



UNIVERSIDAD DE CUENCA

FACULTAD DE ARTES

UNIDAD DE INVESTIGACIÓN Y TESIS

ESCUELA DE DISEÑO

TEMA:

“ILUSTRACIÓN DE PERSONAJES DE LEYENDAS URBANAS DE LA CIUDAD DE CUENCA, APLICADAS EN POSTALES DIDÁCTICAS PARA NIÑOS DE 6 AÑOS”.

AUTOR:

Fernando Manuel Méndez Albarracín

TUTOR:

Dis. Isaac Flores Cordero

Cuenca – Ecuador

2013



RESUMEN

El presente proyecto trata del diseño de personajes e ilustración en general, valiéndose de una temática popular y de identidad (Leyendas de la ciudad de Cuenca). En la actualidad, es preocupante observar como la nueva generación de cuencanos esta desinformada de nuestras raíces culturales, en este caso el desuso de memorias populares, como son las leyendas que en su mayoría se están perdiendo. Por ello este proyecto trata de la ilustración de personajes, los cuales serán plasmados en postales promocionales que servirán como material didáctico dirigidas para niños/as de 6 años (con el apoyo de un adulto), en cuyas postales podrán informarse más sobre sus raíces populares, y así las leyendas populares cuencanas no quedaran en el olvido.

ABSTRAC

This project is the character design and illustration in general, using a popular theme and identity (Legends of the city of Cuenca). Currently, It is worrying to see how the new generation of Cuenca is uninformed of our cultural roots, in this case the memories disused popular, as are the legends that most are missing. So this project is the illustration of characters, which will be reflected in promotional postcards that serve as teaching material aimed for children 6 years (with adult support), whose post may learn more about its popular roots , and so popular legends cuencanas not remain forgotten.



ÍNDICE

RESUMEN	2
ABSTRAC	2
INTRODUCCIÓN	6
CAPÍTULO I: GENERALIDADES (Tradiciones Cuencanas)	7
I.1 LEYENDAS	8
I.2 PSICOLOGÍA CULTURAL	12
CAPÍTULO II: ILUSTRACIÓN	12
II.1 LA ILUSTRACIÓN INFANTIL	14
II.2 TÉCNICAS DE ILUSTRACIÓN	15
II.3 ILUSTRACIÓN DE CUENTOS	17
II.4 PERSONAJES	17
II.5 ESCENARIOS	18
II.6 COLOR	19
II.6.1 COLOR Y PERCEPCIÓN	20
II.7 TIPOGRAFÍA	20
II.8 ANÁLISIS DE HOMOLOGOS Y SOPORTES	21
CAPITULO III: PROCESO DE DISEÑO	22
III. 1 CONCEPTUALIZACION DE DISEÑO	23
III. 2 BOCETAJE	24
III.4 PROTOTIPO FINAL	33
CONCLUSIONES	36
RECOMENDACIONES	36
BIBLIOGRAFÍA	37



UNIVERSIDAD DE CUENCA

Fundada en 1867

Yo, Fernando Manuel Méndez Albarracín, autor de la tesis "Ilustración de personajes de Leyendas Urbanas de la Ciudad de Cuenca, aplicadas en postales didácticas para niños de 6 años", certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autor/a.

Cuenca, 15 de octubre de 2013

Fernando Méndez A.

010529405-2



UNIVERSIDAD DE CUENCA

Fundada en 1867

Yo, Fernando Manuel Méndez Albarracín, autor de la tesis "Ilustración de personajes de Leyendas Urbanas de la Ciudad de Cuenca, aplicadas en postales didácticas para niños de 6 años", reconozco y acepto el derecho de la Universidad de Cuenca, en base al Art. 5 literal c) de su Reglamento de Propiedad Intelectual, de publicar este trabajo por cualquier medio conocido o por conocer, al ser este requisito para la obtención de mi título de Diseñador Gráfico. El uso que la Universidad de Cuenca hiciera de este trabajo, no implicará afección alguna de mis derechos morales o patrimoniales como autor.

Cuenca, 15 de octubre de 2013



Fernando Méndez A.
010529405-2



INTRODUCCIÓN

En la Cuenca de antaño era común escuchar leyendas que no eran más que un relato oral de historias fantásticas de hechos humanos “supuestamente reales”, los cuales curiosamente acontecían en el lugar o cercanías de donde se los contaba y se las contaba de generación en generación, muchas de estas historias hacían temblar a quien lo escuchaba y además lo hacían reflexionar sobre sus propios actos, puesto que toda historia venía con un mensaje o moraleja.

El uso de estas expresiones culturales como las leyendas son parte fundamental de la identidad de cualquier ciudad del mundo, si bien nos muestran las costumbres y tradiciones de nuestros antepasados, también son fiel muestra de nuestra herencia mestiza.

Todas estas expresiones se han transmitido por diversos medios especialmente orales pero siempre ha existido publicaciones y material didáctico donde están escritas varias de las leyendas cuencanas.

En la mayoría de los casos las publicaciones de estas leyendas están delimitadas en publicaciones sobrias enfocadas a un público adulto y poco atractivos a un target más joven, los cuales son el futuro de esta ciudad, por eso la urgencia de una actualización del material didáctico, las fuentes consultadas para este proyecto son publicaciones cuencanas de diferentes épocas, y por ser de diferentes épocas es preocupante que la gráfica usada sea la misma, y no refleje cambio alguno, siendo a estas material didáctico no acorde a la época actual. Por eso este trabajo parte de la importancia para la formación de la identidad en las edades tempranas, por ello entendemos el valor que tienen las leyendas y su contribución con la memoria



cultural; recordarlas nos ayuda a conocer mejor sobre la cultura, acontecimientos y creencias de nuestros antepasados.

CAPÍTULO I: GENERALIDADES (Tradiciones Cuencanas).

Muchos autores concuerdan y en este caso haremos referencia a Eliecer Cárdenas que dice que la ciudad de Cuenca se caracteriza por ser un pueblo mestizo (andino), en el cual se han fusiona de manera inexplicable la cultura indígena ancestral con la cultura española colonial, los cuales nos heredaron sus costumbres, su religión y obviamente sus tradiciones culturales. (Cárdenas, 2013)

Cuenca guarda, una serie de tradiciones que configuran su identidad como una urbe con personalidad propia, que resalta sobre las otras ciudades del Ecuador y se manifiestan en múltiples expresiones culturales.



G 2

G 1

Entre la más importantes expresiones culturales cuencanas están; el pase del Niño Viajero en diciembre, el Corpus Christi, en mayo o junio, las peculiares celebraciones religiosas de la Semana Santa en el cual se fusiona la elaboración de la Fanesca. Además otras celebraciones son el carnaval cuencano que es muy interesante con su tradicional juego de agua, su vistosa comida, acompañada con canticos, igualmente no podríamos olvidar como los cuencanos preparamos nuestros monigotes para la quema del año viejo, la misma que reúne a familias

^{G1} Fuente: <http://www.flickr.com/photos/efrenguerrero/7815619656/>

^{G2} Fuente: <http://www.flickr.com/photos/greenwichphotography/4336873153/lightbox/>



enteras y vecinos del barrio para despedir en año. Algo que llama mucho la atención posiblemente sea el 6 de enero muy conocido en todo el país, ese día tan especial de comparsas y en donde los habitantes de la ciudad se disfrazan con excéntricas vestimentas emulando a sus personajes favoritos, o a su vez mostrando sus propias creaciones al momento de disfrazarse o crear una comparsa creativa, son todas estas celebraciones tradicionales pertenecientes al patrimonio intangible de la urbe y han consolidado una fuerte identidad de los morlacos.

