



UNIVERSIDAD DE CUENCA
FACULTAD DE ARTES
CARRERA DE DISEÑO

DISEÑO DE UN SISTEMA DE ILUSTRACIÓN DE NUEVAS
PROPUESTAS ALTERNATIVAS SOBRE LEYENDAS
TRADICIONALES DE CUENCA Y SUS ALREDEDORES,
MEDIANTE EL USO DE FOTOGRAFÍA E ILUSTRACIÓN DIGITAL

Tesis previa a la obtención
del Título de Diseñador Gráfico

AUTOR:

ISMAEL PATRICIO PICÓN LARGO
C.I: 0105279160

DIRECTOR:

DIS. JUAN PABLO DÁVILA ZAMORA
C.I: 0105476501

Cuenca - Ecuador
Mayo - 2017



Resumen

EL DISEÑO DE UN SISTEMA DE ILUSTRACIÓN DE NUEVAS PROPUESTAS ALTERNATIVAS SOBRE LEYENDAS TRADICIONALES DE CUENCA Y SUS ALREDEDORES, MEDIANTE EL USO DE FOTOGRAFÍA E ILUSTRACIÓN DIGITAL. Es un proyecto que se basa en el análisis de las leyendas tradicionales cuencanas y sus alrededores, con la intención de crear historias nuevas a partir de las tradicionales.

Estas leyendas se han mantenido hasta el día de hoy y están consideradas un patrimonio oral, por lo tanto el proyecto se planteó conservarlas mediante una nueva propuesta gráfica con bases en el diseño editorial, donde se utiliza la ilustración digital y la fotografía como técnicas principales

El proyecto muestra como resultado un producto editorial impreso, el mismo que cuenta con 5 leyendas distintas a disposición del público lector.

Palabras Clave

Diseño Gráfico
Ilustración Digital
Fotografía
Diseño Editorial
Leyendas
Patrimonio Oral
Foto - ilustración
Cuenca

Abstract

THE DESIGN OF AN ILLUSTRATION SYSTEM OF NEW ALTERNATIVE PROPOSALS ON TRADITIONAL LEGENDS FROM CUENCA AND ITS SURROUNDING AREAS, THROUGH THE USE OF PHOTOGRAPHY AND DIGITAL ILLUSTRATION. It's a project that is based on the analysis of traditional Cuencano legends, including those that come from surrounding areas of Cuenca, with the intention of creating new stories derived from the traditional ones. These legends have remained until today and are considered an oral heritage, therefore, the project arose to support the conservation of these legends through a new proposal graphic with roots in editorial design, which uses digital illustration and photography as principal techniques.

As a result, the project shows a printed product, which contains 5 different legends for the public to read.

Keywords

Graphic Design
Digital Illustration
Photography
Editorial Design
Legends
Oral Heritage
Photo - illustration
Cuenca



Contenido

Capítulo 1 - Narrativas y leyendas

1.1 Géneros Narrativos	11
1.1.1 La Novela	11
1.1.2 Cuento	12
1.1.3 Fábula	12
1.1.4 Mito.....	12
1.1.5 Leyenda.....	13
1.2 Estructuras Narrativas en General	14
1.2.1 Elementos de una narración	14
1.2.2 Personajes.....	15
1.2.3 Tiempo y espacio.....	16
1.3 Homólogos y sus historias alternativas	17
1.3.1 Cuentos de los Hermanos Grimm	17
1.3.2 Análisis de la estructura narrativa de la obra cinematográfica de Robert Stromberg “Maléfica“	19
1.3.3 Tommy Wirkola, película “Hansel y Gretel, cazadores de brujas“	20
1.4 Descripción de leyendas tradicionales y análisis de estructuras narrativas	21
1.4.1 El Farol de la Viuda	21
1.4.2 Los Gagones	22
1.4.3 Las Brujas.....	23
1.4.4 El Zhiro	24
1.4.5 El Perro Encadenado	25

Capítulo 2 - Ilustración Gráfica

2.1 La Ilustración Gráfica	27
2.1.1 Introducción	27
2.2 Géneros de la Ilustración	28
2.2.1 Ilustración Conceptual/Concept Art	28
2.2.2 Ilustración Publicitaria.....	28

2.2.3 Ilustración Narrativa.....	28
2.3 Técnicas de la Ilustración	29
2.3.1 Contenido General	29
2.3.2 Foto- Ilustración	31
2.4 Proceso de ilustración narrativa	34
2.4.1 Guión gráfico	34
2.5 Fotografía de paisajes	35
2.6 Diseño e ilustración de personajes	36

Capítulo 3 - Proceso de Diseño

3.1 Brief de Diseño	43
3.2 Estructura narrativa de las leyendas	44
3.2.1 Infografía de comparación entre las historias originales y las propuestas alternativas	44
3.3 Sistema Editorial	54
3.3.1 Componentes editoriales del libro	56
3.4 Proceso de ilustración- Concept Art	61
3.4.1 Bocetaje.....	61
3.4.2 Diseño de personajes.....	64
3.4.3 Digitalización	67
3.4.4 Retoque fotográfico y digital	68
3.4.5 Diseño e ilustración de la portada	70
3.4.6 Separador de historias	72
3.4.7 Sistema de Portadas	72
3.4.8 Ilustración de las leyendas	78
Conclusiones generales	80
Anexos	81
Índice tabla de figuras	94
Bibliografía	98



Universidad de Cuenca
Clausula de derechos de autor

Ismael Patricio Picón Largo, autor del Trabajo de Titulación "DISEÑO DE UN SISTEMA DE ILUSTRACIÓN DE NUEVAS PROPUESTAS ALTERNATIVAS SOBRE LEYENDAS TRADICIONALES DE CUENCA Y SUS ALREDEDORES, MEDIANTE EL USO DE FOTOGRAFÍA E ILUSTRACIÓN DIGITAL", 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, mayo de 2017

Ismael Patricio Picón Largo

C.I: 0105279160



Universidad de Cuenca
Clausula de propiedad intelectual

Ismael Patricio Picón Largo, autor del Trabajo de Titulación "DISEÑO DE UN SISTEMA DE ILUSTRACIÓN DE NUEVAS PROPUESTAS ALTERNATIVAS SOBRE LEYENDAS TRADICIONALES DE CUENCA Y SUS ALREDEDORES, MEDIANTE EL USO DE FOTOGRAFÍA E ILUSTRACIÓN DIGITAL", certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autor.

Cuenca, mayo de 2017

Ismael Patricio Picón Largo

C.I: 0105279160



DEDICATORIA:

Primero a Dios, por ser mi fuerza y guiar mi camino . A toda mi familia, en especial a mis padres y hermanas, por su apoyo.
A mis compañeros de clase y amigos, que me permitieron compartir momentos amenos a lo largo de mi carrera.

AGRADECIMIENTO:

Un agradecimiento infinito a mi familia por el apoyo recibido durante la realización de este proyecto.
Al Dis. Juan Pablo Dávila, por el gran apoyo brindado a lo largo de este proceso, quien con su paciencia y amplios conocimientos en la rama, supo guiarme para finalizar con éxito.

OBJETIVO GENERAL

Diseñar un libro ilustrado, con base en leyendas de Cuenca y sus alrededores, con el apoyo de técnicas mixtas, para ser plasmado en un producto editorial impreso.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Identificar las principales leyendas tradicionales de Cuenca y sus alrededores, así como sus principales personajes, para desarrollar el libro.
- Experimentar con las técnicas de ilustración, fotografía y técnicas mixtas, que se usarán para la representación de las leyendas.
- Aplicación de los resultados obtenidos de la investigación, en un producto editorial impreso.

Capítulo 1

Narrativas y leyendas



1.1 Géneros Narrativos

Los géneros narrativos tienen la principal característica de relatar historias ya sean estas reales, ficticias o simplemente basadas en la vida del autor. El hombre siempre ha tenido la necesidad de contar hechos para recordar eventos, hazañas o momentos que tuvieron gran importancia y se los recuerda gracias a la narrativa oral. No obstante, desde niños se tiene los primeros contactos con la narrativa a través de los cuentos infantiles, historias que se elaboran con la imaginación, películas, textos en la escuela, etc. Es decir, se desarrolla una narrativa oral o escrita sin importar el ámbito o naturaleza en la que se desarrolle.

Para tener más clara la idea sobre la narrativa, Turmo y González (2010) afirma:

La narración sobre todo en los textos literarios suele estar combinada con el diálogo y con la descripción, dando lugar a textos complejos con distintas secuencias. (p.67)

Entre los géneros narrativos que vamos a describir a continuación están:

- La Novela
- El Cuento
- La Fábula
- El Mito
- La Leyenda

1.1.1 La Novela

La palabra Novela es un término italiano, esta se utiliza para designar un poema narrativo de la tradición literaria. La novela desarrolla una trama, describe personajes y lugares, definiendo a los personajes como elementos importantes. La novela es considerada también extensa y compleja sobre todo en la descripción y diálogos que posee. Los personajes en general toman acciones complicadas, dependiendo del espacio, la época y el tiempo. Existen muchos ejemplos sobre tipos de novelas; Rodríguez menciona varios:

- **Bizantina:** Aventuras complicadas.
- **Caballeresca y cortesana:** Aventuras y amores de los caballeros en la época medieval.
- **Libro de caballerías:** Aventuras de un caballero, sus amores y su ideal de justicia.
- **Sentimental:** Historias amorosas.
- **Pastoril:** Relativo a la vida campestre y amores neoplatónicos.
- **Morisca:** Aventuras y amores entre moros y cristianos.
- **Picaresca:** Aventuras de un pícaro relatadas por él mismo.



1.1.2 Cuento

Este género narrativo relata una acción que tiene en común con la ciencia ficción, se desarrolla de manera sencilla, utiliza pocos personajes para representar la trama y la parte más importante resulta ser el desenlace. Todo está enfocado en la acción central en la que intervienen los personajes.

Los principales receptores del mensaje que el cuento aporta son los niños, porque siempre está reflejado en ellos el interés por aprender y a su vez por dejarse llevar con la narración oral del cuento.

Por todo lo mencionado, Isabel Tejerina (2008) en su ensayo "La narración oral: Un arte al alcance de todos", menciona:

El poder de los cuentos radica en incitar la imaginación de los pequeños y de los mayores para vivir las aventuras humildes y maravillosas de hombres de todas partes y de siempre que se han esforzado por inventar lo real para afrontarlo mejor. (p.3)

1.1.3 Fábula

La fábula tiene relación con la literatura infantil, es decir se ha adaptado el texto con ilustraciones llamativas para los niños en especial. Los acontecimientos que narra la fábula tienen un orden temporal, las acciones que se desarrollan no son precisamente por personas.

Esta composición literaria está relacionada al origen, tradiciones y creencias que varios pueblos tienen. Las fábulas relacionan su historia con la vida cotidiana y la vida social, integrando personajes ficticios o reales con el fin de proponer una moraleja.

1.1.4 Mito

El mito es constituido por la narración del origen de un acontecimiento, estos sucesos se dieron mucho antes de que el hombre fuera creado. Todo está relacionado con la existencia del ser humano y la justificación de su misión en el mundo.

El mito forma parte de una narración de tipo oral, pero que no cuenta con un autor principal, sino solamente por las personas que lo han venido narrando, es por eso de que existen varias versiones de un mito.

Así, el mito se transmite gracias a la sociedad misma y los receptores de su relato mítico reciben un mensaje de origen sobrenatural (Bernard, 1983).

1.1.5 Leyenda

La leyenda es una narración oral o escrita, donde los elementos que intervienen se basan en ocasiones en hechos reales.

Es una oportunidad para conocer las tradiciones y costumbres de un lugar, se elabora un acontecimiento sobre un personaje real o fantástico.

Además, se transmiten de generación en generación; algunas personas dicen que desde de la colonia, pero siempre se tiene presente estos relatos con el paso del tiempo.

Importante aclarar que así como el mito no sólo es patrimonio de los grupos indígenas; la leyenda y el cuento tampoco son exclusivos del folclor. Los cuentos y las leyendas son expresiones del modo de vida de los grupos humanos cumpliendo dentro de ellos funciones importantes aunque diferentes a las que desempeña la mitología. (Villa, 1991, p.41)

Existe una diferencia entre el mito indígena y la leyenda folklórica, debido al diferente camino que toman los investigadores, estos se basan en estudios sociales y folklóricos.

Su trabajo fue realizado de cierta manera que se pudo captar las costumbres de los pueblos a lo largo del tiempo hasta la actualidad.

Los mitos y leyendas están consideradas un patrimonio de las personas desde hace mucho tiempo; la necesidad del hombre por dejar huella y que esta sea recordada por mucho tiempo, reflejándose en los mismos, de ahí varias explicaciones sobre la vida, la creación del mundo y el universo. Este patrimonio estaba dispuesto para pueblos y sociedades que manejaban una manera de expresarse verbal, para poder contar su forma de vida, su cultura y para poder transmitir este contenido cultural a las generaciones que iban por delante de las suyas.

1.2 Estructuras Narrativas en General

Para analizar estructuras narrativas se empieza por el tipo de discurso que se va utilizar, en este caso un narrativo, el mismo que se utiliza para contar una historia o suceso. También tiene mucho que ver la narración, ya que relata hechos imaginarios o reales con la intervención de personajes en un espacio o lugar determinado.

Un elemento muy importante dentro de la narración es el relato, ya que cuenta una historia sin reflejarla en toda su extensión, con el fin de que ciertos detalles queden a la imaginación del lector.

Además, el relato muestra una serie de acontecimientos bien estructurados, los mismos que se integran a las historias para que tengan sentido. Dentro del texto narrativo se encuentra una historia que está compuesta por acontecimientos, actores, los mismos que llevan a cabo diferentes acciones.

1.2.1 Elementos de una narración

Pero para ser más específicos, la trama que se desarrolla se basa en lo siguiente:

- **Planteamiento:** Presentación del marco, los personajes como tal.
- **Conflicto:** Es el problema que se origina, haciendo posible el desarrollo de la narración.
- **Re (acción):** Es la respuesta que el acontecimiento inicial provoca en algún personaje.
- **Acción:** Son los hechos que viven y realizan los personajes.
- **Solución:** Es el desenlace final de la narración.

Si se analiza la estructura narrativa en los cuentos infantiles como por ejemplo Caperucita Roja, la misma que involucra una cantidad mínima de personajes como la niña, la abuela, el lobo y el leñador, además un espacio público que llegara a ser el bosque. Otros cuentos que también muestran estructuras narrativas simples son Hansel y Gretel, los tres Cerditos, etc.

Vladimir Propp, relaciona varios cuentos para encontrar ciertas similitudes y para descubrir que estos están creados por tradiciones populares y cultas, sobre todo de las que se han venido transmitiendo oralmente. Propp propone tres puntos para la estructura de una historia narrativa:

1. Planteamiento.
- 2.-Nudo y desarrollo.
- 3.-Desenlace.

Cabe recalcar que la trama no necesariamente se presenta de manera ordenada, el autor dispone del orden desde su punto de vista, empezando por el nudo o desarrollo sin dar paso al planteamiento, esto es conocido como principio *in medias res*¹.

Por otra parte hay narraciones que comienzan por el final de la historia, este se dice que es un comienzo *in extremas res*².

En las novelas, la narración está dividida en capítulos, siguiendo criterios de tiempo y espacio. En el siglo XIX y XX, siempre se dejaba al final de un capítulo cierta intriga para llamar la atención del lector y despertar su curiosidad por saber que va a suceder después. Con diferencia a novelas del siglo XX, los autores prefieren dividir en secuencias los capítulos largos es decir, fragmentos pequeños de texto.

La división en capítulos representa también una cierta ayuda para el lector, por cuanto, muchas veces, el cierre de capítulo contiene una cierta conclusión argumental y es en ese lugar en el que se puede suspender la lectura. (Turmo y Gonzales, 2010, p.12)

¹ In medias res: Técnica literaria conde la narración empieza en la mitad de la historia.

² In extrema res: Se utiliza para describir los últimos momentos de personas o sucesos.

1.2.2 Personajes

Los personajes son un elemento importante dentro de la obra, muchas veces son de tipo natural o sobrenatural. De esta manera Turmo y Gonzales (2009) proponen una clasificación:

1.-Individuales y colectivos. En la narración estos personajes se desarrollan de manera individual y otras veces de manera colectiva, dependiendo del punto de vista del autor y del contexto en el que se desarrolla la obra.

2.- Redondos y planos. Estos personajes planos presentan las mismas características y acciones durante toda la obra, mientras que los redondos dependiendo de la acción cambian durante toda la narración y muestran diferentes posturas.

