



*Universidad de Cuenca
Facultad de Artes
Escuela de Diseño*

*“Diseño de un sistema de personajes basados en las historias
mitológicas del Ecuador para aplicarlo a títeres”*

tesina previa a la obtención del título de Diseñador Gráfico

*Autor:
Santiago Javier Cordero Peña*

*Director
Mst. Reynel Alvarado A.*



Resumen

El presente trabajo de graduación, se centra en generar un sistema de diseño mediante el análisis denotativo y connotativo de los personajes más representativos de tres leyendas ecuatorianas, como son “El perro encadenado”, “La capa del estudiante” y “El chuzalongo” para luego, en base a este análisis, desarrollar y registrar el proceso constructivo con la confección de títeres, entendidos como objetos didácticos para la enseñanza interactiva de los niños

Abstract

The graduation present work focuses on generating a design system through denotative and connotative analysis of the most representative of three Ecuadorian legends such as “The dog chained”, “student Layer” and “The chuzalongo” to then, based on this analysis, develop and record the construction process of puppet making, understood as learning objects for interactive teaching children



Indice

Introducción	13
Capítulo 1. Leyendas y mitos del Ecuador	19
1.1 Las leyendas como parte de la cultura	20
1.2 leyenda: del chuzalongo	23
1.2.1 Análisis denotativo del personaje	24
1.2.2 Análisis connotativo del personaje	25
1.3 leyenda: La capa del estudiante	28
1.3.1 Análisis denotativo del personaje	29
1.3.2 Análisis connotativo del personaje	30
1.4 leyenda: El perro encadenado	33
1.4.1 Análisis denotativo del personaje	34
1.4.2 Análisis connotativo del personaje	35
Capítulo 2.	39
2.1 síntesis morfológica	40
2.2 bocetos de los personajes	41
2.3 selección y detalle de las alternativas finales	44
Capítulo 3. Construcción de los prototipos y títeres	50
Títeres como medio interactivo de educación	50
Selección de materiales	52
Dibujo y cortes del personaje el Chuzalongo	53
Dibujo y cortes del personaje El perro encadenado	54
Dibujo y cortes del personaje la capa del estudiante	55
Armado, pintado y detalles finales del personaje de la leyenda: Chuzalongo	56
Armado, pintado y detalles finales del personaje de la leyenda: La capa del estudiante	57
Armado, pintado y detalles finales del personaje de la leyenda: El perro encadenado	58
Presentación de prototipos	59
Conclusiones generales	63
Bibliografía	64



UNIVERSIDAD DE CUENCA

Fundada en 1867

Yo, Santiago Javier Cordero Peña, autor de la tesis
“Diseño de un sistema de personajes basados en las historias mitológicas del Ecuador para aplicarlo a títeres”, 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 afición alguna de mis derechos morales o patrimoniales como autor.

Cuenca, 17/10/2013



Santiago Javier Cordero Peña
0104440482

Cuenca Patrimonio Cultural de la Humanidad. Resolución de la UNESCO del 1 de diciembre de 1999

Av. 12 de Abril, Ciudadela Universitaria, Teléfono: 405 1000, Ext.: 1311, 1312, 1316

e-mail cdjbv@ucuenca.edu.ec casilla No. 1103

Cuenca - Ecuador



UNIVERSIDAD DE CUENCA

Fundada en 1867

Yo, Santiago Javier Cordero Peña, autor de la tesis
“Diseño de un sistema de personajes basados en las historias mitológicas del Ecuador para aplicarlo a títeres”, certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autor/a.

Cuenca, 17/10/2013



Santiago Javier Cordero Peña

0104440482

Cuenca Patrimonio Cultural de la Humanidad. Resolución de la UNESCO del 1 de diciembre de 1999

Av. 12 de Abril, Ciudadela Universitaria, Teléfono: 405 1000, Ext.: 1311, 1312, 1316

e-mail cdjbv@ucuenca.edu.ec casilla No. 1103

Cuenca - Ecuador



Dedicatoria y Agradecimientos

Me gustaría dedicar esta Tesis a toda mi familia.

Para mis padres Javier y Tania, por su comprensión y ayuda en momentos buenos y no tan buenos. Agradecerles por siempre estar presentes en mi vida, siempre pendientes de mi crecimiento personal infundiéndome sus valores, sus principios y todo el amor.

A mi madre le agradezco por enseñarme con su ejemplo a ser esforzado a nunca desmayar ante las adversidades a enseñar con amor.

A mi padre le agradezco por confiar en mí, por enseñarme a ser disciplinado, a trabajar con esfuerzo y dedicación

Para mis hermanas que siempre han apoyado mi trabajo y han estado conmigo día con día ellas me han permitido mantener un equilibrio para conseguir al máximo mis objetivos



Introducción

La creación de personajes es un campo muy amplio en la práctica del diseño gráfico, en el que interviene todas las etapas de un proceso creativo. Desde su conceptualización, pasando por los bocetos, la ilustración y la construcción de los mismos, hasta su aplicación en productos decorativos, de entretenimiento e inclusive didácticos. Llevar el diseño de personajes a la construcción de títeres es una aplicación y un ejercicio de diseño que tienen un valor muy fuerte en la enseñanza ya que de esta manera se pueden introducir conocimientos en los niños, conocimientos que de otra forma no resultarían tan fácilmente adquiridos por ellos, por esta razón se escogió este medio para transmitir y fomentar nuestras tradiciones y costumbres, encarnadas, en este caso, por las leyendas populares más representativas del Ecuador.

De esta manera, en el capítulo I se desarrolla un análisis denotativo y connotativo, que será la base conceptual para el proceso de diseño de los principales personajes de tres leyendas populares escogidas para este trabajo. Esta información será la que permita generar las propuestas de diseño de personajes, y es la que le da el valor y el argumento que define a cada diseño particular.

