

# álbumes de leyendas cuancañas

Diseño e ilustración de libros álbum  
sobre leyendas cuancañas.

*Tesina previo a la obtención del Título de Diseñador Gráfico.  
Diana Valencia 2011.*





# agradecimientos

A Dios porque puso en mi vida ángeles que han estado a mi lado en este arduo camino.

Gracias a todas las personas que me apoyaron a lo largo de mi carrera, gracias a mi familia.

Gracias papi y mami, Alicia, Florencia, Paúl, Cesítar y Julita por creer mí.

Gracias Paúl por tu amor y apoyo incondicional.

Gracias amigos..!

Mi agradecimiento especial al Diseñador Esteban Torres por su guía y apoyo en el desarrollo de este proyecto así como también a todos los profesores por trabajar junto a nosotros hombro a hombro e impartirnos su conocimiento.

# dedicatoria

A mi familia por porque gracias a ellos soy quien soy.

A Paúl, mi regalo del corazón.

A Cuenca, hermosa ciudad que me acogió.

De manera especial a mi madre, mi amiga, mi guía siempre.

# índice

Agradecimientos	3
Dedicatoria	4
Resumen	6
Introducción	7
Objetivos	8
Antecedentes	10
Justificación	12
<b>CAPÍTULO I</b>	
<b>El libro álbum juvenil</b>	15
1.1 Diseño Gráfico Multidisciplinario	17
1.2 Ilustración y Diseño de Personajes	19
1.3 El Libro Álbum	22
1.4 Imaginario Colectivo y Leyendas	
1.5 Psicología Juvenil Enfocada en la Lectura de Imágenes en los Adolescentes	23
<b>CAPÍTULO II</b>	
<b>Leyendas Cuencanas y Publicaciones Ilustradas</b>	29
2.1 Análisis de leyendas cuencanas y de la ilustración en publicaciones juveniles en nuestro medio.	37
2.2 Recopilación gráfica de publicaciones ilustradas para jóvenes en nuestro país y análisis del discurso.	40
2.3 Referentes Estéticos y Homólogos.	
<b>CAPÍTULO III</b>	
<b>Álbumes del Imaginario Para Adolescentes</b>	49
3.1 Selección de leyenda a ilustrar.	51
3.2 Selección de técnicas, materiales y estilo de ilustración.	52
3.3 Desarrollo de ilustraciones.	
Conclusiones	60
Recomendaciones	61
Anexos	62

# resumen

Mediante esta investigación se pretende hacer una recopilación de las leyendas cuencanas más populares para realizar una colección de libros álbum ilustrados con técnicas manuales y digitales para un target adolescente de una edad comprendida entre 13 a 16 años con el propósito despertar en ellos el interés por la lectura e infundir un sentido de identidad relacionándolos con relatos, personajes y espacios propios de nuestro contexto.

Autor: Diana Valencia

# introducción

En la sociedad actual, la identidad es un tema del que se habla a diario, el interés por el rescate de ciertos elementos que consideramos propios, la lucha constante por aferrarnos a las cosas que nos han formado como sociedad han generado la necesidad de investigar y recrear estos íconos de identidad.

Las imágenes siempre han constituido evidencias identitarias, sean éstas reales como las imágenes históricas, o ficticias como las del imaginario colectivo que expresan fuertes creencias y el modus vivendi de un pueblo.

Hoy en día la imagen constituye un recurso aún más poderoso debido a su gran producción, a sus diversas formas de representación y a la fuerte influencia que ejercen sobre el modo de vida de las personas.

En esta investigación se plantea el uso de la imagen ilustrada como medio narrativo de las historias del imaginario colectivo, dirigido hacia un público joven receptivo, que se encuentra a la expectativa de lo que las imágenes pretenden expresar.

# objetivo general

Estudiar la ilustración juvenil y el desarrollo de libros álbum en nuestro medio y los signos iconográficos e identitarios de las leyendas cuencanas a través del estudio de conceptos de la psicología juvenil, la cultura y el diseño; del registro gráfico y análisis de discurso para encontrar los elementos apropiados y crear libros álbum ilustrados de las leyendas cuencanas para un público joven que los involucre en el rescate de nuestra identidad cultural.

# objetivos específicos

Conocer y estudiar, los elementos identitarios y las representaciones gráficas de las leyendas cuencanas, a través de una búsqueda de imágenes, fundamentos teóricos desde la psicología, la cultura y el diseño; y los referentes estéticos de la ilustración juvenil en nuestro medio.

Analizar comparativamente las técnicas, tendencias y estilos de ilustración y narración actuales en libros y otros soportes de literatura juvenil a través de entrevistas a informantes calificados y registro gráfico.

Crear el prototipo de un libro álbum de una leyendas cuencana para adolescentes de 13 a 16 años que nos ayude a promover la identidad cultural de Cuenca.

# antecedentes

El imaginario colectivo de un pueblo es una parte importante de su identidad; ha creado leyendas que se han transmitido por tradición oral y que han llegado incluso a considerarse como verdades. Se relatan historias mágicas, de misterio, de animales o personajes extraños, de sucesos y seres sobrenaturales, eventos graciosos o tenebrosos, de diversos géneros y épocas.

En varias leyendas se han tomado como referencia personajes representativos de la ciudad, enfermedades, plagas, infidelidades, problemas sociales que han llamado la atención de los pobladores, quienes han divulgado estos eventos y en el proceso de transmisión, los hechos se distorsionan y exageran infundiendo alarma, temor o precaución en la población.

Autor: Diana Valencia

Las leyendas trascendieron hasta plasarse en libros. Los primeros libros en los que se habla sobre leyendas cuencanas son exclusivamente textuales sin ningún respaldo visual, sin embargo algo que los dotaba de expresividad es que están escritos tal cual se los había narrado verbalmente; se mezcla el idioma español con el quichua, se pueden encontrar frases y términos particulares cuencanas, un sin número de aberraciones semánticas, expresiones populares, etc.

Se pueden encontrar publicaciones posteriores a éstas en las ya se observan textos ilustrados de las leyendas cuencanas. En cada una, las técnicas de ilustración, y el estilo varía pero los personajes y escenarios en los que se desarrollan las historias claramente mantienen las connotaciones que identifican nuestro contexto. Al igual que los respaldos gráficos, la forma de narrar los textos ha variado de acuerdo a cada época.

Pese a los avances gráficos y editoriales en la publicación nacional de literatura infantil sobre leyendas, en lo que respecta a Cuenca, no se han desarrollado nuevos proyectos literarios relacionados a pesar de que estas historias continúan transmitiéndose.

El uso del ordenador, nuevos soportes y materiales han permitido que se publiquen las leyendas ecuatorianas de manera diferente. Encontramos estos relatos sobre soportes alternativos como carteles para niños con textos cortos e imágenes atractivas que permiten una mejor interpretación de la narración, además de algunas ediciones nuevas de las leyendas populares del Ecuador que contienen varias ilustraciones y material didáctico para jóvenes, entre otras.

Actualmente está en auge la combinación de técnicas manuales y digitales que nos hacen posible explorar nuevos métodos y

técnicas de representación gráfica. Mediante la combinación adecuada de recursos la comunicación visual se puede hacer más clara e interesante para nuestro público objetivo. Tal es el ejemplo del libro álbum donde la narrativa que tienen las imágenes, en algunos casos, llega a reemplazar a los textos.

La ilustración en nuestro país hoy en día tiene representantes reconocidos incluso a nivel internacional, que participan activamente en el desarrollo de nuevos e interesantes proyectos con casas editoriales, exhibiciones, concursos, etc., sin embargo en Cuenca el número de profesionales que han incursionado en ésta área es reducido a pesar de que existen una gran cantidad de artistas y diseñadores.

# justificación

*“Ciertas leyendas tienen como punto de partida hechos o personajes reales, que la imaginación ha embellecido... Pero otras son enteramente ficticias.*

*Este carácter de imaginación no define únicamente la leyenda. Ésta se separa de la novela por cuanto que es la revelación de un imaginario colectivo. Además forma una tradición, por lo cual adquiere una dimensión temporal, transmitiéndose de generación en generación. Un pueblo, un grupo se reconoce y ve en ella una parte de su patrimonio espiritual.”*

*Diccionario Akal de Estética. Etienne Souriau*

El diseño de una colección de libros álbum sobre leyendas cuencanas es importante en nuestro medio porque:

Es necesario rescatar las leyendas cuencanas, valorar sus representaciones gráficas y signos iconográficos e identitarios, recuperar los significados que forman parte de la tradición de la ciudad y transmitirlos a través de una propuesta gráfica diferente y actual con un lenguaje pluridisciplinario como el diseño gráfico.