3.-Principales y secundarios. Los personajes principales están involucrados directamente con la historia, todo gira en torno a ellos, mientras que los secundarios tienen una actuación no tan directa con la obra.

Greimas propone 6 actantes, los mismos que tienen una estructura más simple:

- **Sujeto:** Personaje que realiza la acción.
- **Objeto:** Objetivo que mueve al protagonista sea esta una persona, objeto o cosa.
- **Emisor:** Es el que impulsa al sujeto a actuar. Puede ser una situación, una idea, un objeto o una persona.
- **Oponente:** Es el que interfiere en la acción del sujeto.
- **Destinatario:** Es el que recibe directa o indirectamente el beneficio o perjuicio del sujeto.
- **Ayudante:** Es el que favorece la acción del sujeto.

1.2.3 Tiempo y espacio

Cuando se realiza una acción, esta se desarrolla en un lugar y tiempo determinado. En algunas narraciones se considera muy importante dar a conocer esto en una historia, ya que ayuda mucho a que la narración interna tenga más sentido.

A la hora de analizar un relato deberemos analizar siempre espacio y tiempo, puesto que, además de su importancia propia, nos ayudarán a establecer la estructura interna del texto. (Turmo y Gonzales, 2009, p.76)

El tiempo analiza las acciones realizadas en un momento específico, como en presente pasado o futuro, dependiendo mucho de las características y enfoque que tiene el personaje. Para ello se va a distinguir los siguientes conceptos del tiempo dentro de la narración:

- **Tiempo causal:** Presenta las acciones en un orden lógico.
- **Anacronía:** Provoca una ruptura temporal en la narración.
- **Racconto:** Retroceso extenso en el tiempo y vuelta al presente.
- **Flash Back:** Retroceso temporal breve y retorno rápido al presente.
- **Prolepsis o Flash Forward:** La narración mira hacia el futuro.

El espacio en cambio da un gran aporte a la caracterización del personaje, creando la atmósfera adecuada para que se desarrollen ciertas acciones. Es muy importante describir el espacio para dar a conocer donde suceden los hechos, ya que en él se va a desarrollar la historia; a veces se lo hace detalladamente y otras no dependiendo del estado de ánimo del personaje o la situación. El espacio como elemento simbólico da al personaje una importancia significativa, sea este positivo o negativo.

Para acabar, precisar que al analizar los espacios que aparecen en un cuento o novela nos será útil distinguir entre espacios abiertos o cerrados, públicos privados, urbanos o rurales, reales o imaginarios. (Turmo y Gonzales, 2009, p.73)

Si se analiza el concepto del tiempo en el cual fueron desarrolladas las leyendas tradicionales con las que se va a trabajar, estas se refieren a un "Tiempo Casual", debido a que todas las acciones presentadas durante la historia, se desarrollaron con un orden, el mismo que mantenían hasta la actualidad.

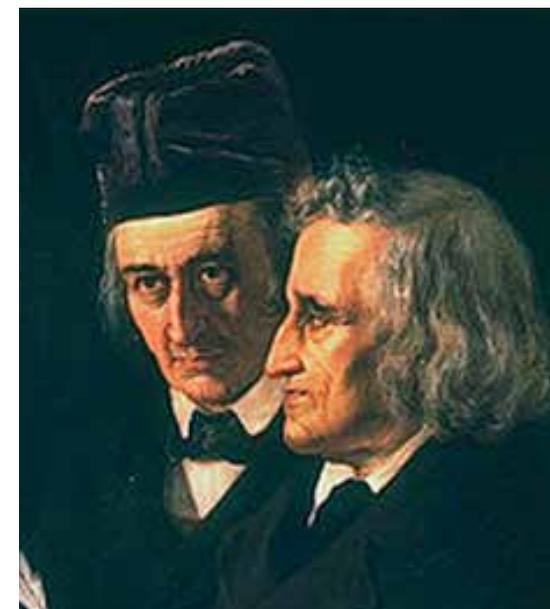


Figura 1 Hermanos Grimm (Cuentos Clásicos, siglo XIX)

1.3 Homólogos y sus historias alternativas

Una de las principales características que se va a realizar con el proyecto, es mostrar una historia alternativa, en este caso se va a desmentir la parte irreal y fantástica de la historia, generando nuevas historias partiendo de las tradicionales. La idea es que la gente pueda apreciarlas de manera distinta. A continuación se va a analizar algunos homólogos que muestran una trama similar.

1.3.1 Cuentos de los Hermanos Grimm

Unos célebres personajes alemanes conocidos como los "Hermanos Grimm", perteneciente a los nombres de Jacob y Wilhelm Grimm, conocidos por ser los creadores de cuentos infantiles que perduran hasta el día de hoy, pero lo más sobresaliente en esto es la verdadera historia de cómo fueron escritas en un comienzo y la dureza que estas tenían, por tal motivo fueron censuradas y reeditadas para que estén enfocados en un público infantil. También algo que llama mucho la atención es que todos estos cuentos se basaban en el estilo de vida y problemas que existían en aquellos días, por ejemplo la escasez de comida y por

ello tenían que recurrir al infanticidio³ de sus propios hijos para poder sobrevivir, esto tiene mucha relación con el cuento de Hansel y Gretel, donde el principal problema era la falta de alimento y la acción que toman sus padres al abandonar a sus hijos en el bosque, para que posteriormente se encontraran con una malvada bruja hambrienta.

Cuando sus libros fueron destinados a un público infantil, sus historias se suavizaron pero muchas veces no se sabía cuál fue la verdadera trama desde su origen. Con el paso del tiempo los cuentos de los hermanos Grimm, sufrieron una serie de cambios y en ocasiones se utilizaron versiones alternativas de los mismos para mostrar un concepto diferente en la literatura, el cine y el arte.



Figura 2 Cuento de los Hermanos Grimm "Hansel y Gretel"

(Wanda Gág, 1935)

1.3.2 Análisis de la estructura narrativa de la obra cinematográfica de Robert Stromberg "Maléfica"

Esta película está basada en la historia original "La Bella Durmiente", pero la película se centra en la vida de la bruja, más conocida como "Maléfica", la misma que trata de un personaje supuestamente malévolo, despiadado y oscuro, pero la trama del rodaje tiene una historia diferente y con un final inesperado. Según Robert Stromberg en su película, Maléfica era una hermosa hada de buen corazón que sufrió una traición por parte del padre de Aurora cuando este era joven, con el afán de obtener la corona y el poder del reino, pero repentinamente él arranca sus alas y como se espera la reacción de Maléfica resulta ser violenta.

Entonces Maléfica lanza un hechizo contra su hija y para romperlo solo la podrá salvar el "Beso del verdadero amor". Como resultado el villano tiende a ser el propio padre de la princesa, y por otra parte Maléfica dejando a un lado sus malos recuerdos y odios, quiere ayudar a la princesa del hechizo que ella mismo hizo, siendo su beso propiamente quien la salva.

Análisis de la estructura de la trama de la película "Maléfica".

En cuanto a la estructura general de la historia que tiene la película, esta presenta varios puntos:

Al **inicio** de la historia muestra el planteamiento de la misma, describiendo al personaje principal que se trata de "Maléfica", ella es un hada que se encarga de proteger el bosque mágico. Luego un niño llamado Stefan entra al bosque y roba una piedra mágica, pero el hada obliga a que la devolviera, sin imaginar que este evento ocasionaría el surgimiento de una amistad y posteriormente un romance.

El **conflicto** llega cuando Stefan traiciona al Hada con el fin de deshacerse de ella y así tomar el mando del trono. La reacción está marcada por el hada que al enfrentarse a la traición por parte de su gran amor, decide tomar venganza contra Stefan lanzando un hechizo en contra de su hija Aurora.

La **acción** que toma el rey, es proteger a su hija de Maléfica, sin imaginar que ella estaría planeando su venganza, pero el amor de Maléfica por la princesa no le permite.

Al final y como **solución**, Maléfica salva a la princesa del hechizo, entonces Aurora al enterarse de la verdad, se pone en contra de su padre y decide vivir con Maléfica, quedando todo en paz y tranquilidad.

³ Infanticidio: Delito que consiste en asesinar a un niño, en especial a un recién nacido.

En cuanto a personajes, estos están divididos de la siguiente manera:

- **Principales:** Maléfica
- **Secundarios:** Aurora, Stefan, Hadas, Príncipe Azul, Cuervo
- **Individuales:** El príncipe Stefan, Aurora, Maléfica
- **Colectivos:** Las tres hadas
- **Personajes redondos:** Maléfica, Príncipe Stefan.
- **Personajes planos:** Aurora, las tres hadas. Para un análisis más específico de personajes están los siguientes:
- **Sujeto:** Maléfica, siendo el principal elemento en la historia.
- **Objeto:** La venganza como objetivo principal.
- **Emisor:** Lo que impulsa a Maléfica a actuar de tal manera, es su venganza por motivo de una traición amorosa.
- **Oponente:** Lo que impide a Maléfica a continuar con su plan, es el amor por Aurora.
- **Destinatario:** La persona que recibe el beneficio de todo esto es Maléfica y Aurora.
- **Ayudante:** Es la princesa Aurora que ayuda a Maléfica.

Para analizar el tiempo y espacio, la historia está descrita sobre un mundo mágico lleno de hadas, donde están involucradas personas bajo el poder de un Rey. Todo esto está analizado mediante un tipo de narración que está relacionado con el tiempo. La historia utiliza un recurso narrativo llamado *Flash*

*Back*⁴, o para mostrar un retroceso temporal breve y de retorno rápido al presente. La historia retrocede un cierto tiempo para analizar la vida de Maléfica unos años atrás, para luego continuar con su historia en el presente.

1.3.3 Tommy Wirkola, película “Hansel y Gretel, cazadores de brujas”

Esta película es una versión cinematográfica basada en el cuento de hadas de los hermanos Grimm, donde los personajes principales que son Hansel y Gretel, los mismos que llegan hasta una casa de dulces y luego son atrapados por una bruja, pero logran matarla y escapan. Pero luego de 15 años estos dos hermanos se convierten en caza recompensas, exterminando a todas las brujas, lo más extraño de esta historia es que ellos son inmunes a hechizos y todo esto se debe a que su madre había sido una bruja blanca casada con un granjero y les había lanzado un hechizo para protegerlos de las brujas oscuras.

La importancia de cambiar la trama, desmentir y en ocasiones mostrar el origen de las historias, es que la atención del personaje principal cambia de rumbo hacia los secundarios, con la intención de mostrar al público las características y cualidades que pueden llegar a tener los personajes secundarios.

⁴ Flash Back: Retroceso temporal y retorno inmediato al presente.

1.4 Descripción de leyendas tradicionales y análisis de estructuras narrativas

1.4.1 El Farol de la Viuda



Figura 3 El farol de la Viuda (Ilustrador anónimo “Libro de Cuenca”, 1988)

Este personaje estaba considerada en muchas ocasiones, una heroica mujer ya que siempre andaba en las oscuras noches acompañada únicamente de su farol, atravesando peligros y terribles enfrentamientos con los canes de “Taita Chamaco”. Sus muecas causaban miedo cuando la luz de la luna caía sobre su rostro terrorífico. Recorría las calles durante la noche alumbrando su camino hasta llegar a su casa,

la misma que se encontraba ubicada en el sector “El Vado”. En este lugar las apariciones de fantasmas eran muy comunes.

Análisis de la estructura narrativa de la leyenda “EL Farol de la Viuda”.

- **Planteamiento:** La viuda sale con su farol en las noches por el sector del “Vado”.
- **Conflicto:** Salía con su farol y muchas de las veces la gente que la veía se asustaba porque tenía su faz demacrada.
- **Acción:** Esta mujer tenía que cruzar caminos tenebrosos para llegar a su casa

• **Solución:** Cuando la Viuda pasaba por una casa en El Vado, se logró descubrir que los ruidos que se escuchaban en aquella casa, no eran fantasmas, sino la de un doctor que lanzaba piedras a la ventana de su amante.

La viuda era en este caso el personaje principal y como secundarios estaban las personas que se la encontraban. La viuda se considera también como un personaje individual y plano, ya que no sufrió ningún tipo de cambio durante toda la narración.

1.4.2 Los Gagones



Figura 4 Los Gagones (Ilustrado por Pablo Cardoso Martínez, "Un encuentro en Gualaceo", 1988)

Los Gagones eran conocidos por tener las patas de adelante muy largas, cola blanca y su actitud demostraba tristeza. Si se les botaba ceniza, al siguiente día se podía saber que personas eran estos animales, debido a que en la frente aparecía la ceniza, y todo esto se debía a que eran amoríos prohibidos.

Análisis de la estructura narrativa de la leyenda "Los Gagones".

De igual manera contiene una estructura narrativa simple, describe a dos personajes conocidos como Gagones los mismos que tienen la forma de perros blancos, consideradas las almas de personas que en la vida real tenían un romance prohibido.

Análisis de la estructura narrativa:

- **Planteamiento:** Los Gagones son dos perros blancos que salen en las noches a jugar.
- **Conflicto:** Estos perros eran las almas de personas que tenían un romance a escondidas.
- **Acción:** La gente ponía ceniza en la frente de los perros.
- **Solución:** Cuando ya se ponía la ceniza, al día siguiente se podía saber quiénes eran las personas involucradas.

Estos perros son los personajes principales, además están considerados personajes redondos, ya que en el transcurso de la narración, estos sufren un cambio debido a que eran las supuestas almas de unas personas.

Los Gagones eran dos perros muy brillantes y se los podía distinguir fácilmente por las noches. Tenían las patas delanteras largas así como su cola.

1.4.3 Las Brujas



Figura 5 Las brujas (Ilustrado por Pablo Cardoso Martínez, "Un encuentro en Gualaceo", 1988)

Las brujas eran personajes terroríficos que volaban por las noches sobre su escoba e iban haciendo travesuras. Se tenía la costumbre de poner una tijera en forma de cruz, entonces caían sobre las moras y quedaban atrapadas. Ofrecían joyas y objetos valiosos a cambio de su libertad, y la persona normalmente aceptaba este trato, pero al momento de hacerlo, la bruja desaparecía inmediatamente junto con el botín que ofrecían.

Análisis de la estructura narrativa de la leyenda "Las Brujas".

Esta leyenda habla de las brujas como personaje principal, la misma que salía en las noches en su escoba a robar, pero cuando alguien ponía una tijera en forma de cruz, estas caían sobre las moras. Tenían la apariencia de una persona vieja, delgada, volando sobre una escoba, cargada de joyas.

Análisis de la estructura narrativa:

- **Planteamiento:** La bruja volando sobre su escoba.
- **Conflicto:** Caían sobre las moras y quedaban atrapadas
- **Acción:** Las brujas ofrecían las joyas a cambio de su libertad
- **Solución:** La gente cuando aceptaban el trato, las brujas desaparecían con las joyas.

1.4.4 El Zhiro



Figura 6 El Zhiro (Ilustrado por Pablo Cardoso Martínez, "Un encuentro en Gualaceo", 1988)

El Zhiro era un ser que habitaba en los bosques montañosos de las estribaciones andinas, perseguía a las personas que se perdían en el monte.

Este personaje tenía la apariencia de un mono, con los brazos largos y los pies al revés, era muy difícil de perseguirlo debido a las huellas que dejaba con otra dirección. La persona para engañarlo tenía que sacar la manga de su pantalón, así el Zhiro intentaba ponérselo pero se confundía y la víctima aprovechaba la oportunidad para poder escapar.

Análisis de la estructura narrativa de la leyenda "El Zhiro".

Esta leyenda está compuesta por una estructura narrativa simple, ya que describe al personaje principal y su comportamiento frente a las personas, también describe el lugar en donde solía aparecer usualmente.

A continuación se va a describir brevemente los elementos y la estructura de la narración que la leyenda del Zhiro posee.

- **Personajes:** El Zhiro como tal, y las personas que terminaban siendo sus víctimas.
- **Acción:** Los hechos que se desarrollaban en torno al Zhiro, eran que él perseguía a los hombres cuando intentaban pasar por el monte y se perdían.
- **Planteamiento:** El Zhiro habita en los bosques montañosos de las estribaciones andinas.
- **Conflicto:** El momento en el que perseguía a las personas.
- **Acción:** La gente huía de él para no ser agredido.
- **Solución:** Para no ser atrapados, las personas debían sacarse su pantalón y dar la vuelta una manga, entonces el Zhiro intentaba ponérselo pero se confundía y la víctima podía escapar.

