

UCUENCA

Universidad de Cuenca

Facultad de Artes

Carrera de Diseño Gráfico

**Diseño de material editorial como herramienta de difusión y preservación
de los personajes populares de la ciudad de Cuenca, Ecuador**

Trabajo de titulación previo a la obtención del
título de Licenciado en Diseño Gráfico

Autor:

Francisco Xavier Cárdenas Castro

Director:

David Andrés Jaramillo Carrasco

ORCID: 0000-0002-0759-5495

Cuenca, Ecuador

2023-02-24

Resumen

El proyecto a continuación es un viaje mágico a través de los personajes populares que marcaron de cierta forma a las personas que lograron conocerlos, bien por sus actos o por sus indudables anécdotas que contaron a jóvenes y adultos. En este proyecto convergen el diseño editorial y los gráficos, con el objetivo de transmitir las historias de aquellos que fueron muy conocidos en su época y que, actualmente por la falta de comunicación, se están perdiendo con el pasar del tiempo. El objetivo principal es el desarrollo de material editorial acompañado de ilustraciones que ayuden a que los personajes tengan una mayor acogida en una época que sobresalen no sólo culturas propias, sino también de otros lugares, utilizando como cimiento la Metodología de diseño de Christopher Jones, misma que consta de cuatro apartados; el primero es conocido como divergencia, que hace referencia a la justificación del tema, delimitación y conceptos básicos que nos guían en los primeros pasos que forman parte del proyecto. El segundo se llama transformación, el cual consiste en entender el contexto, el problema y detalles de investigación. El tercero es Convergencia, en este apartado se realiza la construcción de la propuesta de diseño. Finalmente llegamos al último paso que es la Evaluación, esta consiste en la implementación del trabajo, seguido de una reflexión sobre los aprendizajes recogidos durante el proyecto. Gracias a esta metodología y utilizando las secciones antes mencionadas, se busca generar un genuino interés por conocer sobre estos personajes y que con el tiempo, estos conocimientos sean transmitidos.

Palabras clave:

diseño editorial, historia de Cuenca, personajes tradicionales

Abstract

The project below is a magical journey through the popular characters that marked in a certain way the people who managed to meet them, either by their actions or by their undoubtedly anecdotes that they told to young people and adults. In this project converges editorial and graphic design with the aim of transmitting the stories of those who were well known in their time, but now because of the lack of communication is lost with the passage of time. Main objective is the development of editorial material accompanied by illustrations that help the characters to have a greater reception in an era that stands out not only own cultures, but also from other places, using as a foundation the Design Methodology of Cristopher Jones, which consists of four sections. The first is known as divergence, which refers to the justification of the topic, delimitation and basic concepts that guide us in the first steps that are part of the project. The second is called transformation which consists of understanding the context, the problem and details of research. The third is Convergence in this section is the construction of the design proposal. Finally reaching the last step that is the Evaluation that consists in the implementation of the work followed by a reflection on the learnings collected during the project. Thanks to this methodology and using the aforementioned it is sought to generate that interest to know about these characters and that over time these knowledge will be transmitted.

Keywords:

editorial design, history of Cuenca, traditional characters

Índice

- 1.1. **Resumen** 2
- 1.2. **Apartado 1** 6
 - 1.2.1. Justificación..... 7
 - 1.2.1. Delimitación..... 9
- 1.3. **Apartado 2** 13
 - 1.3.1. Breve introducción a la metodología.....14
 - 1.3.1. Entender el contexto14
- 1.4. **Apartado 3**..... 19
 - 1.4.1. Ideación, evaluación e implementación (Divergencia).....19
 - 1.4.4.1. Transformación..... 24
 - 1.4.4.2. Convergencia..... 28
 - 1.4.4.3. Evaluación..... 27
- 1.5. **Aprendizaje**.....33
- 1.6. **Referencias**35
- 1.7. **Anexos**37

Agradecimientos

Me gustaría agradecer a Dios, a mis padres quienes fueron el motor para que siga con mis sueños convirtiéndose ellos en un pilar fundamental a la hora de seguir con este desafío tan grande y genial, también me gustaría agradecer a los profesores y amigos que me ayudaron a crecer a lo largo de la vida universitaria como persona y como profesional.

UCUENCA



APARTADO

1



UCUENCA

1.1. Justificación e importancia

Hoy en día, se puede describir a Cuenca como una ciudad encantadora que sorprende no sólo por su historia sino también por sus calles empedradas llenas de relatos, las catedrales e iglesias, por sus parques coloniales y los cuatro ríos que la atraviesan. La misma que ha producido una gran cantidad de escritores, poetas, artistas y filósofos admirables que ayudaron con su intelecto para que la ciudad de Cuenca llegue a ser conocida a nivel nacional e internacional. Cuenca se encuentra en tercer lugar en las ciudades con más población del Ecuador con 603,269 habitantes (INEC,2017).

Se tiene presente que, en la ciudad, al estar en continuo cambio y siguiendo siempre con nuevas tendencias, los conocimientos que se tenían sobre estos personajes se van perdiendo por el transcurrir del tiempo, con riesgo de no ser



UCUENCA

preservados. Este es el caso de muchos de ellos quienes forman parte principal de una ciudad rica en historias que aportaron con su intelecto y con sus actos, los mismos que constituyen como un elemento narrativo que permite tener un antecedente y contexto, para que estas historias puedan ser contadas y sean más vistosas, tomando como un pilar fundamental la ilustración.

Roldan (2021) menciona: “Lejos de pensar que nuestro trabajo como ilustradores comienza apoyando un lápiz sobre el papel, son el eje conceptual que la fundamentan los problemas de su materialización y su impacto socio-cultural” (p.13). Es por esto que, para poder tener una mejor lectura de su historia y tener un elemento visual que nos permita identificar el aspecto que mantenían los personajes, la ilustración acompañará a su respectiva narración para una correcta comprensión, dando un contexto cultural, tomando

elementos que permiten reconocer el origen del personaje y que ayudan a que los textos se complementen.

El libro que tiene como material principal couche para las hojas, cartón prensado para la portada y su forma de construcción fue por pliegos pegados y unidos por guardas en cada lado, tiene como finalidad dar a conocer a los actores que fueron reconocidos como gente que sobrellevaba sus problemas de la mejor forma ganándose un espacio en la historia de la ciudad, fomentando a las nuevas generaciones (comprendidas entre las edades de 18 a 22 años de edad) para que puedan tener un mayor conocimiento de los personajes tradicionales, incrementando el nivel de aprendizaje de las personas que adquieran el libro. Además, al plantear la idea de propagar su historia, se puede apreciar que se busca incorporar una manera fácil de contar sus actos, descubriendo los aspectos por los que pasaron e intentando que al conocer

UCUENCA

sus acciones, nosotros podamos aprender y ver de mejor forma lo que hicieron por la cultura de Cuenca.

