en la narración, en donde se especificaba a este hombre de edad avanzada, alegre y de sonrisa bonachona, con la contextura gruesa y regordete, al igual que el cabello de las mujeres de las ilustraciones anteriores se consideró la ornamentación del escudo para ser agregado en pequeñas cantidades en la cabeza del personaje, sus arrugas y poco cabello reflejan las vivencias y anécdotas que guardan las personas de tercera edad.

Gráfico 27: Bocetaje del panadero



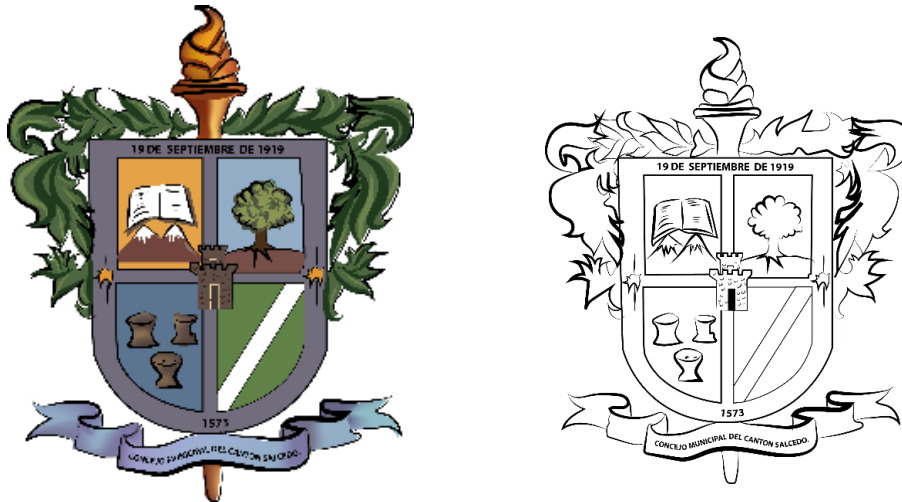
Fuente: Resultados de *focus group*, narrativa de Heredia

Elaborado por: Chicaiza Jenny

12.1.8. Estudio de la morfología

Se tomó elementos del escudo para formar las personificaciones y caracterizaciones de los personajes, generando una armonía entre el elemento del escudo y los personajes descritos en la narrativa, sin acentuar demasiado el surrealismo.

Gráfico 28: Vectorización del escudo del cantón Salcedo



Fuente: Gad del cantón Salcedo.
Elaborado por: Chicaiza Jenny

Gráfico 29: Morfología implementada en la ilustración “Wilfrido”



Fuente: Resultado de *focus group*
Elaborado por: Chicaiza Jenny

Gráfico 30: Morfología implementada en la ilustración “1ª Mujer”



Fuente: Resultado de *focus group*
Elaborado por: Chicaiza Jenny

Gráfico 31:

Gráfico 31: Morfología implementada en la ilustración “2ª Mujer”



Fuente: Resultado de *focus group*
Elaborado por: Chicaiza Jenny

Gráfico 32: Morfología implementada en la ilustración “Panadero”



Fuente: Resultado de *focus group*
Elaborado por: Chicaiza Jenny

Gráfico 33: Morfología implementada en la ilustración “Molle”



Fuente: Resultado de *focus group*
Elaborado por: Chicaiza Jenny

12.1.9. La técnica y la estética potencian el significado de las ilustraciones.

La técnica de ilustración fue seleccionada de acuerdo al *focus group* realizado, se optó por la ilustración vectorial de Viscera Vicarios, en donde implementa trazos finos y detallados con poca utilización de color para obtener un mayor interés hacia un elemento en específico y para una armonización más agradable a la vista, para ello se realizó escenarios, planos, ángulos y expresiones del rostro, para dar una sensación de movimiento, donde las ilustraciones se desarrollaron en el software *sketchbook* que se detallaran a continuación:

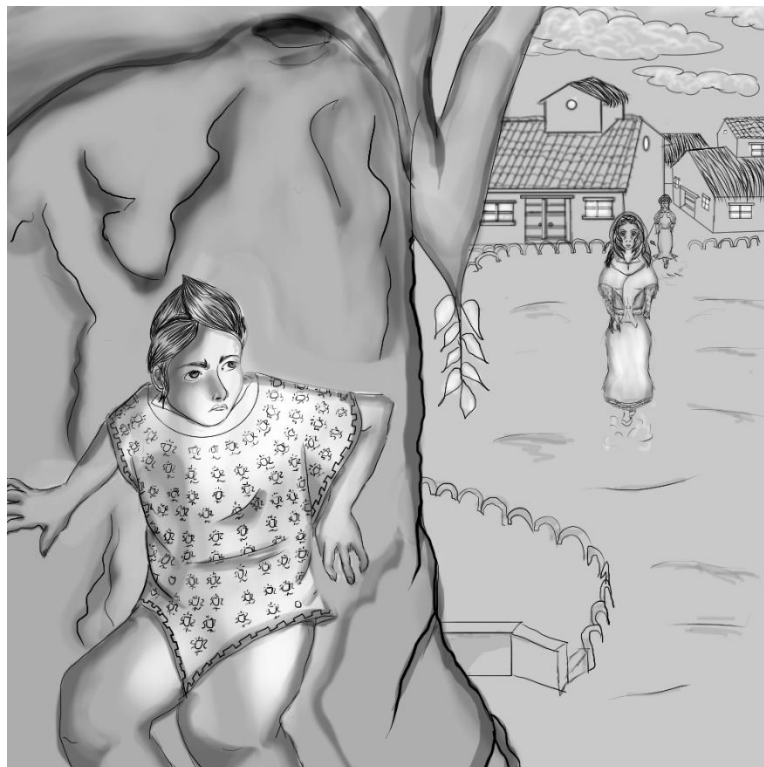
Gráfico 34: Escenario 1



Descripción: Plano general, ángulo picado
Elaborado por: Chicaiza Jenny

Gráfico 35: Escenario 2

Descripción: Plano Medio, ángulo neutro
Elaborado por: Chicaiza Jenny

Gráfico 36: Escenario 3

Descripción: Plano $\frac{3}{4}$, ángulo neutro
Elaborado por: Chicaiza Jenny

Gráfico 37: Escenario 4

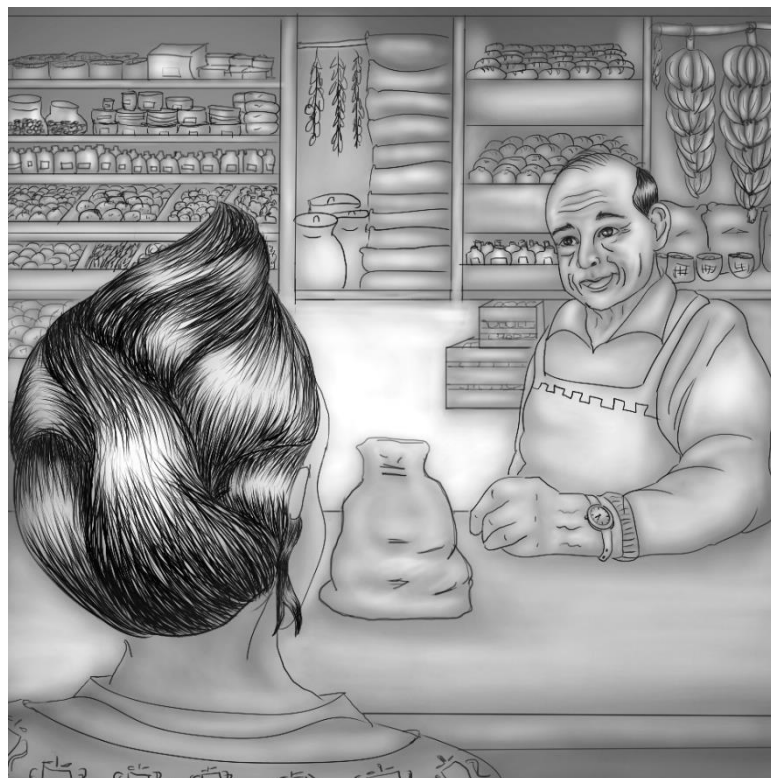
Descripción: Plano medio, ángulo contrapicado
Autor: Chicaiza Jenny