1.4.5 El Perro Encadenado



Figura 7 El perro encadenado (Ilustrador anónimo, "Libro de Cuenca", 1988)

Este animal, era la encarnación del diablo, ya que tenía cuernos y sus ojos estaban encandilados⁵.

Este animal supuestamente había salido del infierno para asustar a los azotes de la sociedad cuencana en ese entonces. Este animal solía arrastrar una cadena pesada, y recorría los barrios asustando a la gente.

Estos ruidos eran de mal augurio⁶, sobre todo para los campesinos o indígenas, pues sabían que de seguro alguien iba a morir.

Análisis de la estructura narrativa de la leyenda "El Perro Encadenado".

- **Planteamiento:** El perro encadenado salía las noches a asustar a la gente.
 - **Conflicto:** El perro arrastraba unas cadenas y tenía un aullido funesto⁷ que se confundía con el sonido que emitían los búhos. Además estos sonidos eran de mal augurio.
 - **Acción:** Este perro asustaba a los frailes y gente curuchupa-
 - **Solución:** La gente frente a esto solo le quedaba esconderse en sus casas.
- Como personaje principal está el perro encadenado, los personajes secundarios son las personas de los barrios que escuchaban los sonidos que producía, son también personajes individuales y planos, ya que no sufrían ningún tipo de cambio.

El perro encadenado tenía cuernos y de sus ojos nacían ascuas⁸ que encandilaban en las tinieblas. Aparecía específicamente en Cuenca, en los tradicionales barrios de la ciudad para asustar a la gente.

⁵ Encandilado: Efecto de luz fuerte sobre las pupilas.

⁶ Augurio: Señal que se interpreta como el anuncio de un hecho futuro.

⁷ Funesto: Que es origen de tristeza o desgracia.

⁸ Ascuas: Materia sólida candente producida por la acción del fuego.

Capítulo II

Ilustración Gráfica



2.1 La Ilustración Gráfica

2.1.1 Introducción

La ilustración está considerada como un elemento de comunicación visual, debido a que la imagen persuade⁹ e influye al receptor con un mensaje, causando en él una reacción, la cual depende de lo que se quiera transmitir.

La ilustración gráfica tiene relación con el diseño gráfico, ya que es utilizada como recurso para la creación de proyectos en las cuales se utiliza un lenguaje visual. En la creación de un producto de diseño, sea editorial o de marca, la ilustración resulta importante e indispensable para la realización de trabajos innovadores, donde además de conocer los procesos y fundamentos del diseño en cuanto a tipografía e imagen, se tiene que estar pendiente también de las nuevas técnicas y tendencias que están ligadas a la ilustración, en la actualidad.

Muchas personas tienden a sentirse motivadas e interesadas en un libro que contenga imágenes, pues ver solamente texto en ciertos casos causa desinterés en la lectura, regularmente esto se da con un público infantil.



Figura 8 Ilustración digital lineal de la leyenda "Viuda del Faról"

(Ismael Picón, 2016)

⁹ Persuade: Conseguir con razones y argumentos que una persona actúe o piense de un modo determinado.

2.2 Géneros de la Ilustración

2.2.1 Ilustración Conceptual/ Concept Art

La ilustración conceptual tiene la tarea de presentar un contenido visual previa a la creación de un proyecto, ya sea cinematográfico, editorial, para un video juego, o teatro, para esto se utiliza la ilustración digital como uno de los medios fundamentales. Gracias al arte conceptual, el autor aprende a crear su propio contenido, a definir un estilo en la ilustración, a crear personajes y a definir correctamente las perspectivas en relación al entorno, a un buen manejo de técnicas de ilustración, a una correcta aplicación del color, luces, sombras, creación de criaturas y entornos.

El uso de un guión gráfico y hojas modelo facilitan el desarrollo de este proceso de representación visual de diseño. El concept art brinda al artista la opción de ser más libre al momento de poner a prueba su creatividad.

2.2.2 Ilustración Publicitaria

Este tipo de ilustración ha crecido últimamente, no solo en la publicidad con afiches y carteles, sino también con nuevos productos y artistas; estos han ganado un puesto muy alto en el mercado, donde lo más importante es el impacto visual que causa sobre las personas y estos a su vez motivados por aquello, solían verse comprometidos a usar dicho producto.

2.2.3 Ilustración Narrativa

Esta ilustración por otra parte necesita de un argumento literario que lo respalde, no para repetir el mismo mensaje en las imágenes, sino para complementarlo, es decir que se va a reforzar las escenas de dichas historias, para que a su vez se pueda crear un nuevo contenido y más detalles en las escenas.

“Cuando los padres compran un libro para su hijo actúan mediatizando su elección según su cultura, su historia y su entorno, es decir, construyendo en ese acto patrones de identidad” (Camusso, Gastaldo, Marchetti, Menendez, Provencal et al. (2012)).

Esto quiere decir que la identidad cultural está siendo considerada un fuerte elemento, gracias a esto la persona tendrá más claro el lugar al cual pertenece, sus costumbres y tradiciones; para luego abrir la mente hacia otros caminos y al descubrimiento de nuevos mundos gracias a la lectura.

Una de las grandes artistas de la ilustración narrativa es la francesa Rébecca Dautremer, la misma que realiza las ilustraciones con un estilo propio, y trata de integrar de manera creativa el texto con las ilustraciones, como se puede apreciar a continuación.



Figura 9 Detalle interior de la obra “Une bible, de Philippe Lechermeier”, Gautier-Languereau (Rébecca Dautremer, 2014)

2.3 Técnicas de la Ilustración

2.3.1 Contenido General

Minguet (2008) refiere a la ilustración como un elemento importante en la comunicación visual en la actualidad, con posibilidades creativas ilimitadas que quedan estar tan abiertas como la imaginación la permita, utilizando cualquier tipo de técnica. Esta forma de comunicación visual es un recurso importante y utilizado a nivel mundial.

La ilustración gráfica suele llevar al autor a contemplar un mundo nuevo, donde solo él y su creatividad conocen tal lugar, el mismo donde se pueden plasmar las ideas, pensamientos y sentimientos del artista.

Entre las técnicas más usadas y las que se emplearán para la elaboración de este libro, está la ilustración análoga, la misma que comprende el uso de lápiz, lápices de color, acrílicos, acuarelas, etc. Por otra parte también está la ilustración digital, esta técnica en cambio usa un ordenador de por medio y diferentes tipos de software que facilitan el proceso de producción en la industria.

Ilustración Análoga

La ilustración análoga se realiza de forma manual, sin importar la técnica utiliza diferentes materiales, principalmente un soporte, sea este papel o lienzo, dependiendo del material con el que se va a trabajar. Una de las herramientas importantes para comenzar realizar una ilustración manual, este sería el lápiz, siendo un instrumento común para bocetar.

La ilustración análoga y la técnica que se escoja, transmiten un mensaje de estilo, tiempo y estética. Por ejemplo la siguiente ilustración impresionista en óleo, nos brinda una textura pastosa tridimensional y una cromática cálida basada en los contrastes y brillos de color, además nos remonta a un tiempo de inicios de siglo, donde se sitúa esta corriente pictórica.

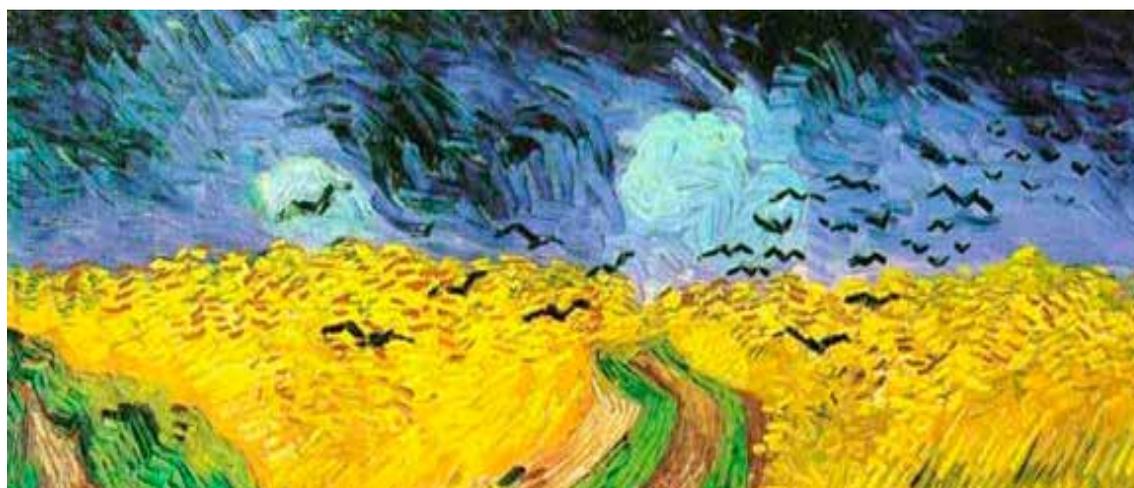


Figura 10 Pintura en óleo "Campo de Trigo con Cuervos",
(Vincent Van Gogh, 1890)

Ilustración Digital

Esta técnica en cambio se realiza mediante un ordenador, con la ayuda de otros dispositivos digitales como la tableta digital, este elemento tiene una función similar al del lápiz y papel.

"La herramienta por excelencia para trabajar con programas de tratamiento de imagen es una tableta gráfica con lápiz óptico inalámbrico (...) el ángulo de inclinación del lápiz bajo el que responde (que depende del modo en que normalmente sujete un lápiz)" (Freeman, 2003, p.51)

2.3.2 Foto- Ilustración

La foto-ilustración es una técnica donde el autor fusiona la fotografía y el dibujo, con el fin de mostrar un contenido visual en el cual se destaca la imaginación como elemento principal de la obra.

Esto quiere decir que el resultado será más o menos interesante para el espectador, dependiendo de como el autor use sus herramientas y conocimientos en las ramas, para que esta integración de elementos fotográficos e ilustrativos puedan combinarse de manera correcta.

Esta técnica no implica el uso de reglas específicas para su creación, los tips utilizados para la foto ilustración son el resultado de un proceso que el autor descubre a medida que va realizando su trabajo. Uno de ellos es el uso del papel cebolla para poder realizar la ilustración a manera de boceto y hacer que coincida sobre la fotografía. Es importante tener en cuenta varios aspectos, uno de ellos es la perspectiva en la cual se encuentra ubicada la fotografía, otro es las sombras y luces que proyecta la fotografía, sean estas naturales o proyectadas artificialmente como se observa en la figura 11.



Figura 11 Extracto del libro "El Cuentero", foto ilustración, (Ismael Picón, 2016)

Johan Thornqvist es un ilustrador sueco que también mezcla dos técnicas, pero trabaja con más detalle sobre la ilustración, ya que en la fotografía utiliza solamente la cámara de su teléfono celular, luego da retoques y ajustes de color a la imagen para que estas se acoplen a la ilustración.

La fotografía muestra entornos en su mayoría comunes, es ahí donde el artista realiza su maravilloso trabajado para adaptar mundos fantásticos a una simple imagen.

En primer lugar la actividad que Johan realiza es tomar la fotografía teniendo en cuenta aspectos esenciales como encuadres, composiciones, etc., posteriormente trabaja sobre la misma fotografía, utilizando un software de edición donde modifica y realiza ajustes en cuanto a brillo, contraste, saturación y equilibrio de color, de esta manera será fácil la integración de estas dos técnicas.



Figura 12 "Dreams", técnica mixta (Ilustrador Johan Thornqvist, 2016)

"Pencil vs Camera", es un proyecto que presenta el artista visual Ben Heine, a diferencia de Thornqvist, Ben utiliza la ilustración análoga o tradicional sobre un trozo de papel, luego toma la fotografía sobre un fondo o paisaje, tratando de que la ilustración forme parte del entorno.

A simple vista resulta un proceso sencillo, pero como la mayoría de trabajos que se relacionan con la foto ilustración, esta requiere un proceso de post producción para retoques finales.

En el trabajo de Ben se puede observar el uso de planos de profundidad y perspectivas que tiene la imagen, es muy importante manejar estos aspectos para cuando se realice el proyecto de leyendas, de igual manera si se puede ubicar correctamente el punto de fuga en la imagen, se colocará los personajes y elementos dependiendo de cuan lejos o cerca se encuentren en el plano.

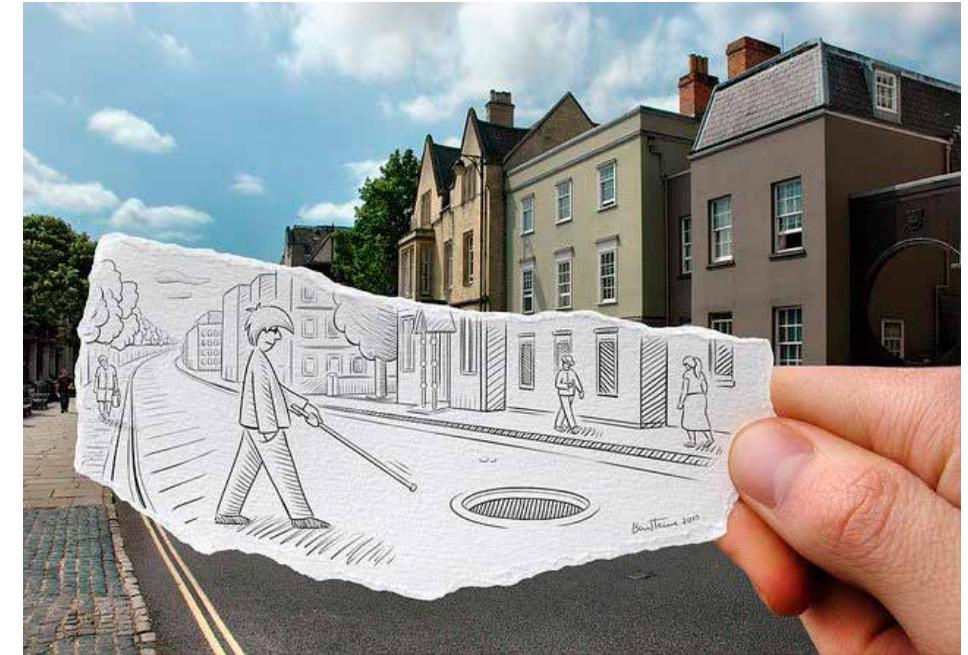


Figura 13 "Pencil vs camera", técnica mixta (Ilustrador Ben Heine, 2016)

2.4 Proceso de ilustración narrativa

2.4.1 Guión gráfico

Es importante basarse en un guión gráfico antes de realizar un proyecto ilustrativo, especialmente si contiene una historia en la cual están involucrados personajes y escenarios. Esta herramienta similar al Story Board, es utilizada comúnmente en el cine para representar cada escena de la historia. Es una guía en la cual se basa el ilustrador para la realización de la trama básica que va a tener su historia con la composición. A lo largo de la creación del guión, se aumentan detalles para obtener un boceto final. Resulta interesante observar como se va desarrollando la trama con cada una de las escenas, para luego poder plasmar este proceso al producto final.

La Composición

La composición es esencial para la realización del guión gráfico, es necesario considerar elementos importantes dentro de la escena como los que rodean al personaje, los encuadres, planos, etc., Esto comunica la intención del autor en la obra.

Una composición efectiva comunica sentido visual y dirige el ojo del espectador hacia los aspectos que se desea resaltar. El sentido visual es esencial para articular el espacio dentro del encuadre así como para comunicar y orientar al espectador hacia el significado de la obra. (Parramón, 2007, p. 38).

Dentro de la composición el punto principal al cual debe centrarse el espectador es en el protagonista, además de resaltar su acción en la obra, la historia en general también sobresale gracias a una buena composición. La ubicación de ciertos elementos como árboles, montañas, casas, etc, definen el alejamiento o acercamiento en la escena para resaltar sobre los personajes, además si se integran nuevos elementos, estos alteran completamente el espacio e influyen sobre el personajes. El guión gráfico facilita la revisión de la composición de las escenas hasta llegar a la indicada para la historia.