1.1.1. Delimitación y alcance

Este proyecto consiste en el desarrollo de material editorial, el cual será utilizado por los jóvenes de la Universidad de Cuenca, se espera como producto final el libro impreso. Por el límite de tiempo, nos basaremos únicamente en la elección de los personajes que son originarios de la ciudad de Cuenca, sin incorporar las historias de ciudades aledañas, además que no se añadirá a aquellos que no contengan un gran material de estudio debido a lo limitante que resulta. También, debido al tiempo, no se podrá abarcar a todos los personajes populares debido a la extensión que esto representaría; por lo que se elegirá a cinco (5) y para esta elección se tomará en cuenta a aquellos que tengan información que represente interés en

nuestra investigación. En el material editorial se contará el trasfondo de cada uno, teniendo presente detalles contados por personas que los llegaron a conocer en algún momento de su vida, también se expondrá su desenlace, acompañado de cuál fue su última enseñanza o acto que realizó. El libro está pensado para tener un límite de personajes, influenciado estrechamente con el tiempo delimitado para el proyecto y de la cantidad de hojas que contengan cada uno, por lo que en una primera instancia, tendrá un máximo de 5 personajes.

El resultado tangible fue la elaboración de ilustraciones que acompañaron a las historias, manteniendo detalles estéticos, mismos que se basaron y cambiaron dependiendo del personaje de quién se estuvo hablando. Para los colores de la ropa que se utilizó en las ilustraciones, se inspiró en vestimentas de las épocas representadas, de la misma forma, tomando en cuenta que el material editorial fue desarrollado

UCUENCA

para jóvenes. Se hizo una diagramación con colores vivos que sean llamativos y que ayuden a que la lectura no sea monótona, se implementó ilustraciones en los separadores con líneas del color base de cada personaje y, finalmente, acompañando a la diagramación, se decidió implementar hojas con doblez que no sólo aportan un mayor grado estético sino también ayudan para que exista un mayor espacio para información y para colocar las ilustraciones.

El producto de diseño que será desarrollado es material editorial que servirá *como herramienta de difusión y preservación de los personajes populares, tendrá la función de contar historias que no todos saben*, fundamentados en la metodología Christopher Jones, el diseño es un proceso que tiene como fin crear un producto u objeto utilitario, para un fin específico. (Jones, 1966)

1.1.2. Fundamentos conceptuales

La magia del mito y las creencias de un pueblo son la semilla que llegará a nuevas generaciones interesadas en aprender sobre ellas, su incorporación a una nueva generación se ve interrumpida por la tecnología que interfiere presentando nuevas culturas que son adaptadas por jóvenes. Los personajes populares deben ser expuestos de forma fácil y adaptable, “Cada ilustrador tiene un dibujo característico, laborioso o espontáneo, que siempre debe ser capaz de plasmar la idea general o el tema de la ilustración de una manera clara y efectiva” (Sanmiguel, 2013, pág. 16). Aludimos una generación que ve en lo sencillo la mejor forma de comunicación, es por eso que en este proyecto se busca la incorporación de dos ramas del diseño.

UCUENCA

La ilustración desempeña un papel fundamental a la hora de representar una idea mental. Roldan (2021) menciona: “Un ilustrador, antes de cualquier cosa debe leer siendo ese su primer trabajo incluso previo al bocetaje” (p.26). por lo que para una correcta representación primero se debe entender la historia y sus personajes.

El diseño editorial nos dio la solvencia a la hora de presentar los textos, teniendo un mejor control simétrico, lo cual nos benefició a la hora de colocar textos acompañados de las ilustraciones. Con la maquetación se buscó mantener un mismo estilo sin variar demasiado entre cada pliego y dando coherencia al texto, el tamaño, interlineado, alineación, sangrías, etc. Para que el mensaje pueda ser difundido de forma fácil, no sólo depende de su organización sino también de la lectura y revisión de lo diseñado, el formato que se utilice,

los costos que tendremos al producirlo y el soporte en el que se busque imprimir el libro. (Alcázar, 2015).

UCUENCA



APARTADO

2



2.1. Breve introducción a la

Metodología

La metodología seleccionada para el desarrollo del proyecto fue la de Christopher Jones (Input-Output), considerando el recorrido lógico teórico realizado en el cuadro metodológico (ver Anexo 3) de acuerdo con H. Gilmet.

Christopher Jones distingue tres formas de ver el proceso de diseño. Desde el punto de vista creativo, el diseñador es como una caja negra de la cual sale el misterioso impulso creador. Desde el punto de vista racional, es como una caja transparente dentro de la cual puede discernirse un proceso racional completamente explicable. Desde el punto de vista del control, el diseñador es como un sistema auto organizativo, capaz de encontrar atajos en territorios

desconocidos (Gilmet, 2001, p. 41).

La Metodología consta de cuatro pasos: como primer paso esta la Divergencia que se refiere a la investigación del tema de diseño, en esta parte se busca la investigación documental para recopilar información y la investigación de campo con las entrevistas que se desarrolló en la Universidad; como segundo paso tenemos la transformación, que fue la elaboración del modelo que se buscó hacer, en este apartado se realizó una lluvia de ideas seguido de un moodboard, además del desarrollo de un cronograma que será la guía para poder cumplir el proyecto en los diferentes tiempos dispuestos; en el tercer paso se encuentra la convergencia, que es el arribo a la solución, en este apartado y como se encuentra expuesto en la Tabla 1, se buscó seleccionar los bocetos desarrollados, seguido de la maquetación con su respectiva diagramación

conjuntamente con las ilustraciones; y como último paso, se encuentra la evaluación, la cual consistió en la presentación de la propuesta final de diseño. La metodología tiene como principal propósito el de darnos mayor claridad a la hora de tener problemas con la elección de los recursos planteados y ayudarnos en nuestras futuras experiencias (Gilmet, 2001).

Tabla 1

Encuestas realizadas con respecto al diseño del proyecto de integración curricular.

	Fase 1	Fase 2	Fase 3	Fase 4
Fase	(Divergencia)	(Transformación)	(Convergencia)	(Evaluación)
Herramientas	Recolección de datos: Investigación documental y de campo	Estrategias exploratorias: Revisar Behance o realizar moodboard para tener ideas para nuestro proyecto	Revisar la diagramación de la revista y también de color con el uso Adobe	Técnicas resolutivas
Resultados	Obtención de datos relevantes para la investigación	Elección de los medios y el estilo.	Bocetajes y propuestas alternativas	Prototipo final
Duración	1 mes	1 mes	3 mes	1 mes

2.2. Entender el Contexto

El brief es una herramienta que sirvió de guía a la hora de recolectar información, permitiéndonos tener una idea más clara con respecto a la elección de elementos de diseño tales como: formato, los personajes presentes, estilo, método de difusión, etc. Con la ayuda del público objetivo se pudo delimitar los horizontes del proyecto, dejando los apartados necesarios sin exceder.