En el capítulo II se plantea el proceso de diseño propiamente dicho, en el cual, tomando este análisis denotativo y connotativo de los personajes de las leyendas, se desarrolla la síntesis morfológica, que no es más que la traducción visual de estas características en bocetos preliminares, para luego elegir y presentar las alternativas definitivas en un nivel de alta calidad gráfica e ilustrativa.

Por último, en el capítulo III se presenta todo el registro de fabricación



de los personajes diseñados y convertidos en títeres, acompañado todo esto de una breve reflexión de su función lúdica y didáctica que permitirán, en última instancia, transmitir a los niños y a las nuevas generaciones el conocimiento de estas leyendas tradicionales. En este capítulo se puede ver desde los materiales, pasando por la construcción, fabricación, detalles y acabados, para presentar los prototipos finales.

En resumen, este trabajo tiene los siguientes objetivos:

objetivo principal

Diseñar un sistema de personajes en base a historias mitológicas del Ecuador para ser aplicados en la creación de títeres.

Objetivos Específicos:

- Seleccionar 3 historias mitológicas del Ecuador para analizar los principales personajes que intervienen en las mismas.
- Desarrollar un proceso de diseño para la creación de un sistema de personajes.
- Construir 3 prototipos de los personajes diseñados representados en títeres.

Vale recordad que esta investigación integrar todo el sistema de conocimientos y habilidades proyectadas en la carrera, y a su vez, pretende resolver un problema o situación práctica, con características de viabilidad, rentabilidad y originalidad aplicando todos los niveles reflexivo, metodológico, técnico, creativo y propositivo característicos de un proceso de diseño.



Capítulo 1. Leyendas y mitos del Ecuador

- 1.1 Las leyendas como parte de la cultura
- 1.2 leyenda: del chuzalongo
 - 1.2.1 Análisis denotativo del personaje
 - 1.2.2 Análisis connotativo del personaje
- 1.3 leyenda: La capa del estudiante
 - 1.3.1 Análisis denotativo del personaje
 - 1.3.2 Análisis connotativo del personaje
- 1.4 leyenda: El perro encadenado
 - 1.4.1 Análisis denotativo del personaje
 - 1.4.2 Análisis connotativo del personaje



Capítulo 1. Leyendas y mitos del Ecuador

En este capítulo, lo que se pretende desarrollar, a más de una breve reflexión sobre la importancia de las leyendas y mitos populares para la cultura en general, es un análisis denotativo y connotativo de los principales personajes de estas tres leyendas populares seleccionadas para este trabajo. Estas son: La leyenda del chuzalongo, la leyenda de la capa del estudiante y la leyenda del perro encadenado. Este análisis es una herramienta fundamental para el desarrollo de cualquier proceso de diseño, en este caso, diseño de personajes y posterior fabricación. Al tener por escrito de manera clara y descriptiva dichas características, el diseño formal de los personajes se vuelve mucho más coherente y se abren posibilidades creativas que a simple vista no se perciben con claridad, y que en definitiva son las que le dan la personalidad a los diseños que se propondrán más adelante.

1.1 Las leyendas como parte de la cultura

Ecuador es un país poseedor de una gran variedad de seres e historias mitológicas que han sido un vehículo de conservación de la identidad y la cultura de nuestros pueblos. Los mitos, creencias, las leyendas, las supersticiones, y las tradiciones sin duda son la riqueza cultural y se encuentran en el imaginario de todas las personas, ya que son tradición y nadie debería olvidarlas. Estas historias se transmiten de padres a hijos de generación en generación.

Los mitos, leyendas, supersticiones y creencias existen en toda la geografía del austro ecuatoriano con diversidad de variantes, incluso algunas se acoplan a diferentes lugares y formas de vida, dependiendo del sector, esto quizá se deba a que su forma de transmisión es generalmente oral. El transmitir esta información es importante para que las nuevas generaciones aprendan a querer lo suyo. Valorar estas tradiciones, que lamentablemente se están perdiendo y que son de vital importancia para no perder la identidad cultural, es algo que se debe concientizar en las nuevas generaciones, para esto, el Diseño como profesión, puede ser determinante como aporte para esta situación.

De aquí la idea de desarrollar este trabajo de creación y diseño de títeres basados en los personajes mitológicos de algunas de las leyendas del imaginario cultural del Ecuador, demostrando el aporte que el diseño puede dar a la cultura y al mismo tiempo,



enseñarla y transmitirla a los niños de una forma lúdica. Alfonso Gallegos C, en su libro Cuento Popular describe: “Contar es una necesidad del hombre. Por eso la perdurabilidad del cuento está asegurada. Mientras exista el género humano, habrá siempre necesidades de expresar la belleza, la alegría y el dolor. Siempre habrá alguien que vuelva a la forma primitiva y simplemente cuente...”¹ esto es muy importante, ya que los relatos mitológicos lo que buscan en su finalidad es transmitir por medio de personajes e historias fantásticas, valores morales, miedos y maneras de precaver peligros cotidianos.

Estas Leyendas y Mitos son parte importante de nuestra cultura, nuestros abuelos se criaron escuchando estas leyendas y nuestros padres nos las transmiten a nosotros, estos relatos son nuestras tradiciones. Estas historias muestran la manera que tenían nuestros antepasados de contar las cosas, de modo que tomando como ejemplo algunas de las leyendas más populares poder a continuación analizar detalladamente los atributos de los personajes para usarlos en el proceso de diseño y en su aplicación a títeres.

¹ C., A. G. (n.d.). *El Cuento Popular*. Retrieved 2013 28-4 from <http://www.flacsoandes.org/dspace/bitstream/10469/3557/4/03.%20El%20cuento%20popular.%20Alfonso%20Gallegos%20C..pdf>

¿Por qué la aplicación a títeres?