Es importante que los jóvenes se identifiquen con nuestra cultura y tengan dentro de su ideario personajes e historias propias de la ciudad, ofreciéndoles una representación visual pertinente de lo que se puede encontrar en la literatura ecuatoriana que despierte en ellos el sentido de pertenecía a un lugar y el interés de descubrir algo más de su entorno real.

En nuestro medio es transcendental desarrollar todas las posibilidades de expresión y comunicación que nos ofrece el Diseño Gráfico y la tecnología para crear productos de calidad que además integran otras disciplinas que van más allá de la comunicación visual.

# capítulo I

## El libro álbum juvenil

- 1.1** Diseño Gráfico Multidisciplinario
- 1.2** Ilustración y Diseño de Personajes
- 1.3** El Libro Álbum
- 1.4** Imaginario Colectivo y Leyendas
- 1.5** Psicología Juvenil Enfocada en la Lectura de Imágenes en los Adolescentes

## Diseño Gráfico Multidisciplinario

El diseño gráfico es una actividad cuya principal función es la comunicación visual. Requiere resolver problemas mediante argumentos persuasivos expresados a través de figuras retóricas destinadas a transmitir mensajes específicos a un target determinado.

Un diseñador gráfico es un profesional multidisciplinario, tiene ante sí un universo de posibilidades para conformar el mensaje visual, tiene en sus manos la responsabilidad de escoger los elementos más adecuados y estructurarlos convenientemente.

“El diseño gráfico no se define o delimita fácilmente. (Al menos no debería). El diseño

gráfico es el uso de palabras e imágenes en más o menos todo, en más o menos cualquier parte.”<sup>1</sup>

Las ramas vertientes del diseño gráfico nos permiten experimentar y explotar sus recursos en pos de producir nuevos medios y diferentes lenguajes.

Contamos con herramientas manuales como la ilustración, el graffiti, el stencil, el mural, instalaciones, en fin un sin número de medios que para su aplicación no es indispensable un ordenador. Tecnológicamente también tenemos un compendio de programas especializados en nuestra área que constantemente se actualizan y ofrecen mayores y mejores posibilidades. Tanto con el uso de herramientas manuales y digitales o una combinación de ambas se pueden lograr excelentes resultados.

<sup>1</sup> Tibor Kalman y otros. “Buena mala Historia”.

Autor: Diana Valencia



Pero no solo basta con el caudal de herramientas relativas a la profesión, el diseñador debe ser investigador también pues necesita inmiscuirse en distintas áreas porque como constructor de imágenes requiere interrelacionarse con el mundo y estar al tanto de lo que sucede para poder producir imágenes pertinentes al contexto y a la realidad. En la comunicación gráfica intervienen factores sociales, culturales, económicos, psicológicos, estéticos y tecnológicos.

“Los diseñadores están comprometidos nada menos que en la manufactura de la realidad contemporánea. Hoy vivimos y respiramos diseño. Pocas de las experiencias que valoramos en la casa, en la ciudad, etc..., están libres de su toque alquímico. Hemos absorbido el diseño tan profundamente que no reconocemos la mirada de caminos en que nos mueve, engatusa, perturba y exci-

Autor: Diana Valencia

ta. Es completamente natural. Así son las cosas.”<sup>2</sup>

En la realidad contemporánea la imagen tiene un rol trascendental, influye en las personas, crean o transforman criterios, ideologías, cultura, creencias; construyen tendencias. De la capacidad transformadora de la imagen deviene nuestra responsabilidad como diseñadores y miembros de la sociedad, nuestro trabajo debe enfocarse previamente en una reflexión consciente sobre lo que pretendemos construir.

<sup>2</sup> Raquel Pelta, Manufacturando la realidad contemporánea.pdf1 POYNOR, R. “First things first, a brief history” en Adbusters nº 27, otoño 1999. Recogido en BIERUT, M.; DRENTTEL, W.; HELLER, S. Looking Closer 4, New York: Allworth Press, 2002, p. 6.

## Ilustración y Diseño de Personajes

La ilustración proporciona un valor agregado y complementa la narración. Cuando un comunicador visual logra el cometido de traducir las palabras e ideas a imágenes y transmitir un mensaje claro a través de ellas se cumple nuestro principal propósito.

Hoy en día los ilustradores se sirven de un gran abanico de técnicas tradicionales y digitales que han permitido representar innumerables tendencias estilísticas y conceptuales, así como los rasgos culturales propios de cada ilustrador.

El ilustrador está encargado de asimilar o crear contenidos y conceptos, sintetizarlos y plasmarlos en imágenes. Es el responsable de seleccionar la técnica y el estilo de ilustra-

ción y reinterpretar una narración visualmente dándole la solución creativa más adecuada.

La ilustración al igual que cualquier otra materia necesita de investigación, pues es más fácil y efectivo representar algo y para alguien que se conoce.

“La descripción verbal de algo que imaginamos es un sustituto muy pobre de un buen dibujo del mismo motivo que, además, seguramente resultará mucho más explícito.”<sup>1</sup>

En el caso de narraciones donde intervienen personajes, ambientes, recreaciones de escenas, el nivel de expresividad de la imagen es vital, es imprescindible una selección correcta de técnicas, materiales, estilo de ilustración, cromática, composición, encuadre, tamaño, disposición, etc. para conseguir

---

<sup>1</sup> Saenz Valiente Rodolfo. Arte y Técnica de la Animación. Ediciones La Flor 2008

Autor: Diana Valencia



una buena representación narrativa y una correcta interpretación por parte del lector.

“Un buen diseño resulta de una combinación equilibrada de humor y formas inesperadas”.<sup>2</sup>

Para que las representaciones gráficas causen en el público el impacto deseado, el desarrollo correcto de los personajes es indispensable. Aquí entra en juego el lenguaje creativo expresado en la personalidad, carácter y elocuencia del personaje objetivo.

Es común caer en estereotipos pero el éxito de un personaje nuevo está en su particularidad . Sus rasgos físicos, posturas, proporciones, vestido, expresión que determinan el nexo que vaya o no a tener el público con él.

<sup>2</sup> Saenz Valiente Rodolfo. Arte y Técnica de la Animación. Ediciones La Flor 2008

Autor: Diana Valencia

Independientemente del tipo de público, la introspección en una historia se consigue a través de las experiencias de los personajes. Un correcto desarrollo de los elementos que lo conforman determinan el éxito de la historia. No existe un solo camino en este proceso, pero muchos autores concuerdan que hay que considerar los siguientes elementos como punto de partida:

- Definición de su papel en la historia como protagonista, antagonista o personaje secundario.
- Determinar sus características físicas, psicológicas, sociales y contextuales.

Luego de esto, el procedimiento depende del ilustrador. Puede considerar trabajar con estereotipos o como sugieren los expertos, un buen método para lograr caracterizar un personaje interesante es el uso de figuras retóricas y el estudio profundo de la expresión corporal.

## El Libro Álbum

“Desde el punto editorial, el álbum se define como un libro donde intervienen imágenes, textos y pautas de diseño gráfico.”<sup>1</sup>

Según el concepto general de libro álbum es importante la presencia tanto del códigos textuales como visuales como elementos que construyen diferentes niveles de sentido y que son imprescindibles y conexos en la comprensión de la lectura.

Por lo general se asocia este tipo de literatura con un público infantil, pero actualmente el público al que va dirigido el libro álbum es más amplio, se han publicado

<sup>1</sup> Díaz, Fanuel Hanan. Leer y mirar el libro álbum. ¿Un género en construcción? Grupo Editorial Norma. Bogotá 2007.

libros álbum dirigidos a jóvenes e incluso a adultos. Pero los libros con imágenes datan de épocas anteriores, se presume que tuvo sus inicios en Alemania entre los años 1800 y 1830 con la litografía, pero en el siglo XX tuvo un mayor desarrollo. Los cuentos que gradualmente fueron adaptados para niños contenían ilustraciones en blanco y negro.

Representantes célebres de la ilustración en la literatura infantojuvenil del siglo XIX y principios del siglo XX fueron:

El pintor alemán Ludwig Richter, que junto con varios artistas de su época, entre ellos al danés Lorenz Frolich, fue uno de los primeros en ilustrar “Robinson Crusoe” de Daniel Defoe y los cuentos populares de los hermanos Grimm.

En Francia, Gustavo Doré ilustró los cuentos de Charles Perrault, y Arthur Rackham,

Autor: Diana Valencia



además “Alicia en el país de las maravillas” de Lewis Carroll y “Peter Pan” de Sir James Barrie, entre otros.

Con el tiempo se ha reconocido a la imagen como un excelente recurso didáctico que hace mucho más ameno el contenido verbal, pero el libro álbum ha dado un carácter más significativo a la imagen ilustrada que hace que se considere más que un simple complemento o una expresión estética agradable y se entienda como texto visual. Incluso existen ejemplos de este tipo de libros sin contenido verbal donde las imágenes dan el significado total.