El proyecto que se desarrollo es un libro, el cual incluyó ilustraciones de los personajes de frente y de cuerpo entero que funcionó para incrementar el nivel de comprensión al momento de entender el contexto del personaje acompañado no solo de objetos que solían llevar y por los que se hicieron muy conocidos en sus épocas, sino también con su respectiva historia que ayudo a reforzar el entendimiento, otorgando así

UCUENCA

un mejor dinamismo al implementar un doblez que tenía la medida de la mitad de la hoja, incluyendo ceñir texto para que no se vea forzada la unión de las mismas, convirtiéndose en una herramienta que nos ayudó para una correcta difusión. El contenido del libro fue dirigido para jóvenes de 18 a 24 años de edad, y tuvo como objetivo primordial el de promover los personajes populares de Cuenca, quienes por el paso del tiempo y por la llegada de nuevas culturas que por su facilidad de exposición por parte de los nativos de la misma, interfieren de forma negativa a la hora de exponer otras culturas a la sociedad, en el momento en el que se desarrolló el proyecto se vivían fechas festivas debido a que en el Ecuador fue el día de los difuntos celebrado el 2 de noviembre, en esta época se suele comer colada morada y guaguas de pan, pero en diferentes lugares de Cuenca se estuvo desarrollando esta fecha de manera diferente, ya que habían muchos jóvenes

disfrazándose de Catrinas y de la Santa Muerte. Además, exponían altares y ofrecían ofrendas a sus seres queridos, se tuvo como ejemplo que esta tradición proveniente de México fue adoptada por otra cultura completamente diferente, este acto dejó ver el por qué muchos jóvenes no conocen sobre los personajes originarios de Cuenca existiendo está perdida por parte de ellos. teniendo como referencia en la Tabla 2, que indica los números de personas que no saben sobre los personajes populares de la ciudad. Es notablemente baja la cantidad de conocedores, además que algunas respuestas provenientes de las personas entrevistadas mencionaban que ellos no saben porque es un tema que no tocan en las escuelas ni en los colegios, y ahora que muchos jóvenes tienen más acceso al internet, pasan mucho tiempo en estos medios de interacción dejando de lado las reuniones con los padres o abuelitos, momentos en los cuales ellos aprendían

UCUENCA

en compañía de sus antecesores las historias que rememoran el pasado.

El proceso de entrevistas empezó en la Universidad de Cuenca, donde se eligió al azar personas entrevistadas (53) y encuestados (17) a 70 estudiantes en total y se les preguntó sobre los personajes populares, algunos mencionaron que ellos no tienen gran conocimiento sobre los mismos, porque es un tema que lamentablemente no es bien manejado desde su exposición hasta la falta de investigación por parte de los jóvenes. El hecho de que exista poca información en las bibliotecas sobre estos temas, interfiere más en un posible interés de las personas por aprender más de esto. Cuando investigue un poco más sobre los medios que serían más adecuados para el desarrollo del proyecto, se decidió mostrar diferentes impresiones en distintos formatos para que tuvieran una idea, expusieron respuestas parejas:

un porcentaje mayor menciona que en físico sería lo más adecuado porque les gustaba poder tener el libro y ver de cerca las ilustraciones, por otro lado, la otra parte sugirió que sería mejor en digital, pues afirmaban que era más cómodo pasarse un pdf y llevarlo a donde quieran. Al investigar más sobre este tema, el tutor me informó que el proyecto podría ser llevado al campo digital de la mano de otro estudiante que quiera seguir con el proceso y plantear la expansión del mismo.

Al finalizar las entrevistas y encuestas, se recolectó toda la información relevante para la investigación, además que con algunas respuestas de los entrevistados sobre la falta de información en las bibliotecas, se decidió hacer recolección de datos, por lo que cuando hubo este acercamiento a la biblioteca de la ciudad (Biblioteca Municipal “Daniel Córdova Toral”) se pudo comprobar que solo habían 3 libros que

UCUENCA

tenían información sobre los personajes. Con el pasar de los días, se siguió con el proceso y se recolectó información que ayudé con las ilustraciones, ya que al necesitar saber cómo se veían los personajes para tener una idea, se desarrolló una investigación en algunos libros hasta dar con el indicado.

Tabla 2

Encuestas realizadas con respecto al diseño del proyecto de integración curricular.

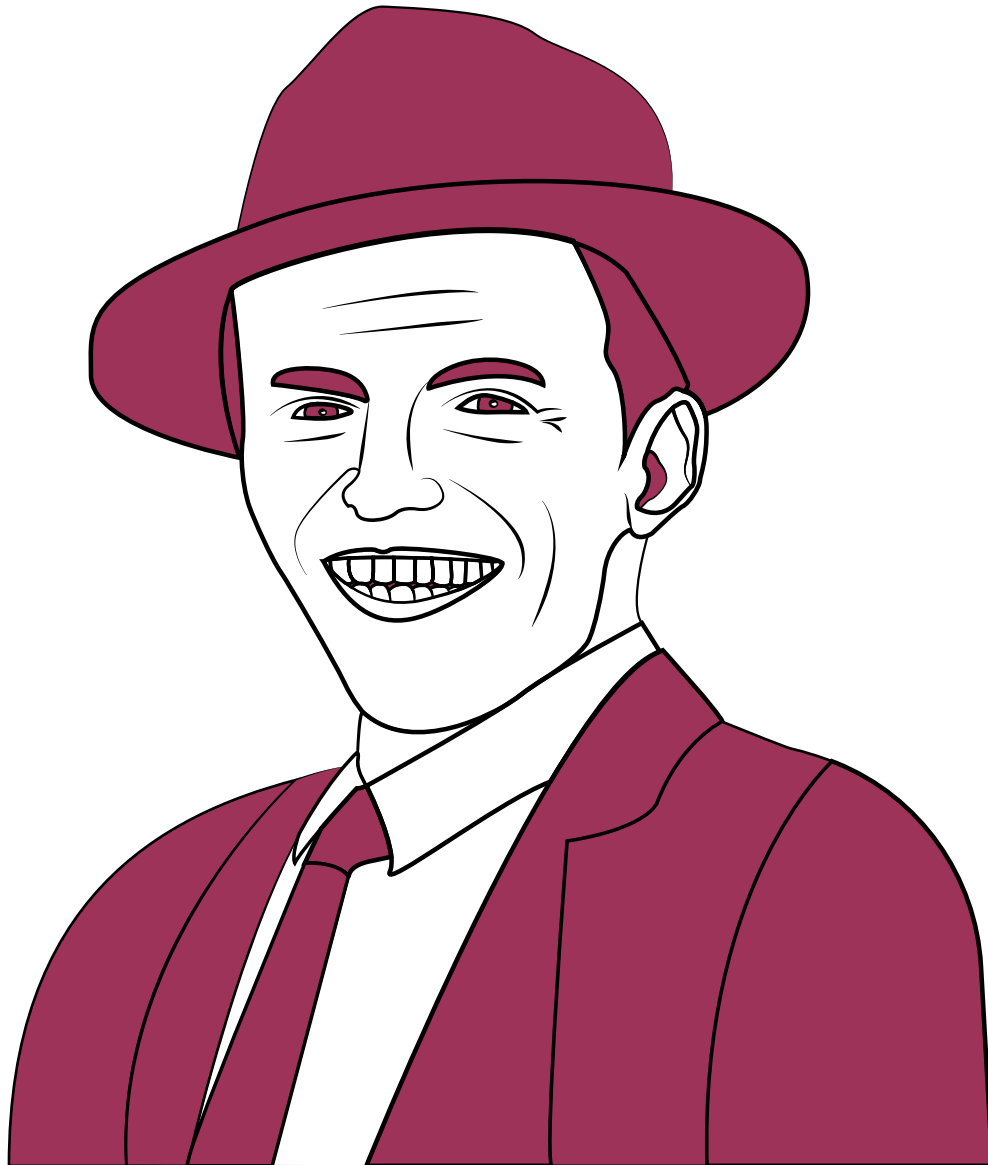
Pregunta	Respuesta	Personas	Porcentaje	Conclusión
¿Conoce usted sobre los personajes populares de Cuenca?	Si	10	20%	
	No	7	30%	
	Total	17	100%	
¿Qué personaje le llama más la atención?	Atacocos	3	18,5%	
	María la guagua	3	18,5%	
	Suco de la Guerra	4	22%	
	Juana de arcos	0	0%	
	Chaznacacho	4	22%	
	Barbón Quinde	0	0%	
	Carlitos	3	18,5%	
	Beata Michita	0	0%	
	Total	17	100%	