“Son bienes intangibles igualmente, la música, tanto académica como popular, el folklore, el teatro y la danza, los ritos y costumbres religiosas, los mitos, tradiciones y leyendas, los dichos y coplas que forman parte de la tradición oral de nuestro pueblo”.¹ (Alcaldía de Cuenca, 2013)

I.1 LEYENDAS

“Una leyenda es nada más que un relato de hechos humanos que se transmite de generación en generación y que se percibe como parte de la historia”². La leyenda posee cualidades que le dan cierta credibilidad. Parte de una leyenda es que es contada con la intención de hacer creer que es un acontecimiento verdadero, pero, en realidad, una leyenda se compone de hechos tradicionales y no históricos.

Desde que nacemos algunos de nosotros ya escuchamos las más interesantes y repetitivas tradiciones en el ámbito todavía ingenuo de nuestro pueblo. Leyendas y tradiciones que se difundieron de generación en generación, corregidas y aumentadas en unas, y disminuidas en otras. Una parte fundamental de la identidad de una ciudad la constituyen sus mitos y leyendas. Un mito es una recreación artística que pone a prueba la imaginación y creatividad de sus habitantes. Una leyenda consiste en elaborar algún acontecimiento y relato acerca de un personaje real que forma parte de la vida cotidiana de la ciudad y de sus habitantes. (Reino, 2012)

¹ Alcaldía de Cuenca. (2013). *Alcaldía de Cuenca*, de http://www.cuenca.gov.ec/?q=page_patrimoniointangible

² Editores y Publicistas. (1988). *El libro de Cuenca*. Cuenca, Ecuador: Hermano Miguel



Si hablamos de leyendas latinoamericanas – andinas hay un sin número de ellas, cada una adaptada a su contexto local, podríamos mencionar el caso de “La dama Tapada” una leyenda muy conocida a nivel sudamericano, en todos los casos existe una señorita tímida que atrae a los hombres y en todas partes su desenlace es mismo al final la señorita se convierte en la muerte súbitamente y mata del susto al caballero que la estaba asechando, casi todas las leyendas son las mismas pero como se dijo anteriormente solo cambia el lugar de los hechos haciéndola más suya y creíble en la locación donde se la esté contando.

“La leyenda, en lugar de explicar algo sobrenatural, trata de dar a conocer, de manera llamativa las características de un pueblo, región, etc. Es esa cercanía con la cultura de un lugar determinado, lo que hace a la leyenda parte del folklore. “ (Editores y Publicistas, 1988)



G 3

Todos estos relatos nos cambian psicológicamente enseñándonos lo bueno de lo malo y de cierta manera abriendo nuestra imaginación, además que restablecen hechos culturales tradicionales de identidad.

Muchos de las leyendas que existían en nuestra ciudad y país han ido desapareciendo con los años; de aquellas que mejor se han conservado y registrado podemos citar tres leyendas de la ciudad de Cuenca. Estas son:

⁶³ Fuente: Editores y Publicistas. (1988). *El libro de Cuenca*. Cuenca, Ecuador: Hermano Miguel



- El Cura sin cabeza
- El Chuzalongo
- La Viuda del Farol

Existen muy pocos registros de gráficos de las características de los personajes de estas historias. Los libros educativos así como de cuentos y leyendas, su contenido sin ningún gráfico, por lo que se hace muy monótono y hasta aburrido. De allí la falta de interés en la niñez actual a nuestras tradiciones.

A continuación se citará textualmente las tres leyendas anteriormente mencionadas sustraídas del “Libro de Cuenca” y de un blog especializado en “Leyendas del Ecuador”.

El cura sin cabeza

Versión de la leyenda tomada del “Libro de Cuenca”.

Parece que este sacerdote, que con hábil maniobra, colocaba sobre su solideo parte del manteo, tan largo como sus deseos sensuales, para atemorizar al populacho que, tarde de la noche transitaba por los barrios oscuros y solitarios, las más de las veces, seguíanle los pasos al reverendo, hasta verlo aterrizar en los amplios jardines eróticos de su “Dulcinea”.

Yo no sé por qué pero asegurábase que de preferencia era el Barrio de San Roque el lugar de sus idilios. Pero, al fin, como no hay cosa que no se descubra como decía la comadre “Chepita” se le identificó plenamente, y, una mañana cuando las campanas tañían a maitines, algunos feligreses que concurrieron a la misa de cinco: Elé pues, este taita curita ahora si esta con cabeza, mamitica, ¿QUÉ MUERTE TENDRA? Y agregaron las beatas, no sé si es por celos o “de gana”: “Dios nos guarde y nos ampare de este SANTO SACERDOTE”; y nosotros también agregaremos, lo curioso del caso es que hasta ahora existen curas “sin cabeza”: aleluya, aleluya...

El Farol de la Viuda



Versión de la leyenda tomada del “Libro de Cuenca”.

La fémina viuda realizaba por decirlo así una hazaña heroica pues tenía que vérselas con peligros de la oscura noche, en ocasiones tenía que habérselas con los canes de “Taita Chabaco”; ya que sus muecas adquirían rasgos caricaturescos y jocosos cuando a veces a la luz de la luna, la noche era alumbrada por sus amarillentos rayos que dejaba ver el rostro de la heroína y viuda su faz demacrada. Y, cuando ella apareció al tablado de sus andanzas, era una época de transición, la viuda alegre, cuya compañía hasta en cierto modo era su farol que se adelantaba a ella alumbrando el camino fogoso por el cual transitaba, hasta entrar en su aposento que decían se hallaba ubicado en el barrio de “El Vado”, tan proclive a las apariciones y fantasmas tétricos, y donde había además cerca de la cruz “la casa de los ruidos”, que con oportunas averiguaciones se llegó a la conclusión, de que aquellos ruidos eran producidos, porque desde afuera, un conocido y respetado doctor, lanzaba unas cuantas piedrecillas a la ventana que daba al aposento de su “querida”

El Chuzhalongo

Versión de la leyenda tomada del “Leyendas del Ecuador”.

Se dice que vive en las montañas; allí se encuentran las pisadas es de tamaño de un niño de seis años, con el cabello largo y “sucó”; del ombligo le sale un miembro como un bejuco de “Chuinsa”.

Para que no aviente el aire de mala suerte del chuzhalongo se entra a la montaña, se rompe una rama y se marca; así no pasa nada.

Cuando esta marcado ya no ataca a nadie, es muy juguetón e inquieto y no hace nada; pero en cambio tiene un “humor malo”, después de un momento da un “aire fuerte” y le deja cadáver a una persona.

Cuentan los antiguos que unas muchachitas que vivían cuidando el ganado en el cerro se han puesto a jugar con el “chuza” y le encontraron chupándose la sangre



de esas niñas. Se han presentado a casa dos suquitos, han salido las chicas, y les han chupado la sangre y matado.

Cuando se acercaron a una doncella dicen que solo con el aire fuerte les mata.

I.2 PSICOLOGÍA CULTURAL

La Psicología Cultural constituye un novedoso enfoque teórico-metodológico para la exploración y análisis de la constitución y construcción de la dimensión psicológica del ser humano.³ Dicho enfoque comienza a fructificar y engendrar un número cada vez más amplio de estudios que demuestran la determinación esencialmente cultural e histórica de todos los procesos calificables de psicológicos: cognitivos, emocionales, intencionales, perceptivos y en general todos los llamados estados mentales y funciones psíquicas.

Así, la psicología cultural se propone estudiar las variadísimas maneras en las que las tradiciones culturales y las prácticas sociales regulan, expresan, transforman y transmutan la psique humana. Es el estudio de las formas como el sujeto se constituye en una permanente interrelación con el otro, en el marco de los sistemas culturales que rigen las prácticas sociales en un momento histórico dado. La psique no se da sino en una cultura particular y es esa cultura la que confiere su particularidad a tal psique. La interdependencia, la determinación recíproca, la dinámica de una dialéctica son algunos de los corolarios que se desprenden de este axioma de partida. Así, no se llega a la unidad de un substrato universal, atemporal, ahistórico, y acultural sino a la proliferación de divergencias, es decir de modos de significación diferenciales que constituyen la singularidad y especificidad de cada cultura humana.