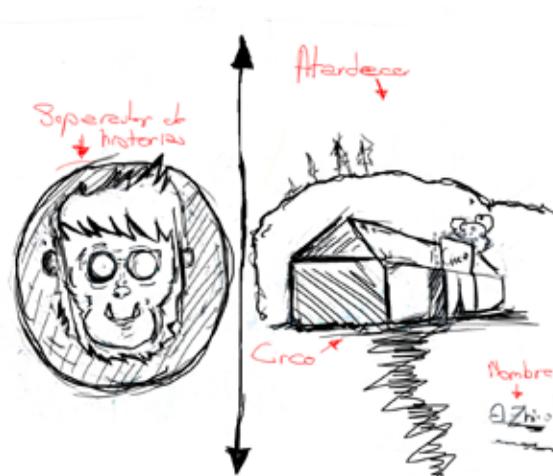


Figura 14 Boceto guión gráfico "Portada El Zhiro" (Ismael Picón, 2016)

Un guión gráfico puede ayudar a encontrar fallas en la secuencia de escenas, como la falta de variedad de tomas que no crean un interés visual, por la utilización de los mismos planos, o las composiciones no son lo suficientemente interesantes. Para encontrar variedad de imágenes indicadas para cada dibujo en el guión gráfico, es utilizado el ojo humano como

una cámara de video, para realizar los mismos movimientos y tareas que esta realiza, como la utilización de zoom, planos, ángulos, etc. También se puede jugar con las tonalidades creando un punto llamativo en el protagonista o elementos que se quieran resaltar, utilizando de manera correcta las luces y sombras sobre los elementos.

2.5 Fotografía de paisajes

La fotografía de paisajes suelen ser una oportunidad para contemplar y a la vez evocar sentimientos. Estas son accesibles para las personas y cualquier lugar es oportuno para la toma de buenas fotografías, dando además la posibilidad de crear interpretaciones propias sobre ellas.

"La clave consiste en reconocer exactamente qué es lo que le atrae de un paisaje y concentrarse en ello. Por ejemplo, si la frescura de los campos al amanecer, podría enfatizar el rocío disparando a contraluz. Así mismo, podría ser la exuberancia de la vegetación en un bosque, en cuyo caso una amplia panorámica llena de verde constituiría una posible respuesta" (Freeman, 2003, p.144).



Figura 15 Fotografía, paisaje diurno (Ismael Picón, 2015)

2.6 Diseño e ilustración de personajes

La creación de personajes está a cargo de varios expertos en el área, entre ellos el guionista que asesora al ilustrador para darle al personaje el papel que va a tener en la trama. El ilustrador por su parte está encargado del diseño visual, esto depende mucho de su estilo .

“Los creadores independientes, que escriben y dibujan su propio material, desarrollan los personajes a partir de sus bocetos o improvisan según lo que dicte el argumento, como parte de un proceso orgánico en curso” (Millidge & Gibbons, 2010, p.14).

Hay que tener en cuenta varios aspectos para comenzar a dar vida al personaje como por ejemplo su físico, expresiones faciales, vestimenta, cabello y personalidad. Todo esto refleja su estilo de vida del mismo, estatus social, actitud, inteligencia, etc., Puede estar inspirado en personas de la vida real, la gente que nos rodea, famosos o simplemente amigos y familiares pueden estar involucrados en este proceso.

Varios artistas suelen sentirse inspirados para hacer su trabajo en elementos como sentimientos encontrados, recuerdos de la infancia y factores que estimulan la imaginación de la persona, es ahí cuando nacen las grandes ideas. La inspiración puede estar limitada ya que para hacer un trabajo,

siempre se necesitara de bases y recursos que juegan un papel importante en la creación de los personajes.



Figura 16 Personajes de la leyenda “Las Brujas” (Ismael Picón, 2016)

Tipología básica de los personajes (estereotipos)

Cada personaje posee una personalidad distinta, en la cual se basa para desarrollar un estereotipo de su aspecto físico. Todas aquellas características determinan las variaciones en el aspecto físico del personaje, pero siempre el ilustrador tendrá su propio estilo para definirlo. Entre las características tipológicas de los personajes según Sergi Cámara están los siguientes:

- **Personaje infantil:** Estos personajes son conocidos por su simpatía e ingenio, el público infantil suele identificarse rápidamente con los mismos.



- **El Protagonista:** Sus características dependen del papel que tengan en la historia, ,demuestra una gran cantidad de energía, fuerza y personalidad.



Figura 17 Personaje infantil y protagonista de “El Farol de la Viuda ” (Ismael Picón, 2016)

• **El Villano:** Estos personajes suelen ser tan importantes como los protagonistas, además de tener la misma meta, dificulta la acción que realice el protagonista, desencadenando la trama de la historia.

• **El Héroe:** El héroe es el personaje positivo, el que se encuentra en una lucha constante contra las dificultades pero superará la fuerza para que al final de la historia pueda mostrar su increíble poder sobre el mal.

• **El Antihéroe:** Por otra parte este personaje posee ciertas características que demuestran poca inteligencia, lentitud para reaccionar, pero con actitud positiva y humilde.



Figura 18 Personaje villano de la leyenda "La Viuda del Faról"
(Ismael Picón, 2016)

Expresión facial

La expresión en los personajes es algo fundamental, con ellas podemos determinar acciones, todo esto se logra con varias partes de la cara como las cejas, ojos y parpados, también se lo hace con la boca.

Con las expresiones se transmite al público el momento exacto que se quiere contar, en cada escena se puede encontrar varias expresiones en los rostros de los personajes, las cuales van a variar dependiendo del momento que se esté viviendo.

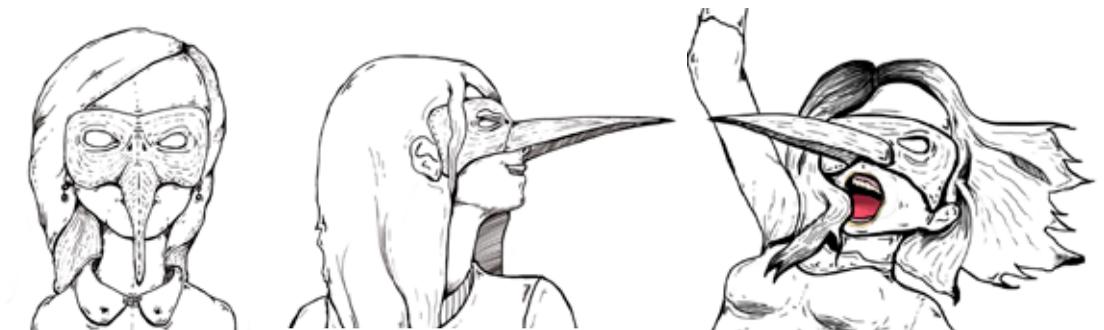


Figura 19 Expresiones faciales de la leyenda "Las Brujas"
(Ismael Picón, 2016)

Manos

Las manos son elementos muy importantes dentro del diseño del personaje, a pesar de su dificultad, lo óptimo sería utilizar las manos propias como modelo de referencia. Estas tienen mucha agilidad debido a la cantidad de huesos pequeños, por tal razón es necesario conocer su estructura ósea, además de detalles y elementos como las uñas, las venas, uniones y tamaños de los dedos.



Figura 20 Ilustración manos de la leyenda "Las Brujas" (Ismael Picón, 2016)

Cabello y accesorios

El cabello y los accesorios definen a la persona, dándole un estilo más original y distintivo sobre otros personajes.



Figura 21 Ilustración pelaje y accesorio de la leyenda "El Zhiro"
(Ismael Picón, 2016)

Criaturas

No es necesario basarse en los cánones perfectos, su proceso es libre la cual depende de que la imaginación del artista. Se puede también pasar de un objeto real a uno fantástico, utilizando elementos como cráneos, alas y fusionarlos con especies reales como humanos o animales, para obtener un personaje fuera de este mundo.



Figura 22 Ilustración personaje criatura de la leyenda "El Zhiro"
(Ismael Picón, 2016)

Hojas Modelo

Las hojas modelo son elementos que detallan las características principales del personaje, además ayudan a tener referencia constante de los mismos y se puede contar con un estilo gráfico.

Estas hojas pueden contener características generales del personaje, también varios puntos de vista del mismo. En una de hoja modelo se puede mostrar las expresiones principales del personaje, como por ejemplo la expresión del rostro.

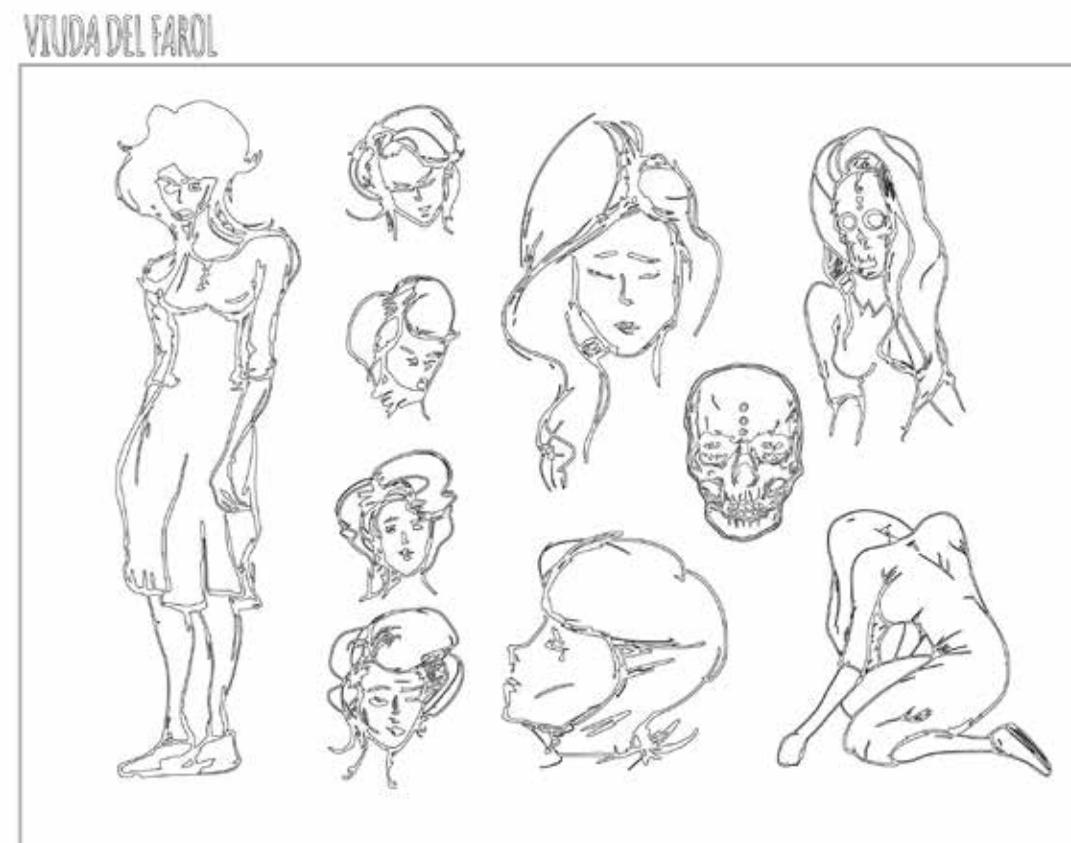


Figura 23 Boceto hojas modelo de la leyenda "La Viuda del Farol"
(Ismael Picón, 2016)

Capítulo III

Proceso de diseño



3.1 Brief de Diseño

Información General

Tema: “DISEÑO DE UN SISTEMA DE ILUSTRACIÓN DE NUEVAS PROPUESTAS ALTERNATIVAS SOBRE LEYENDAS TRADICIONALES DE CUENCA Y SUS ALREDEDORES, MEDIANTE EL USO DE FOTOGRAFÍA E ILUSTRACIÓN DIGITAL”

Descripción

Las leyendas que conforman el proyecto editorial, tanto en la parte narrativa como ilustrativa, fueron realizadas a partir de las leyendas tradicionales, como punto principal de partida para la creación de las nuevas historias que componen el libro.

El libro cuenta con 5 de las leyendas más representativas a nivel de la sierra ecuatoriana, cada una de ellas posee un separador de historias, una portada y su respectivo contenido narrativo, el mismo que está acompañado de ilustraciones que hacen referencia a las escenas de cada historia.

Objetivo

La intención del proyecto es que el público pueda acceder a un contenido visual llamativo, la idea de mezclar dos técnicas diferentes, pone a prueba la imaginación y creatividad del autor por obtener un trabajo que sea del agrado del espectador.

Target

El producto editorial está dirigido a un público adolescente y joven, en un rango de entre 14 a 29 años aproximadamente, sin importar el género ni el nivel socio-económico, esto se debe a que su contenido pertenece a un proceso que se ha desarrollado a lo largo de la historia cuencana y sus alrededores, el mismo que ha dado a conocer ciertas costumbres y tradiciones pertenecientes al lugar, alimentando el valor histórico y cultural de la sociedad.

Además los problemas que se presentan en las diferentes historias del proyecto, están relacionados al diario vivir de las personas. La fotografía hace que la escena se vuelva más real e involucre de manera directa al lector con la narración.

3.2 Estructura narrativa de las leyendas

3.2.1 Infografía de comparación entre las historias originales y las propuestas alternativas



LOS GAGONES

HISTORIA TRADICIONAL

1. PLANTEAMIENTO

- PAREJA DE PERROS BLANCOS
- SALEN EN LAS NOCHES DE LUNA
- ERAN LAS LAMAS DE PAREJAS QUE TENÍAN AMORES ENTRE COMPADRES

2. CONFLICTO

- ERA ROMANCE PROHIBIDO
- LAS ALMAS REENCARNABAN EN LA PAREJA DE PERROS

3. REACCIÓN

- LA GENTE SOSPECHABA DE ALGUNA INFIDELIDAD, PORQUE MIRABA A ESTOS PERROS EN LA NOCHE

4. ACCIÓN

- ESTOS ANIMALES JUGABAN ENTRE ELLOS, SIN PREOCUPARSE DE LA GENTE

5. SOLUCIÓN

- LA GENTE LES BOTABA CENIZA A LOS PERRO PARA SABER AL DÍA SIGUIENTE DE QUIEN SE TRATABA

- DOS JÓVENES TIENEN UN ROMANCE PROHIBIDO
- ESO LES LLEVA A TOMAR DECISIONES ARRIESGADAS

- SE VEN A ESCONDIDAS DE SUS PADRES
- ERAN FAMILIA
- SU FAMILIA SE ENTERA EN ESPECIAL EL PADRE DE ELLA

- EL PADRE ENFURECIDO DECIDE PONER FIN A ESTA SITUACIÓN

HISTORIA ALTERNATIVA



- LOS JÓVENES HUYEN
- SU PADRE LOS PERSIGUE Y DISPARA AL CHICO

- UNOS ANIMALES SALVAJES LOS DEFIENDEN
- LLEGAN A REFUGIARSE EN UNA CASA CON LOS ANIMALES

LAS BRUJAS

HISTORIA TRADICIONAL

1. PLANTEAMIENTO

- SERES TERRORÍFICOS
- VOLABAN EN ESCOBAS

2. CONFLICTO

- ROBABAN
- CAUSABAN ALBOROTO

3. REACCIÓN

- LA GENTE CANSADA DE ESTO DECIDE PONER FIN A TODO ESTE PROBLEMA

4. ACCIÓN

- LA GENTE COLOCABA LAS TIJERAS EN FORMA DE CRUZ

5. SOLUCIÓN

- CAÍAN EN LAS MORAS Y LE GENTE LAS ATRAPABA
- DESAPARECÍAN CON LO ROBADO

- UNA CHICA TOMA EL PAPEL DE UNA BRUJA PARA AYUDAR A LA GENTE

-ROBA LAS CASAS, SOBRE TODO E GENTE ADINERADA

-LA GENTE ENFURECIDA DECIDE ACUDIR A CURANDERAS PARA ATRAPARLA

HISTORIA ALTERNATIVA



- LA CHICA ROBA PARA LUEGO DAR LO SUSTRÁIDO A LA GENTE NECESITADA

- LA CHICA MUERE A CAUSA DE UNA TRAMPA QUE LAS CURANDERAS PUSIERON

EL ZHIRO

HISTORIA TRADICIONAL

1. PLANTEAMIENTO

- EL ZHIRO ES UN EXTRAÑO SER CON LAS PATAS AL REVÉS
- HABITA EN LOS BOSQUES DE LAS ESTRIBACIONES ANDINAS

2. CONFLICTO

- LA GENTE CRUZABA AQUEL LUGAR QUEDANDO VULNERABLE A UN ATAQUE

3. REACCIÓN

- EL ZHIRO A MIRAR A LAS PERSONAS PASAR POR EL LUGAR, LOS ATRAPABA FÁCILMENTE

4. ACCIÓN

- LA GENTE DEBÍA DARLE SU PANTALÓN CON UNA BASTA AL REVÉS

5. SOLUCIÓN

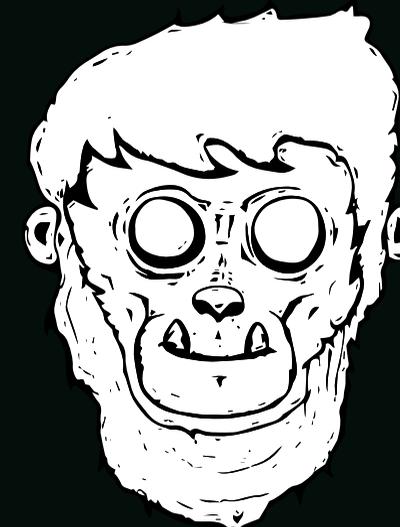
- EL ZHIRO INTENTABA PONERSE EL PANTALÓN CON LA BASTA AL REVÉS Y SE CONFUNDÍA
- LA GENTE ESCAPABA