¿Qué formato físico le gustaría que se difundiera la temática?	A3 (Grande)	2	11,7 %	
	A4 (Mediano)			
	A5 (Pequeño)	5	29,4 %	
	Total	10	58,8 %	
¿Mediante que formato difundiría usted esta temática?	Folletos	4	23,5 %	
	Libros	9	52,9 %	
	Revistas	4	23,5 %	
¿Considera importante que las personas tengan cierto grado de conocimiento sobre el tema?	Si	14	82,3 %	La mayoría de entrevistados mencionaba que es nuestro legado y que deberíamos seguir manteniéndolo porque está en nosotros seguir con la enseñanza para las futuras generaciones
	No	3	17,6 %	
¿Por qué?				

UCUENCA

APARTADO

3



3.1. Ideación, evaluación e implementación (Divergencia).

Al llegar a este punto del proyecto, es pertinente mostrar el proceso que se siguió para poder desarrollar y fundamentar el trabajo expuesto, cimentados en la metodología de Christopher Jones, nos menciona que consta de cuatro pasos (Divergencia, Transformación, Convergencia y Evaluación), siendo un método que nos complementa de manera correcta para un diseño creativo.

3.1.1. Entrevistas y Encuestas

Para entender al proyecto y sus necesidades desde un mejor punto de vista, se planteó el desarrollo de encuestas y entrevistas, ya que nos permitió tener un buen recurso de investigación, pudiendo entablar una conversación, además que al desarrollar encuestas a la par, nos permitió tener respuestas que por cuestiones de timidez o por falta de diálogo

no son expuestas. Las personas que fueron entrevistadas y encuestadas eran jóvenes de la Universidad de Cuenca (Anexo 1 y 2).

Sus opiniones y puntos de vistas acerca de un tema que a ciertas personas les resultaba interesante y algo novedoso, permitieron conocer diferentes puntos de vista acerca de temas que no son informados en el país.

3.1.2. Moodboard

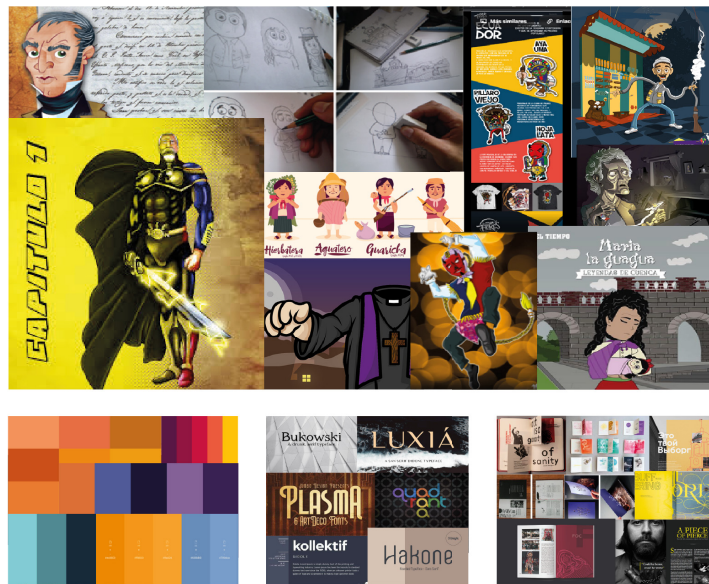
Como ya conocemos, un moodboard nos ayuda para encontrar inspiración tomando objetos visuales que nos permitan definir diferentes aspectos de nuestro proyecto, siendo una herramienta muy utilizada por los diseñadores para definir el estilo visual. Al recopilar distintos elementos en un collage de imágenes, nos permite conceptualizar las ideas que tenemos en mente. En esta parte se buscó imágenes y fotografías que brindaran un mayor grado de inspiración a la

UCUENCA

hora de elegir colores, gráficas, formatos, estilos de ilustración y tipografías. A continuación, el moodboard que se desarrolló para el proyecto.

Figura 1

Moodboard



Nota. La imagen muestra el proceso de recolección de datos como fuente de inspiración.

De esta manera después de identificar el estilo de la ilustración, la cromática, la tipografía y la diagramación que

tendrá el proyecto, se procedió con el siguiente paso.

3.1.1.1. Bocetos

3.1.1.1.1. Aspectos para la creación de personajes

Para la creación de los personajes primero se tomó en cuenta varios factores previos al bocetaje. En primera instancia, se revisó las historias para tener una base que ayude a fundamentar las decisiones que se tomaran al momento de bocetar e ilustrar, tomando en cuenta cuales eran sus características físicas y psicológicas para poder trasmitirlas de la mejor manera. En el aspecto físico se tomó en cuenta su indumentaria, todo lo que conlleva su apariencia y que trasmitían a las personas que lograron conocerlos; en el aspecto psicológico de la misma manera se tomó en cuenta sus emociones y actitudes, sus personalidades,

UCUENCA

si eran sociables o groseros, en palabras de Parra (2006) menciona “los personajes dejaron en la mente de quienes los conocieron un extenso repertorio de historietas y anécdotas que difícilmente pueden olvidarse” (p.143). Por esta razón, con las ilustraciones, se busca representar de una forma seria y realista los personajes que forman parte de la misma. Más adelante se desarrolló bocetos de poses, y así obtener una idea de cómo desarrollar las que formarían parte del proyecto.

Figura 2

Bocetos de posturas para el proceso.



Nota. Se dibujo de forma rápida personas al azar.

3.1.1.1.2. Elección de estilo

Después de este paso se desarrolló el proceso de elegir que estilo se llevaría a cabo en todos los personajes. Se eligió al Chaznacacho, teniendo en cuenta un aspecto fundamental, ya que este personaje en la vida real es el que más objetos solía tener, así que sería de gran ayuda para tener una idea de cómo se vería sus versiones. Se eligieron 3 estilos que son diferentes y dan gran variedad a la hora de saber cuál funcionaría con el proyecto planteado, los estilos son: anime, animado y realista. Al momento en que se desarrolló el proceso con estos estilos, se pudo sacar las siguientes conclusiones, uno de estos fue que al contener historias que forman parte de la ciudad y sus intérpretes, al pasar por momentos duros y que marcaron su vida. Se planteó seguir una ilustración que demuestre seriedad, debido a que los otros estilos exageran rasgos y le quitan ese grado de realismo; de la misma manera al momento de hacer un estilo anime, se nota que el personaje

UCUENCA

al ser autóctono de la ciudad de Cuenca, y al tener un estilo diferente sin ser marcado antes en el proyecto, se siente que no forma parte del mismo. Se decidió vectorizar los bocetos para una correcta decisión a la hora de la elección de estilos.