Los que hemos podido trabajar con títeres y niños nos podemos dar cuenta que

Estos muñecos son capaces de llegar a ellos de una manera extraordinaria, logrando niveles de conexión muy profundos, de esta forma podemos enseñarles algo ya que su atención está totalmente puesta en el títere, ¿Cómo se logra esto? Pues el títere al ser más pequeño que el niño este no siente que es una persona adulta la que esta interactuando y como se trata al niño de tu a tu, este se abre fácilmente y capta su atención.



1.2. La leyenda del Chuzalongo

El “Chuzalongo” vive en las montañas; allí se encuentran las pisadas, es del tamaño de un niño de seis años, con el cabello largo y sucio; del ombligo le sale un miembro como un bejuco de “Chuinsa”. Para que no “aviente” el aire malo del Chuzalongo que causa la muerte, se entra en la montaña, se rompe una rama y se marca; así ya ni puede hacer nada. Cuando está marcado ya no ataca a nadie, es muy juguetón e inquieto y ya 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.

Se cuenta que un agricultor tenía sus tierras en lo alto del monte, una noche cayó una tormenta y él, muy preocupado por el ganado solo, mandó a sus dos hijas a encerrarlos en el granero, ellas llegaron amarraron al ganado y se entraron en la cabaña. Alguien golpeo la puerta abrieron y no había nadie, se dieron la vuelta y era un pequeño ser con un enorme miembro viril enroscado en su cuerpo gritaron; pasaron las horas y ellas no regresaron con una mal presentimiento el anciano tomo su escopeta y se enrumbo hacia la cabaña, la lluvia caía a cantaros fría y pesada el viento soplaba tan gélido y triste, por fin al mirar a lo lejos la luz de la cabaña corrió y tumbó la puerta, encontrándose con una escena horrenda y macabra. Las muchachas tiradas en el piso descuartizadas en medio de un charco de sangre, y frente a ellas, el ser llamado el Chuzalongo todavía limpiándose su enorme falo de la sangre de las mujeres salto, corrió y jamás fue visto de nuevo...2

2. Transcripción de la leyenda tomada de: <http://mitosyleyendascuenca.blogspot.com/2012/07/>

[el-chuzalongo.html](#)

1.2.1 Análisis denotativo del personaje

Según la leyenda relatada, este personaje tiene las siguientes características denotativas:

- Vive en las montañas.
- Pasa sus días caminando en los bosques, aquí se encuentran las huellas de sus pisadas.
- Tiene el tamaño de un niño de 6 años (112 cm.).
- Cabello largo y sucio (rubio).
- Miembro viril muy largo.
- Su aliento causa la muerte.
- Es muy juguetón e inquieto.
- Tiene un humor malo.
- Salta y Corre.
- Es muy veloz y escurridizo.
- Es muy violento.
- Viola mujeres.
- Es muy viejo.
- Su mentalidad es de un niño.
- Usa ropas andrajosas y gastadas.



1.2.2 Análisis connotativo del personaje

Según esta leyenda, el personaje tiene las siguientes características connotativas:

El Chuzalongo, es un personaje mitológico cuyas características físicas asemejan a un duende de un metro de estatura, el cual vive en las montañas y es poseedor de un muy mal carácter y de un humor nefasto, capaz de matar a los moradores de las montañas con su aliento gélido, aunque es muy viejo tiene una mentalidad de niño, le gusta embromar a las personas, atemorizarlas, causarles pavor y dejarlas petrificadas con su sola presencia, el Chuzalongo tiene un falo enorme, tan grande como una liana, el cual lo mantiene enroscado en su cuerpo, le gusta mostrar su falo para causar temor a las señoritas, cuenta con un desenfrenado apetito sexual que lo lleva seducir audazmente o violar a las mujeres que encuentra solas y a las cuales, posteriormente, suele asesinar. Si se encuentra de mal genio, se lleva a algunas personas a su cueva.

Tiene una cara maligna, con una nariz grande y prominente, con la cual olfatea a las señoritas vírgenes, cuando estas están fuera de sus casas, tiene ojos pequeños y celestes, que le permiten mirar en la oscuridad de la noche, cejas pobladas, su cara es arrugada

de dientes, su aliento es tan pestilente, como carne descompuesta, el color de su tez es blanquecino, ya que el Chuzalongo es fruto de la unión de un español con una amerindia sus ropas andrajosas, rotas y gastadas, le permiten mimetizarse en el bosque, posee los pies vueltos atrás para confundir a sus perseguidores. Se alimenta de sangre humana, la sangre de las mujeres a las que viola.

El Chuzalongo, simbólicamente es el hijo de todas las mujeres, esto le da una carga incestuosa a sus violentos actos.

Este personaje mitológico, y las historias que se cuentan del Chuzalongo, sirvieron y siguen sirviendo a manera de escarmiento a las muchachas que ya están en edad adolescente y que quieren salir en las noches o solas a la calle; se cuenta la leyenda de este personajes para evitar que algo malo les pueda suceder, ya que este mundo está repleto de personas inescrupulosas.

La manera de cómo se describe la forma de Chuzalongo, de cabellos largos y rubios, con ojos celestes, muestran el temor de los padres a que sus hijas se dejen llevar por una persona de estas características, las mismas que en principio pueden ser atractivas, pero que tenga malas intenciones.

El lugar en que se desenvuelve la macabra escena de la violación



a las dos chicas, el campo, en la noche, con lluvia y frío, son elementos propicios para buscar refugio, es por esto, que este escenario se utiliza para contar la historia, además el bosque, es donde nadie puede escuchar.

La personalidad juguetona del Chuzalongo es un rasgo también característico de las personas que intentan parecer amigables, con tal de conseguir un fin.

Con todo esto, entonces la leyenda del Chuzalongo está dirigida a personas mujeres de una edad de 12 a 18 años en la pubertad, que viven en el campo o fuera de la ciudad, con un nivel de estudios de entre primaria y secundaria, que ayudan a sus padres en los quehaceres del hogar y en el campo.