Gráfico 38: Escenario 5

Descripción: Plano general, ángulo neutro
Autor: Chicaiza Jenny

Gráfico 39: Escenario 6

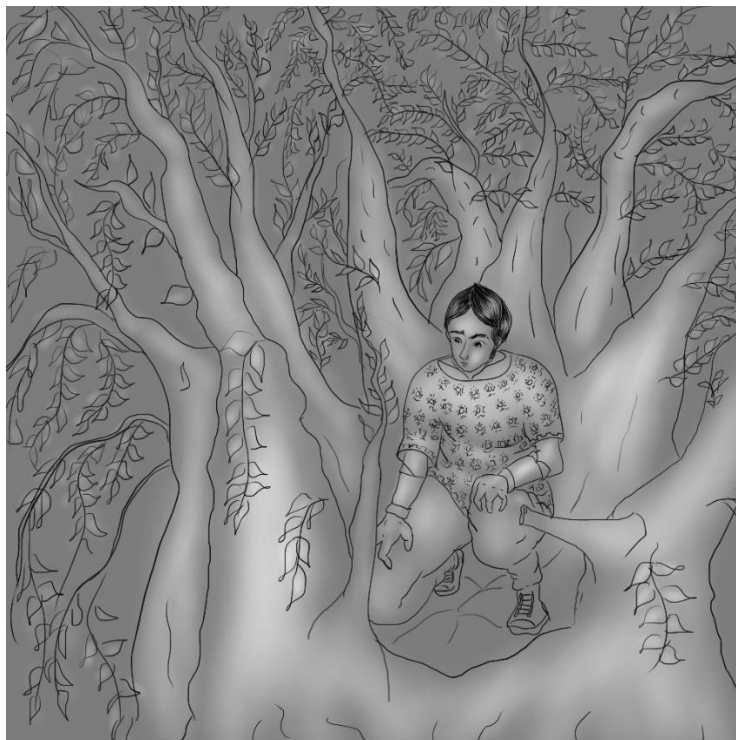
Descripción: Primerísimo primer plano, ángulo neutro
Autor: Chicaiza Jenny

Gráfico 40: Escenario 7

Descripción: Primer plano, ángulo semi subjetiva
Autor: Chicaiza Jenny

Gráfico 41: Escenario 8

Descripción: Primerísimo primer plano, ángulo contrapicado
Autor: Chicaiza Jenny

Gráfico 42: Escenario 9

Descripción: Plano entero, ángulo picado
Autor: Chicaiza Jenny

Gráfico 43: Escenario 10

Descripción: Plano entero, ángulo contrapicado
Autor: Chicaiza Jenny

Gráfico 44: Escenario 11

Descripción: Plano medio, ángulo contrapicado
Autor: Chicaiza Jenny

12.1.10. Asociación con medios tecnológicos

El desarrollo de las ilustraciones se llevó a cabo mediante el software mediante la tableta digitalizadora, en la cual se aplicó trama color negra para la aplicación de luces y sombras, siguiendo el estilo de Viscera Vicarious se implementó un color en específico que son las variaciones del color verde que se obtuvo tanto de la bandera y el escudo, por ser la marca e icono representativo del cantón Salcedo, con la excepción de la contra portada y la segunda secuela de las ilustraciones se encuentran a full color, incorporadas con el propósito de ampliar las imaginación del público objetivo, mediante la asociación de colores, a su vez en la contraportada se generó mediante la pintura digital como un valor agregado a las ilustraciones. Todas estas referencias se presentan a continuación:

Gráfico 45: Aplicación de software en escena 1 “Salcedo hace sigo y medio”



Fuente: Resultados de focus group, narrativa de Heredia

Elaborado por: Chicaiza Jenny

Gráfico 46: Aplicación de software en escena 2 “Wilfrido y el árbol”



Fuente: Resultados de focus group, narrativa de Heredia
Elaborado por: Chicaiza Jenny

Gráfico 47: Aplicación de software en escena 3 “Wilfrido y las mujeres misteriosas”



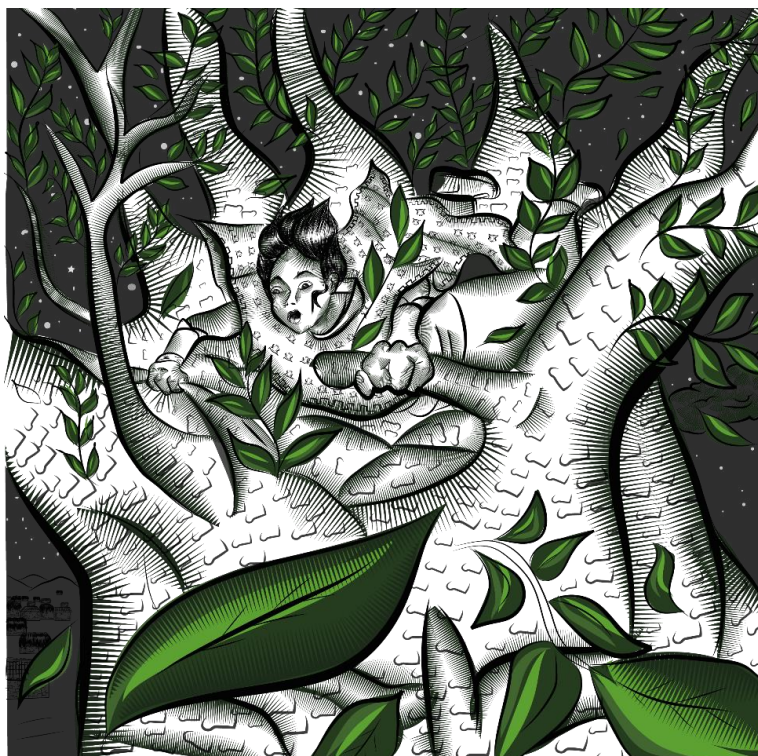
Fuente: Resultados de focus group, narrativa de Heredia
Elaborado por: Chicaiza Jenny

Gráfico 48: Aplicación de software en escena 4 “La plegaria de las mujeres”



Fuente: Resultados de *focus group*, narrativa de Heredia
Elaborado por: Chicaiza Jenny

Gráfico 49: Aplicación de software en escena 5 “Elevado por el viento”



Fuente: Resultados de *focus group*, narrativa de Heredia
Elaborado por: Chicaiza Jenny

Gráfico 50: Aplicación de software en escena 6 “En Cuenca”



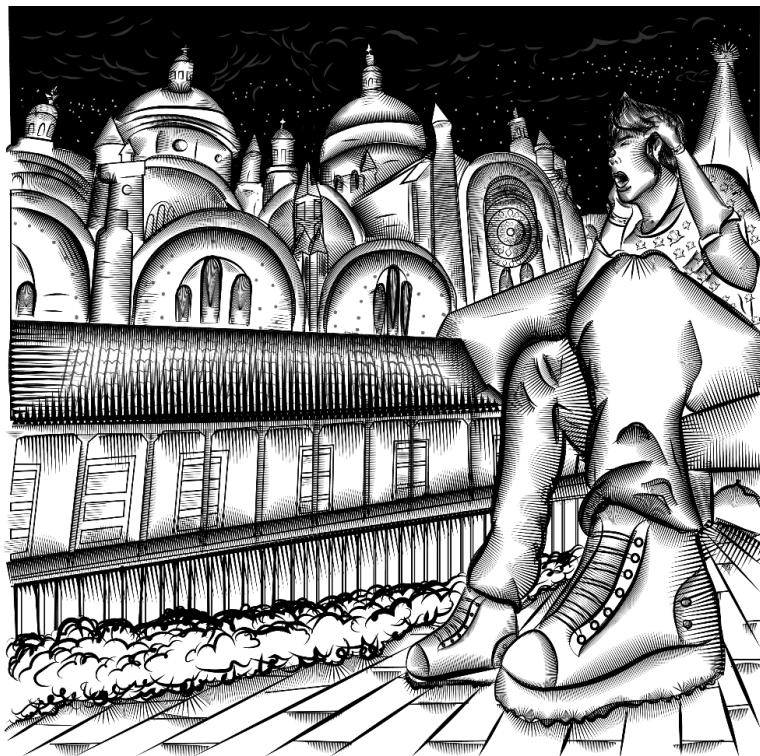
Fuente: Resultados de *focus group*, narrativa de Heredia
Elaborado por: Chicaiza Jenny

Gráfico 50: Aplicación de software en escena 7 “Encuentro con el panadero”



Fuente: Resultados de *focus group*, narrativa de Heredia
Elaborado por: Chicaiza Jenny

Gráfico 51: Aplicación de software en escena 8 “Desesperado y aturdido”



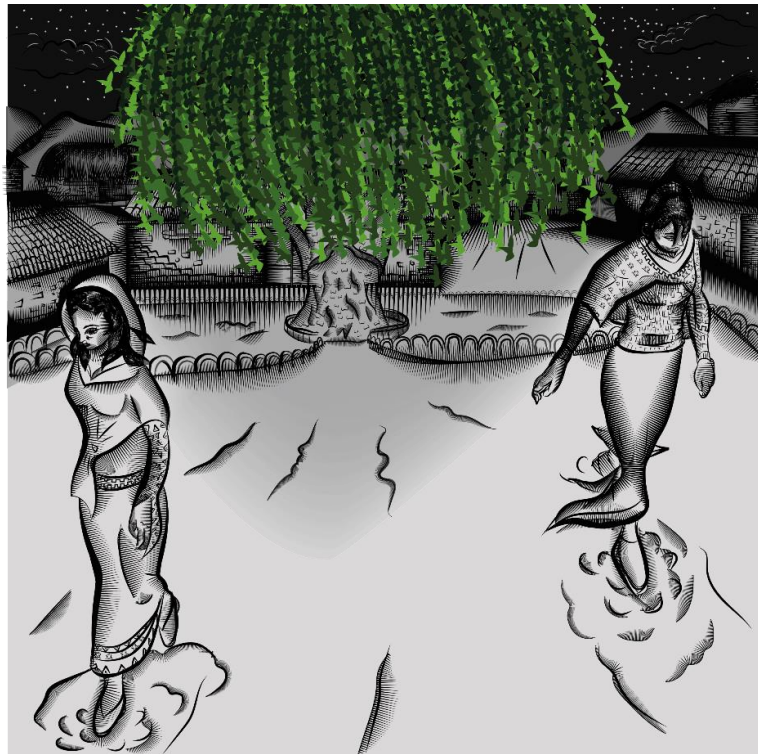
Fuente: Resultados de *focus group*, narrativa de Heredia
Elaborado por: Chicaiza Jenny