Figura 3

Bocetaje a mano



Figura 4

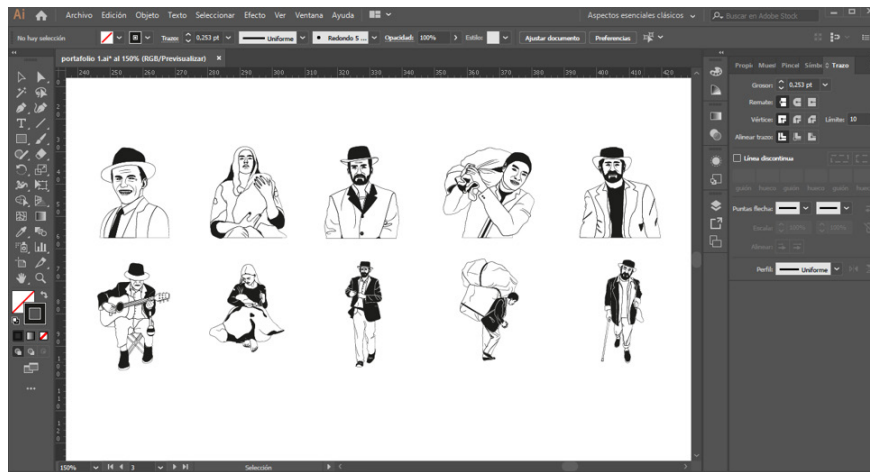
Digitalización de bocetajes



Una vez elegido el estilo, se desarrolló los bocetos previos que se van a seguir en todas las ilustraciones, En el programa de Adobe Illustrator se realizó primero por medio de vector todos los personajes que se van a incluir en el material editorial, se dio relleno para tener una idea de cómo va ser el proceso de colorear.

Figura 5

Ilustraciones de los personajes en AI



Nota. Captura de todos los personajes desarrollados en línea.

Para el uso de las ilustraciones como separadores de páginas y para la utilización de los mismo para la portada del libro, se hizo cambios en la línea y se dio colores de acuerdo al utilizado en cada apartado.

Figura 6

Ilustraciones para separadores de personajes.

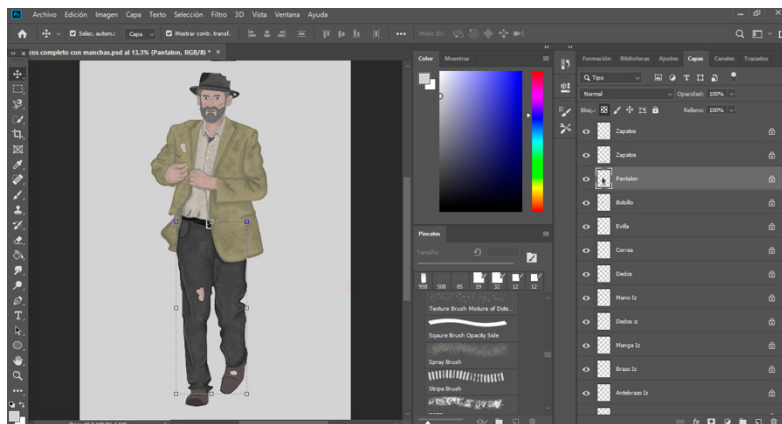


Cuando se terminó el desarrollo de las ilustraciones en vector, se continuó al siguiente paso que consistía darle color, por lo que se fue exportando por capas al programa de Adobe Photoshop, el mismo que sirvió para separar y tener control a la hora de ir incorporando los colores previamente seleccionados, tomando como referencia ropajes vistos en exploraciones previas y documentos antiguos que mostraban

prendas utilizadas en las épocas de donde pertenecen los personajes.

Figura 7

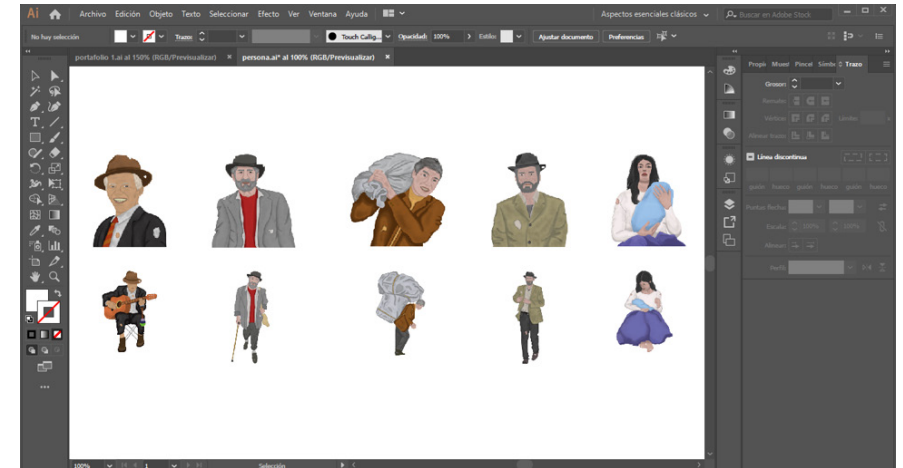
Proceso de aplicación de color.



Nota. Aplicación de color por capas y con diferentes pinceles.

Figura 8

Personajes a color.



Nota. Ilustraciones terminadas y aplicadas color.

3.1.3. Transformación

3.1.3.1. Prototipado en papel

Para el armado del prototipado del proyecto, se desarrolló páginas de prueba que ayudaron a comprobar varios factores para la diagramación que se llevará a cabo más

UCUENCA

adelante, como menciona Haslam (2007) “Un libro puede emplear varias formas de alineación en la página del título, [...]. Cada alineación posee puntos fuertes que facilitan la lectura”, (p.76). por esta razón, se decidió que con las páginas impresas se probara la alineación de textos y el tamaño de fuente para ver si era adecuado para el libro, también se pudo controlar de mejor manera el espaciado que se va a dejar como márgenes laterales en la hoja, si la retícula que se utilizaba funcionaba para contar estas historias y de igual manera si las ilustraciones tenían el tamaño adecuado sin exagerar.

Figura 9

Hojas de prueba impresas.



3.1.3.2. Retícula

En el proceso de elegir la retícula adecuada para las necesidades del proyecto, se tomó en cuenta el tamaño de letras y las ilustraciones, construyéndose una base de cuadros tomando como referencia la cuadrícula modular que nos dio la libertad de aplicar contenidos en los diferentes módulos y la retícula de columnas que fue flexible a la hora de separarlos

UCUENCA

dejándonos colocar información de forma vertical, como decía Haslam (2007) “El uso de una retícula aporta consistencia al libro, así como coherencia a la forma global”, (p.42) por lo que con dichas retículas, se busca definir una propuesta coherente que ayude a distribuir de forma adecuada y balanceada.