La función fática de la leyenda: es llamar la atención y generar miedo ante personas extrañas.

La función conativa de la leyenda: es persuadir a las muchachas de no andar por las calles a horas de la noche.

La Función referencial de la leyenda: pretende informar con un ejemplo aterrador que es lo que podría suceder si no se tiene cuidado.

1.3- La leyenda de la Capa del estudiante.

Todo comenzó cuando un grupo de estudiantes se preparaban para rendir los últimos exámenes de su año lectivo. Uno de ellos, Juan, estaba muy preocupado por el estado calamitoso en el que se hallaban sus botas y el hecho de no tener suficiente dinero para reemplazarlas.

Para él era imposible presentarse a sus exámenes en semejantes fachas; sus compañeros le propusieron vender o empeñar su capa, pero para él eso era imposible...finalmente le ofrecieron algunas monedas para aliviar su situación, pero la ayuda tenía un precio; sus amigos le dijeron que para ganárselas debía ir a las doce de la noche al cementerio del El Tejar, llegar hasta la tumba de una mujer que se quitó la vida, y clavar un clavo, Juan aceptó. Casualmente aquella tumba era la de una joven con la que Juan tuvo amores en el pasado y que se quitó la vida a causa de su traición. El joven estaba lleno de remordimientos...pero como necesitaba el dinero, acudió a la cita.

Subió por el muro y llegó hasta la tumba señalada...mientras clavaba, interiormente pedía perdón por el daño ocasionado. Pero cuando quiso retirarse del lugar no pudo moverse de su sitio porque algo le sujetaba la capa y le impedía la huida...sus amigos le esperaban afuera del cementerio, pero Juan nunca salió.

A la mañana siguiente, preocupados por la tardanza se aventuraron a buscarlo y lo encontraron muerto. Uno de ellos se percató de que Juan había fijado su capa junto al clavo...no hubo ni apariciones ni venganzas del más allá, a Juan lo mató el susto.



1.3.1 Análisis denotativo del personaje

Según la leyenda descrita, este personaje tiene las siguientes características denotativas:

- Se llama Juan.
- Es estudiante.
- Se encontraba cursando los últimos exámenes.
- Se encontraba preocupado por sus botas rotas.
- No podía presentarse a los exámenes con las botas rotas.
- Sus compañeros le propusieron vender su capa.
- Sus compañeros le ofrecieron algunas monedas para que pudiese comprar sus botas.
- Para ganar esas monedas debía ir al cementerio del tejero y poner un clavo en una tumba.
- La tumba era de una mujer que se quitó la vida.
- Juan había traicionado a esta mujer en el pasado.
- Juan aunque estaba lleno de remordimiento necesitaba el dinero.
- Juan acudió a la cita a las 12 de la noche.
- Subió por el muro y llegó a la tumba.
- Mientras clavaba el clavo, pedía perdón por los daños causados.
- Cuando terminó de clavar el clavo intentó retirarse pero no pudo.
- Sintió que algo le sujetaba la capa y creyó que era aquella mujer.
- Sus amigos le esperaban fuera del cementerio.
- Al día siguiente fueron a buscarlo, pero encontraron a Juan muerto en la tumba donde clavó su clavo.
- Juan murió del susto.

1.3.2 Análisis connotativo del personaje

Según la leyenda de la capa del estudiante, dicho personaje tiene las siguientes características connotativas:

Juan es el personaje principal de la leyenda, “La Capa del estudiante”, éste según cuenta la historia es un estudiante de colegio, que tenía muy maltratadas sus botas, seguramente porque en aquella época los caminos pedregosos y el lodo arruinaban el calzado de todos, y como seguramente jugaban fútbol en el colegio sus botas estaban arruinadas, uno de los elementos muy importantes en su vestimenta, era la capa, y eso sus amigos lo sabían, entonces le proponen empeñarla para que tenga dinero para sus botas, como a Juan le gustaba gastar bromas a sus amigos, ellos también quisieron jugarle una a él, y para prestarle el dinero le dijeron que debería clavar un clavo en la tumba de una mujer suicida, en el cementerio de el tejar a las 12 de la noche, este requerimiento tiene muchos significados, ya que el espíritu de las personas suicidas se cree que nunca descansan además siempre buscan al causante de su tragedia, a media noche es cuando los espíritus se levantan es por ello que siempre es tan importante esta hora, y clavar un clavo en la tumba es sinónimo de despertar o perturbar el sueño del difunto, además aquella tumba era de una joven a la que Juan traicionó su amor, y ella



se suicido por esta razón, todo esto le daba vueltas en la cabeza a Juan pero por no quedar como un cobarde delante de sus amigos del colegio, aceptó, además necesitaba el dinero para sus botas, a las 12 de la noche trepó el muro del cementerio y llegó hasta la tumba de su ex novia, envuelto por la oscuridad de la noche empezó a clavar, como en aquella época no habían lámparas eléctricas si no de mechero y como no todas las calles eran iluminadas, la oscuridad reinaba, es por ello que al momento de clavar, el clavo aseguró también la capa, cuando quiso marcharse, al levantarse alguien tiro de la capa, ese alguien era el clavo, pero Juan atemorizado por todo lo que sucedió con su ex novia, pensó que era ella quien no le permitía retirarse de su tumba y de inmediato le sobrecogió un temor que le paralizó el corazón, ya que cuando existe temor, el cerebro segrega adrenalina al cuerpo, esto hace que los músculos se contraigan y que el corazón empiece a bombear más rápidamente por que también existe mayor ingreso de oxígeno a la sangre por esto calló muerto en ese mismo instante.

Con todo esto, entonces la leyenda de la capa del estudiante está dirigida a personas hombres de una edad de 15 a 25 años en la pubertad, y está contada para que aquellos hombres que les gusta jugar con los sentimientos de las mujeres lo piensen antes de destruirles el corazón, ya que esto puede llegar a instancias trágicas como el suicidio.