CAPÍTULO II: ILUSTRACIÓN

³ (Morales & Maya, 2007)



Los orígenes de la ilustración son anteriores al invento de la imprenta, se remontan a la edad media cuando los libros manuscritos eran acompañados por dibujos o imágenes que hacían referencia a los textos.⁴

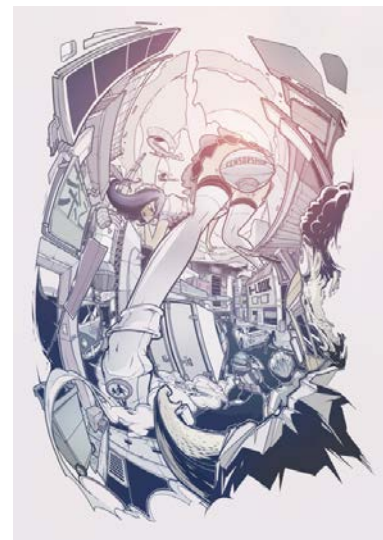
Posteriormente con el invento de la imprenta, la ilustración tomó fuerza al poder ser reproducida muchas veces a partir de un solo original. Así mismo, la utilización de tintas o policromía, amplió inmensamente las posibilidades gráficas de los ilustradores. En un principio las ilustraciones se limitaban a documentar de forma gráfica el texto de un libro determinado, con el tiempo y gracias al desarrollo posterior de la publicidad, los ilustradores fueron tomando cada vez más fuerza dentro de los elementos de los productos impresos (no solo libros). Las posibilidades técnicas y de representación de la ilustración como tal, fueron ganando terreno cada vez más en la industria editorial.



G 5



G 6



G 4

Muchos autores opinan que para ilustrar hay que saber dibujar, ya que la ilustración es una arte en el cual se debe de describir una forma de la forma más detallada y entendible.

⁴ (Red Gráfica latinoamericana, 2013)



Pero todos se preguntan así mismos porque no ilustramos ya que todos tenemos la capacidad de crear, un ejemplo, cuando somos niños nos encanta garabatear plasmar cualquier forma con un estilo único así sea entendible o no; para una niño garabatear una vaca es una alegría indescriptible que el solo hecho de realizar formas y a su vez interpretando una forma alimenta nuestro cerebro y lo hace más activo en lo creativo y lo motriz, pero cuando vamos creciendo esa capacidad va desapareciendo, ya sea por falta de práctica, de importancia y muchas veces miedo.⁵ Una buena forma de demostrar esta simple teoría es retar a cualquier persona a que escriba sobre un papel así sea una palabra o su nombre, la mayoría te escribirá algo, en cambio si le propones que dibuje algo en un papel, la mayoría de las personas van a negarse a realizarlo, y nos preguntamos todos somos capaces, pero debemos de tener más confianza de que si podemos hacer cualquier dibujo y a su vez una ilustración.

II.1 LA ILUSTRACIÓN INFANTIL

Para los editores de libros infantiles, la ilustración juega desde el inicio un papel fundamental en la producción de un proyecto editorial exitoso. Las imágenes en un libro, en especial para niños, complementan de manera inigualable el texto del impreso, en diseño de carátula, como en páginas interiores, donde llegan a tener la fuerza expresiva que el texto que las acompaña, para lograr este resultado el trabajo en equipo del editor es fundamental para lograr transmitir al ilustrador su proyecto.

Existen diferentes técnicas que han sido trabajadas y perfeccionadas en el ámbito de la ilustración editorial infantil, entre las más destacadas se encuentran la aerografía, la acuarela, el acrílico, y más recientemente la ilustración digital. En esta misma línea la ilustración infantil comparte sus técnicas y tendencias con la industria del comic y las caricaturas.

⁵ (MADinSpain, 2011)

^{G4,G5,G6} Fuente: Tan Zhi Hui <http://www.behance.net/gallery/OPPS/11193827>

^{G7} Fuente: Puño <http://www.kokekoko.com/books1/nam/>

^{G8} Fuente: Gromiko <http://gromiko612.blogspot.com/>



G 8



G 7

El desarrollo de una cultura y educación eminentemente visual, reforzada por los medios de comunicación masivos (televisión, cine, internet, video-juegos) han hecho cada vez más necesario la producción editorial infantil con un alto contenido visual, que permita acercar el contenido y en general todo el material generado para niños. Actualmente las ilustraciones son utilizadas con mucha frecuencia en la producción editorial, publicitaria, audiovisual y en la industria del cine.

En el Ecuador hay varias organizaciones editoriales que se dedican a realizar ilustraciones infantiles ya sea para material didáctico- educativo o simplemente estas organizaciones se dedican a mostrar nuevos talentos, ese es el caso de la Girandula, una organización en la cual se recopilan literatura e ilustraciones de varios autores ecuatorianos, otras organizaciones ecuatorianas que se dedican a mostrar trabajos de ilustradores es la “Red ilustradores ecuator”, o simplemente editoriales; como la Editorial Santillana en Quito, Editorial Don Bosco en Cuenca, que se dedican a elaborar material didáctico, promoviendo y fomentando el hábito de la lectura gráfica en todo el país, con énfasis especial en los niños, niñas, y jóvenes.

II.2 TÉCNICAS DE ILUSTRACIÓN

Las técnicas más comunes para ilustrar son:



Lápiz y carboncillo: Instrumentos de escritura o de dibujo, generalmente de grafito.

Aguada: Es una técnica donde diluyes la pintura con agua y pintas capa por capa de color hasta lograr el tono que deseas, se las utiliza sobre cartulinas resistentes al agua como es la cartulina Cansón además en esta cartulina puedes usar pinturas acuarelables, o tinta china

Pluma y tinta: Al igual que el lápiz y carboncillo, son instrumentos de escritura y de dibujo.

Crayón: usamos crayones capa por capa muy opaca empezando por las tonalidades más suaves y cambiando de tonos cuando lo amerite. Lo mejor es usar crayones semi-blandos y que no sean tan aceitosos ya que saturarías el color muy rápido.

Rotuladores: Sirve para lograr coloraciones de tono limpio y ajustado.

Acrílico: es pintura plástica el resultado es más brillante y de secado rápido, y puedes llegar a un resultado más realista. Se diluye con un poco de agua, y las superficies generalmente son cartulina y tela.

Óleo: es una pintura de aceite conocida ya en la edad media. Debido a su secado lento es más flexible de manejar y de hacer modificaciones antes del secado.

Tiza pastel: Se usa generalmente en formatos grandes y es común en superficies de papel bond y cartulina. Se utiliza mucho la técnica del esfumado que consiste en difuminar los tonos desde los más claros hasta los más oscuros, aunque debes tener cuidado porque puede llegar a ensuciar mucho.

Collage: Es una técnica artística que consiste en ensamblar elementos diversos en un todo unificado.



Aerografía: Técnica de aplicación por difuminado del aérea de pintura sobre una superficie u objeto.