“Es habitual comparar el procedimiento de autoría de un álbum ilustrado, con el proceso de dirección de una película, donde el artista también participa en el guión gráfico, el diseño del decorado, el reparto, el guión

escrito y demás.”<sup>2</sup>

La importancia del contenido visual y verbal en el libro álbum ha hecho que muchos se interesen en realizar las ambas funciones reconociendo que tienen los mismos derechos de autor y la misma importancia al considerar a la ilustración semejante a la literatura.

Entre las ventajas que implica el álbum ilustrado está diversidad en todos sus elementos por ejemplo la variedad de público. Tampoco existen restricciones en cuando a formatos, terminados, estilos, construcción y contenidos, como cuentos infantiles, clásicos, cómicos, heroicos, realistas, mitológicas, tradicionales, oscuros, trágicos, románticos, entre muchos otros. Inclusive la manera de leer un libro álbum solo está en manos del destinatario, que si lo decide puede avanzar

<sup>2</sup> Salisbury Martin. Imágenes que Cuentan. Nueva Ilustración de Libros Infantiles. Editorial Gustavo Gili. Barcelona 2007

o retroceder en sus páginas pues los códigos semióticos de las ilustraciones pueden tener varias lecturas.

El autor puede sugerir también el ritmo de lectura que se compone por pausas y aceleraciones, muestra al lector el ritmo narrativo que involucra desde la dimensión física del libro pues lo que tarda en pasar la página influye en la velocidad de la lectura, utiliza ganchos visuales que invitar al lector a detenerse en una página o seguir, por ejemplo las ilustraciones sugieren parar y observar, mientras que el texto o una sucesión de imágenes consecutivas en una misma página invita a avanzar. De este modo el autor juega con la composición del libro, disminuye la cantidad de texto en una página o gradúa la dificultad de lectura de la imagen.

Debido a todos los elementos que intervienen en la creación un libro álbum, éste

se convierte en un objeto visual y verbal que muchas veces y gracias a las distintas técnicas y materiales de producción, inclusive tienen cualidades táctiles.

Existen elementos constantes que son el punto de partida en la producción del libro álbum, pero las posibilidades están abiertas a los autores. Usualmente está compuesto por un número de páginas múltiplo de 8 y según los expertos la estructura básica se realiza de la siguiente manera:

- Portada
- Guardas iniciales
- Portadilla
- Cuerpo
- Guardas finales
- Contraportada

Autor: Diana Valencia



## Imaginario Colectivo y Leyendas

La iconografía y las representaciones que las sociedades han creado en base a sus personajes, creencias, prácticas y tradiciones han conformado parte de su identidad. A través de las leyendas se pueden develar connotaciones identitarias de un grupo social. En estos relatos del imaginario colectivo, el miedo es un protagonista permanente. Del miedo a la muerte, a la naturaleza, a lo sobrenatural surgen relatos cuyas escenas se desarrollan en el campo, en las casas, o en las urbes que se vuelven de interés y dominio popular a través de la tradición oral.

“Las leyendas tienen un gran interés para la historia de la literatura y del arte, para la Historia de las ideas, para la psicología, los

Autor: Diana Valencia

estudios de la arqueología y el folklore, y también tienen un gran interés estético. Sus cualidades estéticas le suelen proporcionar su propia duración. Se las conserva y se repiten porque son hermosas. Al transmitirse se estabilizan. Incluso si una leyenda es generalmente multiforme, guarda uno o varios núcleos de manera simple y firme que permanecen estables a lo largo de las vicisitudes de la transmisión.”<sup>1</sup>

En el proceso de transmisión de las leyendas la versión varía pero los significados se mantienen como componentes culturales propios donde se observa una construcción de territorio, tradición, cultura, costumbres. En la literatura Ecuatoriana, los mitos y leyendas constituyen un una base para la construcción de nuevas historias y de nuevos imaginarios.

<sup>1</sup> Diccionario Akal de Estética. Etienne Souriau. España 1998

“Pero hubo un tiempo de poder para lo imaginario de igual modo que hubo una fase de poder de lo real, aunque ambas se hayan cumplido ya hoy en día.”<sup>2</sup>

En la gran variedad de libros de leyendas la identidad cultural es uno de los componentes principales tanto en la narración como en sus representaciones gráficas. En las historias se encuentra el mito pero el discurso va más allá revelando una serie de códigos y significados que nos hablan la sociedad real en muchas de sus dimensiones .

---

2 Jean Baudrillard, Cultura y Simulacro Barcelona. Editorial Kairos 1978

## Psicología Juvenil Enfocada en la Lectura de Imágenes en los Adolescentes

La literatura cumple una función prioritaria, por medio de ella las personas ubicadas en tiempos y espacios diferentes comparten innumerables experiencias y conocimientos. Además en el proceso de enseñanza aprendizaje es una herramienta imprescindible. En las instituciones educativas se considera un recurso didáctico importante en el desarrollo del trabajo tanto de profesores y estudiantes.

“Vivimos en un mar de relatos y, como el pez que será el último en descubrir el agua, tenemos nuestras propias dificultades para entender en qué consiste nadar entre relatos. No es que carezcamos de competencia en

Autor: Diana Valencia



crear nuestras explicaciones narrativas de la realidad; ni mucho menos. Si algo somos, es demasiado expertos.”<sup>1</sup>

La lectura es importante para el desarrollo intelectual y personal, para introducir este hábito en niños y adolescentes es necesario hacer que las lecturas sean más digeribles. La lectura de imágenes es asimilada más fácilmente y resulta más atractiva. Es un acto innato en el ser humano ver, descifrar y retener este tipo de códigos.

Los elementos visuales implícitos en la imagen como forma, color, estética, ejercen un impacto que amplía el significado de la narración, es capaz de trasladar al lector al contexto y sumergirlo a través de la mirada en los hechos, realidades, universos y personajes.

---

<sup>1</sup> Bruner Jerome. La educación, puerta de la cultura. Visor Distribuciones, S. A. 1997

Autor: Diana Valencia

Un fundamento teórico que interrelaciona la comunicación visual con la psicología es la teoría de la Gestalt que en sus estamentos trata sobre la psicología de la percepción y el modo en que los seres humanos percibimos la realidad de acuerdo a estructuras, analiza claramente los estímulos visuales que el organismo percibe, procesa y responde a ellos de manera integrada.

La Gestalt fue una escuela de psicología dedicada principalmente al estudio de la percepción, sus principios fueron enunciadas por los psicólogos Max Wertheimer, Wolfgang Köhler y Kurt Koffka, quienes en un laboratorio de psicología experimental observaron que el cerebro humano organiza las percepciones como totalidades o gestalts y no como una simple suma de sus partes constitutivas.

Las leyes gestálticas se enuncian de manera separada pero actúan simultáneamente

y se influyen mutuamente:

- Leyes Generales  
Ley general de la figura fondo.  
Ley general de la buena forma.
- Leyes Particulares  
Ley del cierre o de la completud.  
Ley del contraste.  
Ley de la proximidad.  
Ley de la similaridad.

Estas leyes están presentes en cada acto perceptivo demostrando como el cerebro organiza de la mejor manera los elementos que percibe.

También es necesario tomar en cuenta que la percepción cambia con la edad, depende de la maduración del sistema nervioso, el desarrollo lingüístico e intelectual y de la experiencia cognoscitiva.

La percepción visual es un fenómeno

aprendido que se inicia desde el nacimiento, se desarrolla y perfecciona hasta los 6 años, aproximadamente. Los niños observan e imaginan la realidad desde una perspectiva que no se ajusta a la lógica racional, sino a la imaginación, posteriormente, entre los nueve y doce años, se interesan en los dibujos que reflejan mejor la realidad aunque no con una fidelidad absoluta, pero en adelante prefiere tanto la imagen realista como el dibujo experimental y se identifica con los héroes de los medios de comunicación que representan las cualidades y características que él quisiera tener.

Hay que considerar que la etapa crítica de la adolescencia presenta grandes dificultades y es muy compleja por los múltiples cambios físicos y psicológicos que se producen dentro de una sociedad donde el individuo tiene que ajustarse a patrones de conducta. El adolescente se encuentra en la constante búsqueda

Autor: Diana Valencia



de consolidar su identidad, en este proceso tiene que desprenderse de la seguridad total que le brindaban sus padres, pone barreras para diferenciarse y autodefinirse.

Sus emociones están expuestas a susceptibilidades y tiende alejarse de la realidad, idealiza sentimientos y personajes, busca adquirir una imagen fuerte ante los demás.