Esta trágica leyenda muestra con una comparación entre la muerte de la chica y la muerte de Juan, ella murió por amor, y fue ese mismo sentimiento el que carcomía la mente de Juan, y por eso murió.

La función fática de la leyenda: es llamar la atención y generar temor para que antes de hacer daño a alguien piensen bien, luego pueden arrepentirse.

La función conativa de la leyenda: es persuadir a los muchachos para que no hagan sufrir a las mujeres, también que tengan cuidado al hacer bromas pesadas a sus amigos, ya que estas pueden salir mal.

La Función referencial de la leyenda: pretende informar con un ejemplo aterrador que es lo que podría suceder si no se tiene cuidado con las bromas pesadas y si se le rompe el corazón a una mujer.



1.4- La leyenda del perro encadenado

Este monstruo sobrenatural, no era más que según las beatas de entonces, la encarnación del demonio, porque era un perro con cuernos y de sus ojos nacían ascuas que encandilaban en las tinieblas, y que dios había consentido que salieran del infierno, para ver asustados un tanto a frailes y “curuchupas”, que eran el azote de la incipiente sociedad cuencana; y que eran los transeúntes de las noches, en sus andanzas amorosas.

Este enorme animal, arrastraba una pesada cadena por los barrios por los que andaba y producía un gran estruendo que hacía temblar de los nervios a quienes lo escuchaban, de tiempo en tiempo emitía un sonido similar a la de un aullido, eran tan funestos que a veces coincidían con los graznidos de un búho.

Estos sonidos eran de mal augurio, sobre todo para los campesinos o indígenas, pues seguro quien los percibía estaba para morir muy pronto, por lo que un jocoso e ilustre bardo decía:

El búho grazno,
el perro aúlla,
el indio muere;
parece chanza
pero sucede... 3

3. Transcripción de la leyenda tomado de: <http://quesabesdecuenca.blogspot.com/2009/01/el-perro-encadenado.html>

1.4.1 Análisis denotativo del personaje

Según la leyenda relatada, este personaje posee las siguientes características o atributos denotativos:

- Es un monstruo sobrenatural.
- Según las beatas este es la encarnación del demonio.
- Es un perro con cuernos, de sus ojos nacían ascuas de fuego, que encandilaban en las tinieblas.
- Dios mismo permitió que saliese del infierno.
- Asustaba a Frailes y Curuchupas quienes transitaban por las calles de la ciudad en sus andanzas amorosas.
- Era un animal muy grande, enorme.
- Arrastraba una pesada cadena.
- Transitaba los barrios de Cuenca.
- El sonido de las cadenas era muy fuerte, tanto que hacía temblar de los nervios a quienes lo escuchaban.
- Solía aullar, y este sonido era tan espantoso que a veces coincidía con los graznidos de un búho.
- Los campesinos creían que estos graznidos u aullidos eran de mal augurio por que quienes lo escuchaban pronto morirían.



1.4.2. Análisis connotativo del personaje

El perro encadenado es un animal-demonio es decir, era un ser sobre natural, asemejaba a un perro, pero tenía cuernos y de sus ojos salían ascuas, que dejaban ciego a quien miraba en medio de la oscuridad, quienes cuentan esta leyenda son las beatas: (según el diccionario beata es la personas que se muestra muy devota y religiosa, generalmente de manera exagerada y fingida,) estas hablan acerca de este perro que atacaba por las noches a Frailes y a los curuchupas: (Curuchupas del quechua: Rabo de cura) son aquellas personas de mente muy conservadora y religiosa.

Aquí habla de aquellos transeúntes que por estar en andanzas amorosas salían en tinieblas a cometer sus pecados, muy comunes entre los frailes y los curuchupas.

El enorme perro, según cuenta la leyenda, arrastraba una pesada cadena, mientras recorría los barrios por las noches, hacía sonar esta cadena y este ruido producía pavor. Al hablar de un perro encadenado, hablamos de un animal privado de la libertad, los perros que se encuentran amarrados o encadenados suelen ser seres muy bravos y rabiosos. El aullido en la oscuridad suele referirse a la proximidad a la que se encuentra el animal, y el graznido del búho es un mensaje de la muerte, la combinación de estos dos significa que la muerte anda cerca, por eso dicen que quien escucha esto esta pronto a morir.

Un poeta decía:

*El búho grazno,
el perro aúlla,
el indio muere;
parece chanza
pero sucede...*

Refiriéndose a lo anteriormente citado: cuando se escucha el aullido y el graznido, un indio muere, parece mentira pero sucede.

La leyenda del perro encadenado está dirigida a aquellos hombres de Dios, y hombres que siguen los preceptos de la religión, que desviándose del camino buscan amoríos fuera del hogar, este relato intenta infundir temor en los frailes, y en todos los hombres de aquella época.

La función fáctica de la leyenda: es llamar la atención y generar temor para que ningún hombre busque amoríos fuera del matrimonio, y que los frailes, no pierdan el camino de la religión.

La función conativa de la leyenda: es persuadir a los hombres a que no salgan por las noches a buscar amoríos.

La Función referencial de la leyenda: pretende informar como si de castigo Divino se tratara cuando algún hombre está haciendo algo mal delante de los ojos de Dios, va a escuchar un aullido y un graznido, y está en peligro de muerte.



Conclusiones:

Al realizar este análisis denotativo y connotativo de los principales personajes de estas tres leyendas seleccionadas, podemos tener una perspectiva amplia de las características tanto formales como conceptuales que los personajes diseñados deberán cumplir para su posterior aplicación en títeres, ya que los títeres son un instrumento muy poderoso para transmitir enseñanzas necesitamos de estas descripciones para que al momento de mirar el muñeco títere, encontremos en él todas las características que definan al personaje.