Digital: Usando distinto programas de diseño profesional puedes lograr las técnicas ya nombradas anteriormente pero debes saber muy bien su técnica para aplicarlas, recuerda que estos programas son una herramienta más. Tiene resultados muy parecidos a los reales. Una de sus ventajas es que puedes ahorras en materiales y puedes equivocarte sin dañar tu trabajo tantas veces quieras. (Ilustracion, 2013)

II.3 ILUSTRACIÓN DE CUENTOS

Una buena forma de transmitir una historia y en esta caso una leyenda es de una manera gráfica (ilustrada) entendiendo por ilustración “Estampa, grabado o dibujo que adorna ó documenta un libro”.⁶ Las ilustraciones son imágenes asociadas con palabras. Esto significa que podemos producir imágenes que llevan un mensaje, como las pinturas rupestres, y los mosaicos religiosos. Desde un siempre la ilustración a tenido la importante tarea de ser un auxiliar para la comprensión de un texto. En el caso de la ilustración se puede variar el estilo gráfico, según que se quiera mostrar y hacer sentir al lector. Como anteriormente ya se lo dijo para que este proyecto se tratara de ilustrar de una manera cómica las leyendas de la ciudad de Cuenca, y así tener material didáctico acorde a la época actual, al cual le agrada ver colorido en las publicaciones didácticas, ilustraciones que conecte al lector con la historia, dibujos netamente descriptivos. Una ilustración debe de tomar en cuenta varios aspectos como son: los personajes y estilo, escenarios, color y tipografía.

II.4 PERSONAJES

Un personaje es la representación ficticia de un ser con cierta personalidad adquirida (lenguaje, características físicas). El personaje tiene la capacidad de intervenir en un conflicto o problema de una forma principal, ya sea aportando ideas

⁶ <http://lema.rae.es/drae/?val=ilustracion>





cualquier historia, que se quiera relatar o describir.

G 11

G 12

El creador (ilustrador), es el encargado de recopilar materiales de referencia del mundo real o bien como base de un decorado inventado, aunque algunas veces el guionista facilitará imágenes concretas si estas son esenciales para el argumento, estos fondos pueden ser fotorrealistas o bien caricaturizadas y minimalistas, según el estilo del dibujante. (Parramón Ediciones, Cómico Book Design, 2009)

Hoy en día son muy utilizados los fondos fotorrealistas, mostrando a detalle cada objeto y dando la ilusión de volumen a sus elementos, además que se lo fusiona muy frecuentemente con personajes 2D minimalistas, o su vez la generación de escenarios en varios planos con el uso de luces y sombras, los cuales están presentes en la mayoría de las caricaturas contemporáneas.

II.6 COLOR

Según una publicación web de Fotonostra, el mundo es completamente de colores, donde hay luz, hay color. La percepción de la forma, profundidad o claroscuro está estrechamente ligada a la percepción de los colores. El color es un atributo que percibimos de los objetos cuando hay luz. La luz es constituida por ondas electromagnéticas que se propagan a unos 300.000 kilómetros por segundo. Esto significa que nuestros ojos reaccionan a la incidencia de la energía y no a la materia en sí. (Fotonostra, 2011)

El uso del color debe de ser tratado de una manera cuidadosa ya que por el color podemos hacer notar un estado de ánimo o a su vez captar la atención del lector, por lo tanto debemos de utilizar una paleta de color acorde a que queremos transmitir a nuestros lectores en este caso niños.

^{G11 G12} Fuente: Raúl Orozco <http://www.behance.net/gallery/escenarios-%2801%29/8110125>



II.6.1 COLOR Y PERCEPCIÓN

Las alternativas que nos ofrecen la lectura de los colores son infinitas, al momento de aplicarlas sobre formas resueltas. Esto no conduce a pensar en la captación del color como una experiencia netamente sensorial.

La cromática en este caso, tiene como meta el estudio y la comprensión del conjunto de fenómenos que en los ordenes psicológicos, físico, fisiológico, inciden en la percepción del color.

La realidad cuantitativa y cualitativa del color, corresponde a la esfera del signo cromático, crea un amplio campo de sensaciones que intangiblemente provocará reacciones diferentes.⁷

Los colores son estímulos visuales que realzan la imaginación del niño y todo lo que él puede crear, si el color es bien estudiado y utilizado, en los niños puede generarse diversas reacciones en su organismo y estado de ánimo.

El color no es una característica de una imagen u objeto, sino una apreciación subjetiva nuestra, una sensación que se produce en respuesta a la estimulación del ojo y de sus mecanismos nerviosos. Además que cada color tiene un significado psicológico para cada individuo (niño), las características señaladas para cada color varían según la tonalidad. Los colores pasteles aplicados de forma ligera y uniforme se asocian a temperamentos más tranquilos y emotivos. Por el contrario los colores fuertes y marcados se relacionan con sentimientos intensos ya sean positivos (amor) o negativos (agresividad).

II.7 TIPOGRAFÍA

Ambrose, no dice que la tipografía es un medio por el que se da forma a una idea escrita, el uso erróneo de este puede afectar en la legibilidad de un texto, así como puede despertar pasiones, simbolizar movimientos artísticos, políticos o filosóficos. Todos los tipos varían, desde la letras claras y legibles, los cuales con ideales para grandes bloques de texto, hasta tipografías más extravagantes que llaman mucho la

⁷ Mogrovejo, Fabián “*Formas y Organizaciones Bidimensionales*” Cuenca, 2000



atención y son ideales para usarlos en los anuncios del periódicos y en anuncios. (Gavin, 2006)

Si bien es este proyecto usará muy poco texto, si tendrá que estar presente este en los títulos y en los extractos de historias, haciéndolo a este más una foto-álbum, que una publicación literaria.

II.8 ANÁLISIS DE HOMOLOGOS Y SOPORTES

Entre los ilustradores ecuatorianos y extranjeros que han servido de referencia de inspiración para el proceso de este proyecto son:



G 13

Roger Ycaza, un conocido ambateño, quien con sus más de 55 cuentos y novelas infantiles y juveniles, ha sido conmemorado por el municipio de Quito. Sus ilustraciones han sido elaboradas para las más importantes editoriales del país, además que sus obras han sido expuestas en el exterior, haciéndolo un exponente de la ilustración a nivel sudamericano.

Sus ilustraciones infantiles constan del uso variado de colores, formas y texturas, elementos principales que toda ilustración infantil debe llevar. Además, se puede observar constantemente en sus obras, el uso de trazos suaves, exageración tanto en las expresiones faciales como en las proporciones del cuerpo.

^{G13} Fuente: Roger Ycaza – Sebastián Egas. 2010. Leyendas Ecuatorianas. Técnica Mixta. Pangea Editorial.



Otro de los homólogos de este proyecto es el colombiano Oscar Ospina nacido en Ibagué Colombia pero me criado en Cali, estudio diseño gráfico en la Academia de Dibujo Profesional de Cali, después de graduarme se vinculo a diferentes agencias de publicidad de la ciudad donde demostró sus habilidades como ilustrador para campañas publicitarias de reconocidas marcas.

Además algo que llamo mucho la atención fue su línea de personajes animados una de ellas conocida mundialmente como son los “Mostropi” que fueron elegidos para ser sticker para el Messenger de facebook, manejando en sus ilustraciones una línea grafica muy contemporánea y cubista.