Gráfico 52: Aplicación de software en escena 9 “esperando en el árbol”



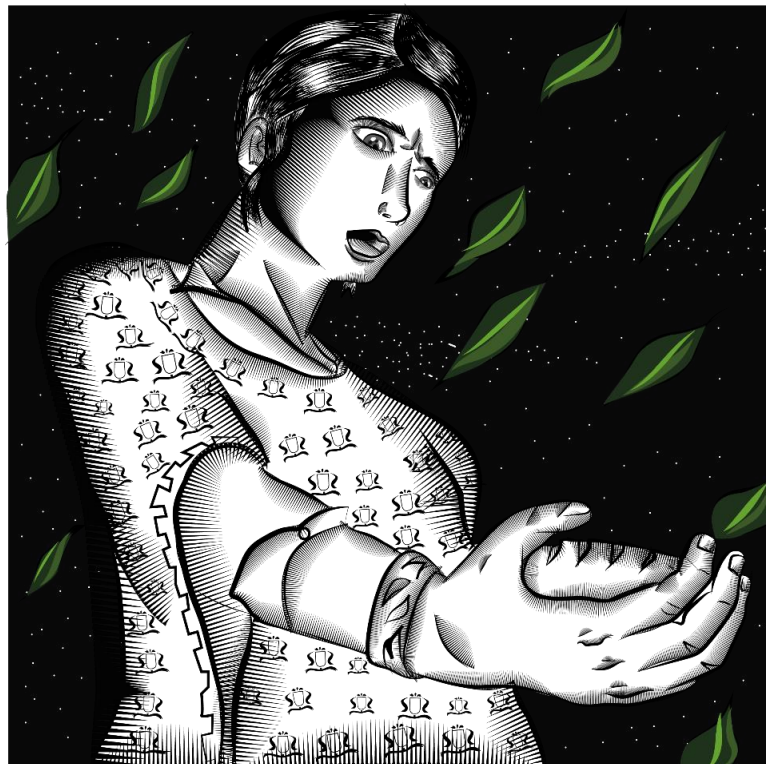
Fuente: Resultados de *focus group*, narrativa de Heredia
Elaborado por: Chicaiza Jenny

Gráfico 53: Aplicación de software en escena 10 “Llegando a Salcedo”



Fuente: Resultados de *focus group*, narrativa de Heredia
Elaborado por: Chicaiza Jenny

Gráfico 54: Aplicación de software en escena 11 “El pan de Cuenca”



Fuente: Resultados de *focus group*, narrativa de Heredia
Elaborado por: Chicaiza Jenny

Gráfico 55: Aplicación de software de contraportada

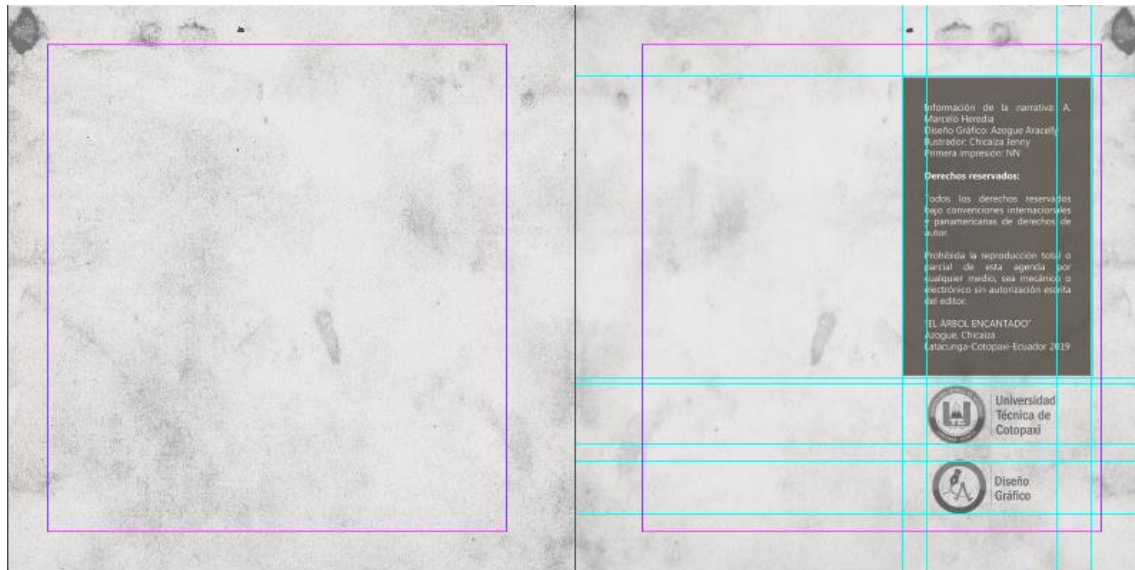
Descripción: Primer plano
Elaborado por: Chicaiza Jenny

12.1.11. Aplicación de soporte y hacer visibles las ilustraciones

De acuerdo a el desarrollo de la metodología de la ilustración desde el proceso creativo de Ortega (2014) determina que el último paso a ser planteado se determina por con su aplicación en un soporte físico o digital para como consiguiente proceder a su difusión y valoración. Para ello se implementó las ilustraciones mediante el proceso de ilustración en una agenda.

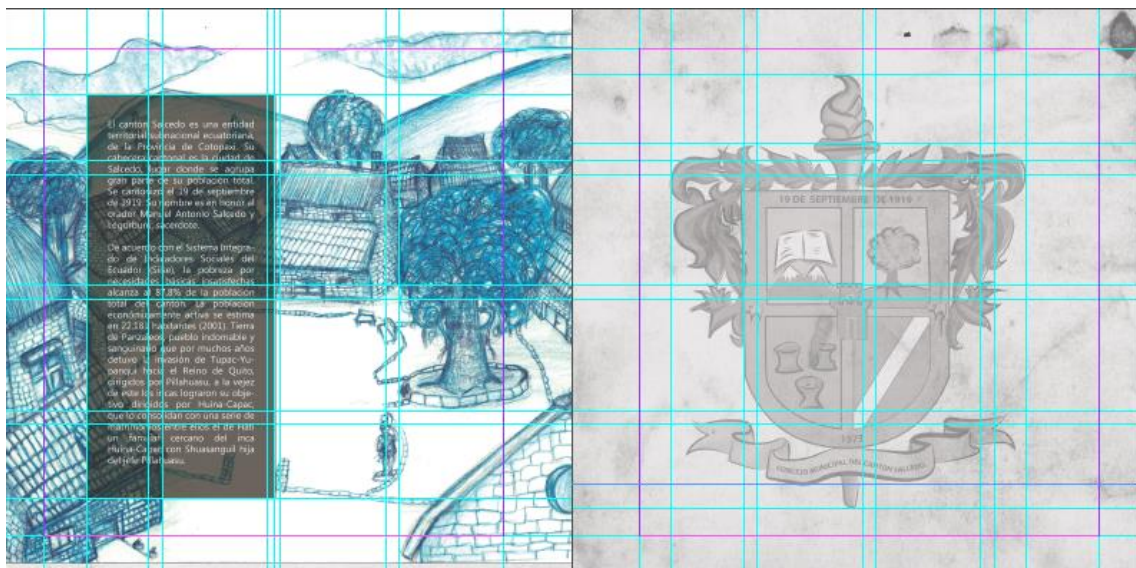
12.1.11.1. DIAGRAMACIÓN

Ya vectorizado las ilustraciones de los personajes y escenarios incluido los respectivos colores, se procede a la realización de la diagramación de la agenda que se incorporó un aproximado de 200 páginas incluida la portada y contraportada, en donde se dividen en dos secciones, en la cual, en la primera parte se incorporan las ilustraciones referentes a la narrativa como foco principal, siendo esta la leyenda del árbol encantado descrita por el escritor salcedense Heredia (2018).



Diagramación 1: Aplicación de textura y derechos de autor

Autores: Azogue Aracelly, Chicaiza Jenny



Diagramación 2: Tema: Aplicación de texto y Escudo

Autores: Azogue Aracelly, Chicaiza Jenny

Se realizó el diseño e implementación del escudo del cantón Salcedo, por ser la marca establecida del cantón y que de acuerdo al diseñador, ilustrador y artista plástico Efraín Obando es considerado como el elemento más representativo de esta ciudad.



Diagramación 3: Tema: Aplicación de ilustraciones y bocetos originales
Autores: Azogue Aracelly, Chicaiza Jenny

Para enfatizar una mayor jerarquía en la diagramación se implementó los bocetajes originales de los personajes tanto principales como secundarios, conforme a lo descrito en la narrativa, implementándola en escala de grises, en la cual se encuentra adjunto la tipografía descrita de la narración. Esto se emplea conforme a las escenografías inspiradas en la leyenda que conforman 11 elementos gráficos.