La imagen es importante en los procesos cognoscitivos indiferentemente de la edad, pues mientras más sentidos se involucren, el nivel de atención y aprendizaje será mayor, es decir, si además de leer, el joven tiene imágenes que le permitan generar un recuerdo asociativo con lo leído y además puede hacer esta misma asociación con algún sonido, sabor o sensación, mucho más fuerte será el proceso de memoria y recuerdo y por ende el proceso de aprendizaje.

Autor: Diana Valencia

# Bibliografía

- **Bibliografía Basica**

Salisbury Martin. *Imágenes que Cuentan. Nueva Ilustración de Libros Infantiles*. Editorial Gustavo Gili. Barcelona 2007

Saenz Valiente Rodolfo. *Arte y Técnica de la Animación*. Ediciones La Flor 2008

Díaz, Fanuel Hanan. *Leer y mirar el libro álbum. ¿Un género en construcción?* Grupo Editorial Norma. Bogotá 2007.

Tibor Kalman y otros. "Buena mala Historia".

- **Bibliografía de Ampliación**

Esquivel Fayne y otros. *Psicodiagnóstico Clínico del Niño*. Editorial El Manual Moderno S.A. de C.V. 1994

Bruner Jerome. *La educación, puerta de la cultura*. Visor Distribuciones, S. A. 1997

*Diccionario Akal de Estética*. Etienne Souriau. Ediciones Akal S. A. 1998

Jean Baudrillard, *Cultura y Simulacro* Barcelona. Editorial Kairos 1978

- **Sitios de Internet**

<http://www.suite101.net/content/los-libros-juveniles-ilustrados-a6412>

[http://www.literaturas.com/v010/sec0812/suplemento/Articulodiciembre08\\_2.html](http://www.literaturas.com/v010/sec0812/suplemento/Articulodiciembre08_2.html)

<http://www.tebeosfera.com/1/Hecho/Festival/Jerez/ConferenciaJerez020223.pdf>

<http://www.imaginaria.com.ar/11/5/destacados.htm>

<http://www.iea.edu.ar/archivos/Gestalt.pdf>

# capítulo II

## Leyendas cuencanas y publicaciones ilustradas

**2.1** Análisis de leyendas cuencanas y de la ilustración en publicaciones juveniles en nuestro medio.

**2.2** Recopilación gráfica de publicaciones ilustradas para jóvenes en nuestro país y análisis del discurso.

**2.3** Referentes Estéticos y Homólogos.

## Análisis de leyendas cuencanas y de la ilustración en publicaciones juveniles en nuestro medio.

Las leyendas recopiladas del imaginario colectivo cuencano han sido escritas en libros y que tienen como tema principal las tradiciones de la ciudad, el amor que los ciudadanos profesan a Cuenca y su cultura, publicaciones que hablan de la estructura social, religiosa, económica, política, arquitectónica de antaño.

Los autores que recogen estos relatos son personajes reconocidos de la ciudad, y que han experimentado e investigado por largo tiempo los cambios de nuestro contexto y relatan con emoción lo que permanece perenne en la mente de los ciudadanos y lo que

mantiene una continuidad cultural, identitaria e histórica.

Un componente interesante es la combinación idiomática entre el quichua y el español que se incluyen en estos relatos. Las expresiones indígenas, modismos, frases populares, descripciones explícitas, invitan al lector a situarse en el tiempo y contexto de la narración. Por ejemplo, en un extracto del libro de la leyenda del “Cura sin cabeza”:

*“Elé pues, este taita curita ahora si esta con cabeza, mamitica, ¿QUÉ MUERTE TENDRA? Y agregaron las beatas, no se si es por celos o de gana: “Dios nos guarde y nos ampare de este SANTO SACERDOTE””<sup>1</sup>*

<sup>1</sup> Vega Delgado, Gustavo. Mitos y leyendas, sus correlaciones con la medicina y la salud, Cuenca, 1995

Autor: Diana Valencia



Ilustración tomada del libro El Mundo Mágico de Antaño (El Cura Sin Cabeza)

Otra característica de las leyendas cuencanas es la relación que se establece a los fenómenos y hechos sobrenaturales con las faltas a las normas morales y religiosas y sobretodo con las que se refieren al incesto, la infidelidad, la promiscuidad; se describe la falta como el acto que recibirá el merecido castigo y que servirá como moraleja para evitar nuevas faltas.

En el caso de la leyenda “El Farol de la Viuda” el acto pecaminoso fue traicionar a su marido y el gran castigo merecido es el de vagar por las noches como alma en pena por la eternidad con un farol buscando a su amante en todos los hombres que sucumban ante la viuda, los que a su vez reciben el castigo de ver su fantasmal rostro y en muchos casos morir por el fétido olor que despiden.

Los escenarios en los que se desenvuelven las leyendas son por lo general los sectores más conocidos y populares de Cuenca, entre los más

citados están:

- El Puente del Vado
- El Río Tomebamba
- La Calle Larga
- San Sebastián
- Todos Santos
- Los campos aledaños y los páramos.

A pesar de las numerosos relatos del imaginario colectivo, no se ha hecho incapié en transmitir estas historias a las nuevas generaciones a través de publicaciones actualizadas ni lecturas ilustradas. Existen muy pocas imágenes en los libros sobre leyendas cuencanas.



Ilustración tomada del libro *El Mundo Mágico de antaño* (El Farol de la Viuda)



Ilustración tomada del libro El Mundo Mágico de Antaño (El Perro Encadenado)



Ilustración tomada del libro El Mundo Mágico de Antaño (Los Gagones)

En nuestra ciudad existen diseñadores y artistas gráficos con gran talento dedicados a la ilustración cuyas obras han trascendido las fronteras. Entre sus más destacados exponentes se encuentran:

- José Antonio Cardoso

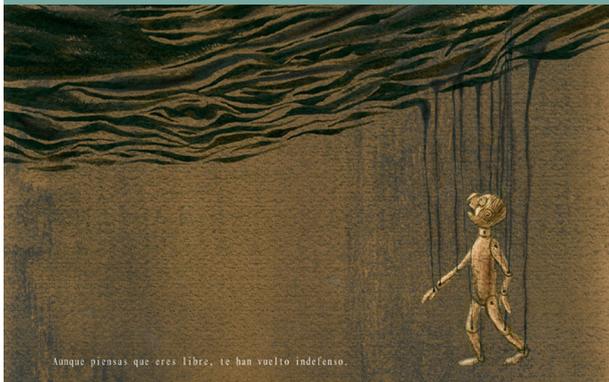
Diseñador gráfico y master en técnicas de ilustración, ha realizado estudios en ilustración, animación, cartelismo, cine, teatro, música, antropología en diferentes países. Incursionó en numerosos proyectos audiovisuales dentro y fuera del país considerándose como un fuerte exponente en varios concursos. Ha sido ganador por varias ocasiones del concurso de nacimientos artesanales CIDAP. Ha publicado varios libros ilustrados junto con reconocidos artistas del medio. Constantemente participa en la organización de festivales de música, arte, diseño, teatro y trueque. Actualmente es profesor de Ilustración en la Universidad de Cuenca y dirige,



José Antonio Cardoso. El Cuervo y el Zorro. 2009



José Antonio Cardoso. Escenas del libro álbum Sombras de Barro. 2007



produce y anima El Hombre Quinde, cortometraje Stop Motion de 13 minutos, en Jiráfica, Fabrica Cuentos tras haberse hecho acreedor al premio nacional del los Fondos Concursables del Ministerio de Cultura.

El trabajo de este ilustrador cuencano casi cubre todas las áreas de la comunicación visual. La experimentación con las diversas técnicas ha logrado que sus trabajos sean muy interesantes e innovadores. De igual manera cabe destacar que el público a quienes van dirigidas sus obras es amplio, pues ha trabajado en varios proyectos infantiles y muchos otros donde el destinatario puede ser de cualquier edad.

José Antonio Cardoso es un exponente que ha logrado desarrollarse y trascender a pesar de enfrentarse a una sociedad donde aún se imponen límites al desarrollo pleno de la comunicación visual.

- Cristian Albarracín

Diseñador gráfico con formación en ilustración y especialización en multimedia. Actualmente trabaja como profesor en la Universidad del Azuay en las áreas de tipografía, multimedia, web, diseño y lenguajes artísticos. Participa también en varios proyectos gráficos y multimedia.

Su fuerte en la ilustración es la creación de personajes, la mayoría representantes de campañas que debido a esta característica deben tener acogida por público de todas las edades.

Cristian Albarracín también ha incursionado en otras áreas de la comunicación visual como el teatro experimental en el desarrollo de escenarios. Además participa en proyectos como instalaciones y otras formas de expresión artística.