Miramos que al describir a nuestros personajes de estas dos maneras tanto connotativa como denotativa llegamos a completar ciertos valores de personalidad que se le añadirán a los títeres, estos valores estarán presentes en la construcción y en el manejo de los mismos.



Capítulo 2.

2.1 síntesis morfológica

2.2 bocetos de los personajes

2.3 selección y detalle de las alternativas finales

Capítulo 2.

Introducción

En este capítulo, lo que se pretende mostrar, es en concreto la formación plana en 2d de los personajes, esto lo logramos con la ayuda del capítulo anterior, ya que con las descripciones y análisis Denotativos y Connotativos es posible dicha interpretación, la misma que ha partido de la síntesis morfológica hasta llegar a las alternativas finales, estas alternativas que corresponderán a el fundamento base para la fabricación de dichos títeres en el capítulo 3.

Partiremos de la síntesis morfológica de dichos personajes, se muestra paso a paso la realización de los mismos.

Capítulo 2. Proceso de diseño del sistema de personajes

2.1 síntesis morfológica

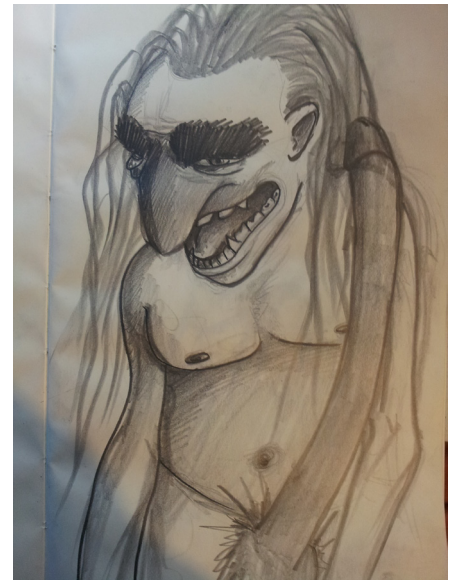
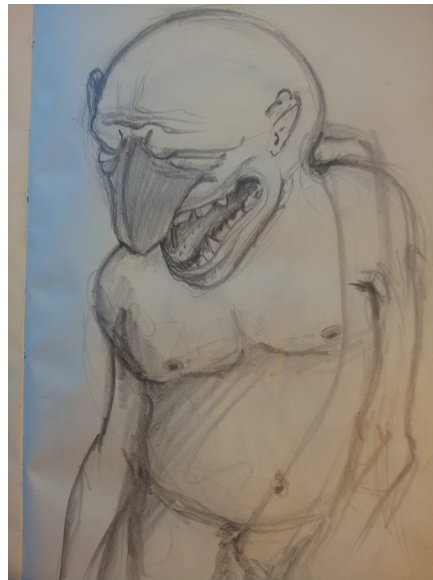
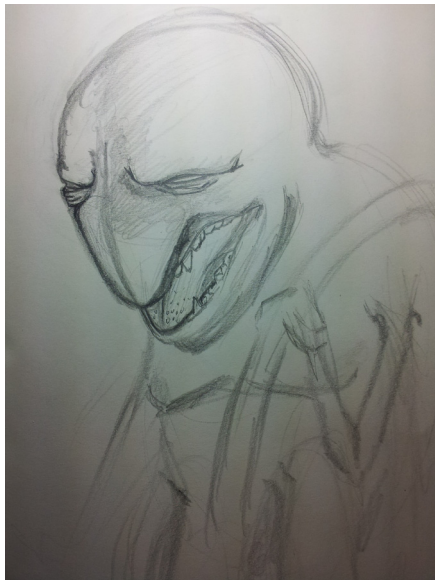
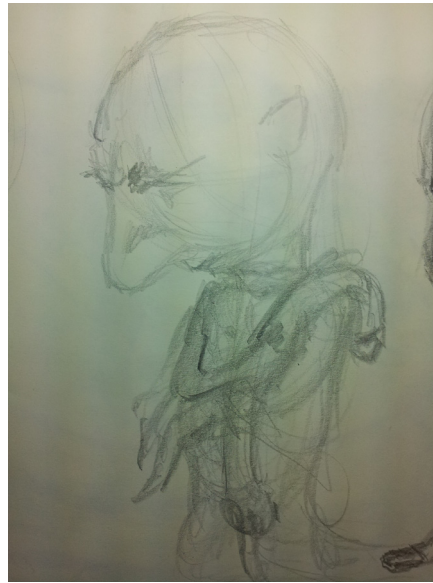
Sacando los rasgos más característicos de los personajes y junto al análisis denotativo y connotativo logramos esta síntesis morfológica. La morfología como su palabra lo indica es la disciplina que estudia la generación y las propiedades de la forma, La figura es simplemente inmaterial, y aunque quizás no se pueda ver o tocar, si es susceptible de representarla. Por ello si conocemos la figura podemos leer la morfología que es un proceso de comprensión y comunicación de la forma, esto hace que logremos gracias a este conocimiento desarrollar elementos tangibles.

2.2 bocetos de los personajes

El Chuzalongo



Duendes :
<http://www.destinoytarot.com/duendes-malos/>



La capa del estudiante



Ilustración joven con capa, libro de versos
Mariano Tomas



El perro encadenado



Perro Furioso



2.3 selección y detalle de las alternativas finales

El Chuzalongo

- Tamaño de un niño de 6 años.
- Cabello largo y suco.
- Miembro viril grande y largo.
- Su aliento es pestilente.
- Juguetón e inquieto.
- Salta y corre.
- Es muy viejo.
- Tiene mentalidad de niño.
- Viola mujeres.



La capa del estudiante

- Es estudiante.
- Se encuentra preocupado por sus botas.
- Tiene las botas rotas.
- Tiene capa.
- Sus compañeros le ofrecieron algunas monedas.
- Juan era un rompe corazones.
- Juan fue a las 12 pm. al cementerio.
- Escaló el muro del cementerio.
- clavó en aquella tumba un clavo.
- Juan Era muy asustadizo.
- Juan Murió del susto.