G 14

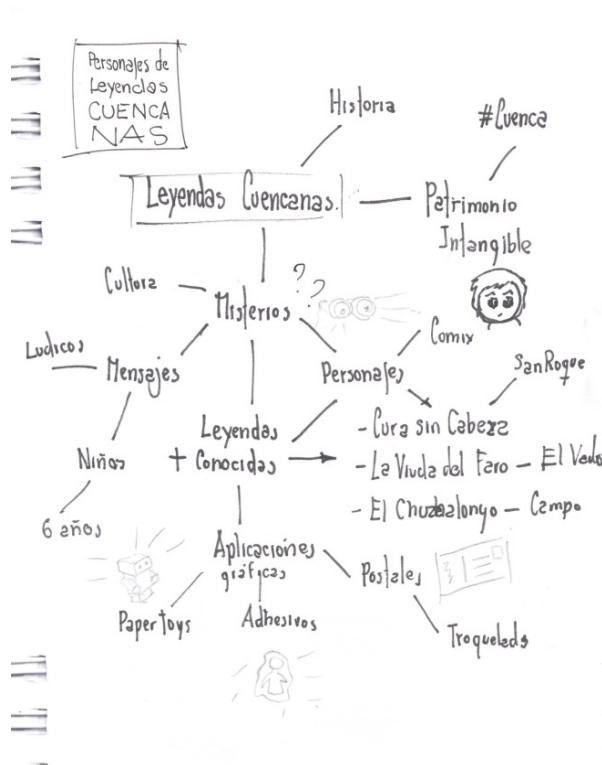
CAPITULO III: PROCESO DE DISEÑO

En el capítulo siguiente concerniente al diseño podremos observar las pautas que se realizaran para la formación de los personajes seleccionados de leyendas cuencanas, pasando desde el concepto, los bocetos hasta la parte de concreción es sus respectivos soportes gráficos (postales).

^{G14} Fuente: Oscar Ospina <http://www.behance.net/gallery/Stickers-For-Facebook-Messenger/10890693>

III. 1 CONCEPTUALIZACION DE DISEÑO

Es preocupante observar la gente en su mayoría jóvenes, esta desinformada de nuestras raíces culturales, en este caso de nuestras leyendas urbanas que en su mayoría están perdiendo.



Por ende se trata de fortificar estos conocimientos e inculcarlos a niños de 6 años. Y la mejor forma de llegar a ellos es por medio de la ilustración de estas leyendas. No solo creará en ellos interés sobre estas historias sino también fortificara su imaginación ya que en este tipo de historias el papel más importante es la imaginación y el punto de vista de cada oyente que escucha y en este caso observa una escena de la leyenda.

Basándome en la ilustración infantil contemporánea, se propondrá personajes acorde a niños de está generación. Y por ilustración contemporánea nos referimos aún estilo que se pensó obsoleto pero que hoy en día está presente en la mayoría de las caricaturas actuales no solo como un estilo retro, sino imponiéndose como el nuevo estilo comercial de la época, nos referimos al cubismo. El cubismo es un estilo moderno, creado a principios del siglo XIX, el cual cambió enormemente la forma de ver el arte durante el último siglo. Debido a la particularidad del estilo cubista y la simplificación de las formas hasta el día de hoy son relevantes.

Una vez definido el estilo gráfico y determinados los personajes a ilustrarse, se iniciara con el bocetaje de los mismos, seguido de su digitalización y respectiva



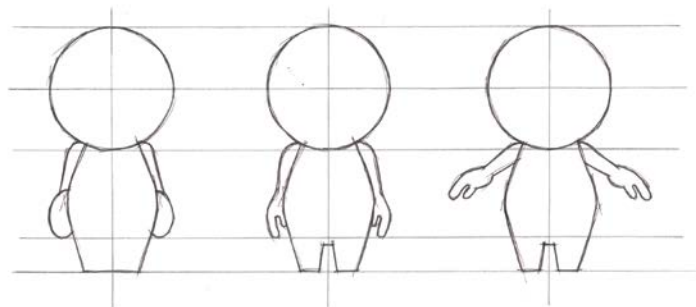
aplicación sobre un soporte gráfico. Iniciando así en método práctico de este proyecto.

III. 2 BOCETAJE

Si bien las leyendas cuencanas son numerosas nos concentraremos en la realización de tres leyendas en particular y dentro de la misma tendremos personajes principales y personajes secundarios, las leyendas seleccionadas son:

- El Cura sin Cabeza
- La viuda del Farol
- El Chuzhalongo

Casi todo en la naturaleza es geométrico, desde lo más simple hasta lo más complejo, es así que los personajes en su esencia estarán formados por figuras geométricas simples como círculos, rectángulos, óvalos, etc. Los bordes gruesos, líneas simples y geométricas y la utilización de diferentes perspectivas en un mismo plano son características tanto del estilo cubista como de las caricaturas actuales.





Si bien las figuras geométricas son formas atrayentes a niños de pequeñas edades, los cuales no se fijan tanto en formas complejas, sino en formas básicas y simétricas. Teniendo una plantilla geométrica base se iniciará un proceso de caricaturización a cada personaje manipulando varios estilos de trazos, grosores de línea, sombreados, logrando así un estilo propio para estos singulares personajes. Como se dijo anteriormente cada leyenda tendrá su personaje principal y un personaje secundario que lo acompañara en la composición de la ilustración final. Eh aquí un poco de las características de cada personaje:

Leyenda “El Chuzhalongo”:

Personaje Principal:

Chuzhalongo

Características Físicas y Psicológicas:

- Género: Hombre.
- Niño (edad promedio 8 años o más)
- Altura: 60 a 70 centímetros de altura aproximadamente.
- Cabello lacio, corto y alborotado, color negro.
- De cuerpo robusto, cabeza de forma redonda, ojos enrojecidos y cola.
- Viste poncho, camisa y pantalones todos estos desgastados y harapientos.
- Humanoide, Asesino, agresivo, poco amigable.



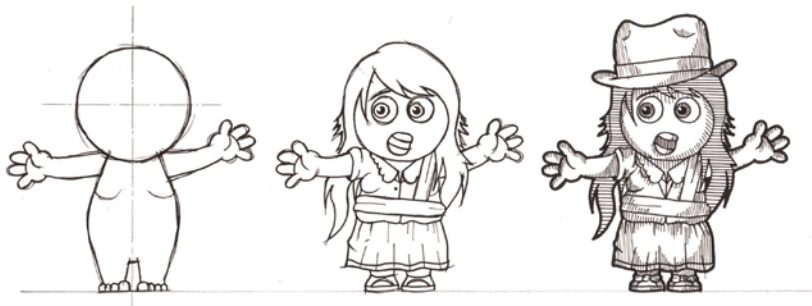


UNIVERSIDAD DE CUENCA
Fundada en 1867

Personaje Secundario:

Muchacha

Características Físicas y Psicológicas:



- Género: Mujer.

- Adulto (edad promedio
19 años o más)

- Altura: 1,30 metros de
altura aproximadamente.

- Cabello lacio, largo y de
color negro.

- De cuerpo esbelto, cabeza de forma redonda, ojos de color café.

- Viste pollera, blusa, paño, sombrero y sandalias.

- Campesina, Ingenua, Curiosa, Asustada.

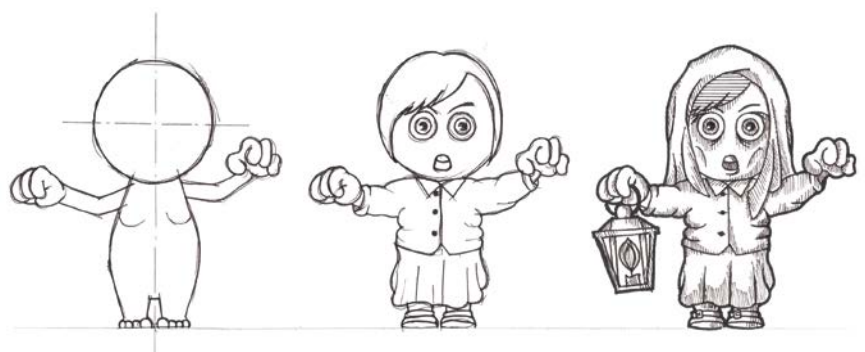
Leyenda “La Viuda del Farol”:

Personaje Principal

La Viuda

*Características Físicas y
Psicológicas:*

- Género: Mujer.