Cristian Albarracín. Evolución de un Personaje Para Empresa Municipal Mancomunada de Aseo Integral de la Cuenca del Jubones. 2010



La mayoría de los ilustradores cuencanos destinan sus obras hacia un público infantil pues en nuestro medio todavía no se reconoce el valor que la imagen tiene en todos los procesos cognoscitivos.

Representantes importantes de la ilustración infantil en Cuenca:

- Víctor Arévalo (artista): Considerado como el primer ilustrador infantil cuencano.
- Rafael Carrasco: Ilustrador del segmento infantil El Mercurito del Diario El Mercurio.
- Pablo Carrasco: Ilustrador y animador de cuentos infantiles.
- Eduardo Delgado: Ilustrador de la Editorial Don Bosco.
- Vinicio Jiménez: Ex ilustrador del segmento infantil Bim bam bum del Diario El Tiempo.

Autor: Diana Valencia

Luego de haber recorrido bibliotecas y librerías en búsqueda de información referente a leyendas cuencanas solo se encontraron las citadas al inicio del capítulo, y muy pocas contenían ilustraciones, peor aún se pudieron encontrar este tipo de leyendas destinadas a un público joven.

En las librerías no existen publicaciones exclusivas de leyendas cuencanas, sin embargo de leyendas ecuatorianas en general si se pudieron encontrar algunos ejemplares, la mayoría con poco contenido visual, y los que si lo tenían eran destinados para un público infantil.

La incursión incipiente en el desarrollo de la ilustración en publicaciones juveniles nos brinda el espacio a los nuevos profesionales para emprender en esta área.

## Recopilación gráfica de publicaciones ilustradas para jóvenes en nuestro país y análisis del discurso.

Después de considerar los aspectos generales de la percepción y el color que independientemente de la edad del destinatario tienen los mismos significados, es indispensable al momento de ilustrar para adolescentes considerar los cambios profundos por los que día a día y su modo de ver el mundo desde una perspectiva idealizada.

Se debe tener un profundo conocimiento del contexto donde se desenvuelven los adolescentes para poder determinar cuáles son los elementos que le sirven como referentes para de acuerdo a ello seleccionar colores,

imágenes, símbolos, etc que llamarán más su atención.

En los últimos 12 años la ilustración en el Ecuador ha experimentado un notable avance, los autores ya no se limitan a la ilustración infantil, la nueva tendencia está en crear libros ilustrados para un público abierto, pero también hay quienes se han dedicado a explorar exclusivamente el campo de las publicaciones para jóvenes.

El ilustrador Fabián Patinho es un expone que sus obras tienen características de cómic experimental. Es antropólogo y autor visual, especializado en semiótica de la imagen, con relieve en fotografía histórica. Ha escrito obras de teatro, ha participado en cortometrajes de ficción como director-escritor y compositor de la banda sonora. Es autor de dos documentales. Ha realizado exposiciones individuales y colectivas en varios países del

Autor: Diana Valencia



continente. De momento, dedica la mayor parte de su tiempo a la realización de historietas en cómic. Ha publicado varias de ellas en revistas y periódicos del país y en la actualidad publica diariamente la tira cómica “Ana y Milena” en el diario El Comercio. Su muestra de comic-art denominada Aforismos Gráficos contiene un discurso narrativo relativo con las experiencias cotidianas y problemas a los que se enfrentan los jóvenes actuales invitándolos a cuestionarse sobre la realidad representada.

Las ilustraciones combinan escenas realistas y fantásticas, el uso de metáforas y sentencias líricas ofrecen una amplia lectura e invitan a la reflexión.

Otro ilustrador que ha dedicado la mayor parte de sus obras a un público joven y adulto es Mauricio Jácome Piriguesa, artista visual, reconocido por sus obras dentro y fuera del país, importante exponente y ganador de concursos y

Autor: Diana Valencia



Fabián Patinho. Aforismos Gráficos, 2010



Mauricio Jácome. Portada del libro Solo Quería Saber. 2010

premios por sus trabajos, docente de Animación 2d de la Universidad San Fancisco de Quito, docente de Dibujo Artístico y Animación 2D en el Instituto de Artes Visuales, ha realizado y participado en numerosas publicaciones de reconocidas casas editoriales.

Sus obras son realizadas con las más diversas técnicas y estilos, muchas de ellas representan historias que se desarrollan en nuestro contexto y representan nuestra identidad cultural.

Las ilustraciones del libro Solo Quería Saber Quién Eras, de Gerardo Meneses Claros, cuenta la historia de una maestra de literatura de edad madura y un joven estudiante, quien descubre la doble vida de su misteriosa in-docente. Las ilustraciones son más estilizadas y de trazo limpio, solamente la portada es a colores, las imágenes de las páginas internas son a blanco y negro.

Utiliza la metáfora entre otras varias figuras

Autor: Diana Valencia



retóricas para representar los hechos y sentimientos que expresan los textos.

El tipo de dibujo para destinatarios jóvenes depende del mensaje que se quiera transmitir. Para asociarlos mejor con su realidad y captar su atención lo que recomiendan los expertos es crear imágenes que los relacionen con sus experiencias físicas o psicológicas. Indagar en sus emociones, miedos, recuerdos o anhelos.

Autor: Diana Valencia

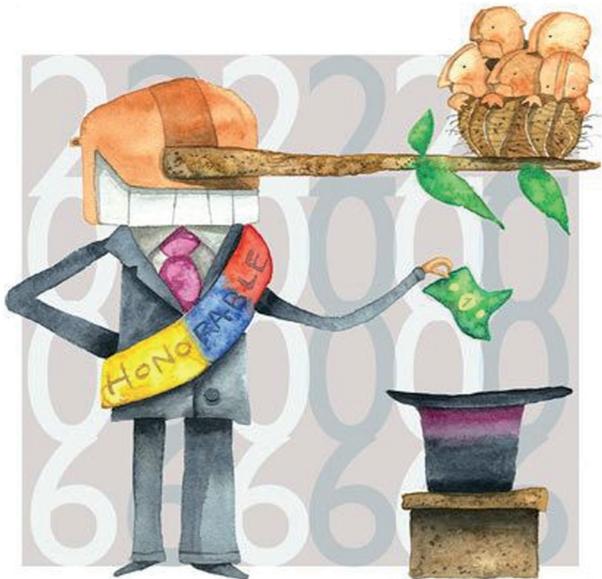
## Referentes estéticos y homólogos

Gracias al creciente desarrollo de la literatura infantojuvenil y a las nuevas tendencias en la publicación de libros donde se le otorga el valor merecido a la imagen, se han abierto oportunidades de publicación y difusión a todo tipo de autores e ilustradores.

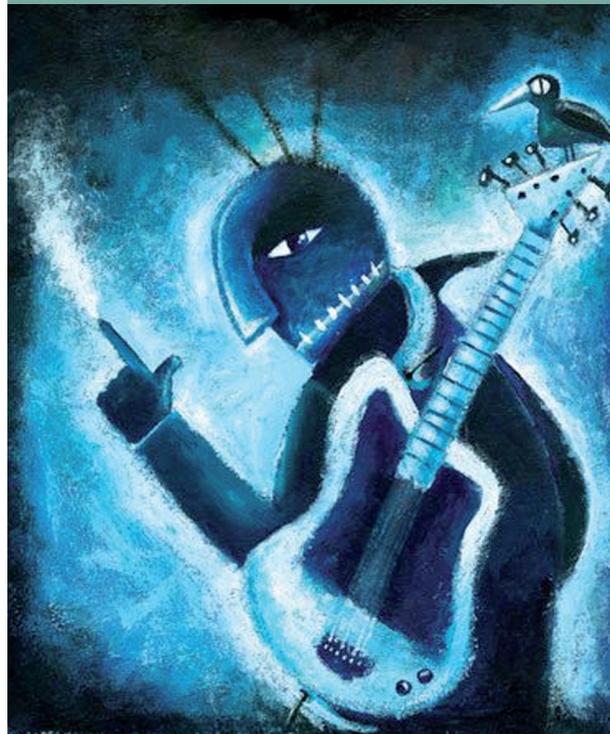
Entre los ilustradores ecuatorianos y extranjeros que han servido de referencia para el desarrollo del presente proyecto se cuentan:

- Roger Ycaza

Ilustrador, diseñador gráfico y músico ecuatoriano. Ha ilustrado más de 45 cuentos y novelas infantiles y juveniles para las reconocidas editoriales del Ecuador y sus ilustraciones han sido publicadas en varios países.



Roger Ycaza. Honorable. (Ilustración para la revista Gestión)



Roger Ycaza. Cuervo. (Ilustración para la revista Dogma)



Ha escrito e ilustrado dos álbumes infantiles: “Sueños” y “La emocionante historia de un valiente gato que subió a la rama más alta de un árbol...y luego no pudo bajar”, publicados por Alfaguara Infantil.