- EL ZHIRO ES UN ANIMAL CON UNA DEFORMACIÓN QUE ESCAPO DEL CIRCO
- HUYÓ AL BOSQUE

- EL ZHIRO RONDABA EL PUEBLO
- ROBABA COMIDA
- SE ROBO UN PONCHO DE UNA CASA

- LA GENTE EMPEZÓ A NOTAR SU PRESENCIA Y A SENTIRSE PREOCUPADOS

HISTORIA ALTERNATIVA



- LA GENTE HUÍA DE ÉL POR SU EXTRAÑA APARIENCIA

- AL NO SER ACEPTADO HUYE HACIA LO MÁS ESPESO DEL BOSQUE

EL PERRO ENCADENADO

HISTORIA TRADICIONAL

1. PLANTEAMIENTO

- EL PERRO ENCADENADO ERA UN ANIMAL TERRORÍFICO
- PASEABA POR LAS CALLES DE LA CIUDAD DE CUENCA

2. CONFLICTO

- MUCHA GENTE SALÍA POR LAS NOCHES PARA COMETER SUS DELITOS

3. REACCIÓN

- EL PERRO SALE DEL INFIERNO PARA LLEVARSE LAS ALMAS DE ESTAS PERSONAS

4. ACCIÓN

- ARRASTRABA SUS CADENAS POR LAS CALLES
- BUSCABA A ESTAS PERSONAS PARA ATACARLAS

5. SOLUCIÓN

- LA GENTE PARA EVITAR ESTO, DEJABA DE COMETER DELITOS

- ES UN ANIMAL ROBUSTO
- VIVÍA ENCADENADO EN LA CIMA DE UN CERRO
- CUIDABA UNA CASA VIEJA

- HABÍA MUCHOS ROBOS EN EL PUEBLO
- LAS NOCHES ERAN PERFECTAS PARA COMETER DELITOS

- LA GENTE CANSADA EMPEZÓ A TOMAR MEDIDAS DE SEGURIDAD EXTREMAS

HISTORIA ALTERNATIVA



- LOS MALEANTES, SE DIRIGEN AL CERRO A CONTINUAR CON SUS FECHORÍAS

- EL PERRO LOS ATACA
- PROVOCA QUE ESTOS HOMBRES CAIGAN RODANDO POR EL CERRO

3.3 Sistema Editorial

El siguiente libro esta compuesto por 5 historias basadas en las leyendas tradicionales a nivel del cantón Cuenca y de sus alrededores. Esas historias muestran su contenido narrativo acompañado de una serie de ilustraciones gráficas y fotografías, las cuales representan cada una de las escenas que componen el libro. El diseño editorial utilizado para la creación del libro está estructurada por varios elementos, entre esta ellos la portada, la cual esta compuesta de una ilustración principal y el título del encabezado, un sistema de portadas y separadores para cada una de las historias que contiene el libro.

Como uno de los referentes principales se tomó en cuenta el proyecto de graduación del diseñador gráfico Jossue Daniel Cárdenas, en su trabajo editorial llamado "GONZO".

Este trabajo de igual manera hace referencia a leyendas ecuatorianas, utilizando un estilo en particular llamado "Gore", la diagramación y el sistema editorial mantiene una estructura similar a la que se esta manejando, como los separadores de historias y de igual manera el texto esta diagramado conjuntamente con la ilustración para formar un solo contenido.

Otro referente muy importante está la ilustradora francesa mencionada en el capitulo 1, Rébecca Dautremer, conjuntamente con el escritor frances Tai-Marc Le Thanh. Su trabajo tanto ilustrativo como editorial maneja una estructura similar al libro "El Cuentero", donde la diagramación integra el texto y la ilustración para reforzar la historia. En algunos casos la ilustración se utiliza como detalle y en otros llena completamente una página doble, como se observa a continuación en su trabajo editorial llamado "Babayaga".

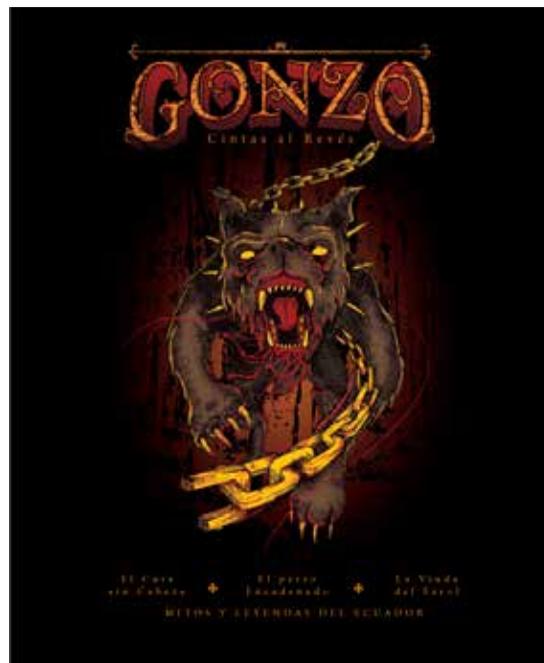


Figura 24 Portada y contenido de la revista "Gonzo" (Jossue Cárdenas, 2015)

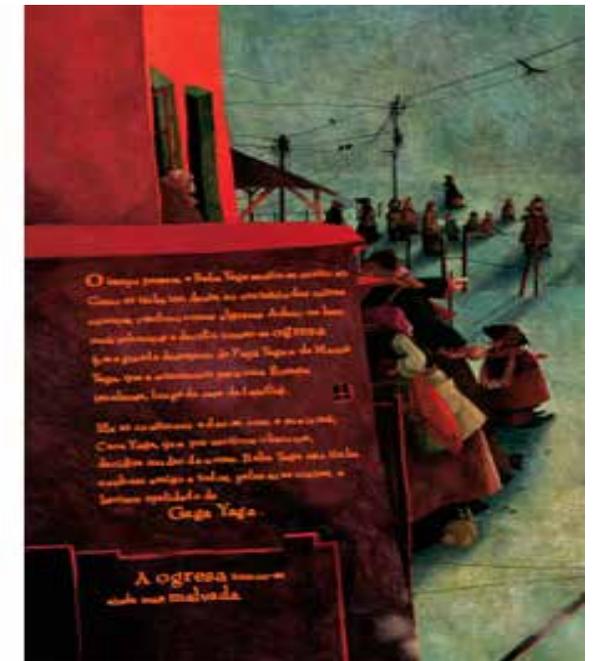
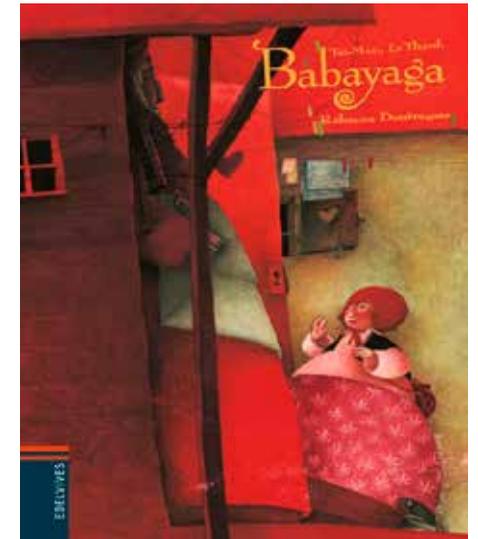


Figura 25 Portada y contenido del libro "Babayaga" (Escritor Tai - Marc Le Thanh, ilustradora Rébecca Dautremer, 2003)

3.3.1 Componentes editoriales del libro

Formato

El formato del libro tiene una medida de 20 cm de ancho x 25 cm de alto , la mayoría de las imágenes utilizadas para el texto son verticales y se acoplan mejor a este formato.

20



Figura 26 Medidas del formato utilizado en el libro "El Cuentero" (Ismael Picón, 2016)

Retícula y diagramación

La retícula se compone de líneas que distribuyen de manera ordenada los respectivos cuadros de texto, títulos, e imágenes.

El libro cuenta con 5 leyendas alternativas, las cuales se conocieron anteriormente por sus nombres, cada una de ellas posee 8 paginas incluyendo el separador de historias y la portada, a excepción de la historia de las brujas, la cual posee 6 paginas solamente, al ser una historia intermedia, se planifico utilizar menos cantidad de escenas para que exista un descanso en esta parte del libro.

Como ya se mencionó cada leyenda posee un separador de historias para indicar en donde empieza la siguiente, de igual manera su respectiva portada, la misma que muestra una imagen general de todo su contenido .

En la portada de cada historia en la esquina inferior derecha, va ubicado el título con su respectivo nombre y a continuación va el subtítulo el mismo que muestra una breve frase introductoria

El libro está diagramado con una retícula simple, utilizando una sola columna , debido a que el texto no es extenso y es necesario utilizarlo de esa manera por el uso de ilustraciones.



Figura 27 Separador de historias y portada de "El Farol de la Viuda" ("El Cuentero" Ismael Picón, 2016)



La columna se mantiene recta en ciertas paginas en blanco donde no predomina la ilustración, pero cuando la imagen cubre paginas dobles por completo y cuando la

ilustración de detalle en la esquina de algunas paginas, la retícula varia respetando los elementos ilustrados como por ejemplo los personajes.



Figura 28 Retículas de las historias de el libro "El Cuentero" (Ismael Picón, 2016)

Partes principales del libro "El Cuentero"

Portada

En ella esta colocado el nombre del libro y el autor, y de igual manera la imagen con una técnica foto ilustración.

Portadilla

Consta solamente del nombre del libro y el nombre del autor nuevamente, en una pagina en blanco.

Pagina de dedicatoria e indice

Las paginas que contienen la dedicatoria y el índice de contenidos, cuentan con una

ilustración que ocupa una pagina doble, utilizan el mismo estilo de ilustración del resto de contenido del libro.

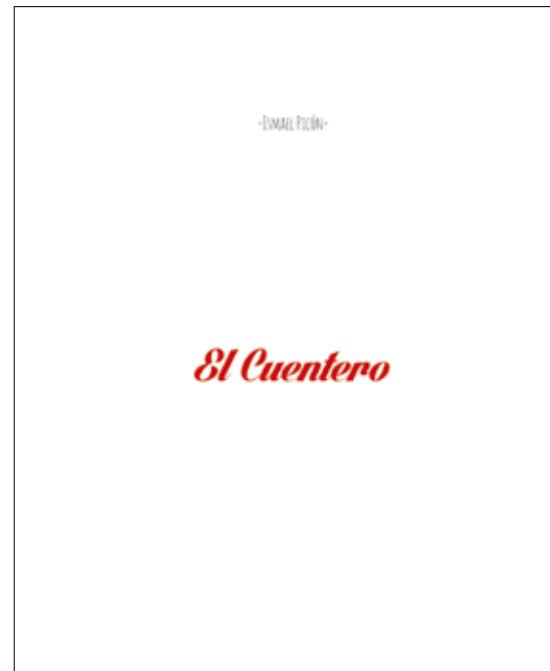
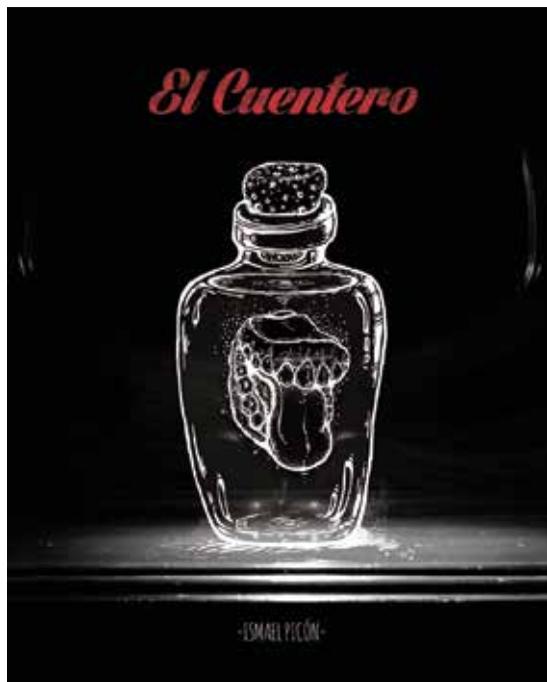


Figura 29 Portada y portadilla del libro "El Cuentero" (Ismael Picón, 2016)



Contraportada

La contraportada no contiene una imagen, pero predomina el color negro completamente, acompañado de una sinopsis del libro, además de los logos de la Universidad de Cuenca, la escuela de Diseño y su respectivo código de barra.



Figura 30 Pagina de dedicatoria y contraportada del libro "El Cuentero" (Ismael Picón, 2016)

Tipografía

La tipografía es un elemento importante para el desarrollo del contenido, debe ser legible y que garantice correcto funcionamiento del texto, especialmente en textos corridos.

La tipografía "Lighthouse", es una tipografía decorativa, por esta razón su uso es aplicado en títulos la misma que se utiliza específicamente para el título principal de la portada del libro y las portadas de cada historia.

La tipografía "Amatic", de igual manera es una tipografía de uso decorativo, fue utilizada para el nombre del autor del libro en la portada, índice de contenidos y los títulos secundarios o subtítulos de la portada de cada historia.

Por último se pensó en la tipografía "Minion Pro", para el uso del texto corrido principal de las historias. Se utilizó esta tipografía por su legibilidad y el uso de sus variables, tanto la regular para el texto principal e itálicas para los párrafos que contienen diálogos.

Lighthouse

El Cuentero

AMATIC

LA VERDADERA HISTORIA
DETRÁS DEL DISFRAZ

Minion pro regular
Minion pro italic

ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnqrst
uvwxyz
0123456789

3.4 Proceso de ilustración- Concept Art

3.4.1 Bocetaje

El bocetaje es un proceso importante que se realiza previo a la digitalización de las ilustraciones. En este proceso lo ideal es utilizar el un guión gráfico como recurso para realizar las escenas de las historias.

De igual manera para la creación de los personajes se utilizaron "hojas modelo", las que definen al personaje detalladamente desde varios ángulos y sus diferentes expresiones faciales.



Figura 31 Bocetos guión gráfico de "El farol de la viuda" (Ismael Picón, 2016)



Figura 32 Bocetos hojas modelo del "El farol de la viuda"(Ismael Picón, 2016)

Uno de los materiales que se utilizaron para este proceso de bocetaje fueron las hojas "papel cebolla", gracias a este material se puede colocar los bocetos de los personajes sobre las fotografías, ayudando a que el personaje se adapte a la perspectiva y proporciones en relación de la fotografía.

Luego e tener el boceto sobre el papel cebolla, se escanea la hoja para que posteriormente se pueda digitalizar las ilustraciones. Este sencillo proceso se puede observar a continuación en la figura 33.