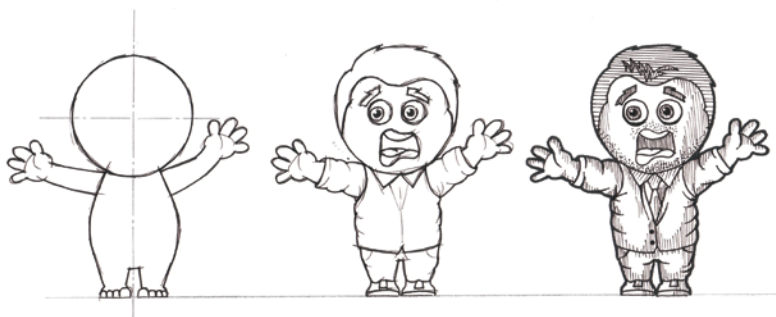


- Adulto (edad promedio 50 años o más).
- Altura: 1,30 metros de altura aproximadamente.
- Cabello lacio, corto y de color negro.
- De cuerpo esbelto y demacrado, cabeza de forma redonda, ojos de color café.
- Viste: falda, blusa, velo, sandalias y lleva una antorcha.
- Viuda, Agresiva, Demente.

Personaje Secundario

Pueblerino

Características Físicas y Psicológicas:



- Género: Hombre.

- Adulto (edad promedio 25 años o más).

- Altura: 1,50 metros de altura aproximadamente.

- Cabello lacio, corto y de color

negro.

- De cuerpo robusto, cabeza de forma redonda, ojos de color café.
- Viste Pantalón, camisa, chaleco, corbata y zapatos de cuero.
- Comerciante, Curioso, Trasnocador, Bohemio.

Leyenda “El Cura sin cabeza”:



Personaje Principal

Cura

Características Físicas y Psicológicas:

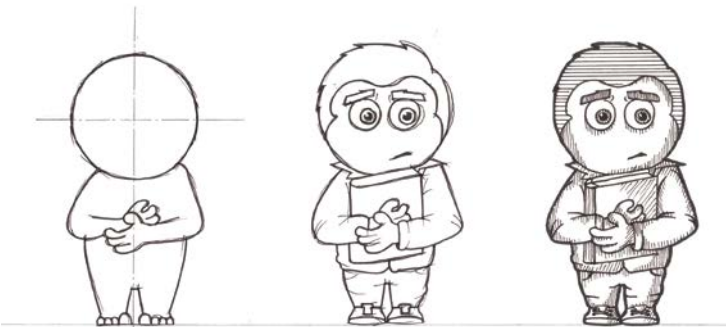


- Género: Hombre.
- Adulto (edad promedio 60 años o más)
- Altura: 1,40 metros de altura aproximadamente sin su cabeza.
- De cuerpo esbelto, no tiene cabeza.
- Viste Sotana de sacerdote, estola y un crucifijo.
- Sacerdote, Agresivo, Amenazador.

Personaje Secundario

Estudiante

Características Físicas y Psicológicas:



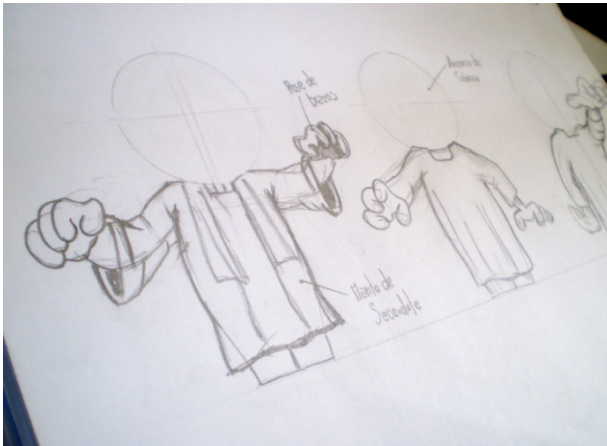
- Género: Hombre.
- Adulto (edad promedio 18 años o más).

- Altura: 1,60 metros de altura aproximadamente.

- Cabello lacio, largo y de color negro.
- De cuerpo esbelto, cabeza de forma redonda, ojos de color café.
- Viste Jeans azules, Casaca café y zapatos de cuero.
- Estudiante, Ingenuo, Posesivo, impaciente, Trasnochador.



UNIVERSIDAD DE CUENCA
Fundada en 1867



Características de los escenarios:

Los escenarios del proyecto son lugares habituales de la ciudad, excepto le escena del campo, en todas las ilustraciones se trato de mostrar los lugares donde nacen estas y se desarrolla toda la leyenda, como es el caso de “El cura sin Cabeza” en San Roque, un sitio muy conocido de la ciudad por su iglesia y sus casas coloniales. Todos estos escenarios estarán manejados con un juego de planos y transparencias de sólidos para denotar profundidad en la ilustración, usaran formas sin contornos, usando los planos en diferentes tonos graduales.

Los escenarios escogidos para este proyecto de las leyendas de

Los escenarios escogidos para este proyecto de las leyendas de Cuenca son:

San Roque

Características:





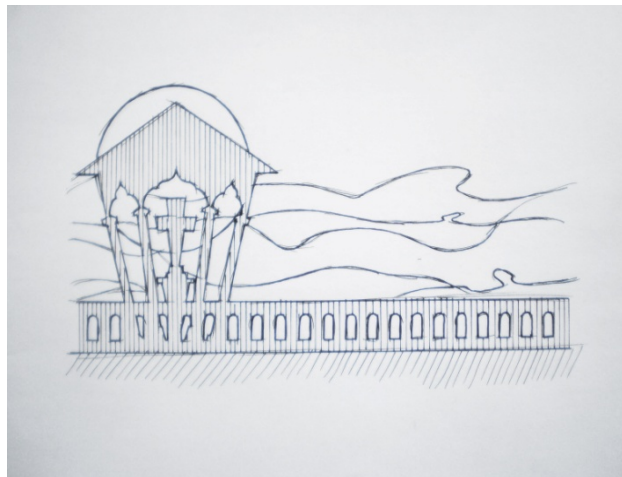
UNIVERSIDAD DE CUENCA
Fundada en 1867

- Ubicación: Av. Loja, sector Universidad de Cuenca
- Iglesia y casas coloniales
- Hora: 11 pm. Aproximadamente (Luna Llena).
- Clima: Cielo despejado, Niebla Tenue.

Cruz del Vado

Características:

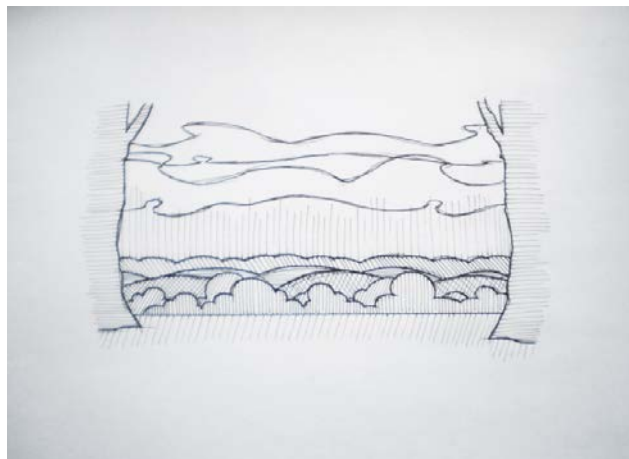
- Ubicación: Calle de la Cruz y Condamine.
- Gruta de la Cruz del Vado y plazoleta - mirador
- Hora: 12am. Aproximadamente (Luna Llena).
- Clima: Cielo despejado con Niebla



Campo

Características:

- Ubicación: Afueras de la ciudad. (Sector San Pedro)
- Detalles de arboles, vegetación y montañas
- Hora: 6:30 pm. Aproximadamente
- Clima: Atardecer con nubosidad