Según nos dice Roger Ycaza, para él las imágenes tienen una total importancia, pues son los primeros recuerdos que nos van quedando desde pequeños. Para crear libros álbum para jóvenes debe haber una mezcla de todo, algo que enganche al público desde el principio y explotar adecuadamente los recursos que tenemos en nuestro país sin sobrecargar las cosas. Mientras más temprano se involucre al nuevo lector con este tipo de libros los resultados también vendrán más rápido.

- Eduardo Villacís (Ecuatoriano)

Sus obras se desarrollan en los campos

Autor: Diana Valencia

del dibujo, la pintura, la narración gráfica, la ilustración y animación 3D. Es profesor de la Universidad San Francisco de Quito. En 2000 obtuvo una beca otorgada por la Comisión Fulbright para el Máster en artes visuales en la Universidad Estatal de California Fullerton. Gracias al trabajo con alumnos ha recibido importantes premios internacionales.

Se destaca por trabajar en proyectos que utilizan la imaginación y la fantasía como herramientas para mirar desde otra perspectiva la realidad en que vivimos.

Según Eduardo Villacís las imágenes construyen muchas maneras de ver el mundo, depende de las intenciones de la narración, la definición del el estilo y técnicas que se vayan a utilizar en la creación de imágenes para jóvenes, pero algo que puede funcionar es manejar ilustraciones realista-fantásticas o imaginarias.



Lolo, Eduardo Villacís, 2010



Eduardo Villacís, Shamán 2010

- Shaun Tan

Ilustrador y escritor australiano de los libros álbum más ingeniosos y reconocidos mundialmente. Ha incursionado también en otros proyectos visuales, entre ellos, murales, desarrollo de personajes y el patrocinio de premios para jóvenes artistas, la ciencia y la tecnología.

Sus trabajos se caracterizan por su estética surrealista, de ciencia ficción y comic. Sus ilustraciones son muy detalladas, enigmáticas y expresivas. Sus obras están llenas de significados que representan y conectan al lector con los sentimientos y estados de ánimo de los personajes.

- Lisa Evans

Ilustradora inglesa especialista en álbumes ilustrados, que ha incursionado también en ilustrar los escenarios y personajes de varios

Autor: Diana Valencia



Shaun Tan. Ilustración de una escena del libro álbum *The Red Tree*. 2001



Brigg lived in a small room in a big city.

Lisa Evans. Ilustración de una escena del libro álbum *The Flower*. 2001

videojuegos de ordenador.

Sus trabajos se caracterizan por el uso del blanco y de texturas delicadas y prolijas. Sus personajes son mágicos y tienen un gran mundo interior. En sus historias intervienen la realidad y la ficción.

Otros ilustradores destacados en el género del álbum ilustrado principalmente infantil y que han influenciado en esta investigación son:

- Lane Smit
- Ana Juan
- Roger Olmos
- Rebeca Dautremer

Autor: Diana Valencia



# Bibliografía

- Bibliografía de Ampliación

*Cárdenas Espinoza Juan Cristóbal. Duendes, diablos y aparecidos.*

*Valdiviezo Pozo Agustín. El Mágico Mundo de Antaño. 2008*

*Cordero Estrella vicente. El Libro de Cuenca*

*Revista Coloquio No. 32. Cuenca: la Huella del Pasado. UDA, Cuenca 2007*

- Sitios de Internet

<http://www.kymerico.org>

<http://www.ilustradoresecuador.org>

<http://fabian-patinho.blogspot.com/2008/12/aforismos-grficos.html>

<http://www.mauriciojacome.blogspot.com>

<http://jirafica.com>

<http://www.girandula.org>

<http://www.imaginaría.com.ar>

<http://www.colectivobicicleta.com>

<http://www.rogerycaza.com>

<http://www.eduardovillacis.com>

<http://www.shauntan.net>

<http://www.lisaevans.net>

Autor: Diana Valencia

# capítulo III

## Álbumes del Imaginario Para Adolescentes

- 3.1** Selección de leyenda a ilustrar.
- 3.2** Selección de técnicas, materiales y estilo de ilustración.
- 3.3** Desarrollo de ilustraciones.

## Selección de leyenda a ilustrar.

Las leyendas cuencanas más populares recogidas en libros y otras publicaciones son:

- Los Gagones
- El Perro Encadenado
- El Farol de la Viuda
- El Cura sin Cabeza
- La Niña Curiosa
- La Mano Peluda
- La Caja Ronca
- Chazna Cacho
- El Montado
- El Kuichi o Arcoiris
- La Mama Huaca
- El Shirimpi, el Kuskungo y la Chuja
- En los Tiempos del Padre Dios
- El Tesoro de Ayllón
- Un Succubo en el Rosario de la Aurora
- El Ágora de “El Dorado”
- Los Mentirosos en los Mentideros
- Maria La Guagua
- La Pelea por la Piedra
- El Añas y la Lavandera
- La Maldición de los Incas
- La Virgen del Río
- La Casa de los Ruidos
- El Médico Viudo
- La Maldición del Cura al Puente Roto
- Los Duendes
- El Árbol del Diablo
- Pórtico
- El Chuzalongo
- Ángel Bello y su Padrino
- El Diablo del Retamal
- El Fantasma que Silva
- La Barreta de Oro
- La Bruja Voladora
- Taita Carnaval

Autor: Diana Valencia



A pesar de que en las diferentes fuentes existen distintas versiones de las leyendas, la mayoría mantienen su esencia.

Luego de esta recopilación la leyenda que se escogió para ilustrar es la del Chuzalongo, pues ésta es tan conocida en el sector urbano y rural de la ciudad.

*“Chuzalongo viene de “chuza” que se traduciría como “delgado, endeble, estancado...””*

*Diccionario Quichua Castellano. Torres G.*

Existen varias versiones sobre el origen del chuzalongo, la mayoría lo relacionan con el incesto. Otras versiones otorgan el origen de este ser como fruto de las relaciones de los españoles conquistadores con las indígenas. Según los indígenas también se lo considera como el hijo del cerro.

Autor: Diana Valencia

Así lo describen en una de las recopilaciones realizadas por el autor cuencano Gustavo Vega Delgado:

*“Es un chiquito, pelón, suco, con rabo largo envuelto en el cuerpo...”*

Hay versiones que lo describen con sus pies al revés, que le servirían para burlar a sus perseguidores que se confundirían al observar la impresión de sus huellas. A su aspecto físico se le suma el cordón umbilical tan largo que a veces se lo envuelve en el cuello, unos grandes ojos azules, labios morados y unas fuerzas descomunales. Se dice que habita en el cerro junto con los animales salvajes, que su personalidad es serena pero que cuando se enoja puede incluso matar con un golpe de viento.

Cuenta la leyenda que los indígenas del

páramo le temen, marcan una señal con una rama partida y evitan pasar por las quebradas por las que se le ha visto rondando. Cuando un hombre se atraviesa por su camino lo obliga a sacar un penco de raíz con las manos y si no lo logra, lo mata. Pero constituye una mayor amenaza para las jóvenes campesinas bonitas y de cabello negro y largo, quienes se enternecen al verlo con su apariencia infantil, una vez que estas mujeres se le acercan, las ataca y las mata absorbiendo su sangre.

En varias versiones se dice que su cordón umbilical es a la vez su genital y que ataca sexualmente a las mujeres que atrae.

Esta leyenda trata de crear prohibición y cesura social que prevenga la violación o la promiscuidad en las mujeres andinas vírgenes y evitar que éstas caminen por lugares deshabitados a través del miedo colectivo que infunde esta creencia.

## Selección de técnicas y estilo de ilustración.

Se realizaron ilustraciones de estilo realista con tendencia a lo fantástico para respaldar el concepto mítico de las leyendas y seguir los preceptos de la ilustración juvenil. En los personajes principales y secundarios se destacaron detalles y características físicas mientras que los fondos se trabajaron con menos realismo y nivel de detalle para destacar a los personajes.

Las técnicas de ilustración que se van a emplear son:

Tradicionales: acuarela, témpera, lápices de color y acrílico sobre canson.

Digitales: Adobe CS 4: Photoshop, Illustrator e InDesign.

Autor: Diana Valencia



## Desarrollo de las ilustraciones.

Para caracterizar los personajes se tomaron como referencia las distintas versiones de la leyenda del chuzalongo.

Se realizaron varios bocetos para definir al personaje principal considerando las características especificadas en las recopilaciones.