Figura 10

*Retícula modular de acuerdo al libro manual profesional del diseño editorial.
(Fernanda Gualpa)*

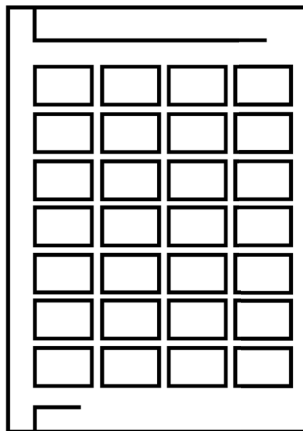
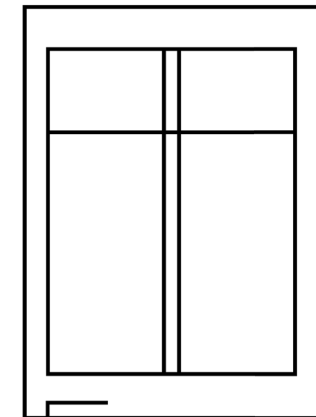


Figura 11

*Retícula columnas de acuerdo al libro Manual profesional del diseño editorial.
(Fernanda Gualpa).*



3.1.3.3. Tipografía

Para la elección de la tipografía se tomó en cuenta las características de cada familia tipográfica, para el proyecto se propone las siguientes divisiones:

UCUENCA

Rockwell Extra Bold, esta tipografía por su remate y por el peso que le da a los textos, no es recomendada para ser utilizada para textos largos, pues no son legibles. Su mayor grado de eficacia se da al ser utilizadas en títulos.

Aa **Rockwell Extra Bold**
ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnñopqrstuvwxyz

Alegreya Sans, esta tipografía tiene trazos uniformes, su forma es geométrica y es de gran ayuda para textos largos, tiene una forma redondeada y es bastante legible en párrafos.

Aa Alegreya Sans
 ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnñopqrstuvwxyz

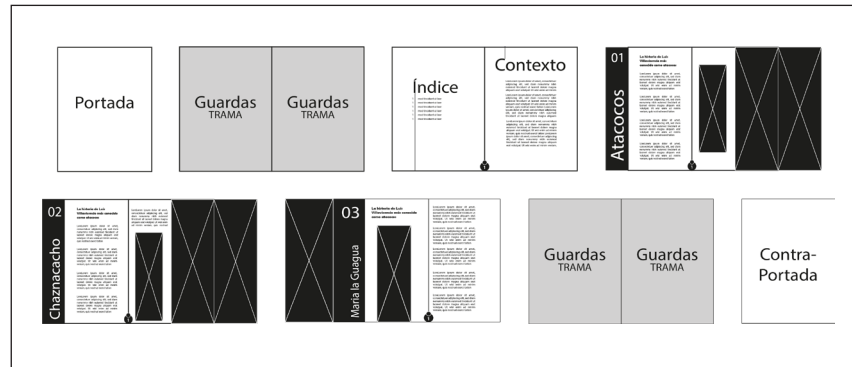
3.1.4. Convergencia

3.1.4.1. Bocetos de diagramación

Para el proceso de la diagramación se fue tomando en cuenta donde se colocaría los diferentes apartados que abarcan el proyecto, desde el primer boceto se fue planeando dejar al menos unas dos hojas para cada personaje, evidentemente esto aumentaría dependiendo de la cantidad de texto que se colocaría. Con respecto a la diagramación de las ilustraciones, se buscaba ceñir textos para que tuviera un complemento en contenido y que no sea solamente texto colocado con ilustraciones.

Figura 12

Bocetaje de diagramación.

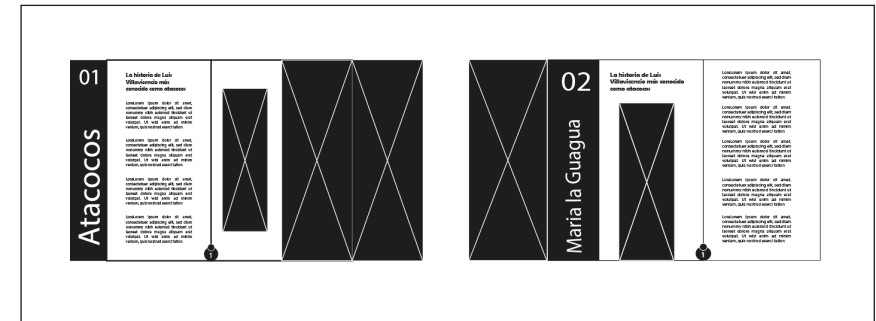


Nota. Primer boceto de diagramación e implementación de hojas con dobles.

También en el boceto se tomó en cuenta que las ilustraciones para que puedan ser vistas en detalle, deberían tener un gran tamaño, motivo por el que se pensó en aplicar una página con doblez, mismo que sería la mitad de la hoja. Este doblez ayudaría no sólo por estética, sino también para poder ganar aún más espacio a la hora de colocar las ilustraciones y los textos.

Figura 13

Boceto de hoja con doblez.



3.1.5. Evaluación

3.1.5.1. Maquetación

Como menciona Haslam en su libro “Creación, diseño y producción editorial” es importante ver las características del papel que se va a imprimir (tamaño, peso, calibre, fibra, opacidad y color), además que se debe tener en cuenta que el proyecto tiene hojas con dobleces que se debe revisar antes de la disponibilidad de imprimir. El material que se va a utilizar para las impresiones del libro es papel couche, el cual tiene una buena absorción de tinta.

UCUENCA

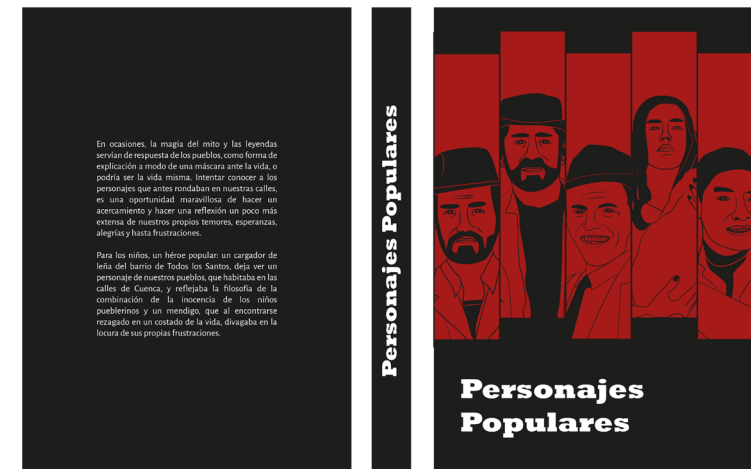
De igual manera, para la encuadernación existe varios procesos y técnicas. Para el presente proyecto se decidió hacerla de forma manual, debido a la complejidad que implica el hacerlo con hojas que incluye doblez, ya que deben cuadrar de forma casi perfecta debido a que las ilustraciones que mantienen a los dos lados de las hojas deben mantener simetría para que cuadren.