El perro encadenado

- Es un monstruo sobrenatural.
- Es la encarnación del demonio.
- Es un perro con cuernos.
- De sus ojos nacía ascuas de fuego.
- Asusta a frailes y curuchupas.
- Arrastraba una pesada cadena.
- Era un animal muy grande.
- Transitaba los barrios de cuenca.
- El sonido de las cadenas era muy fuerte.
- Solía aullar.
- El que escuchaba este aullido Pronto moría.





Conclusiones:

Gracias a la síntesis morfológica, el diseño de los personajes surgió y dió origen a las tres últimas ilustraciones, de las cuales procederán los muñecos que a continuación se desarrollarán, los mismos que intentarán ser lo más apegado posible a la imagen ilustrada, con este estudio lograremos dar paso a la elaboración de dichos Títeres.



Capítulo 3.

3. Construcción de los prototipos y títeres

3.1 Títeres como medio interactivo de educación

3.2 Selección de materiales

3.3 Dibujo y cortes

3.3.1 Dibujo y cortes del personaje el Chuzalongo

3.3.2 Dibujo y cortes del personaje El perro encadenado

3.3.3 Dibujo y cortes del personaje la capa del estudiante

3.4 Armado, pintado y detalles finales

3.4.1 Armado, pintado y detalles finales del personaje de la leyenda: Chuzalongo

3.4.2 Armado, pintado y detalles finales del personaje de la leyenda:

La capa del estudiante

3.4.1 Armado, pintado y detalles finales del personaje de la leyenda:

El perro encadenado

3.5 Presentación de prototipos

Personaje: El Chuzalongo

Personaje: El Perro encadenado

Personaje: La capa del Estudiante

Capítulo 3:

3. Construcción de los prototipos y títeres

3.1 Los títeres como medio interactivo de educación

Los títeres en Latinoamérica y en nuestro país han tenido mucha importancia, a tal punto que no sólo se ha mostrado títeres en obras de teatro si no también en la televisión, y su impacto ha sido tremendo, los más destacados son: en Chile “31 minutos”, el cual fue un programa de títeres que rompió todos los esquemas en cuanto a humor y personificación, en México “Plaza Sésamo” el cual, hasta ahora se sigue transmitiendo y ya lleva al aire más de dos décadas enseñando a los niños buenas costumbres y valores; en nuestro país “Arcandina” fue un programa cultural muy fuerte en el tema educativo, en éste se destacaban personajes animales típicos de las regiones del país que contaban historias relacionadas con la protección y el cuidado del medioambiente, estos programas nos muestran la variada posibilidad de representar con títeres aquellas maravillas que nos rodean y de las cuales somos poseedores, como por ejemplo los mitos y las leyendas. Es importante la ejecución de mi proyecto ya que de esta manera daré a conocer las leyendas mitológicas de mi país y mostraré los títeres que es una tradición que se esta



perdiendo; al mostrar de manera lúdica cada historia contada por un personaje, lo que hacemos es alejar a los niños de los videojuegos y los adentramos a un mundo en donde el juego y la interacción con los demás es fundamental en su formación integral. Es importante mi proyecto ya que las personas van a poder aprender sobre mitología y jugar también, de esta manera jugar aprendiendo.

Los Títeres tienen un valor muy fuerte en la enseñanza ya que de esta manera se pueden introducir conocimientos en los niños, conocimientos que de otra manera no resultarían tan fácilmente adquiridos por ellos, por esta razón escogí este medio para transmitir conocimientos.

3.2 Selección de materiales

- 1.- Tijeras
- 2.- esponja
- 3.-acrílicos
- 4.-cemento de contacto
- 5.-laca en Aerosol
- 6.-pasta para modelar
- 7.- felpa.



1



2



3



4



5



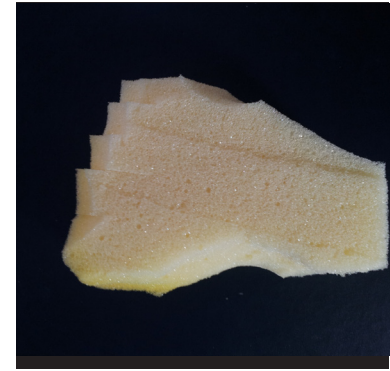
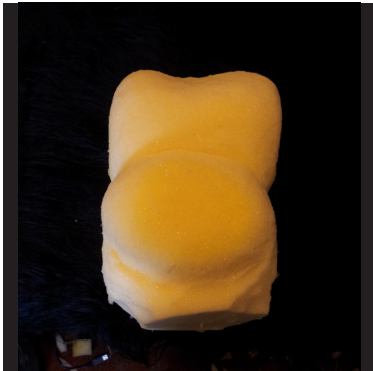
6



7

3.3 Dibujo y cortes

3.3.1 Dibujo y cortes del personaje el Chuzalongo



Lo que podemos ver en estas fotografías es el proceso de tallado por piezas, del personaje el Chuzalongo.



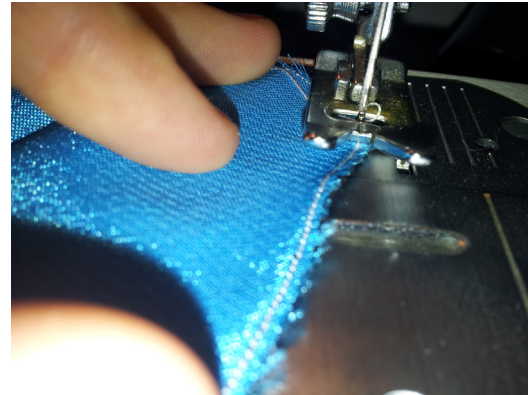
3.3.2 Dibujo y cortes del personaje El perro encadenado



Lo que podemos ver en estas fotografías es el proceso de tallado por piezas, tallado, pintado y cortes en tela felpa para el cuerpo del personaje el Perro encadenado.