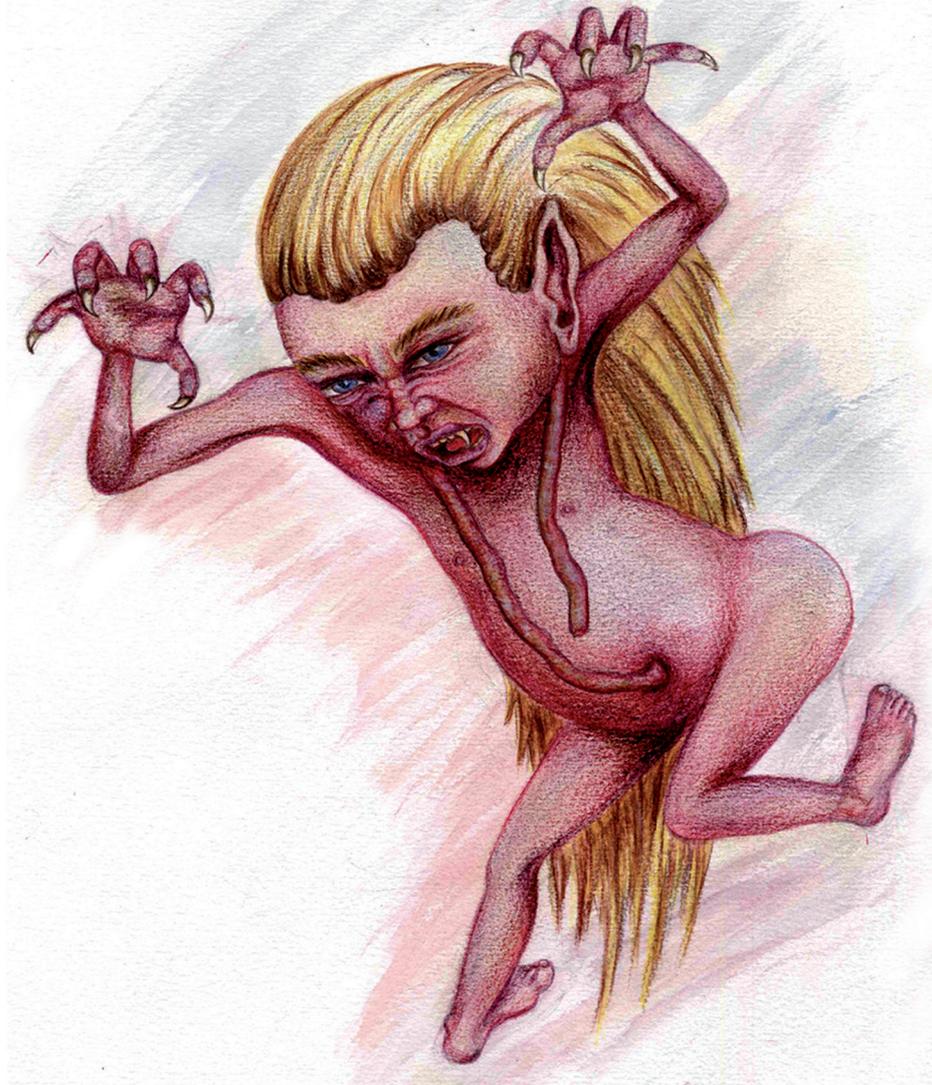
Una vez seleccionado el más apropiado se asignó el color y marcó las características físicas y posturas corporales que definen su personalidad. Se tomó como recurso semiológico la metáfora. Para ilustrar este personaje se utilizó acuarela y lápices de color.

En las ilustraciones de los personajes secundarios se utilizó acuarela y retoques con lápices de color.

Autor: Diana Valencia



Bocetos chuzalongo





La joven se representó de acuerdo a las descripciones de la leyenda y a ciertos rasgos físicos que caracterizan a las campesinas cuencanas mestizas, tez blanca, mejillas rosas, rasgos faciales delicados y un físico fuerte. No se utilizó la indumentaria de la chola

Autor: Diana Valencia



cuencana porque actualmente la mayor parte de las campesinas jóvenes ya no la usan o solo lo hacen en ocasiones especiales.

Para ilustrar al indígena nos basamos en los caracteres étnicos que los identifican, tez

morena, cabello oscuro, rasgos duros, mediana estatura y brazos fuertes. El personaje es de edad madura.

Se representaron también fondos, paisajes y por así llamarlos personajes complementarios que forman parte de las escenas del libro álbum.

Debido a que el hábitat del chuzalongo es en el bosque del páramo junto con los animales salvajes, se ilustró algunos de ellos característicos de los cerros aledaños a Cuenca como el lobo del páramo, el tigrillo, el cuchucho y un ave llamada tapaculo. Todos ellos con acrílico.

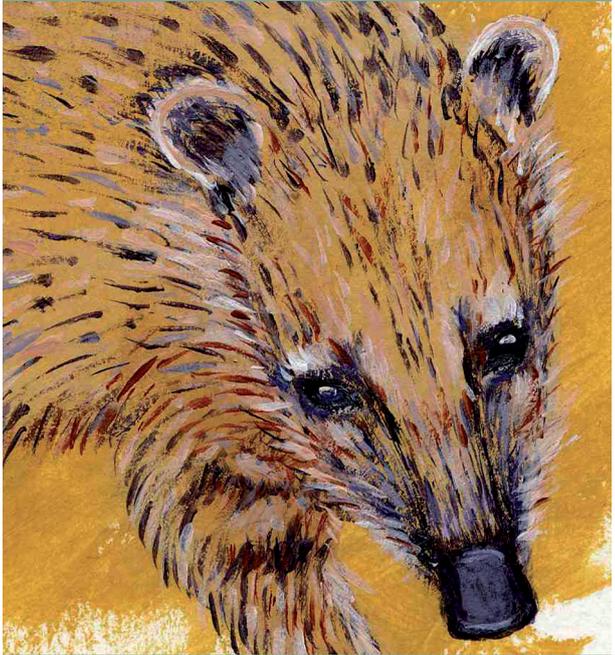
Mientras se definieron los personajes y escenarios, se realizaron las ilustraciones de las escenas del prototipo de libro álbum, se realizaron retoques digitales y posteriormente se armaron las páginas.

En cada página, el uso de textos es mínimo e interactúa con las imágenes, algunas páginas no contienen texto .

En la narración verbal se usan términos de las leyendas originales para mantener su esencia, razón por la cual al final del libro álbum se incluye un glosario de términos.



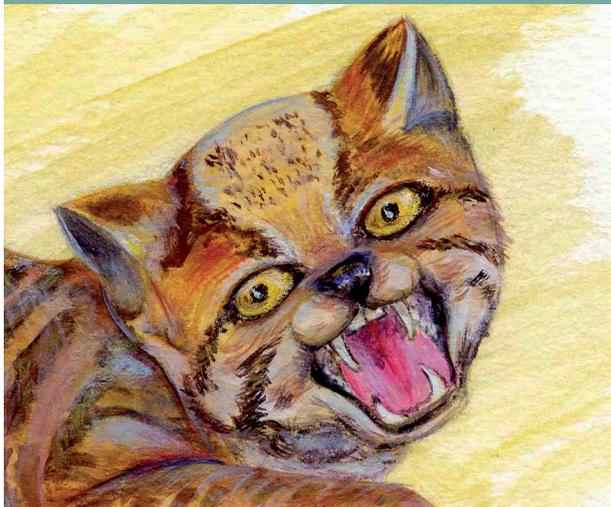
Autor: Diana Valencia



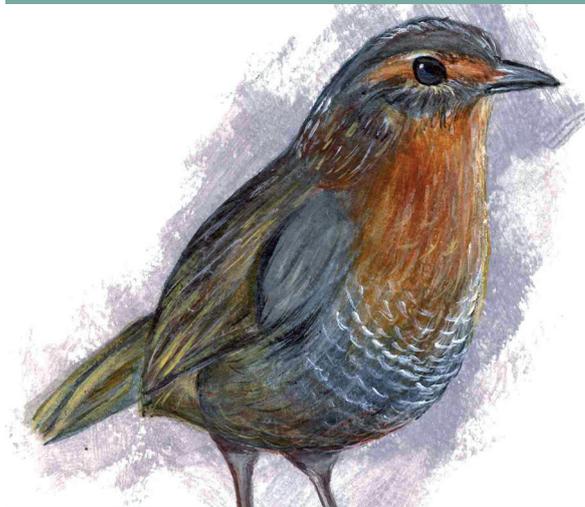
*Cuchucho*



*Lobo del Cerro*



*Tigrillo*



*Tapaculo*



Autor: Diana Valencia

# Bibliografía

- Bibliografía Básica

*Lawrence Zeegen, Crush. Principios de Ilustración. Editorial Gustavo Gili, Barcelona, 2009.*

*Gray, Peter. Aprender a Dibujar. TASCHEN, 2007.*

*Vega, Gustavo. Mitos y Leyendas; sus correlaciones con la medicina y la salud. CONUEP-U. Cuenca*

*Cárdenas Espinoza Juan Cristóbal. Duendes, diablos y aparecidos.*

*Valdiviezo Pozo Agustín. El Mágico Mundo de Antaño. 2008*

*Cordero Estrella vicente. El Libro de Cuenca*

*Revista Coloquio No. 32. Cuenca: la Huella del Pasado.UDA, Cuenca 2007*

Autor: Diana Valencia

# conclusiones

Resulta gratificante descubrir que mediante nuestra profesión es posible llevar un buen mensaje a nuestro público como el rescate de la identidad.