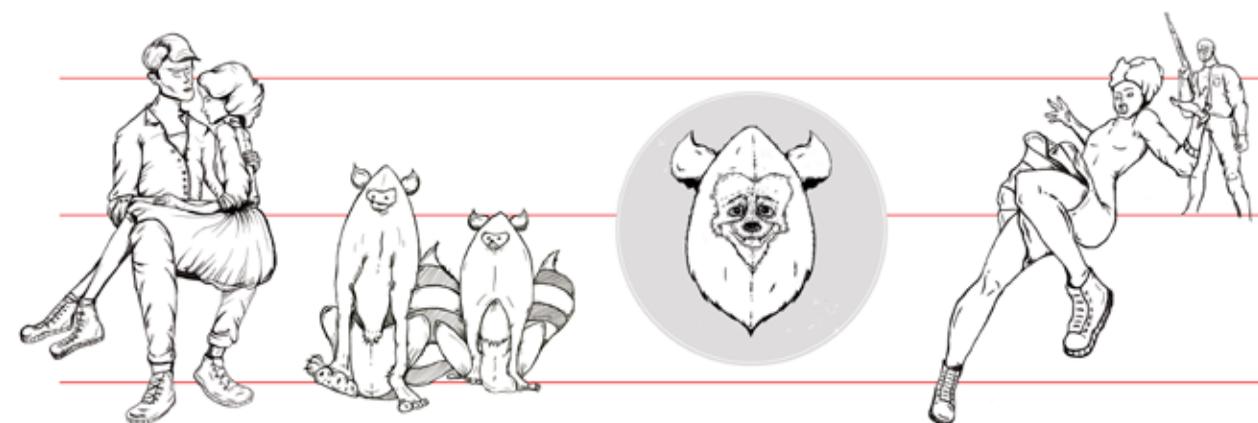
Figura 33 Proceso uso del papel cebolla (Ismael Picón, 2016)

3.4.2 Diseño de personajes

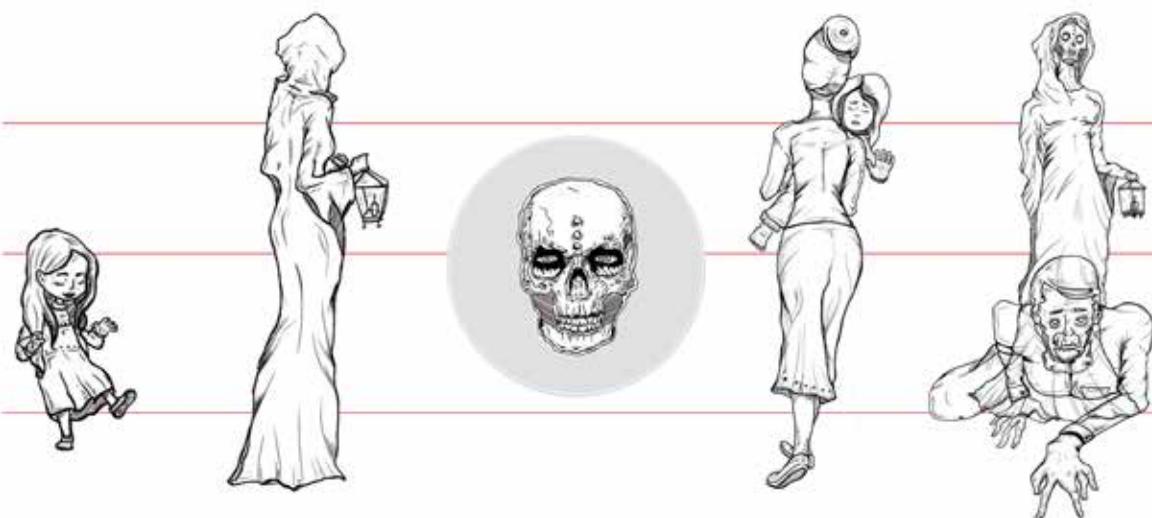
Para diseñar los personajes pertenecientes a las leyendas, se tuvieron en cuenta varios aspectos como el tiempo y el espacio principalmente, de acuerdo a esto se pudo definir la vestimenta, rasgos físicos, la clase social y cultura a la cual pertenecían ciertos personajes. Siendo más específicos aún, se pudieron definir elementos como los accesorios que llevaban los personajes además de su cabello, altura, color de y personalidad. Muchas de estas leyendas se remontan hacia los tiempos de antaño, especialmente de las leyendas que tuvieron su participación en la provincia del Azuay.

La vestimenta que los personajes se relaciona hacia los años 40 aproximadamente, como se puede observar en las ilustraciones. Muchos personajes fueron basados en personas reales, las mismas que poseen características y rasgos propios de la gente de la sierra ecuatoriana. En la historia también intervinieron niños, adultos mayores y supuestas criaturas que fueron inspiradas en animales o producto de la fusión de más de dos, como es el caso del Zhiro y los Gagones.

Personajes de “Los Gagones”



Personajes de “El Farol de la Viuda”



Personajes de “Las Brujas”

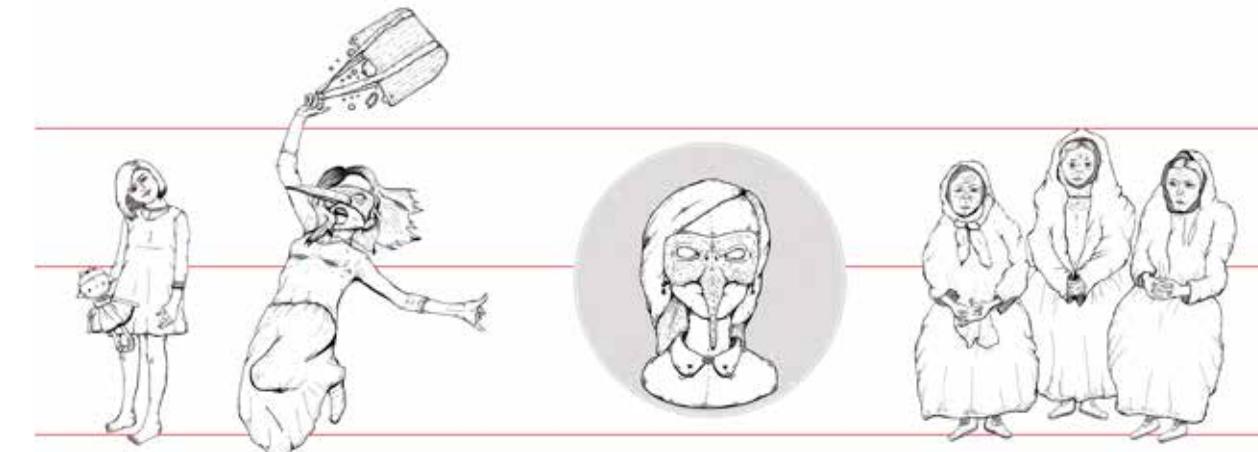
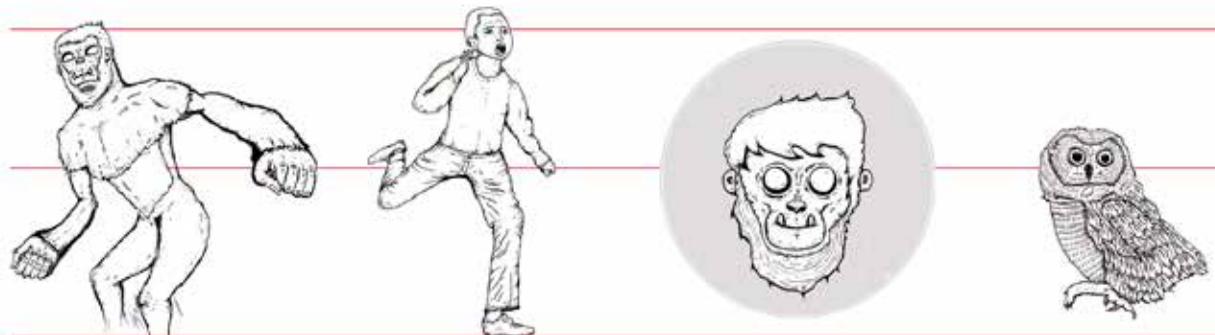


Figura 34 Ilustración de personajes del libro “El Cuentero”
(Ismael Picón, 2016)

Personajes de “El Zhiro“



Personajes de “El Perro Encadenado“

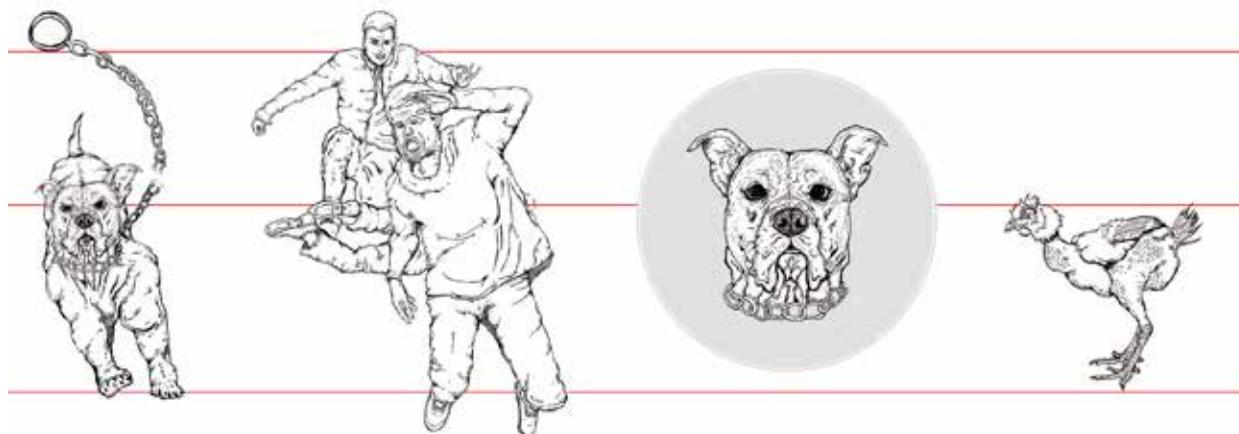


Figura 35 Ilustración de personajes del libro “El Cuentero”
(Ismael Picón, 2016)

3.4.3 Digitalización

Como herramientas para la digitalización de las ilustraciones del libro, se utilizó el programa Photoshop conjuntamente con la tableta digital. Como se explicó anteriormente en el bocetaje, el uso del papel cebolla fue muy útil, en el último paso luego de tener el boceto a mano de la ilustración sobre la fotografía y escaneada, lo que se procede es a calcar con la tableta con una línea muy fina.

Para ello se utilizaron varios pinceles que el software Photoshop posee, con el propósito de simular texturas, además de crear líneas tanto para definir al personaje, aplicar detalles, aplicar color y finalmente utilizar luces y sombras, dependiendo de la condición de luz que tiene la escena y la fotografía.

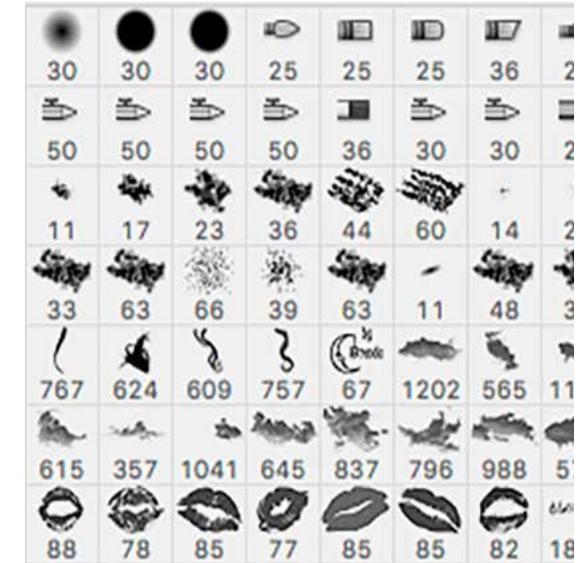


Figura 36 Pinceles y procesos de digitalización de historia
“El Farol de la Viuda” (Ismael Picón, 2016)

3.4.4 Retoque fotográfico y digital

La fotografía es un elemento fundamental en el proceso de realización del libro, ya que varias escenas que comprenden las historias, están compuestas por una imagen la cual se integra con la ilustración digital. La fotografía se centra precisamente en los escenarios, los mismos que fueron planificados anteriormente gracias a un guión gráfico.

El proceso de retoque fotográfico comprende la modificación de una fotografía, corrección de detalles y mejorar en gran parte la calidad misma. Las condiciones de luz de varias fotografías utilizadas en el libro, variaron constantemente, algunas fueron tomadas durante la noche para fortalecer la narrativa de ciertas historias.

La utilización de filtros resulto muy importante en algunos casos, específicamente en la portada de la historia "Las Brujas", en la cual se puede apreciar de manera notoria el cambio que sufre la fotografía en comparación a la original.

La imagen pasa por un proceso en la cual se modifica el brillo- contraste, tono- saturación y corrección de color, luego de esto se colocaron objetos ilustrados para integrarlos sobre la imagen modificada, en este caso fue la luna llena y la mujer saltando por el tejado.

Finalmente se agregan detalles ilustrados como la luz que proyecta la luna sobre las casas y la contra luz que se genera sobre la persona.

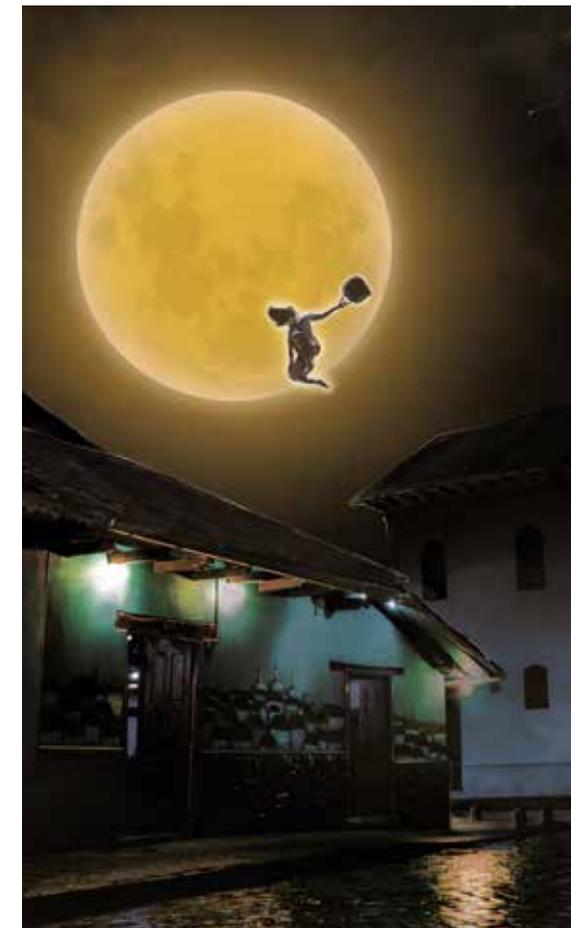
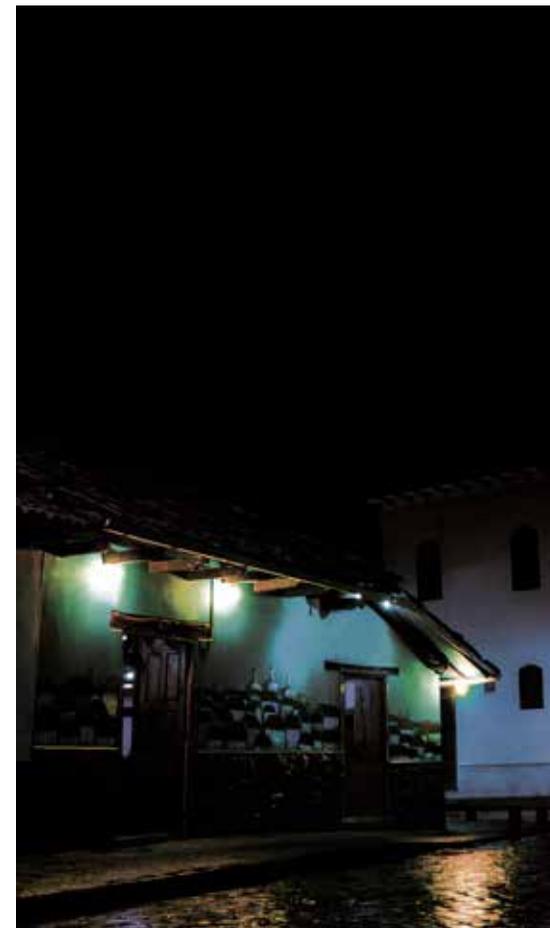


Figura 37 Retoque fotográfico de la historia de "Las Brujas"
(Iglesia de Todos Santos, Ismael Picón, 2016)

3.4.5 Diseño e ilustración de la portada

La portada del libro es uno de los elementos mas importantes ya que contiene la imagen principal para representar el contenido general del mismo y a su vez el nombre.

Nombre del libro

En base a una lluvia de ideas se obtuvo el nombre de "El Cuentero", ya que se apega al concepto general del libro. Esta es una palabra utilizada en el lenguaje popular para referirse a una persona que habla demasiado y exagera en lo que dice.

La relación que tiene el nombre con el libro, tiene que ver con las leyendas y su transmisión de generación en generación de manera oral, por aquel motivo su contenido cambió un poco, de esta manera en base a la creación del nombre.