3.1.5.2. Portada

Para el desarrollo de la portada se tomó como referencia algunas obras de Saul Bass, las cuales ayudaron para la creación de la misma. Se tomó los bocetos en digital de las ilustraciones de los personajes de 3/4 y se dio un grosor diferente a las líneas con un relleno que ayuda a dar peso gráfico, además de incluir un pequeño resumen en la parte de la contraportada.

Figura 14

Portada del libro.



Nota. se aplicaron en ciertos lugares relleno sin que se pierda con el color del fondo.

3.1.5.3. Doble

En este apartado se encuentra la hoja del doblez, se incorporó para dar dinamismo a la hoja normal, además de ayudar a la hora de diagramar. Este se encuentra constituida con el color de cada personaje, se implementan las

ilustraciones de manera que al abrir la hoja pueda apreciarse la ilustración 3/4 conjuntamente con la de cuerpo entero, para una mejor apreciación de los detalles del personaje, y dejando que la hoja al unirse pueda tener colores diferentes para que se entienda el cambio al abrir y cerrar.

Figura 15

Sistema de hojas con doblez.



3.1.5.4. Diagramación

La diagramación final tiene incorporaciones que ayudaron a diferenciar ciertas partes de textos, cada ilustración se colocó en su respectivo lugar y, como se mencionó antes, en la portada se hizo cambios a los bocetos que en un principio fueron desarrollados en línea: ahora fueron complementados a la diagramación para que ayuden a separar los contenidos de cada personaje, dando más espaciado al saltar de historia a historia. También se colocó cuadros de color a los párrafos para que haya una diferenciación entre textos escritos por el autor y los que son textos narrados por personas que lograron conocer a estos personajes y aportaron con sus anécdotas, de la misma manera, como se expuso en el apartado de bocetaje, se decidió ceñir el texto en las páginas que tienen

UCUENCA

las ilustraciones y se incluyó el título en tamaño grande para darle variedad a la diagramación.

Figura 16

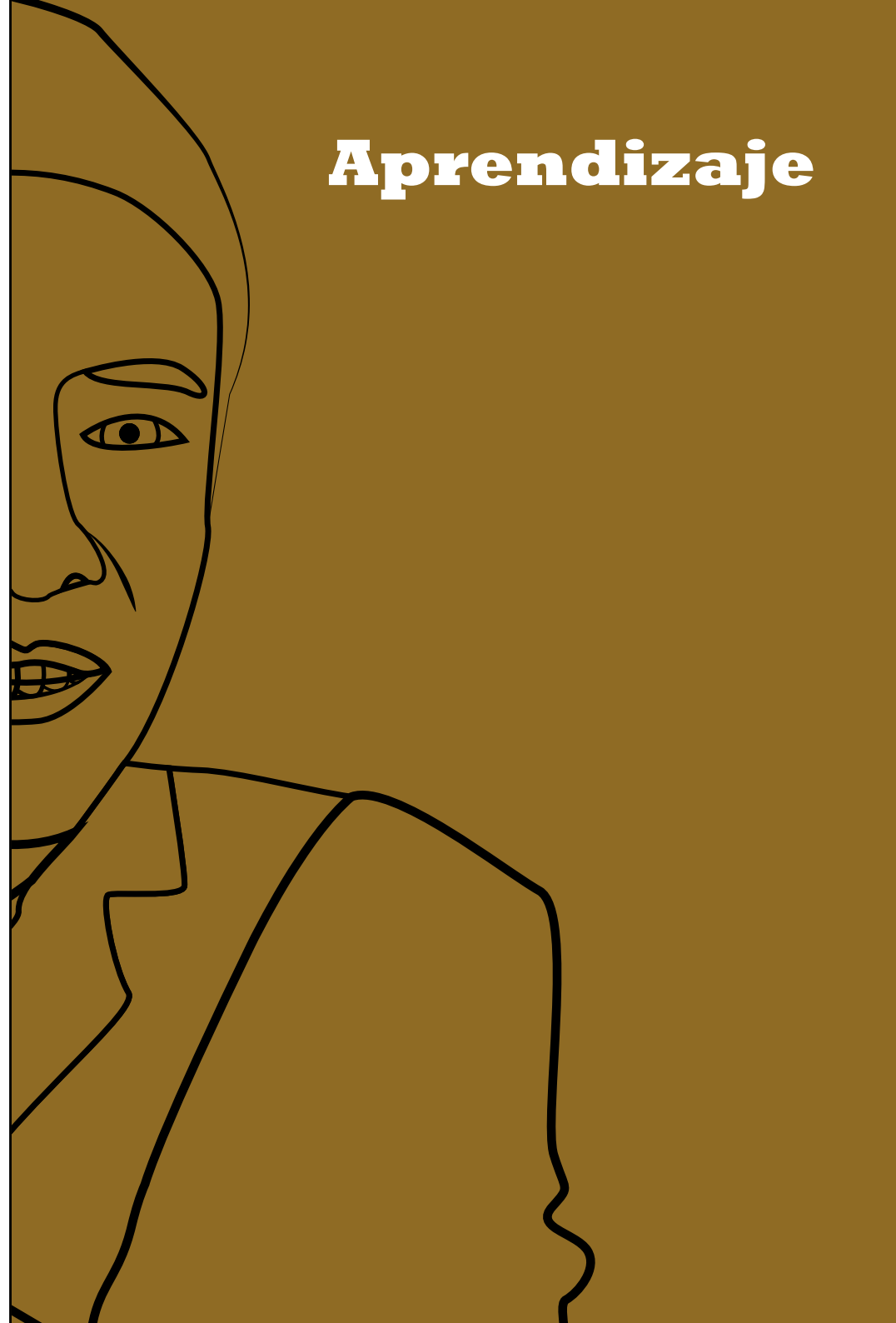
Hojas con los apartados de cada personaje.



UCUENCA



Aprendizaje



UCUENCA

4.1. Conclusiones

Ha concluido este proceso de ilustración, historias y aprendizaje. De la mano del diseño gráfico y a sus diferentes ramas, se pudo tener una gran herramienta a la hora del desarrollo del proyecto. Empezando desde el plantear la ilustración como fuente de enfoque social y divulgación de narraciones y personajes que formaron parte de nuestro pasado, nosotros como diseñadores con nuestros conocimientos nos convertimos en un puente que ayuda a conectar el mundo histórico con el resto del mundo.

Se puede indicar que en el transcurso del proyecto los personajes tomaron diferentes etapas para obtener el producto final, gracias a las diferentes decisiones que se tomaron en base a la metodología y con fundamentos en libros que ayudaron a moldear el material editorial, se puede asegurar que, con cada trazo, color, retícula, etc, se encuentra justificada

por un concepto que ayudo como base teórica. Aunque fue un reto, ya que no consistía sólo en aplicar conocimientos que se repasaron a lo largo de la carrera, sino también aprender nuevos conceptos y herramientas que facilitaron el proceso. La poca información que existe de personajes populares, es un tema que hoy en día causa incertidumbre a la hora de ser mencionado entre los estudiantes, y es a su vez un mal que está afectando a la nueva generación, pero para estos males existen proyectos como el que se desarrolló, promoviendo aprendizajes que se están perdiendo. Debido a que los jóvenes de hoy en día son más visuales, las ilustraciones fueron herramientas poderosas que aportan para la comprensión de las historias, ya que hay que tomar en cuenta que cada personaje tiene una carga identitaria que demuestra a nuestra ciudad como una sociedad y como patrimonio. Este contenido no sólo es una apertura para gente local, sino que

UCUENCA

por medio de la ilustración las personas ajenas a nuestra ubicación podrán verlas decodificando las historias y lo que significan.