Los jóvenes como el futuro de la sociedad deberían recibir información más valiosa y menos superflua, despertar en ellos el interés por la lectura los culturiza y alimenta espiritual e intelectualmente.

A través de las posibilidades que nos ofrece el álbum ilustrado es más fácil transmitir ideas con contenido a todo tipo de público, los avances de la literatura en éste ámbito en nuestro medio nos invita a los diseñadores a experimentar.

# anexos

- *Entrevista al diseñador e Ilustrador Roger Ycaza:*

## 1. *Qué características de un personaje lo definen hacia un público infantil o juvenil?*

Creo que ahora esta pregunta resulta muy compleja ya que creo que el público se ha unificado, lo que antes era solo para niños ahora jóvenes y adultos lo reciben con gran entusiasmo, en todo caso siempre para niños el trazo en los personajes debe ser mucho más sutil, tierno tal vez, con color, los libros para niños tienen mucha ilustración, al contrario en los que son para jóvenes la ilustración solo refuerza el texto.

## 2. *Cuáles son los elementos a tener en mente al momento de crear ilustraciones para adolescentes?*

Principalmente creo que los jóvenes deben verse identificados en esos personajes (edad, gestos, vestuario, etc), entonces estos elementos deben tomarse mucho en cuenta al momento de ilustrar un libro dirigido a ellos, pero como decía antes esto ya no es una limitante, en todo caso hay que investigar mucho antes de iniciar cualquier proyecto.

## 3. *Qué tipo de ilustraciones cree ud que serían mejor asimiladas por los adolescentes: realistas, caricaturescas, simplificadas u otras?*

Eso ya es muy subjetivo, está sujeto a gustos personales, lo que les gusta a unos puede no gustarles a otros, nuevamente creo que hay que hacer un estudio detallado hacia el público específico que va dirigido el proyecto, pero no siempre les va a gustar a todos.

## 4. *Como definir la técnica apropiada?*

En este caso es muy importante saber como se va a imprimir el libro (color, B/N, tipo de papel, etc), ahí se podrá trabajar en opciones de técnica, sean manuales o digitales, para ver cual funciona mejor en el libro.

## 5. *Cree ud que el libro álbum, considerado hoy en día más como una pieza visual que textual, ayudaría a que los jóvenes se interesen más por la lectura?*

Totalmente, el libro-álbum es para todas las edades, eso es algo que en nuestro país no termina de entenderse, siempre se piensa que es solamente para niños. Mientras más temprano se involucre al nuevo lector con este tipo de libros los resultados también vendrán más rápido.

## 6. *Cree ud. que las historias del imaginario colectivo como mitos y leyendas aún relacionan a los adolescentes con elementos de identidad?*

Claro, las leyendas son reflejos y vivencias de cada pueblo o ciudad, están totalmente ligadas con la identidad de cada uno de nosotros, los niños y jóvenes pueden aprender muchísimo (y de una manera entretenida) a conocer su región, su pasado, su propia identidad.

## 7. *Para crear libro álbumes para un público joven sobre este tipo de narraciones que tipo de discurso cree ud. que se debería utilizar: mágico, étnico, cómico, oscuro o de terror, u otro?*

Creo que debe haber una mezcla de todo, algo que enganche desde el principio, y por suerte, en nuestro país tenemos muchos recursos para explotar, solamente hay que saber buscar lo adecuado sin sobrecargar las cosas y listo.

## 8. *Qué valor cree ud. que tienen las imágenes en la identidad de un pueblo?*

**Autor: Diana Valencia**

Las imágenes son los primeros recuerdos que nos van quedando desde pequeños, la parte visual es lo recordamos con facilidad, así que su importancia es total.

### 9. *Qué opina sobre el desarrollo de la ilustración en nuestro país?*

Es una rama nueva si se puede decir, lo cual tiene sus ventajas y desventajas, en todo caso de hace algunos años acá su desarrollo ha sido muy grande, tomando en cuenta que no existe como profesión, existen muchas propuestas nuevas e innovadoras que van enriqueciendo al país y empiezan a darle una identidad propia, aunque hay mucho camino por recorrer aún.

- *Entrevista a la Psicóloga Ana Lucía Cifuentes:*

#### 1. *Cuáles son los elementos a tener en mente al momento de crear imágenes para adolescentes entre 13 y 16 años?*

Todo depende del contexto. Es muy importante tener en cuenta referencias sociales, educativas, culturales, etc. Si bien es cierto que los adolescentes en todo el mundo comparten características propias de la etapa por la cual están atravesando. Esta etapa tiene matices diferentes de acuerdo a cada país y su desarrollo sociocultural y educativo. Podríamos decir que primero se debe tener un profundo conocimiento del contexto donde se desenvuelven estos adolescentes para poder determinar cuáles son los elementos que están sirviendo como referentes. Luego podremos determinar cuáles colores, imágenes, símbolos, sonidos, etc son los que llamarán más su atención.

#### 2. *Qué tipo de imágenes son mejor asimiladas por los adolescentes: realistas, caricaturescas, simplificadas u otras?*

Primero se debe tener en cuenta que la adolescencia es una etapa de

la vida de una enorme complejidad y dificultades, debido a los diferentes cambios que se producen, desde lo físico, psíquico, emocional, afectivo e intelectual de búsqueda de la identidad y búsqueda de la sexualidad.

Tiene que formar una imagen propia, quiere autoafirmarse, pero añora la seguridad que le brindaban sus padres. Está descubriendo un cuerpo que desconocía, y reconociendo que a pesar de los cambios, él sigue siendo el mismo.

Todo este proceso se da dentro de una sociedad que lo presiona para que reproduzca los patrones de vida vigentes, frente a los que el joven tiene que asumir una posición.

El joven debe renunciar a los primeros objetos de amor: sus padres. Y para esto, se separa de ellos, exagera sus defectos, se enoja; los tiene que derrumbar, poner una distancia que le permita diferenciarse y lograr el desarrollo de su masculinidad o feminidad.

El sentimiento de amor que antes estaba centrado exclusivamente en los padres, se vuelve sobre sí mismo, que lo lleva a una sobrevaloración de sí mismo, a una autopercepción exagerada, a una sensibilidad extraordinaria y a su alejamiento de la realidad.

Estos sentimientos son también dirigidos hacia el mejor amigo de su mismo sexo, quién adquiere una importancia y significación que antes no tenía. Lo idealiza, admira y ama las características que él quisiera tener, por medio de la amistad siente que se apodera de ellas; y se identifica con los héroes de los medios de comunicación que representan esas cualidades, para adquirir la fuerza y reafirmar su papel e imagen ante los demás.

Por esto creo que el tipo de dibujo más adecuado son las caricaturas con rasgos realistas. Y de acuerdo al mensaje que se quiera transmitir se deben usar imágenes de jóvenes con características similares a las de ellos, en cuanto a la actitud, moda, etc.

#### 3. *Qué cromática es la más apropiada para captar la atención en los jóvenes?*

De acuerdo al tipo de mensaje que se quiera transmitir, ya que los

**Autor: Diana Valencia**

procesos de percepción humana son muy similares indiferentemente de la edad, es decir, no se debe desconocer la teoría de la psicología del color y de la percepción.

*4. El uso de imágenes en los libros ejercen el mismo o similar efecto en los jóvenes como en los niños?*

No, los niños prestan mucha más atención a las imágenes o dibujos mágicos y fantásticos. Y en edades más pequeñas centran su atención principalmente a los gestos faciales.

*5. La imágenes que respaldan los textos ayudaría a interesarlos más por la lectura?*

Sí, entre más órganos de los sentidos se vean involucrados en cualquier proceso cognitivo, el nivel de atención y el nivel de aprendizaje será mayor.

Es decir, si además de leer, el joven tiene imágenes que le permitan generar un recuerdo asociativo con lo leído y además puede hacer esta misma asociación con algún sonido, sabor o sensación, Mucho más fuerte será el proceso de memoria y recuerdo y por ende el proceso de aprendizaje.