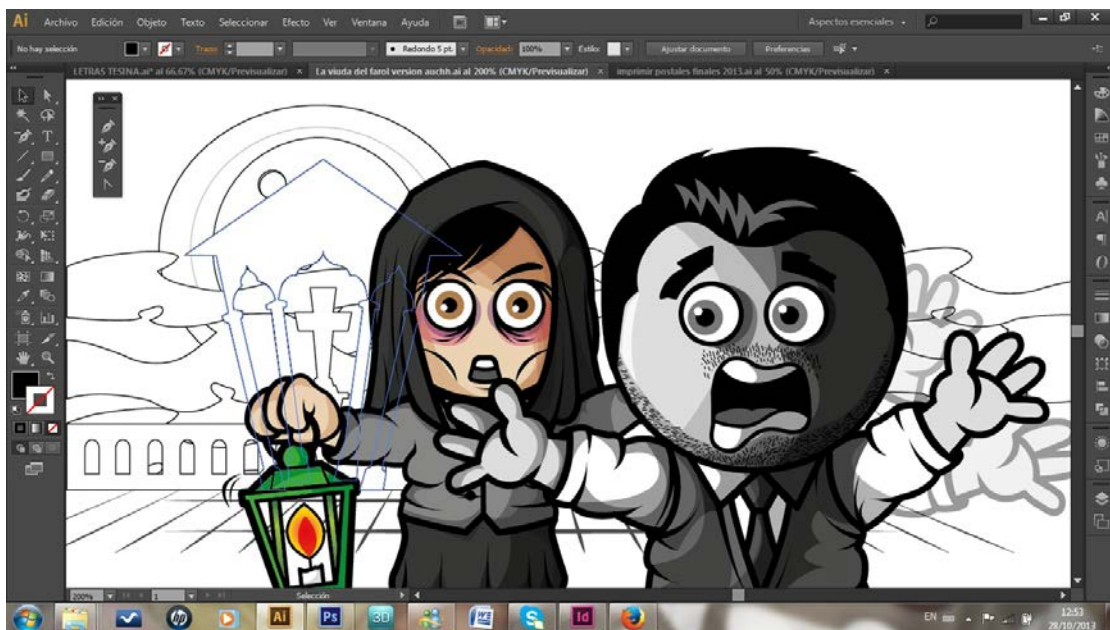
Nota:



La escena del campo hace referencia a la Cuenca de antaño en la cual en centro de la urbe y la totalidad de la ciudad abarcaba únicamente unas cuantas cuadras y sus periferias ya se les nombraba zonas rurales o campo de cultivos y vegetación originaria de la zona. Pero hoy en día son consideradas como zonas urbanas sumamente pobladas pero en las cuales aún guardan sus misterios (leyendas).

III.3 GRÁFICA E ILUSTRACIÓN

Ya con los bocetos de los personajes, lo siguiente en el proceso gráfico es digitalizar los personajes seleccionados, fusionarlos con los escenarios correspondientes a cada leyenda, detallarlos y agregarles color.





La forma de digitalizarlo será simple, el boceto manual se lo convertirá en un archivo digital, para seguidamente editarlo (vectorizarlo) en un programa apropiado “Adobe Illustrator”. El mismo procedimiento se lo realizara a cada uno de los personajes y escenarios elegidos anteriormente. Luego se proseguirá a darles color, uno de los factores influyentes en los niños es que tengan mucho colorido, pero como se trata de historias (leyendas), se maneja una paleta de color mixta, entre colores llamativos y colores tenues.



Tipografía.

Para este trabajo se utilizó tres tipografías; para los títulos de las leyendas se usó una combinación de tipografías una llamada “Optimus Princeps” que es una serifa y se la usara en los títulos principales, seguida de un subtítulo en el que se usará una “Helvética Italic” que es una San Serif. Además se usara la tipografía “Times New Roman” en sus variaciones Roman, Italic y Bold, específicamente para la información recopilatoria que se encuentra en la parte posterior de las postales y de su manual, ya que esta tipografías se caracteriza por sus terminaciones (serifas) y en otras sin ellas, dándole un aspecto más formal y colonial, acorde a una narración

Título
“Optimus Princeps”

**LA VIUDA
DEL FAROL**

Subtítulo
“Helvética Italic”

Leyendas cuencanas

Contenido
“Times New Roman”

Se cuenta que en tiempos lejanos una mujer de livianas costumbres solía verse con su amante por las noches, y que para ir a sus aventuras cargaba a su pequeño hijo de unos pocos meses de nacido. La chasquivana, una noche en el que cruzaba el río Tomebamba, dejó caer a la criatura en las turbulentas aguas. Desesperada y arrepentida, se proveyó de un "mechero" o farolito de aceite, con el cual recorría incansablemente los márgenes del Tomebamba lamentándose por su hijo perdido y buscándole enloquecida.



antigua y a lo que se quiere mostrar en este trabajo.

III.4 PROTOTIPO FINAL

Ilustraciones Finales:

La Viuda del Farol



El Cura sin Cabeza



El Chazhalongo



Extras y compilación





UNIVERSIDAD DE CUENCA
Fundada en 1867

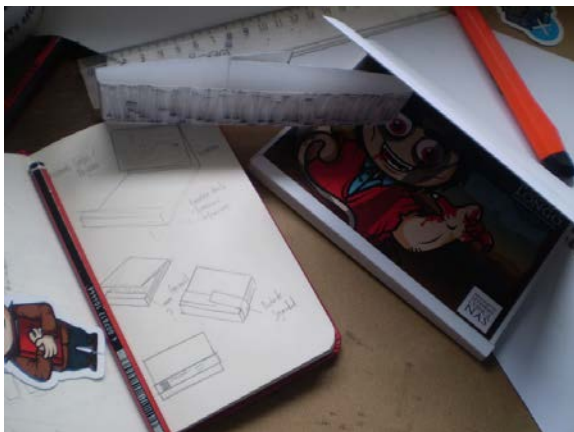
Acabado de Postales:



Troqueles y armado:



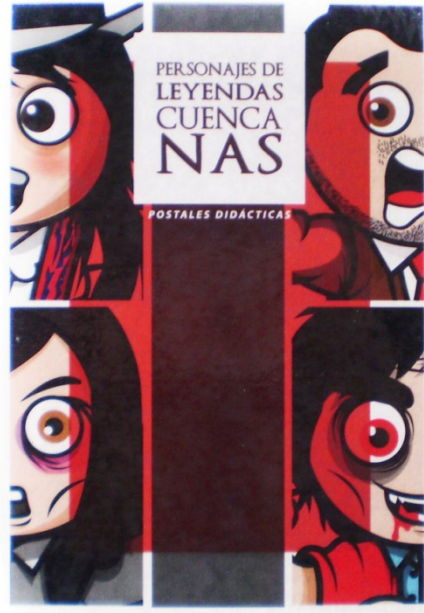
Embalaje:





UNIVERSIDAD DE CUENCA
Fundada en 1867

Presentación Final:





CONCLUSIONES

De los resultados obtenidos en el presente proyecto, se obtuvieron las siguientes conclusiones:

Se puede decir que es un material didáctico con muy buenos resultados, sabiendo que la contribución de esta tesina es investigativo y metodológico, investigativo en cuanto a la recopilación de información acerca una de las leyendas urbanas de Cuenca y de las técnicas y línea grafica idónea para este proyecto, y metodológica porque se siguieron métodos de elaboración paso a paso, con lo que ayudaron a la obtención de personajes aptos para niños de 6 años y aplicarlas sobre postales didácticos, permitiéndoles aprender nuestras tradiciones de una forma divertida y educativa a la vez.

RECOMENDACIONES

Las recomendaciones que surgen con base en el presente proyecto son las siguientes:

Tener más participación como diseñadores e ilustradores en aspectos tradicionales del país ya sea en publicaciones editoriales o ilustraciones representativas, ya que con el avance de la tecnología y la introducción de culturas emuladas de otros países, muchas de nuestras tradiciones están desapareciendo.