DATOS PERSONALES

Nombre: _____
 Dirección: _____
 Teléfono: _____
 Ciudad: _____
 Email: _____
 Sexo: Masculino Femenino

Ocupación: _____
 Dirección: _____
 Teléfono: _____

EN CASO DE EMERGENCIA

Nombre: _____
 Dirección: _____
 Teléfono: _____
 Ciudad: _____
 Teléfono: _____

CALENDARIO

ENERO DEL 2019

L	M	M	J	V	S	D
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30			

ABRIL DEL 2019

L	M	M	J	V	S	D
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

FEBRERO DEL 2019

L	M	M	J	V	S	D
			1	2	3	
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28			

MAYO DEL 2019

L	M	M	J	V	S	D
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

MARZO DEL 2019

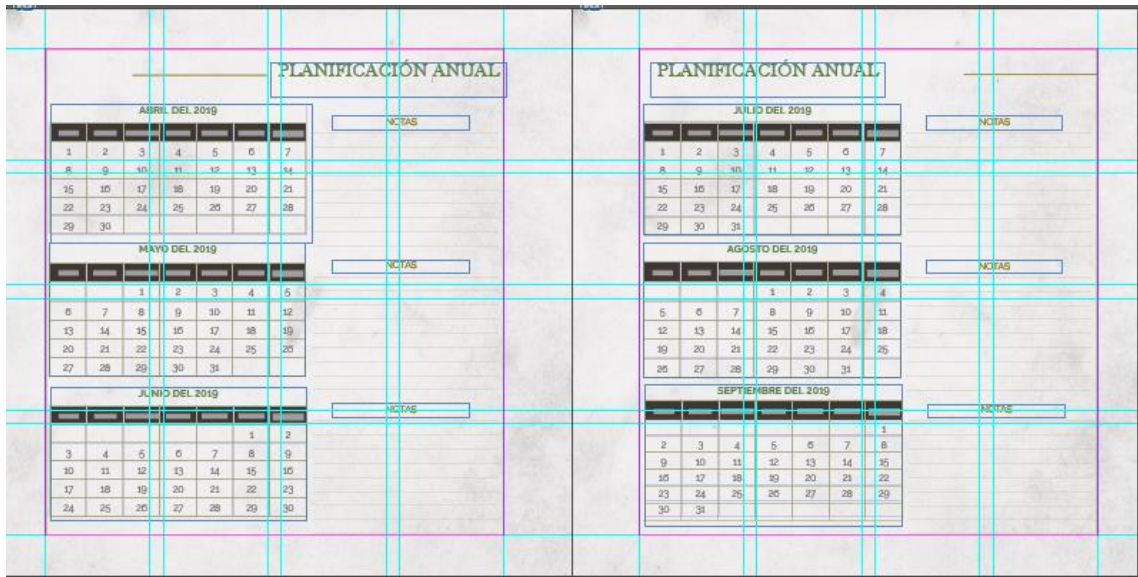
L	M	M	J	V	S	D
			1	2	3	
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

JUNIO DEL 2019

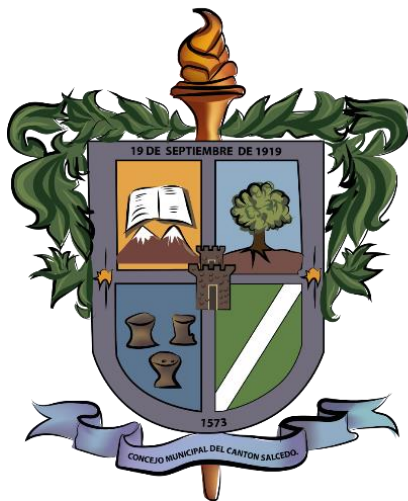
L	M	M	J	V	S	D
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30

Diagramación 4: Tema: Aplicación de los elementos de la agenda
Autores: Azogue Aracelly, Chicaiza Jenny

Se implementó elementos propios de una agenda, como son; datos personales, calendario, y espacios para que el usuario pueda agregar notas importantes, todo esto jerarquizando con la textura y colorización enmarcada en el escudo del cantón.

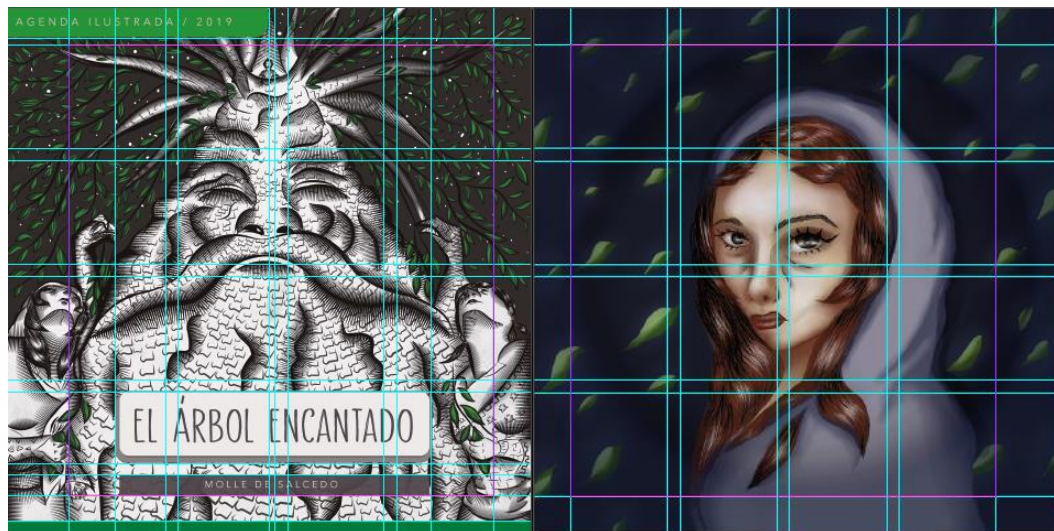


Colores en la utilización de los vectores



R: 226 G:188 B:106 C:5 M:31 Y:70 K:1 #e2bc6a	R: 188 G:132 B: 46 C:12 M:52 Y:93 K:10 #bc842e	R: 111 G:56 B:21 C:30 M:86 Y:99 K:37 #6f5815	R: 104 G:81 B:71 C:56 M:60 Y:55 K:44 #685147
R: 96 G:83 B:65 C:44 M:51 Y:62 K:47 #605341	R: 65 G:51 B:19 C:47 M:64 Y:87 K:68 #413313	R: 61 G:38 B:32 C:62 M:58 Y:56 K:62 #3d3e34	R: 33 G:23 B:21 C:0 M:0 Y:0 K:0 #211915
R: 0 G:0 B:0 C:84 M:83 Y:79 K:80 #000000	R: 101 G:115 B:141 C:69 M:47 Y:27 K:11 #65738d	R: 155 G:172 B:195 C:47 M:24 Y:15 K:2 #9bacc3	R: 110 G:107 B:120 C:56 M:50 Y:35 K:21 #6e6b78
R: 122 G:119 B:161 C:60 M:55 Y:16 K:2 #7a77a1	R: 226 G:188 B:106 C:5 M:31 Y:70 K:1 #e2bc6a	R: 37 G:57 B:25 C:83 M:51 Y:91 K:62 #253219	R: 85 G:101 B:66 C:69 M:39 Y:80 K:31 #556542
R: 114 G:130 B:82 C:60 M:51 Y:19 K:16 #728252	R: 225 G: 225 B: 225 C:0 M:0 Y:0 K:0 #ffffff		

Para la implementación de los colores en la ilustración y diagramación se tomó en cuenta los colores del escudo del cantón derribándolos en contrastes de color.



Diagramación 5: Portada y Contraportada
Autores: Azogue Aracelly, Chicaiza Jenny

Para la portada se empleó colores propios y representativos del cantón Salcedo como lo es el verde que se denota en el escudo y la bandera de esta ciudad, para la elaboración de la contraportada se empleó la pintura digital de una de las mujeres misteriosas como un valor agregado de la ilustración.

La tipografía que se utilizó para elaborar el contenido de la agenda es la siguiente:

<p>ACEITUNA DEMO REGULAR A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U V W X Y Z A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U V W X Y Z 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0</p>	<p>Microsoft New Tai Lue Regular A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U V W X Y Z a b c d e f g h i j k l m n ñ o p q r s t u v w x y z 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0</p>	<p>Microsoft New Tai Lue Bold A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U V W X Y Z a b c d e f g h i j k l m n ñ o p q r s t u v w x y z 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0</p>
<p>Orkney Bold A B C D E F G H I J K L M N N O P Q R S T U V W X Y Z a b c d e f g h i j k l m n ñ o p q r s t u v w x y z 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0</p>	<p><i>Orkney Cursiva</i> <i>A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U V W X Y Z</i> <i>a b c d e f g h i j k l m n ñ o p q r s t u v w x y z</i> <i>1 2 3 4 5 6 7 8 9 0</i></p>	<p>Orkney regular A B C D E F G H I J K L M N N O P Q R S T U V W X Y Z a b c d e f g h i j k l m n ñ o p q r s t u v w x y z 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0</p>

La combinación de las tipografías antes mencionadas se logró integrar el contenido de la agenda haciéndola dinámica y al mismo tiempo entretenido.