El Cuentero

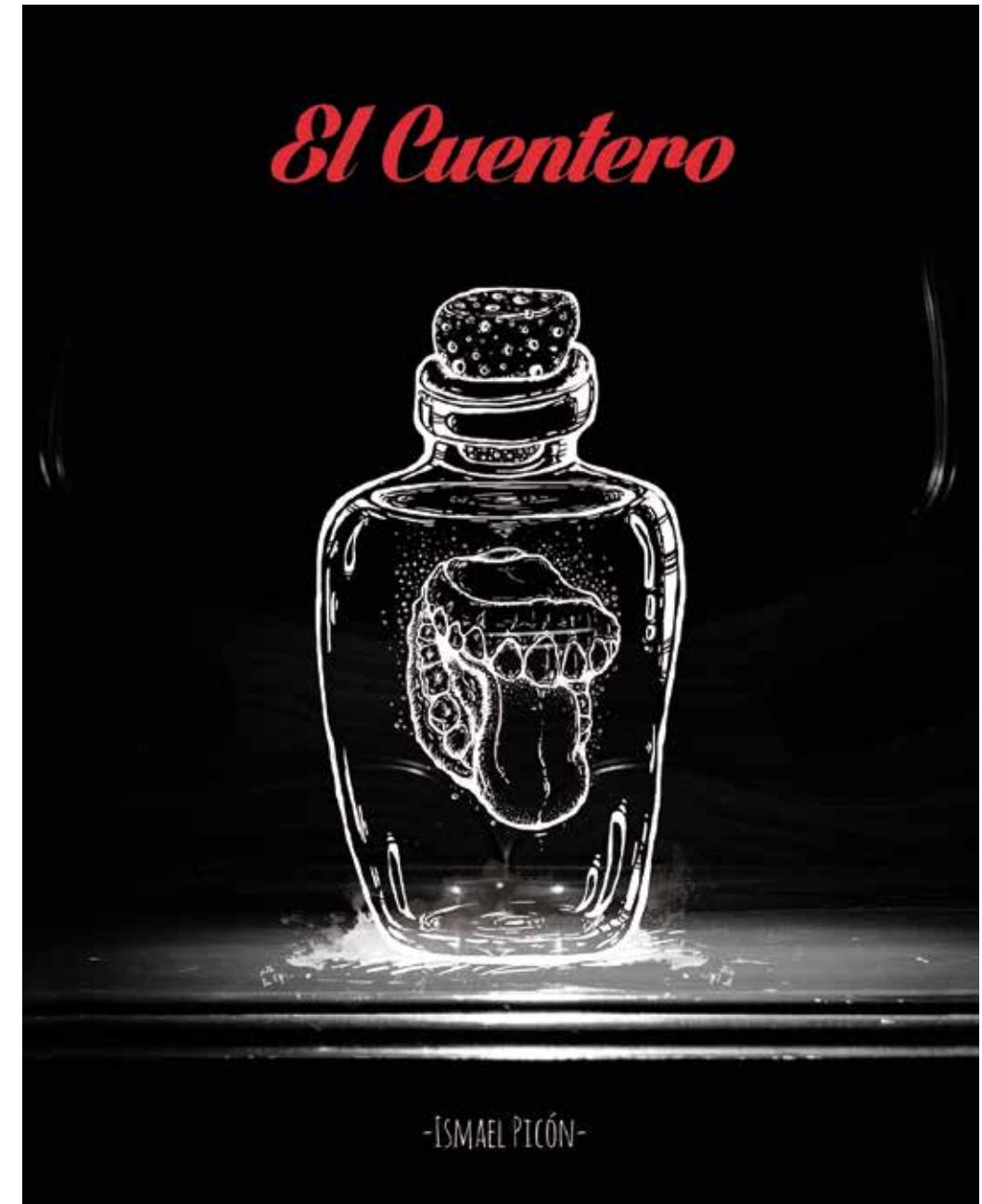


Figura 38 Nombre y diseño de la portada del libro "El Cuentero"
(Ismael Picón, 2016)

3.4.6 Separador de historias

Los separadores de las historias se realizaron para ser utilizados como un detalle introductorio, el mismo que permite saber en donde comienza una nueva historia.

Este detalle cuenta con la ilustración del rostro del personaje principal sobre una circunferencia. Estas ilustraciones a diferencia de las utilizadas en las escenas, van en blanco y negro, sobre una circunferencia de color gris.



Figura 39 Separador de la historia "El Farol de la Viuda" (Ismael Picón, 2016)

3.4.7 Sistema de Portadas

Las portadas de las leyendas pertenecen a un sistema gráfico, las cuales constan de paisajes correspondientes a cada una de las historias escritas, además de un margen blanco para que se las pueda diferenciar del contenido y están compuestas por fotografías e ilustraciones, ambas sometidas a un proceso de edición.

La portada posee varios elementos importantes, como la imagen principal de una de las escenas de cada historia, acompañada de ciertos componentes como el título principal y un subtítulo que hace referencia a una frase introductoria de la historia, en el cual se aplica un color distintivo para cada una. La disposición tanto del separador de historias como la portada, se encuentran en una página doble y el resultado final de cada una de las portadas, se presenta de la siguiente forma, conjuntamente con la fotografía original del escenario:



Portada "El Farol de la Viuda"

Figura 40 Portada de la historia "El Farol de la Viuda" (Ismael Picón, 2016)

Portada "Los Gagos"



Figura 41 Portada de la historia "Los Gagos" (Ismael Picón, 2016)

Portada "Las Brujas"

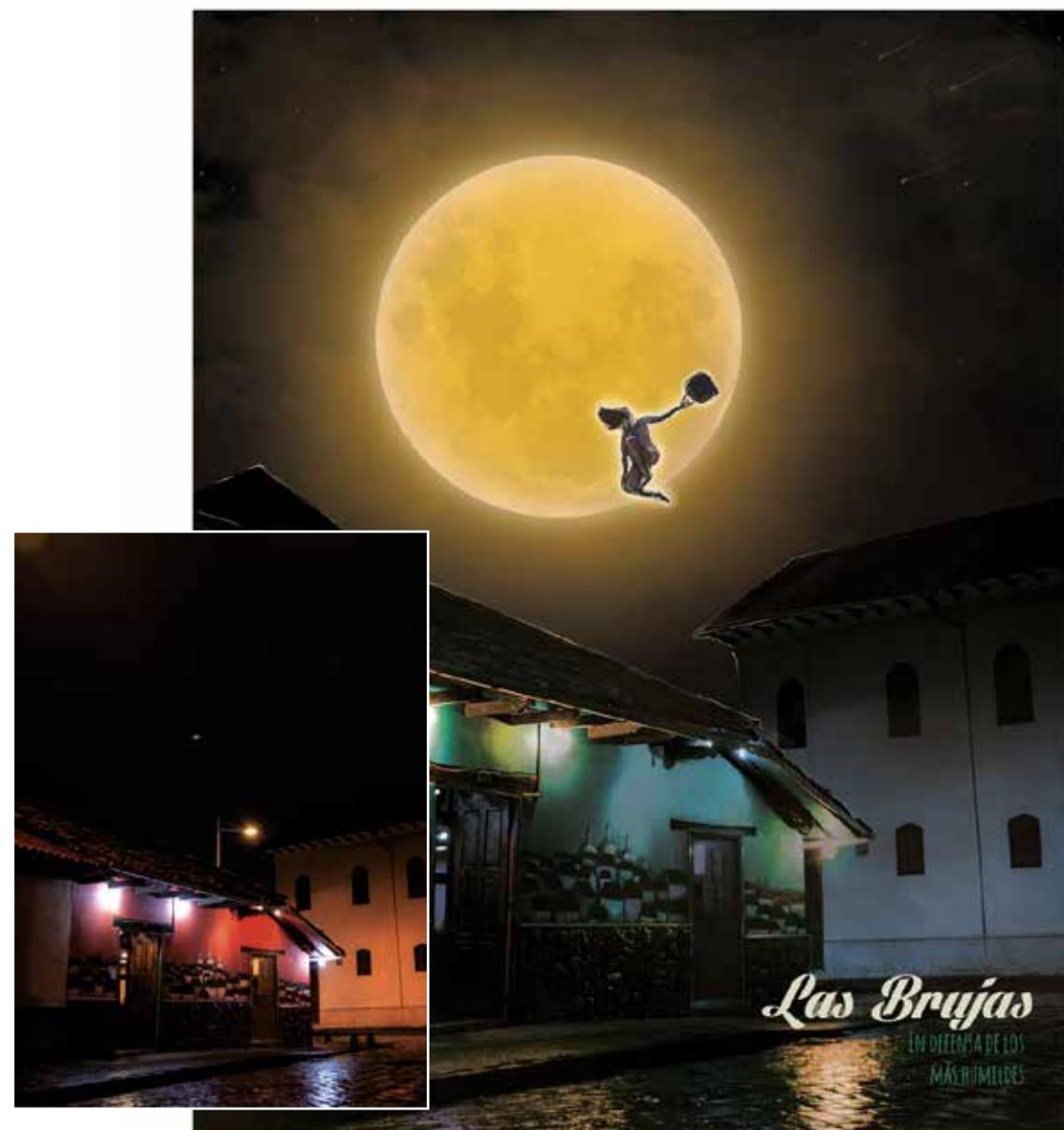


Figura 42 Portada de la historia "Las Brujas" (Ismael Picón, 2016)

Portada "El Zhiro"

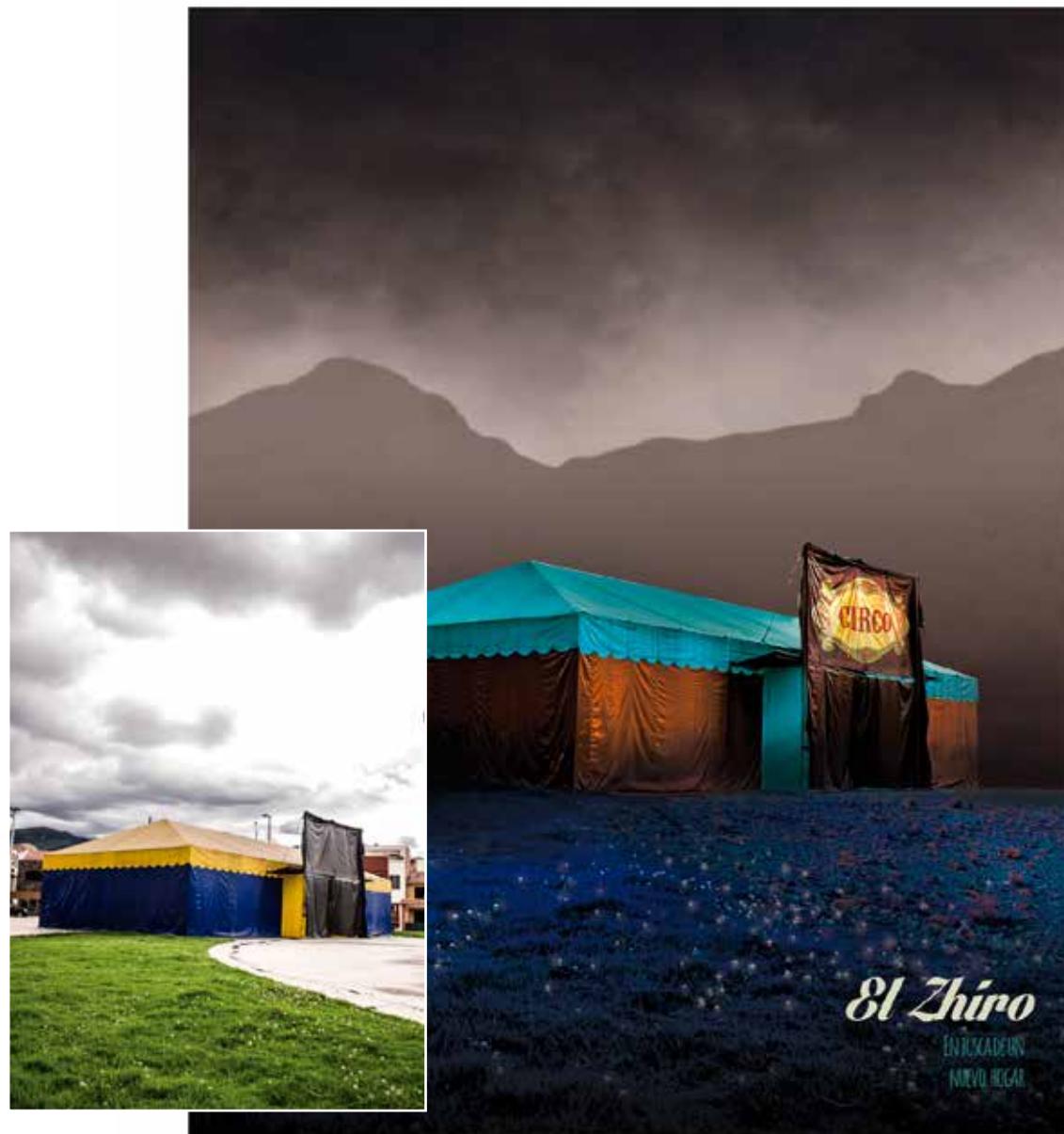


Figura 43 Portada de la historia "El Zhiro" (Ismael Picón, 2016)

Portada "El Perro Encadenado"



Figura 44 Portada de la historia "El Perro Encadenado" (Ismael Picón, 2016)

3.4.8 Ilustración de las leyendas

En un inicio las ilustraciones estuvieron pensadas para ocupar una sola pagina y en la otra el texto de la historia, pero no se observo un correcto funcionamiento al ser una diagramación muy formal.

Mientras se realizaba las practicas en la editorial Don Bosco , se tuvo la oportunidad de conversar con el ilustrador Darwin Parra, el mismo que observo las primeras ilustraciones del proyecto editorial "EL Cuentero", de esta manera se recibió sugerencias y comentarios sobre el trabajo que en aquel momento estaba casi lista la historia de "El Farol de la Viuda".

El manejo de luz, sombra y su correcto funcionamiento con respecto a los elementos

que intervienen en las escenas, fueron los consejos recibidos por parte del ilustrador.

Pero la sugerencia que tuvo gran peso para la realización del libro en general, fue la utilización de dos planas como una sola ilustración.

De esta manera la imagen se fusiona con la siguiente plana utilizando pinceles como manchas de acuarela, además del uso de un pequeño detalle ilustrativo en la esquina inferior unicamente lineal para complementar la escena.

Siendo mas claro el uso de este procedimiento, en una de las paginas doble ,se puede observar en la figura 45 el uso del fondo de ambas paginas completamente de color negro.



Figura 45 Ilustración escena leyenda "El Farol de la Viuda"
(Ismael Picón, 2016)



Figura 46 Ilustración escena leyenda "El Farol de la Viuda"
(Ismael Picón, 2016)



Figura 47 Ilustración escena leyenda "El Farol de la Viuda"
(Ismael Picón, 2016)

Anexos

Conclusiones generales

Luego de realizar el trabajo, se pudo concluir con el objetivo del proyecto de :“Diseño de un sistema de ilustración de nuevas propuestas alternativas sobre leyendas tradicionales de Cuenca y sus alrededores, mediante el uso de fotografía e ilustración digital”; teniendo como resultado un producto editorial impreso , el mismo que consta de 5 leyendas basadas en las tradicionales.

El libro llamado “El Cuentero”, cuenta con nuevas historias que muestran una trama distinta, acompañada de una variedad de imágenes que fueron el resultado de una mezcla de técnicas ilustrativas y fotográficas, complementadas a su vez por la diagramación editorial.

Todo este proceso tanto la parte editorial, ilustración y fotografía ayudaron a que el producto vaya tomando un estilo propio, brindando al público lector una llamativa propuesta gráfica y narrativa, por medio de la cual se puede conocer más sobre el tema de las leyendas locales, consideradas como un patrimonio intangible.