De igual manera este proyecto recomienda tener constancia y paciencia al momento de dibujar, solo con la práctica podremos perfeccionar nuestro trazo y generar así nuestro propio estilo grafico. Y una cosa más practiquen y experimenten con técnicas manuales de ilustración, ayuda mucho en la generación de conceptos, texturas y te des estresa un poco.



BIBLIOGRAFÍA

Libros y publicaciones:

- Cárdenas, E. (10 de abril de 2013). Personajes y leyendas populares. *Agenda de eventos*. Cuenca, Ecuador.
- Dabner, David, (2005) *Diseño grafico: Fundamentos y Prácticas*, Blume, Barcelona
- Ed Ghertner. (2010). *Layout and composition for animation*. Elsevier. Burlington - USA
- Editores y Publicistas. (1988). *El libro de Cuenca*. Cuenca, Ecuador: Hermano Miguel.
- Eva Heller, (2008). *Psicología del color*. Editorial Gustavo Gili, Barcelona - España
- Gavin, A. (2006). *fundamentos del diseño creativo*. Barcelona, España: Parramón.
- Kane John, (2005), *Manual de tipografía*, Editorial Gustavo Gili, Barcelona-España.
- Morales, F., & Maya, M. (2007). *Psicología Social* (Tercera ed.). España.
- Mogrovejo, Fabián, (2000) *Formas y Organizaciones Bidimensionales* Cuenca,
- Parramón Ediciones, S. (2009). *Cómic Book Design*. Barcelona: España.
- Parramón Ediciones, S. (2009). *El dibujo humorístico*. Barcelona: Norma.

Sitios web y videos:

- Alcaldía de Cuenca. (2013). *Alcaldía de Cuenca*. Recuperado el 24 de Junio de 2013, de http://www.cuenca.gov.ec/?q=page_patrimoniointangible
- Fotonostra. (27 de abril de 2011). *Teoría del color. ¿Qué es el color?* Recuperado el 18 de abril de 2013, de <http://www.fotonostra.com/grafico/teoriacolor.htm>



UNIVERSIDAD DE CUENCA

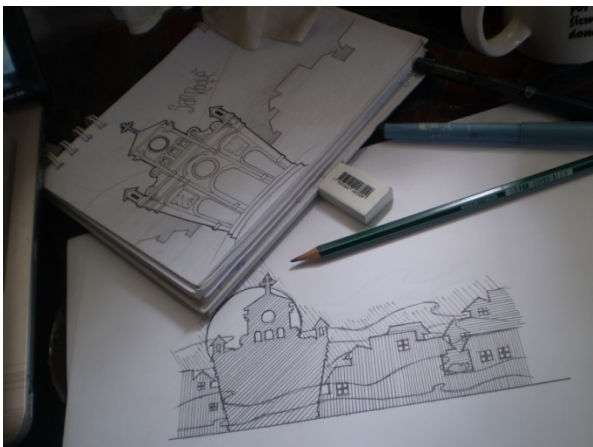
Fundada en 1867

- Ilustracion. (2013). *Tecnicas de ilustracion*. Recuperado el 2013, de <http://ilustracion.com.ve/2009/07/22/tecnicas-de-ilustracion/>
- Puño. (2009). *Puño*. Obtenido de <http://www.kokekoko.com/books1/nam/>
- Red Gráfica latinoamerica. (2013). *La ilustración Infantil y Juvenil*. Recuperado el 6 de Junio de 2013, de <http://redgrafica.com/La-Ilustracion-infantil-y-juvenil>
- Reino, L. (23 de julio de 2012). *Mitos y leyendas de Cuenca*. Recuperado el 17 de abril de 2013, de <http://mitosyleyendascuenca.blogspot.com/>
- Vimeo. (4 de Junio de 2011). *MADinSpain*. Recuperado el 2013, de Puño - MAD 2011: <https://vimeo.com/27285817>
- <http://www.behance.net>
- <http://www.redilustradoresecuador.com>
- <http://www.girandula.org>



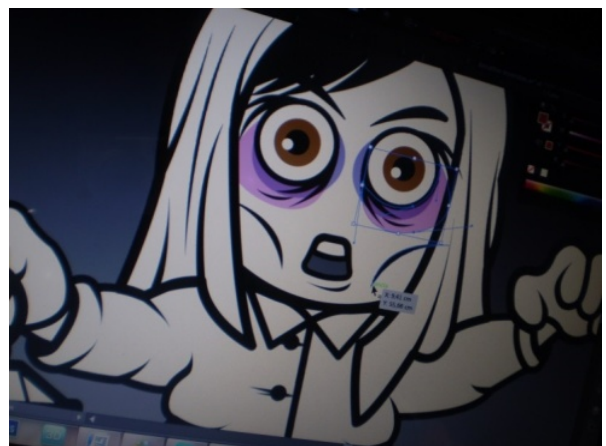
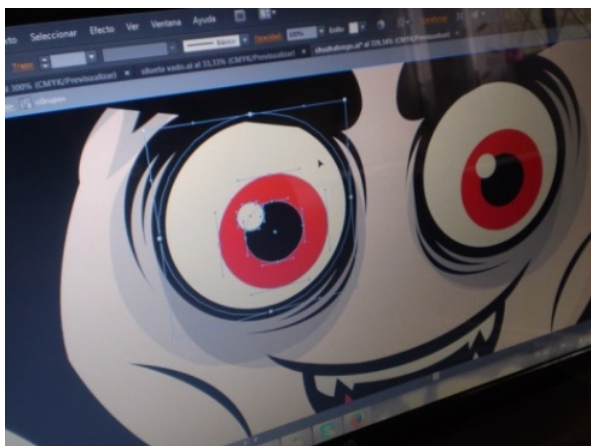
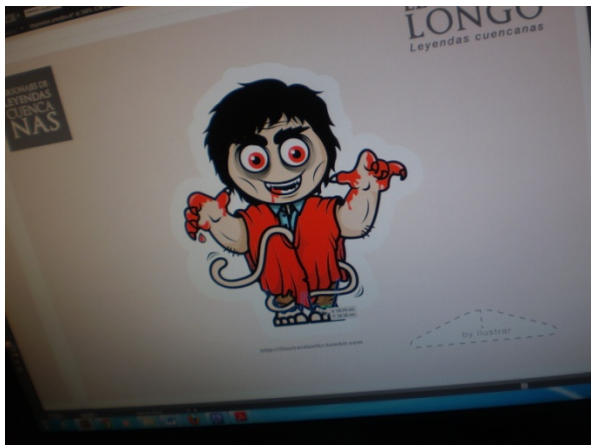
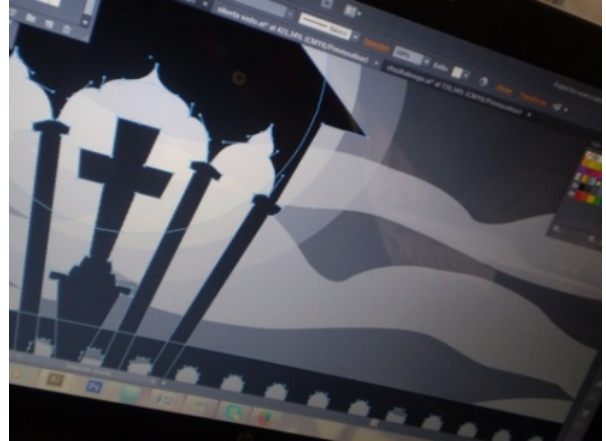
UNIVERSIDAD DE CUENCA
Fundada en 1867

ANEXOS





UNIVERSIDAD DE CUENCA
Fundada en 1867





UNIVERSIDAD DE CUENCA
Fundada en 1867