13. IMPACTOS

De acuerdo al último objetivo planteado se desarrolló el primer acercamiento en la sociabilización, por medio de la herramienta digital, para poder llegar a la mayor cantidad de jóvenes salcedenses posibles, en donde se obtuvo como resultado el 95% de aprobación en cuanto a la acogida de los diseños y creación de personajes y escenarios descritos en la narrativa, y con tan solo un 5% dio como observación la aplicación de colores cálidos de manera que se implementó una variación de color en el segundo escenario, en cuanto a la diagramación se obtuvo un 85% de aprobación por parte de los jóvenes puesto que concluyeron que se debe implementar más elementos que conlleva una agenda, respuesta que fue tomada en cuenta y se le implemento fechas y calendarios, para que los jóvenes pueden hacer uso de los mismos.

Conforme a lo mencionado anteriormente se realizó la socialización mediante la visita de campo, en donde se presentó la propuesta de la agenda de manera directa a los jóvenes salcedenses, en el cual uno de ellos enfatizo que fue de total agrado la estructuración de la agenda denotando con mayor relevancia las ilustraciones de los personajes, escenarios y líneas de acción descritos en la narrativa.

14. RESUPUESTO PARA LA ELABORACIÓN DEL PROYECTO

14.1 MARCO ADMINISTRATIVO

Tabla 7: Recursos

RECURSOS	
TALENTO HUMANO	<ul style="list-style-type: none"> • Investigadoras • Asesores del proyecto de titulación de la Universidad Técnica de Cotopaxi. • Pobladores del cantón Salcedo
TECNOLÓGICOS	<ul style="list-style-type: none"> • Cámara Fotográfica • Equipo de computo • Internet • Flash memory • Tableta gráfica
TÉCNICOS	<ul style="list-style-type: none"> • Instrumento de investigación • Programa de Ilustración • Programa de diagramación
INTITUCIONALES	<ul style="list-style-type: none"> • Universidad Técnica de Cotopaxi • Gad de Salcedo
MATERIALES	<ul style="list-style-type: none"> • Papel bond A4 • Esferográficos • Horas de consumo de internet • Copias • Impresiones Blanco y negro • Impresiones color • Horas de trabajo
BIBLIOGRAFICOS	<ul style="list-style-type: none"> • Biblioteca de la Universidad Técnica de Cotopaxi • Repositorio de la Universidad Técnica de Cotopaxi

	<ul style="list-style-type: none"> • Recursos de sitios web • Libros digitales
--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------

Fuente: Azogue Aracelly, Chicaiza Jenny

Elaborado por: Azogue Aracelly, Chicaiza Jenny

14.2 COSTOS DIRECTOS

Tabla 8: Costos directos

DETALLES	CANTIDAD	VALOR UNITARIO (\$)	VALOR TOTAL (\$)
-Papel boom A4	500	0.02	10.00
-Esferográficos	6	0.50	3.00
-Horas de internet	140	0.60	84.00
-Copias	500	0.02	10.00
-Impresiones Blanco y negro	1340	0.05	67.00
-Impresiones color	1080	0.10	108.00
-Horas de trabajo	140	4.00	560.00
-Flash memory	2	15	30.00
-Laptop	2	700.00	1400.00
-Cámara	1	800.00	800.00
-Terabyte	1	150.00	150.00
- Tableta gráfica	1	112.00	112.00
-Agenda	1	20.00	20.00
		TOTAL	3,354.00

Fuente: Azogue Aracelly, Chicaiza Jenny

Elaborado por: Azogue Aracelly, Chicaiza Jenny

14.3 GASTOS INDIRECTOS

Tabla 9: Gastos indirectos

DETALLES	CANTIDAD	VALOR UNITARIO (\$)	VALOR GRUPAL (\$)	VALOR TOTAL (\$)
-Alimentación	50	2,00	100,00	200,00
-Transporte	50	2.00	100.00	200.00
		TOTAL		400,00

Fuente: Azogue Aracelly, Chicaiza Jenny

Elaborado por: Azogue Aracelly, Chicaiza Jenny

14.4 PRESUPUESTO GENERAL

Tabla 10: Presupuesto general

DETALLES	VALOR
COSTOS DIRECTOS	3,354.00
COSTOS INDIRECTOS	400.00
SUB TOTAL	3754.00
IMPREVISTOS (10%)	375.40
TOTAL	4,129.40

Fuente: Azogue Aracelly, Chicaiza Jenny

Elaborado por: Azogue Aracelly, Chicaiza Jenny

15. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

15.1 CONCLUSIONES

- La recopilación de información es la base para la construcción de los elementos gráficos a ser creados, es por ello que se tomó en cuenta a los habitantes del cantón Salcedo como principales informantes, entre ellos podemos encontrar a escritores, diseñador, artistas plásticos, mediante entrevistas, este proceso fue uno de los más largos y demorosos ya que no se pudo encontrar personas que nos puedan compartir sus conocimientos acerca de las leyendas que ellos conocían, al momento de la realización de la entrevista se identificó que los ciudadanos tienen conocimientos explícitos de leyendas tales como “El tren negro de Yambo” o la leyenda del “Príncipe San Miguel”, donde se encontró pocas personas quienes aún recordaban un poco más de las leyendas que les habían impartido sus padres y abuelos.
- Se logró establecer la línea grafica de ilustración mediante un focus group determinando las tendencias ilustrativas que se encuentra en mayor auge entre la juventud salcedense, esto se logró por medio de la presentación de fichas de artistas e ilustradores latinoamericanos, entre ellos se encuentran exponentes ecuatorianos, en donde los jóvenes se involucraron en el medio gráfico para darnos sus criterios y puntos de vista referente a cada autor y su producto gráfico.
- Se identificó la leyenda más repetitiva y concurrente entre la juventud salcedense mediante tablas de relación, en donde se descartó la posibilidad de generar el proyecto sobre leyendas tales como “El tren negro de Yambo” y “ El Príncipe San Miguel”, por ser narrativas que ya fueron usadas en proyectos anteriores, de este modo se seleccionó una leyenda fresca en donde su único medio de difusión fue los escritos del narrador principal que nos impartió todas las leyendas que había recopilado durante su vida, y a su vez presto su apoyo total con la selección de la leyenda a ser ilustrada. Con las leyendas ya seleccionadas se

consideró proceder a la faceta de ilustración, dando vida a los primeros bocetajes, siendo los mismos que incursionarían a la iniciativa para el desarrollo de las ilustraciones finales que fueron implementadas con el estilo y movimiento artístico determinada por el público al que se encuentra dirigido, estableciendo escenarios y acciones de los personajes.

- El desarrollo de la agenda tuvo que pasar por distintas etapas y diseños, tomando como referencia los colores característicos del escudo del cantón Salcedo, a su vez fue necesario tomar elementos primordiales de la diagramación tales como la retícula, los medianiles y aplicación de la tipografía que sea adecuada para el público objetivo, en donde se jerarquice tanto los elementos gráficos como escritos, para la obtención de un mejor equilibrio visual.
- La socialización de la agenda ilustrada se realizó a un grupo determinado de jóvenes salcedenses, siendo ellos quienes dictaminaron la validez y el acogimiento que tiene con los mismos.

15.2 RECOMENDACIONES

- El registro de información es uno de los aspectos más relevantes e ineludibles, por ello es necesarios buscar todos los medios posibles para la recopilación de información, ya sea mediante medios impresos, digitales, o a través de la investigación de campo en donde puede aplicarse la entrevista, focus group o encuestas, directamente a los habitantes del cantón, puesto que no todos conocen las leyendas ni todos están dispuestos a prestar su contribución.
- Para la determinación de una line grafica o de ilustración es fundamental buscar opiniones y criterios del público objetivo al que va dirigido, para ello es necesario la implementación de referentes variados de ilustradores que se vinculen al medio en el cual se está desarrollando el proyecto, por ejemplo en el presente

proyecto se implementó las ilustraciones más utilizadas por artistas latinoamericanos y a su vez se implementó uno de los movimientos artísticos, para obtener un nuevo concepto conforme al criterio del público objetivo.

- Al realizar la ilustración es importante tomar referencia de autores destacados en esta área, analizando las características relevantes de las ilustraciones, la línea gráfica, la cromática, entre otras cosas, Dado que esto ayudara a realizar un trabajo de mejor calidad, contemplando siempre el público al que va dirigido y acogiendo a las habilidades y estilo de la persona que está desarrollando el producto visual.
- Analizar cuidadosamente los materiales que se van a utilizar en la elaboración de la agenda ilustrada tomado en cuenta para quien va dirigido y de cómo se va a manipular, en cuanto al contenido de igual manera se debe tomar en cuenta al público objetivo e implementando los principios de diagramación, como es la maquetación y jerarquización de los elementos que van incrustados en el material a ser impreso.
- Para que el producto sea factible es propicio la socialización o acercamiento del mismo hacia el público que va dirigido, en donde serán ellos quienes dictaminen si el producto es factible o si es necesario realizar cambios.