Figura 48 Bocetos ilustración de la leyenda el “Zhiro” (Ismael Picón, 2016)



Figura 49 Bocetos ilustración personajes de la leyenda el "Zhiro"
(Ismael Picón, 2016)

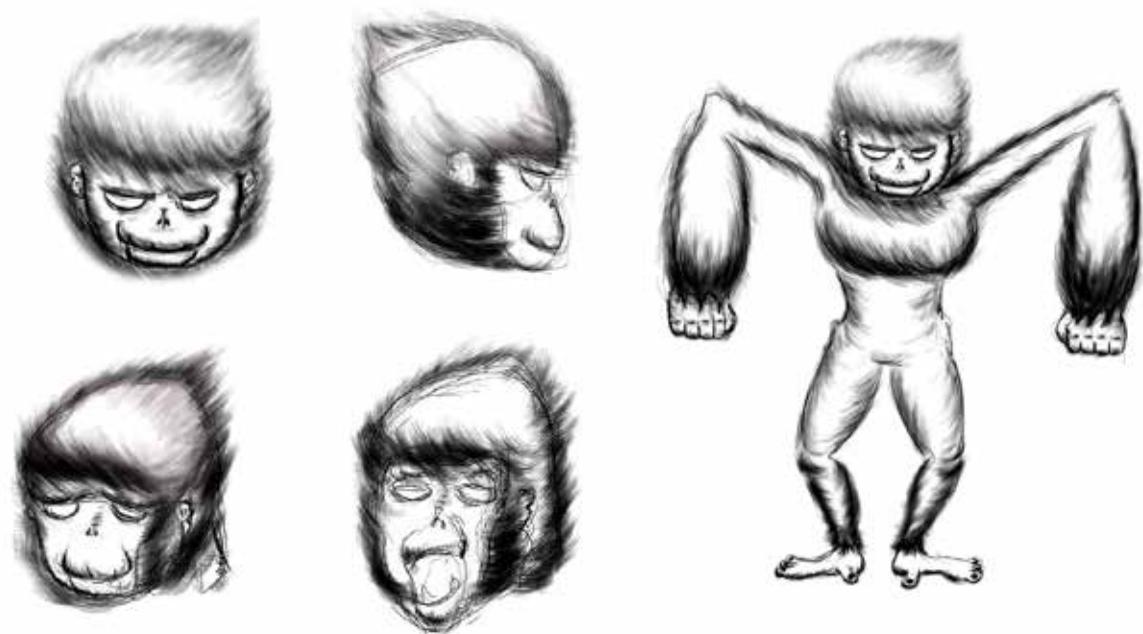
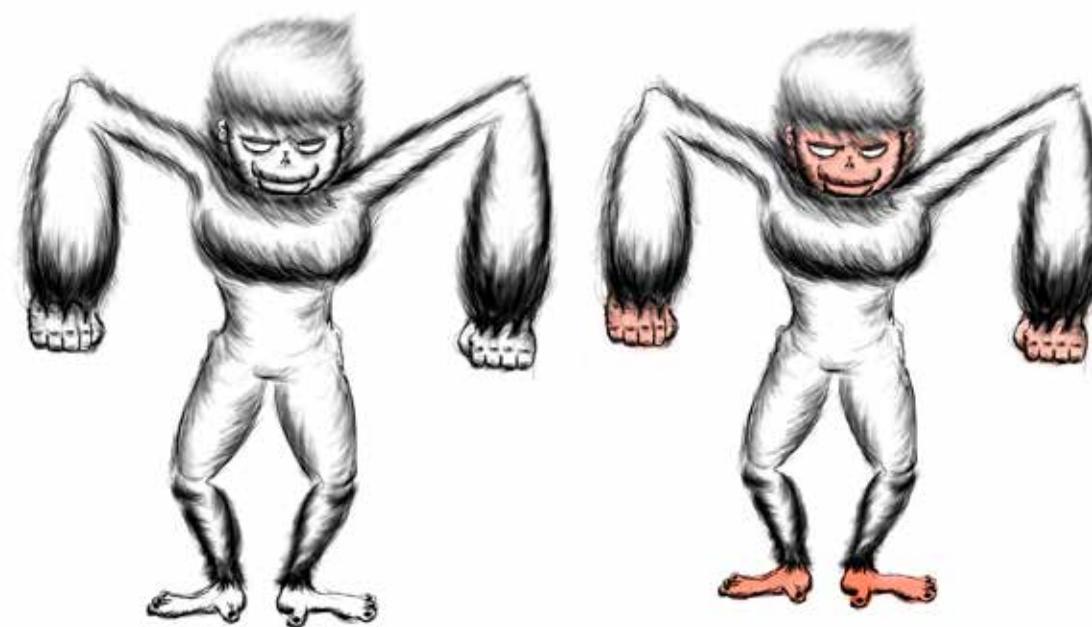


Figura 50 Bocetos del "Zhiro" y mapa del libro (Ismael Picón, 2016)



Figura 51 Bocetos del "Zhiro" y propuestas de separadores de historias (Ismael Picón, 2016)

El Cuentero



Figura 52 Propuesta de diseño e ilustración de la portada del libro
"El Cuentero" (Ismael Picón, 2016)



Figura 53 Propuesta de diseño e ilustración de la portada "El farol
de la viuda" (Ismael Picón, 2016)



Figura 54 Segunda propuesta de diseño e ilustración de la portada "El farol de la viuda" (Ismael Picón, 2016)



Figura 55 Bocetos digitales foto- Ilustración leyendas (Ismael Picón, 2016)

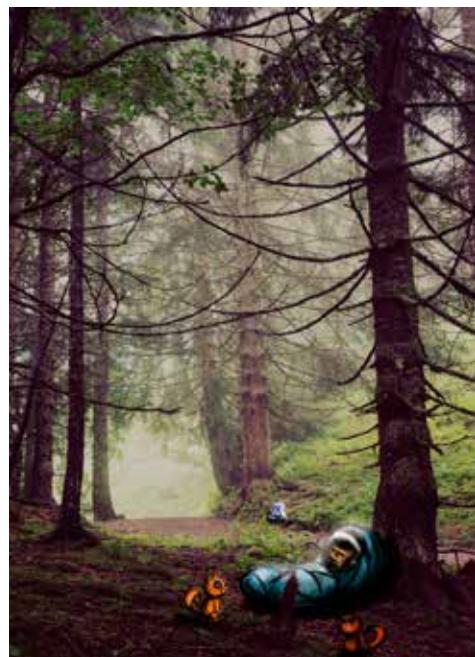


Figura 56 Bocetos digitales foto- Ilustración leyendas (Ismael Picón, 2016)



Figura 57 Bocetos digitales foto- Ilustración leyendas (Ismael Picón, 2016)





Índice tabla de figuras

Figura 1 Hermanos Grimm (Cuentos Clásicos, siglo XIX).....	17	Figura 31 Bocetos guión gráfico de “El farol de la viuda“(Ismael Picón, 2016).....	61
Figura 2 Cuento de los Hermanos Grimm “Hansel y Gretel“(Wanda Gág, 1935).....	18	Figura 32 Bocetos hojas modelo del “El farol de la viuda“(Ismael Picón, 2016).....	62
Figura 3 El farol de la Viuda (Ilustrador anónimo“Libro de Cuenca”, 1988).....	21	Figura 33 Proceso uso del papel cebolla (Ismael Picón, 2016).....	63
Figura 4 Los Gagones (Ilustrado por Pablo Cardoso Martínez, ”Un encuentro en Gualaceo”, 1988).....	22	Figura 34 Ilustración de personajes del libro “El Cuentero“.....	65
Figura 5 Las brujas (Ilustrado por Pablo Cardoso Martínez, ”Un encuentro en Gualaceo”, 1988).....	23	(Ismael Picón, 2016).....	65
Figura 6 El Zhiro (Ilustrado por Pablo Cardoso Martínez, ”Un encuentro en Gualaceo”, 1988).....	24	Figura 35 Ilustración de personajes del libro “El Cuentero“.....	66
Figura 7 El perro encadenado (Ilustrador anónimo, “Libro de Cuenca”, 1988).....	25	(Ismael Picón, 2016).....	66
Figura 8 Ilustración digital lineal de la leyenda “Viuda del Faról” (Ismael Picón, 2016).....	27	Figura 36 Pinceles y procesos de digitalización de historia.....	67
Figura 9 Detalle interior de la obra “Une bible, de Philippe Lechermeier”, Gautier-Languereau (Rébecca Dautremer,2014).....	29	“El Farol de la Viuda“ (Ismael Picón, 2016).....	67
Figura 10 Pintura en óleo “Campo de Trigo con Cuervos”, (Vincent Van Gogh, 1890).....	30	Figura 37 Retoque fotográfico de la historia de “Las Brujas“.....	69
Figura 11 Extracto del libro “El Cuentero“, foto ilustración, (Ismael Picón, 2016).....	31	(Iglesia de Todos Santos, Ismael Picón, 2016).....	69
Figura 12 “Dreams“, técnica mixta (Ilustrador Johan Thornqvist,2016).....	32	Figura 38 Nombre y diseño de la portada del libro“El Cuentero“.....	71
Figura 13 “Pencil vs camera“, técnica mixta (Ilustrador Ben Heine,2016).....	33	(Ismael Picón, 2016).....	71
Figura 14 Boceto guión gráfico “Portada El Zhiro” (Ismael Picón, 2016).....	34	Figura 39 Separador de la historia “EL Farol de la Viuda“ (Ismael Picón, 2016).....	72
Figura 15 Fotografía, paisaje diurno (Ismael Picón, 2015).....	35	Figura 40 Portada de la historia “El Farol de la Viuda“ (Ismael Picón, 2016).....	73
Figura 16 Personajes de la leyenda “Las Brujas“ (Ismael Picón, 2016).....	36	Figura 41 Portada de la historia “Los Gagones“ (Ismael Picón, 2016).....	74
Tipología básica de los personajes (estereotipos).....	37	Figura 42 Portada de la historia “Las Brujas“ (Ismael Picón, 2016).....	75
Figura 17 Personaje infantil y protagonista de ”El Farol de la Viuda ” (Ismael Picón, 2016).....	37	Figura 43 Portada de la historia “El Zhiro“ (Ismael Picón, 2016).....	76
Figura 18 Personaje villano de la leyenda “La Viuda del Faról “ (Ismael Picón, 2016).....	38	Figura 44 Portada de la historia “El Perro Encadenado“ (Ismael Picón, 2016).....	77
Figura 19 Expresiones faciales de la leyenda “Las Brujas“ (Ismael Picón, 2016).....	39	Figura 45 Ilustración escena leyenda “El Farol de la Viuda“ (Ismael Picón, 2016).....	78
Figura 20 Ilustración manos de la leyenda “Las Brujas“ (Ismael Picón, 2016).....	39	Figura 46 Ilustración escena leyenda “El Farol de la Viuda“ (Ismael Picón, 2016).....	79
Figura 21 Ilustración pelaje y accesorio de la leyenda “El Zhiro“ (Ismael Picón, 2016).....	40	Figura 47 Ilustración escena leyenda “El Farol de la Viuda“ (Ismael Picón, 2016).....	79
Figura 22 Ilustración personaje criatura de la leyenda “El Zhiro“ (Ismael Picón, 2016).....	40	Figura 48 Bocetos ilustración de la leyenda el “Zhiro“ (Ismael Picón, 2016).....	81
Figura 23 Boceto hojas modelo de la leyenda “La Viuda del Faról“ (Ismael Picón, 2016).....	41	Figura 49 Bocetos ilustración personajes de la leyenda el “Zhiro“ (Ismael Picón, 2016).....	83
Figura 24 Portada y contenido de la revista “Gonzo“ (Jossue Cárdenas, 2015).....	54	Figura 50 Bocetos del “Zhiro“ y mapa del libro (Ismael Picón, 2016).....	84
Figura 25 Portada y contenido del libro “Babayaga“ (Escritor Tai - Marc Le Thanh, ilustradora Rébecca Dautremer, 2003).....	55	Figura 51 Bocetos del “Zhiro“ y propuestas de separadores de historias (Ismael Picón, 2016).....	85
Figura 26 Medidas del formato utilizado en el libro “El Cuentero“ (Ismael Picón, 2016).....	56	Figura 52 Propuesta de diseño e ilustración de la portada del libro “El Cuentero“ (Ismael Picón, 2016).....	86
Figura 27 Separador de historias y portada de “El Farol de la Viuda“ (“El Cuentero “Ismael Picón, 2016).....	57	Figura 53 Propuesta de diseño e ilustración de la portada “El farol de la viuda“ (Ismael Picón, 2016).....	87
Figura 28 Retículas de las historias de el libro “El Cuentero“ (Ismael Picón, 2016).....	57	Figura 54 Segunda propuesta de diseño e ilustración de la portada “El farol de la viuda“ (Ismael Picón, 2016).....	88
Figura 29 Portada y portadilla del libro “El Cuentero“ (Ismael Picón, 2016).....	58	Figura 55 Bocetos digitales foto- Ilustración leyendas (Ismael Picón, 2016).....	89
Figura 30 Pagina de dedicatoria y contraportada del libro “El Cuentero“ (Ismael Picón, 2016).....	59	Figura 56 Bocetos digitales foto- Ilustración leyendas (Ismael Picón, 2016).....	91
		Figura 57 Bocetos digitales foto- Ilustración leyendas (Ismael Picón, 2016).....	93



BIBLIOGRAFÍA

AMBROSE, G y HARRIS, P. (2005). Layout :
Barcelona: Ed. Parramón.

CÁMARA, Sergi, "El dibujo animado", Ed.
Parramón, Barcelona, España, 2008.

CAMUSSO, M., Gastaldo, S., Marchetti, V.,
Menendez, C., Provensal, A. "El lenguaje de la
imagen", Recuperado de: <https://visualgrafica.files.wordpress.com/2012/03/moduloimagen-2012.pdf>,
2012.

CÁRDENAS JOSSUE. (2015). "Diseño de una
revista ilustrada de mitos y leyendas de la provincia
del Azuay desde la perspectiva gráfica del horror"
(Tesis de pre grado). Universidad de Cuenca,
Ecuador

COWAN, Finlay, "Dibujar y pintar mundos de
fantasía", Ed. Taschen, Barcelona, España, 2006.

DAUTREMER REBECCA , Recuperado
de: <http://www.bienvenidosalafiesta.com/index.php?mod=Indices&acc=VerFicha&autId=0000000116>, 2016.

DE BUEN, Jorge, "Manual de diseño editorial",
Ed. Santillana, México, D.F., México, 2000.

DIDO, Carlos, "Teoría de la Fábula", Ed. Del
Cardo, Madrid, España, 2009

FREEMAN, Michael, "Edición digital", Ed.Blume,
Barcelona, España, 2012.

FREEMAN, Michael, "Fotografía Digital",
Ed.Blume, Barcelona, España, 2012.

Fundamentos de la animación. (2007).
[Barcelona]: Parramón.

Géneros de Ilustración, Recuperado de: <https://anedisenowordpress.com/2012/08/22/generos-de-ilustracion/>, 2016.

HEINE BEN, recuperado de : <https://www.xatakafoto.com/entrevistas/pencil-vs-camera-xataka-foto-vs-ben-heine>

JOHAN THÖRNQVIST, Recuperado de: <http://culturainquieta.com/es/arte/ilustracion/item/4251-johan-thornqvist.html>, 2016

JOHAN THÖRNQVIST, Recuperado de: <http://snarlik.se/dreams>, 2016

Lápiz y Paper: Ilustración Científica para artistas
investigadores, Recuperado de: <http://lapizypaper.com/se-ha-quedado-el-termino-ilustracion-cientifica-obsolete/>, 2016.

Libro Blanco de la Ilustración Gráfica en España.
(2003). [Madrid]: Fadip.

MARTINEZ, Juan, "Un encuentro en Gualaceo",
Cidap, Cuenca, Ecuador, 1988.

MILLIDGE, G.S. y GIBBONS, D. (2010).
Diseño de cómic y novela gráfica-La guía esencial:
Barcelona: Ed. Parramón.

MINGUET, Eva, "Ilustración de Vanguardia", Ed.
Monsa, Barcelona, España, 2008

Resumen de la película: "Maléfica" 2014,
Recuperado de: <http://www.peliculasycine.es/2014/06/resumen-de-la-pelicula-malefica-2014.html>, 2015.

RODRIGUEZ, Juan Carlos, "El Géneronarrativo",
Recuperado de: <https://heroesdebarrio.wikispaces.com/file/view/EL+G%C3%89NERO+NARRATIVO.pdf>, 2015.

SUTILO, Abel, Foto ilustración: en tierra de
nadie, Recuperado de: <http://www.abelsutilo.com/blog/fotoilustracion-en-tierra-de-nadie/>, 2016.

TEJERINA, Isabel, "La narración oral: un arte al
alcance de todos", Ed. Ediciones de la Universidad
de Castilla La Mancha, España, 2010

TURMO, Antonio, "Introducción a los géneros
literarios: teoría y ejercicios", Ed. Secretaria General
Técnica, España, 2010.

VALADE, Bernard, "Las mitologías y los ritos",
Ed. Mensajero, Madrid, España, 1983

VAZQUEZ, Miguel, Libro de Cuenca, Ed.
Editores y Publicistas, Cuenca, Ecuador, 1988.