5.1. Recomendaciones

Las recomendaciones que nacen a partir del diseño de personajes y la parte editorial, se puede mencionar que al existir varias formas de resolución al problema que fue la poca información de estos personajes se debe tener en cuenta que no deben dejarse llevar por cualquier posible respuesta que se plante, sino que se debe ver la mejor planificación, ya que una mala decisión o la mala utilización de un concepto o teoría aprendida a lo largo de la vida universitaria, puede terminar en una distorsión de la información y provocar frustración a la hora del desarrollo. Otra sugerencia que nace a partir de este tema, es que el presente proyecto puede ser aplicado para una

ampliación del mismo, al momento de hablar con el tutor y después de varias consultas junto con el director de carrera, se comentaba que el proyecto al ser extenso, podría tener aportaciones externas de un tercero que podría encargarse de llevarlo a la digitalización mediante pdfs interactivos, llegando a otro público que buscan otra forma de ver a los personajes, además ampliando el catálogo de los mismos para conocer nuevos. Para concluir es necesario mencionar que al existir estudiantes que como yo no tengan una Tablet de dibujo digital y utilicen capas para aplicar color, pueden buscar una nueva forma de desarrollar las ilustraciones, pues siempre es bueno buscar la respuesta que pueden aplicar para su problema.

Referencias

- Alcázar, N. (2014). *definición y diseño de productos editoriales*. I.C Editorial
- Barros, T. (2015). *Cápsulas informativas para radio interculturalidad “Origen y tradición de Cuenca”*. Cuenca [Tesis, Universidad Politécnica Salesiana]. Repositorio Institucional. Obtenido de: <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/11242/1/UPSCT005511.pdf>
- Galán y Bravo. (2015). *Diseño de videos animados para el conocimiento de leyendas ecuatorianas en niños de la ciudad de Cuenca*. Cuenca [Tesis, Universidad del Azuay] Repositorio Institucional. Obtenido de: <https://dspace.uazuay.edu.ec/bitstream/datos/4791/1/11240.pdf>
- Gilmet, H. (2001). *Arquitectura al eje: la construcción teórica de los territorios de la arquitectura*. Trilce
- González y Espinosa. (2014). *Elaboración de un formato para televisión “Personajes e historias de Cuenca”*. Cuenca [Tesis, Universidad de Azuay]. Repositorio Institucional. Obtenido de: <https://dspace.uazuay.edu.ec/bitstream/datos/3512/1/10206.pdf>
- Haslam, A. (2007). *Creación, diseño y producción de libros*. Barcelona: Blume.
- Martínez, L. (2014). *La tradición clásica en El reino blanco de Luis Alberto de Cuenca*. Obtenido de: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/libro/677492.pdf>
- Parra, A. (2005) *Rostros de los Barrios de Cuenca*. (3ra ed.). Producción C&C color Print Cuenca, Ecuador.
- Parra, A. (2006) *Rostros de los Barrios de Cuenca*. (2da ed.). Producción C&C color Print Cuenca, Ecuador.
- Roldan, D. (2021). *Palabra de ilustrador*. EUDEBA.

Sanmiguel, D. (2013). *Todo sobre la técnica de la ilustración*. (2da ed.). Parramón.

Vicuña, D. (2016). *Construcción de la memoria colectiva a través de historias de vida, en el barrio El Vecino; de la ciudad de Cuenca*. Cuenca [Tesis, Universidad Politécnica Salesiana]. Repositorio Institucional.
Obtenido de:<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/12688/1/UPS-CT006525.pdf>

Anexos

Entrevistas

Anexo 1. Preguntas desarrolladas a los jóvenes.

Preguntas generales en la entrevista con jóvenes de la Universidad de Cuenca

Se realizó entrevistas de manera presencial, para poder presentarle de manera real los tipos de formatos, además de unas hojas de prueba realizadas del libro y obtener las respuestas requeridas. A continuación, se presentan preguntas generales ya que, la conversación fue más casual y fluida.

¿Que conoce ud sobre los personajes populares de Cuenca?

¿En tu vida estudiantil te hablaron alguna vez sobre ellos?

¿Porque cree que existe está perdida de información?

¿Qué medios crees que son mejores para aprender sobre ellos?

¿Te gustaría informarte y aprender más de ellos?

¿Cuál de estos formatos te gustaría más para leer?

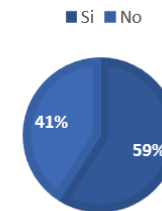
¿Crees que es importante hablar más de este tipo de personajes?

¿Crees que es importante fomentar el aprendizaje de estos personajes?

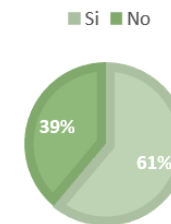
¿Te parece más entretenido leer un libro o leer de forma digital?

Preguntas de las Encuestas

¿Conoce ud sobre los personajes populares de la ciudad de Cuenca?



¿Cree que es mejor material editorial para aprender sobre ellos?

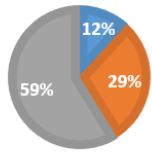


¿Qué personaje le llama más la atención?



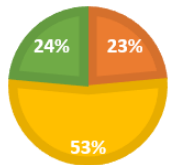
¿Qué formato Físico le gustaría que se difundiera la temática?

■ A3(Grande) ■ A4(Mediano)
■ A5(Pequeño)



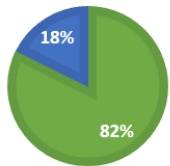
¿Mediante que formato difundiría usted esta temática?

■ Folletos ■ Libros ■ Revistas

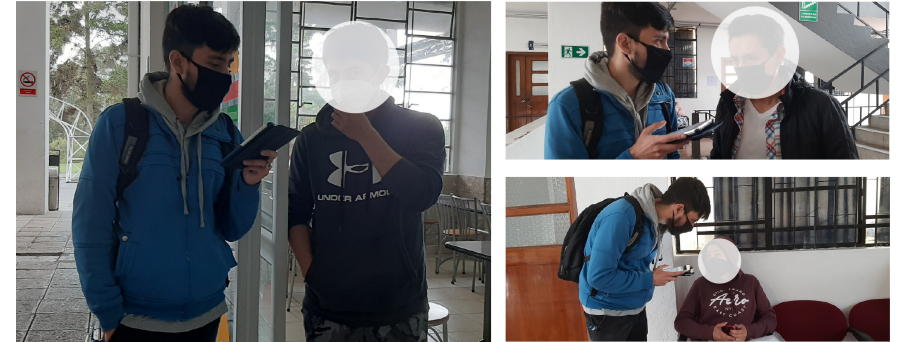


¿Considera importante que las personas tengan de conocimiento sobre el tema?

■ Si ■ No



Anexo 2. Proceso de entrevistas.



Anexo 3. Cuadro metodológico.