16. BIBLIOGRAFIA

- Acosta, J. (2015). *Mitos y leyendas de los Andes ecuatorianos*. Recuperado de https://issuu.com/juancachos/docs/mitos_y_leyendas_de_los_andes_ecuat.
- Agendas Boabab (2017). *Agenda ilustrada*. Recuperado de <http://agendadelcole.com/agendas-escolares/agenda-ilustrada/>
- Albán, N. & Moreno, I. (2009). *Propuesta de diseño editorial de un libro con ilustraciones infantiles sobre las tradiciones y leyendas del cantón Pujilí* (Trabajo de grado). Universidad Técnica de Cotopaxi, Latacunga, Ecuador.
- Allan, G. (2014). *Leyendas del Ecuador*. Quito, Ecuador: Santillana.
- Archer, B. (1971). *La estructura del proceso del diseño. Método sistemático para diseñadores*. Barcelona, España: Editorial Gustavo Gili.
- Arenas, D. & Álvarez, M. (2015). *¿Por qué se ha perdido la tradición oral actualmente?* Recuperado de <http://www.enjambre.gov.co/enjambre/file/download/161395>
- Blocko (2017). *La historia de las agendas*. Recuperado de <https://www.blocko.com.ar/la-historia-de-la-agenda.php>
- Ascue, R. (2014). *La narrativa visual*. (Entrada de blog) Recuperado de <http://proyectosintegralespucp.blogspot.com/2014/03/la-narrativa-visual.html>
- Ane, D. (2012). *Géneros de ilustración*. Recuperado de <https://anedisenio.wordpress.com/2012/08/22/generos-de-ilustracion/>
- Cantó, M. (2016). *Material de Diseño Editorial, covers, maquetaciones*. Recuperado de: <http://diversidad.com/disenio-editorial/>
- Camargo, A. (2016). *Géneros, estilos, categorías de la ilustración gráfica*. Recuperado de <https://es.slideshare.net/camargoangie/gneros-estilos-y-categorias-de-la-ilustracin-2016>
- Cardenas, J. (2015). *Diseño de una revista ilustrada de mitos y leyendas de la provincia del Azuay desde la perspectiva gráfica del horror* (Trabajo de grado). Universidad de Cuenca, Cuenca, Ecuador.
- Carrasco, I. (1979). “*La metalepsis narrativa en Umbral de Juan Emar*”, *Revista Chilena de Literatura* 14, pp. 85-101.

- Carrero, A. (2018). *Estos son los 20 productos de oficina más comprados por las oficinas*. Recuperado de <https://dominiomundial.com/productos-de-oficina-mas-vendidos/>
- Carvalho, N. (2015). *Saberes ancestrales: Lo que se sabe y se siente desde siempre*. El buen vivir fomenta el rescate de los conocimientos antiguos, pág. I. Recuperado de <https://www.eltelegrafo.com.ec/noticias/buen/1/saberes-ancestrales-lo-que-se-sabe-y-se-siente-desde-siempre>.
- Catopodis, M. (2014). *Tipometría - Las medidas en diseño gráfico*. Valencia: Campgràfic.
- Coco School (2016). *Ilustración en el diseño gráfico*. Recuperado de <http://www.cocoschool.com/ilustracion-diseno-grafico/>
- Chaluisa, W. & Remachi, H. (2016). *Diseño y diagramación de un libro ilustrado para la difusión de cuentos y leyendas originarios del pueblo de Zumbahu* (Trabajo de grado). Universidad Técnica de Cotopaxi, Cotopaxi, Ecuador.
- Chiriboga, A. (2015). *Análisis estilístico e intertextual de las obras: Un país lleno de leyendas de Graciela Eldregde y Leyendas del Ecuador de Édgar Allan García*. (Tesis de maestría). Universidad Técnica Particular de Loja, Quito, Ecuador.
- Domestika (2017). *Introducción a la ilustración infantil*. Recuperado de <https://www.domestika.org/es/courses/175-introduccion-a-la-ilustracion-infantil>
- Durán, T. (2005). *Ilustración, comunicación, aprendizaje*. Recuperado de www.revistaeducacion.educacion.es/re2005/re2005_18.pdf
- Eldregde, G. (2010). *Un país lleno de leyendas*. Quito, Ecuador: Santillana.
- Eguaras, M. (2016). *La cubierta de un libro no es su portada*. Recuperado de <https://marianaeguaras.com/la-cubierta-de-un-libro-no-es-su-portada/>
- Eumed, (2012). *Técnicas e instrumentos de investigación*. Recuperado de Enciclopedia virtual), http://www. /tesis-doctorales/2012/mirm/tecnicas_instrumentos.html
- Genette, G. (1970) “*Fronteras del relato*”, *Análisis estructural del relato*. Buenos Aires, Tiempo Contemporáneo (1966; Beatriz Dorriots), pp. 193-208.
- Gonzales, R. (2005). *La tipografía en el diseño editorial*. Recuperado de <https://coerulea.wordpress.com/2007/09/19/11/>

- Guanotuña, P. (2015). *Elaboración de un cuento ilustrado de la leyenda “La Tunda” (Trabajo de grado)*. Universidad Tecnológica Israel, Esmeraldas, Ecuador.
- Guerrero, L. (2016). *La narrativa visual en las ilustraciones de los libros educativos para el aprendizaje ambiental en nivel primario*. (Maestría). Universidad Complutense de Madrid, Madrid, España.
- Guriérrez, L. (2010). *Materiales y útiles de oficina*. Recuperado de www.haciendachiapas.gob.mx/marco-juridico/Estatal/...OG/.../2000-mat-sumin.pdf
- Guzman, M. (2009). *Teoría del color*. Recuperado de https://www.ucuenca.edu.ec/images/facu_artes/documentos_pdf_artes/examenes/disenio/teoria_color.pdf
- Heredia, A. (2016). *Relatos, leyendas y crónicas de mi tierra*. Salcedo-Cotopaxi-Ecuador: Editorial: Pedro Jorge Vera - Sede Nacional]
- Hernández, D. (2017). *Los 4 beneficios de seguir utilizando una agenda de papel* (La papelería Online de CDMX). Recuperado de <https://www.pedidos.com/blog/2017/02/08/la-agenda-de-papel-4-beneficios/>
- Jarrín, P. (2017). *La ilustración y su aporte en la consolidación de personajes referentes a mitos y leyendas para niños de entre 9 y 11 años del Cantón Salcedo* (Trabajo de grado). Universidad Técnica de Ambato, Ambato, Ecuador.
- La Real Academia Española, (2017). *Encuadernación*. Recuperado de <http://dle.rae.es/?id=FAP7TFC>
- Kayser, W. (1976). *Interpretación y análisis de la obra literaria*. Madrid: Gredos.
- Krell, H. (s.f). *Técnicas de observación*. Recuperado de <http://www.ilvem.com/shop/otraspaginas.asp?paginanp=465>
- McCloud, S. (1995). *Cómo se hace un cómic: El arte invisible*, Barcelons, España: Ed. B (1993).
- Madriddiario (2017). *¿Cuál es el material de oficina que no debe faltar en cualquier empresa?* Recuperado de <https://www.madriddiario.es/442569/cual-es-el-material-de-oficina-que-no-debe-faltar-en-cualquier-empresa>
- Martínez, N. *“El cuento como instrumento educativo”* Editorial Barcelona- Planeta (2011)

- Méndez F. (2013). *Ilustración de personajes de leyendas urbanas* (Trabajo de grado). Universidad de Cuenca, Cuenca, Ecuador.
- Moradiellos, E. (1999). *El oficio de historiador*.
- Moreno, J. & Muso, M. (2016). *Elaboración de un libro ilustrado en pop up de la fiesta popular de la Virgen de las Mercedes, para su difusión en los niños de tercer año de educación básica* (Trabajo de grado). Universidad Técnica de Cotopaxi, Latacunga, Ecuador.
- Munari, B. (1995). *Cómo nacen los objetos. Apuntes para una metodología proyectual*. Barcelona., España. Ed. Gili, G.
- Nicuesa, M. (2014). *Las ventajas de utilizar una agenda*. Recuperado de <https://www.formacionyestudios.com/las-ventajas-de-utilizar-una-agenda.html>
- Obiols, N. (2004). *Mirando Cuentos. Lo Visible e Invisible en las Ilustraciones de la Literatura Infantil*. Barcelona: Laertes.
- Ortega, R. (2014). Metodología para la ilustración desde el pensamiento creativo. Recuperado de:
http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_articulo=10285&id_libro=485
- Ortega, S. & Sánchez, G. (2016). “*El tren fantasma y otras leyendas de la laguna de Yambo*” *Libro pop-up* (Trabajo de grado). Universidad Técnica de Cotopaxi, Latacunga, Ecuador.
- Palacios, M. (2010). *Elaboración de libros, aplicando la técnica POP-UP y de ilustración sobre la fauna y leyendas de las islas Galápagos* (Trabajo de grado). Universidad de las Américas, Quito, Ecuador.
- Palermo, F. (2007). *Las partes de un libro*. Recuperado de http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/encuentro2007/02_auspicios_publicaciones/actas_diseno/articulos_pdf/CE-121.pdf
- Parejo, S. (2014). *El diseño Editorial aplicado a revistas especializadas impresas*. Argentina: Facultat de Belles Arts de Sant Carles.
- Pérez, J. (2008) *Definición de Cuento*; (Disponible en línea). En: <http://definicion.de/cuento/>