3.3.3 Dibujo y cortes del personaje la capa del estudiante



Lo que podemos ver en estas fotografías es el proceso de tallado y confección de ropa en maquina de cocer para el personaje la capa del Estudiante.

3.4 Armado, pintado y detalles finales

3.4.1 Armado, pintado y detalles finales del personaje de la leyenda: Chuzalongo



Proceso de armado y pintado y detalles para el personaje el Chuzalongo



3.4.2 Armado, pintado y detalles finales del personaje de la leyenda: La capa del estudiante



Proceso de armado y pintado y detalles para el personaje de la
Capa de estudiante.

3.4.1 Armado, pintado y detalles finales del personaje de la leyenda: El perro encadenado



Proceso de armado y pintado y detalles para el personaje de la Capa de estudiante.

3.5 Presentación de prototipos

Personaje: El Chuzalongo

Ficha técnica:

Tamaño: 68cm x 22cm

Materiales: Esponja, felpa y pasta para modelar.



Personaje: El Perro encadenado

Ficha técnica:

Tamaño: 42cm x 22cm

Materiales: Esponja, felpa y pasta para modelar.



Personaje: La capa del Estudiante

Ficha técnica:

Tamaño: 17cm x 6cm

Materiales: Esponja y tela.



Conclusiones:

La construcción de títeres siempre es satisfactoria, escoger los materiales adecuados y darles forma no es tarea fácil, pero pensar en 3D, dar volumen a objetos planos para llegar a tener una forma definida, matizarlos con los colores adecuados y darle personalidad eso hace de un simple objeto una pieza de impacto, un títere que genere emoción que aflore nuestros sentidos, que pueda captar nuestra atención que de por sí ya está dispersa en un mundo que nos absorbe, eso hace del títere un objeto mágico.



Conclusión general:

Se a logrado generar un sistema de diseño de personajes, mediante el análisis denotativo y connotativo de los personajes principales de 3 leyendas del Ecuador, este analisis fue la base para obtener la síntesis morfológica, generar bocetos de dichos personajes, hacer una selección de las alternativas más optimas para posteriormente dar paso a la ilustración detallada de estos personajes; Al momento de tener establecida la imagen en 2D de nuestros personajes, podemos empezar a pensar en trasladar esa imagen a un objeto, la selección de materiales a utilizarse, el porque de utilizar dichos materiales en la elaboración de nuestros prototipos, se ha utilizado materiales maleables como la esponja la misma que tiene características muy funcionales tanto para la elaboración como para el manejo del títere.

Se ha elaborado 3 muñecos títeres que poseen características propias de la leyenda a la que pertenecen, se han previsto tres tamaños diferentes, y diferentes formas de manejo de cada títere, pero siendo los tres, títeres de mesa.

Esta tesina me ha servido mucho para desarrollar la formación de personajes mediante la síntesis y el estudio de algo tan cultural y tan valioso como son las leyendas Ecuatorianas, las mismas que vienen cargadas de todo el folklore de nuestros pueblos y son un pilar fundamental para poder entender de donde venimos y hacia dónde vamos.

Bibliografía

C., A. G. (n.d.). El Cuento Popular. Retrieved 2013 - 28-4 from <http://www.flacsoandes.org/dspace/bitstream/10469/3557/4/03.%20El%20cuento%20popular.%20Alfonso%20Gallegos%20C..pdf>

Camará, S. (2009). El dibujo humorístico. En S. Camará, El dibujo humorístico. Barcelona: Parramón.

EDGPATM, J. R. (n.d.). <http://patomiller.wordpress.com/2011/08/04/mitos-creencias-y-leyendas-de-nuestro-pueblo/>. Retrieved 2013 30-04 from <http://patomiller.wordpress.com/2011/08/04/mitos-creencias-y-leyendas-de-nuestro-pueblo/>: <http://patomiller.wordpress.com/2011/08/04/mitos-creencias-y-leyendas-de-nuestro-pueblo/>

Kaplin, Stephen. (2000) El Arbol del títere. Un modelo para el teatro de títeres. La Habana: Casa de Las Américas.

Labudovic, A., & Vukusic, N. (2009). El todo en uno del diseñador gráfico. Barcelona: Promopress.

Landivar U., Manuel Agustín. (1971) Contribución a mitos y leyendas en el Azuay y Cañar. Cuenca: Casa de la Cultura Ecuatoriana. Núcleo del Azuay

Reino, L. (n.d.). Blog Mitos y Leyendas de Cuenca. Retrieved 2013 - 28-4 from <http://mitosyleyendascuenca.blogspot.com/2012/07/el-chuzalongo.html>

Rodríguez Castelo, Hernán. (s.a) leyendas ecuatorianas. Quito: Ariel.

Rogozinski, Viviana. (2001). Títeres en la escuela: expresión, juego y comunicación. Buenos Aires. Ediciones Educativas .



Parramón, j. M. (1981). Cómo dibujar la figura humana. En j. M. Vilasaló, Cómo dibujar la figura humana (pág. 14). Barcelona: Parramón.

Skilton, Graciela. (2010). Títeres, confesión, obras y actividades. Buenos Aires: LESA.

(Camará, 2009)

(Magnus, 1982)

(Parramón, 1981)

<http://www.destinoytarot.com/duendes-malos/>

<http://quesabesdecuenca.blogspot.com/2009/01/el-perro-en-cadenado.html>

<http://mitosyleyendascuenca.blogspot.com/2012/07/el-chuzalongo.html>

<?> C., A. G. (n.d.). ElCuentoPopular. Retrieved 2013 28-4 from <http://www.flacsoandes.org/dspace/bitstream/10469/3557/4/03.%20El%20cuento%20popular.%20Alfonso%20Gallegos%20C..pdf>