- Pontificia Universidad Católica del Perú, (PUCP, 2000). *La narrativa visual, el Álbum Ilustrado*. Recuperado de <http://departamento.pucp.edu.pe/arte/laboratorio-semiotico/exposicion/la-narrativa-visual-el-album-ilustrado/>
- Portal, P. (2010). *La importancia de tener una agenda*. Recuperado de <https://universitarios.cl/2010/03/29/la-importancia-de-tener-una-agenda/>
- Ramirez, A. (2017). *Ilustraciones a mano*. Recuperado de https://issuu.com/ariannaramirez1/docs/la_ilustracion
- Reimes, D. (2012). *El pequeño diccionario del Diseñador*. Recuperado de https://guao.org/biblioteca/pequeno_diccionario_del_disenador.
- Restrepo, L. (2017). *Investigación documental*. Recuperado de aprendeenlinea.udea.edu.co/.../Glosario_Invest_Documental_final_-_Lina_Rpo.pdf
- Cor, R. (2014). *Metodología del diseño Editorial*. Recuperado de: <https://prezi.com/zwkdd-shtpx3/metodologia-del-diseno-editorial/>
- Sánchez, C. (2014). *Cuento infantil ilustrado*. Barcelona, España: Ed. Monsa.
- Sánchez, C. (2005). “*El guion literario*”. Recuperado de <https://www.tallerdeescritores.com/el-guion-literario>
- Sinérgica, (2018). *El color en la diagramación*. Recuperado de <http://sinergica.gt/tutoriales/disenio-grafico/diagramacion/item/44-el-color-en-la-diagramacion>
- Serrano, K. (2015). *Caracterización y tipos de personajes*. Recuperado de
- Spencer, G (2010) *Diseño de cómic y novela gráfica*, Barcelona, España: Parramón Ediciones S.A.
- Taipe, C. (2014). *Diseño de una página web multimedia mediante fotografías y animaciones ilustradas, para difundir las costumbres y tradiciones del cantón Salcedo (Trabajo de grado)*. Universidad Técnica de Cotopaxi, Latacunga, Ecuador.
- Terrats, J. (2015), *Técnicas de Recolección de Información*. Recuperado de <https://recolecciondeinformacion.com/2015/11/27/focus-group/>.
- Tovar, E (2015). “*Quiero el concepto de leyenda popular*” (Disponible en línea). En:

<http://brainly.lat/tarea/1639713/>

- Ullco, J. & Coral, E. (2016). *Elaboración de una historieta ilustrada sobre la fiesta de la parroquia San Buenaventura del cantón Latacunga, mediante la aplicación de técnicas de ilustración, para la difusión turística. (Trabajo de grado)*. Universidad Técnica de Cotopaxi, Latacunga, Ecuador.
- Us García. (2015). *El Diseño Editorial. Guía para la realización de libros y revista. (Trabajo de grado)*. Universidad Rafael Landívar Facultad de Arquitectura y Diseño Licenciatura en Diseño Gráfico, Guatemala de la Asunción.
- Vilchis, L. (1998). *Metodología del diseño: fundamentos teóricos*. 1ª ed. México: Claves Latinoamericanas.
- Zambonino, A. (2002). *Apuntes Salcedenses*. En Zambonino, A., *Apuntes Salcedences* (Vol. I, pág. 91). Salcedo, Cotopaxi, Ecuador: Editoriales Vanguardia.
- Zappaterra, C. (2014). *Diseño editorial: periódicos y revistas/medios impresos y digitales*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- Zeegen, L. (2006). *Principios de ilustración*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.

17. ANEXOS

ANEXO 1: Modelo de entrevista direccionado a pobladores del cantón Salcedo



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y EDUCACIÓN

LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO

Tema: “LEYENDA GRÁFICA DEL CANTÓN SALCEDO, PROVINCIA DE COTOPAXI, APLICADA EN UNA AGENDA ILUSTRADA”.

Introducción: La presente guía de entrevista se realiza con la finalidad de obtener información acerca del conocimiento que tienen los habitantes sobre las leyendas del Cantón Salcedo.

Saludo y presentación

Nombre del entrevistado: Edad:

Lugar de residencia:

PREGUNTAS

¿Qué es para usted leyenda?

.....

¿Conoce usted las leyendas del cantón Salcedo?

- Si
- No

¿Cuántas leyendas conoce usted del cantón Salcedo?

- 1-2
- 3-4
- Más de 5

¿Puede mencionar el nombre de las leyendas que conoce?

.....

¿Puede relatar una de las leyendas antes mencionadas?

.....

¿En qué época cree que surgió esta leyenda?

- Una década
- Un siglo

¿Cómo conoció o se enteró de la existencia de esta leyenda?

.....

SE AGRADECE POR LA GENTIL COLABORACIÓN

ANEXO 2

Modelo de entrevista dirigido a ilustradores y diseñadores gráficos experimentados del cantón salcedo.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO

Tema de tesis:

“LEYENDA GRÁFICA DEL CANTÓN SALCEDO, PROVINCIA DE COTOPAXI, APLICADA EN UNA AGENDA ILUSTRADA”.

Introducción: El presente proyecto tiene la finalidad de transmitir la leyenda del cantón Salcedo, del lenguaje oral al gráfico; mediante la ilustración, por el cual se requiere del criterio de un profesional, para la realización de productos gráficos, contribuirá al desarrollo del contenido visual y del soporte de la agenda, puesto que el proyecto se encuentra direccionado hacia los jóvenes salcedenses.

Saludo y presentación

Nombre del entrevistado: Edad:

Lugar de residencia:

PREGUNTAS

¿Cuál es su proceso creativo para la realización de productos gráficos?

.....

¿Usted de donde parte para dar vida a las ilustraciones?

.....

¿Cuál es la base fundamental para un buen diseño o ilustración?

.....

¿Según su criterio qué tipo de ilustraciones serian de mayor interés por parte de los jóvenes?

.....

¿Qué color cree ser el adecuado para aplicar en ilustraciones direccionadas hacia los jóvenes?

.....

¿Usted como un habitante del cantón Salcedo, ¿qué colores cree que lo representen?

.....

SE AGRADECE POR LA GENTIL COLABORACIÓN

ANEXO 3

Resultados de la Entrevista dirigido a los pobladores del cantón Salcedo.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
 FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y EDUCACIÓN
 LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO

Tema: “LEYENDA GRÁFICA DEL CANTÓN SALCEDO, PROVINCIA DE COTOPAXI, APLICADA EN UNA AGENDA ILUSTRADA”.

Introducción: La presente guía de entrevista se realiza con la finalidad de obtener información acerca del conocimiento que tienen los habitantes sobre las leyendas del Cantón Salcedo.

Saludo y presentación

Nombre del entrevistado: Marcelo Heredia (Escritor) Edad: 80 años

Lugar de residencia: Provincia de Cotopaxi del cantón Salcedo

PREGUNTAS

¿Qué es para usted leyenda?

Bueno para mí una leyenda es el vivir de cada día de las personas pueden ser hechos que les sucede en ese día, que con el pasar del tiempo se van convirtiendo en relatos de los cuales se van transmitiendo de generación en generación.

¿Conoce usted las leyendas del cantón Salcedo?

Si No

¿Cuántas leyendas conoce usted del cantón Salcedo?

1-2 3-4 Más de 5

¿Puede mencionar el nombre de las leyendas que conoce?

Entre ellos puedo nombrar algunas como: El Árbol Encantado, Príncipe de San Miguel, El Animero, la caja ronca, el duende del barrio económico, entre otros.

¿Puede relatar una de las leyendas antes mencionadas?

Una de las leyendas que he tenido la oportunidad de escuchar es “El árbol encantado”, cuenta que hace más o menos un siglo y medio, cuando en Salcedo el parque que actualmente adorna la urbe central del pueblo era una plaza grande de tierra y muy polvorienta, casi en el medio, un poco recostado a lado occidental de esta plaza, había un árbol grande de molle, y al otro extremo de dicha plaza se encontraba ubicada la iglesia, conformada de un techo de paja sus paredes de adobe blanqueadas con una capa de sementina.

¿En qué época cree que surgió esta leyenda?

Una década Un siglo

¿Cómo conoció o se enteró de la existencia de esta leyenda?

Esta leyenda la escribí en base a las investigaciones que realice a los habitantes del cantón Salcedo tomo un lapso de dos años en recaudar toda la información necesaria.

AGRADECIMIENTO POR LA COLABORACIÓN

ANEXO 4

Resultados de la Entrevista dirigido a los diseñadores del cantón Salcedo.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO

Tema de tesis:

“LEYENDA GRÁFICA DEL CANTÓN SALCEDO, PROVINCIA DE COTOPAXI, APLICADA EN UNA AGENDA ILUSTRADA”.

Introducción: El presente proyecto tiene la finalidad de transmitir la leyenda del cantón Salcedo, del lenguaje oral al gráfico; mediante la ilustración, por el cual se requiere del criterio de un profesional, para la realización de productos gráficos que contribuirá al desarrollo del contenido visual y del soporte de la agenda, puesto que el proyecto se encuentra direccionado hacia los jóvenes salcedenses.

Saludo y presentación

Nombre del entrevistado: Efraín Obando diseñador, ilustrador y artista. **Edad:** 50 años

Lugar de residencia: Provincia de Cotopaxi, Cantón Salcedo, San Miguel

PREGUNTAS

¿Cuál es su proceso creativo para la realización de productos gráficos?

1.- Idea

En primer lugar, siempre todo diseño parte de una idea ya una vez con toda la información necesaria se la puede transferir al papel, para ello es necesario tener presente al público objetivo, con la determinación del target, el color o direccionamiento que se quiere realizar el producto; en donde surge la necesidad de ilustrar tomando en cuenta aspectos muy relevantes en cuanto a la colonización ambientación texto, guion o narrativa.

2.- Identificar el sector o target

Es necesario identificar explícitamente hacia qué sector o público está establecido nuestro producto o servicio, ya sea a niños, jóvenes, adultos, ancianos, si son jóvenes que grupo de jóvenes pertenecen, cuáles son sus inclinaciones, que tienen en común.

3.- Cromática

En esta etapa se identifica la institucionalidad es decir la imagen corporativa que identifique a nuestro producto, en donde se adentra la forma siendo la imagen y diseño final.

¿Usted de donde parte para dar vida a las ilustraciones?

En primer lugar, siempre parte todo en base a una idea, para después ser transferida al papel, es decir el proceso de bocetaje, ya una vez idealizada y formada la estructura del personaje, escenarios, consecutivamente se utiliza herramientas de diseño digital para construir y dar vida a la ilustración.

¿Cuál es la base fundamental para un buen diseño o ilustración?

- Cuando ustedes diseñen, tiene que realizar una previa investigación, focus, group, lluvia de ideas, con el fin de organizar bien las ideas y formar un producto bien establecido y aceptado por el público objetivo o target.
- Para poder diseñar es necesario saber dibujar bien, ya que es el inicio en donde se plasman las ideas, transfiriéndolas a medios digitales y es a partir de allí que se empieza a descomponer la idea para encontrar o direccionarse al diseño ideal.

¿Según su criterio qué tipo de ilustraciones serian de mayor interés por parte de los jóvenes?

Para la realización de imágenes o elementos que sean pregnantes para la realización de ilustraciones direccionados a los jóvenes es necesario utilizar formas indefinidas puesto que si se les muestra algo establecido los chicos se aburren, es decir presentar formas en las que los jóvenes, manejar muchos los movimientos pictóricos, que no esté completamente definido sino que les direcciona a utilizar su creatividad y dejar volar su imaginación, es decir la interpretación de formas sean asimilados por sí mismos. En donde a los jóvenes se identifique con el diseño y de tal modo llegue a involucrarse, como por ejemplo el diseño expresionista ya que ellos siempre están buscando algo que salga de lo cotidiano, como por ejemplo la obra de Eduard Munch que con sus rasgos logra exterioriza lo que lleva en su interior.

¿Qué color cree ser el adecuado para aplicar en ilustraciones direccionadas hacia los jóvenes?

El color que en la actualidad se encuentra en mayor auge y socializado por los jóvenes son colores fucsias, violeta y turquesas, es decir los colores intensos.

Usted como un habitante del cantón Salcedo, ¿qué colores cree que lo representen?

El color que representa al sector por su imagen de empresa es el verde y el blanco, y para su aplicación en ilustraciones de escenarios y personajes se puede degradar al color verde.

EQUIPO DE TRABAJO

HOJA DE VIDA

DATOS PERSONALES

APELLIDOS Y NOMBRES: Azogue Chisag Celida Aracelly

CEDULA DE CIUDADANIA: 180477794-2

FECHA DE NACIMIENTO: 24/06/1991

CIUDAD: Ambato

PROVINCIA: Tungurahua

DIRECCIÓN: Calle Cevallos y Ambato

CELULAR: 0991225159

CORREO ELECTRÓNICO: celida.azogue2@utc.edu.ec

2.- INSTRUCCIÓN

PRIMARIA: César Silva

SECUNDARIA: Unidad Educativa Mario Cobo Barona “Jfm”

PROFESIONAL (TERCER NIVEL): Universidad Técnica de Cotopaxi



HOJA DE VIDA

DATOS PERSONALES

APELLIDOS Y NOMBRES: Chicaiza Toapaxi Jenny Marisol

CEDULA DE CIUDADANIA: 050369931-6

FECHA DE NACIMIENTO: 01 de octubre 1998

CIUDAD: Salcedo

PROVINCIA: Cotopaxi

DIRECCIÓN: Barrio San Andrés de Pilalo

CELULAR: 0984835924

CORREO ELECTRÓNICO: jenny.chicaiza6@utc.edu.ec

2.- INSTRUCCIÓN

PRIMARIA: Manuel Eduardo Cepeda

SECUNDARIA: Unidad educativa Salcedo

PROFESIONAL (TERCER NIVEL): Universidad Técnica de Cotopaxi



HOJA DE VIDA TUTOR

Sergio Eduardo Chango Pastuña

DISEÑADOR GRÁFICO - ARTISTA CONCEPTUAL 2D



CÉDULA DE CIUDADANÍA: 050237217-0

CÉDULA MILITAR: 8405200372

FECHA DE NACIMIENTO: 11/04/1984

LUGAR DE NACIMIENTO: Latacunga

EDAD: 34 años

DIRECCIÓN DOMICILIARIA: Ciudadela los Molinos M5-C13 Cotopaxi -Latacunga – Ecuador

TELÉFONO: 032663627

PERFIL

Diseñador gráfico, artista conceptual 2D, muralista, y productor audiovisual latacungueño, enfatiza temáticas sustanciales que van más allá de lo superficial, demostrando que la creatividad es infinita dentro del campo del diseño y las artes visuales.

EDUCACIÓN

- **Maestría en Postproducción Audiovisual Digital:** Escuela Politécnica del Litoral
- **Ingeniería en Diseño Gráfico:** Universidad Cristiana Latinoamericana.
- **Tecnólogo en Diseño Gráfico:** I.T.S. Victoria Vásquez Cuví.
- **Bachiller Técnico en Mecánico Industrial:** I.T.S. Ramón Barba Naranjo.

GUÍA TURÍSTICO DE YAMBO



Elaborado por: Azogue Aracelly, Chicaiza Marisol

ESCRITOR SALCEDENSE A. MARCELO HEREDIA



Elaborado por: Azogue Aracelly, Chicaiza Marisol

Escritor A. Marcelo Heredia



Elaborado por: Azogue Aracelly, Chicaiza Marisol



Elaborado por: Azogue Aracelly, Chicaiza Marisol



Elaborado por: Azogue Aracelly, Chicaiza Marisol



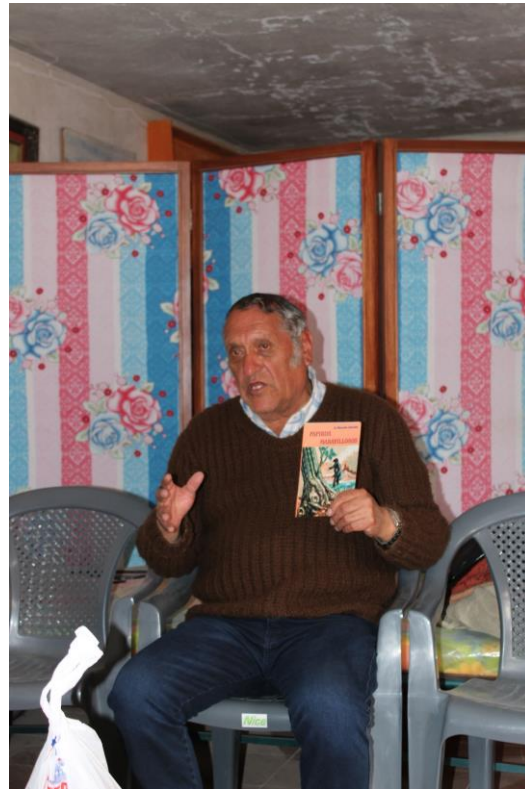
Elaborado por: Azogue Aracelly, Chicaiza Marisol



Elaborado por: Azogue Aracelly, Chicaiza Marisol



Elaborado por: Azogue Aracelly, Chicaiza Marisol



Elaborado por: Azogue Aracelly, Chicaiza Marisol



Elaborado por: Azogue Aracelly, Chicaiza Marisol



Elaborado por: Azogue Aracelly, Chicaiza Marisol



Elaborado por: Azogue Aracelly, Chicaiza Marisol



Elaborado por: Carlos Chancusig



Elaborado por: Azogue Aracelly, Chicaiza Marisol

ARTISTA PLÁSTICO, ILUSTRADOR EFRAÍN OBANDO



Elaborado por: Azogue Aracelly, Chicaiza Marisol



Elaborado por: Azogue Aracelly, Chicaiza Marisol

SOCIALIZACIÓN CON LOS JÓVENES SALCEDENCES



Elaborado por: Azogue Aracelly, Chicaiza Marisol



Elaborado por: Azogue Aracelly, Chicaiza Marisol



Elaborado por: Azogue Aracelly, Chicaiza Marisol



Elaborado por: Azogue Aracelly, Chicaiza Marisol