

UCUENCA

Universidad de Cuenca

Facultad de Artes

Carrera de Artes Visuales

**Selección de mitos y leyendas ecuatorianas: ejercicio de reinterpretación
artística mediante el empleo de la ilustración digital aplicada para la
elaboración de un álbum infantil**

Trabajo de titulación previo a la
obtención del título de Licenciado
en Artes Visuales

Autor:

Daniel Fernando Vera Chávez

Director:

Sonia Katterine Pacheco Ayora

ORCID:  0000-0002-2676-5971

Cuenca, Ecuador

2023-09-27

Resumen

El presente álbum infantil o ilustrado ha sido elaborado en función de resguardar nuestros relatos populares como identidad colectiva y patrimonial. Es una colección ilustrativa de mitos y leyendas pocos conocidos y, dicho sea de paso, hasta inéditos. Son relatos pertenecientes a sectores y localidades rurales del cantón Cuenca. Cenizas del Olvido es la obra artística y resultado investigativo de los mitos y leyendas desde diferentes perspectivas: expresión oral, expresión literaria, artística y su contexto educativo. Durante la investigación, se pudo identificar diferentes causalidades que han perdurado hasta nuestra actualidad en materia de resguardo cultural. Y del mismo modo, maneras en las cuales se podría aplicar el álbum infantil, a favor de la educación con potencialidad didáctica.

Palabras clave: mitos, leyendas, álbum ilustrado, álbum infantil, ilustraciones



El contenido de esta obra corresponde al derecho de expresión de los autores y no compromete el pensamiento institucional de la Universidad de Cuenca ni desata su responsabilidad frente a terceros. Los autores asumen la responsabilidad por la propiedad intelectual y los derechos de autor.

Repositorio Institucional: <https://dspace.ucuenca.edu.ec/>

Abstract

This children's or illustrated album has been prepared to protect our popular stories as a collective and heritage identity. It is an illustrative collection of myths and legends that are little known and, by the way, even unpublished. They are stories belonging to rural sectors and localities of the Cuenca canton. Cenizas del Olvido (Ashes of Oblivion) is the artistic work and investigative result of myths and legends from different perspectives: oral expression, literary and artistic expression and its educational context. During the investigation, it was possible to identify different causalities that have lasted to the present day in terms of cultural protection. And in the same way, ways in which the children's album could be applied, in favor of education with didactic potential.

Keywords: myths, legends, illustrated album, children's album, illustrations



El contenido de esta obra corresponde al derecho de expresión de los autores y no compromete el pensamiento institucional de la Universidad de Cuenca ni desata su responsabilidad frente a terceros. Los autores asumen la responsabilidad por la propiedad intelectual y los derechos de autor.

Repositorio Institucional: <https://dspace.ucuenca.edu.ec/>

Índice de contenido

Introducción	11
Capítulo 1	15
Fundamentos teóricos.....	15
1.1 Mitos y leyendas: expresión cultural y artística en peligro	15
1.1.1 El Mito	17
1.1.2 Clasificación de los mitos.....	18
1.1.3 La leyenda.....	19
1.1.4 Clasificación de las leyendas.....	19
1.2 Mitos y leyendas como expresión literaria.....	20
1.3 Oralidad como tema de estudio en el Currículum de Educación Cultural y Artística en el sub nivel Básica Elemental	23
1.4 La ilustración como material didáctico en torno al Método Montessori	31
1.5 La ilustración y resguardo del Patrimonio Cultural.....	34
1.6 Exponentes de la ilustración de mitos y leyendas en el Ecuador.....	37
Capítulo 2	43
Desarrollo investigativo: enfoque cualitativo.....	43
2.1 Enfoque cualitativo vinculadas a mitos y leyendas	43
2.2 Etnografía en la investigación cualitativa.....	44
2.3 Técnicas de recolección de datos	45
2.3.1 Técnica de la observación	45
2.3.2 Técnica de la entrevista	46
2.3.2 Entrevista estructurada	46
2.3.3 Entrevista no estructurada	46
2.3.4 Entrevista semi estructurada	46
2.4 Formulación de la entrevista semi estructurada	47
2.5 Limitaciones de la investigación	49
2.5.1 Delimitación territorial	49
2.5.2 Delimitación de tiempo	51
2.6 Hallazgos y resultados	52

Capítulo 3	53
Desarrollo creativo: elaboración del álbum infantil	53
3.1 Selección de relatos	53
3.1.2 Parámetros de selección.	53
3.2 Adaptación	54
3.3 Ideación de personajes	60
3.4 Imágenes de referencia.....	69
3.5 Bocetaje	72
3.4 Storyboard	74
3.7 Creación de las ilustraciones	75
3.8 Diseño editorial del álbum	78
3.8.1 Retícula modular	78
3.8.2 Tipografía	79
Conclusiones	81
Referencias.....	83
Glosario de términos	86
Anexos.....	88

Índice de figuras

Figura 1 Esquema: La calidad de la educación	23
Figura 2 Mapa de contenidos conceptuales del bloque 2	27
Figura 3 Mapa de contenidos conceptuales del Bloque 3.....	29
Figura 4 Destrezas opcionales del bloque 3.....	30
Figura 5 Mitología egipcia (Anubis, dios de la muerte)	35
Figura 6 Ilustración Científica de Los pinzones de Darwin	36
Figura 7 Artista: Roger Ycaza	37
Figura 8 Artista: Octavio Córdova.....	38
Figura 9 Artista: Eduardo Villacis.....	39
Figura 10 Artista: Darwin Parra (Darwinchi)	40
Figura 11 Artista: Xavier Cuenca.....	41
Figura 12 Artista: Mauricio Gil Gutiérrez.....	41
Figura 13 Métodos y técnicas de investigación cualitativa.....	44
Figura 14 Parroquias de Cuenca.....	50
Figura 15 Estilo cartoon	70
Figura 16 Estilo manga	70
Figura 17 Imágenes de referencia 1.....	71
Figura 18 Imágenes de referencia 2.....	71
Figura 19 Imágenes de referencia 3.....	71
Figura 20 Primeros bocetos	72
Figura 21 Primeros bocetos 2	73
Figura 22 Primeros bocetos 3	73
Figura 23 Primeros bocetos 4	74
Figura 24 Storyboard 1.....	74
Figura 25 Storyboard 2.....	75
Figura 26 storyboard 3	75
Figura 27 Entorno de trabajo de Clip Studio Paint.....	76
Figura 28 Color base.....	77
Figura 29 Renderizado.....	77
Figura 30 Comparación de progreso	78
Figura 31 retícula	79
Figura 32 Tipografía de cuerpo	79
Figura 33 Tipografía secundaria.....	80
Figura 34 Tipografía primaria y secundaria	80

Índice de tablas

Tabla 1	Diseño de entrevista	47
Tabla 2	Lugares.....	50
Tabla 3	Calendario de actividad	51
Tabla 4	Relatos obtenidos	52
Tabla 5	Adaptación de los relatos.....	54
Tabla 7	Personajes.....	60
Tabla 8	Ideación del personaje 1	62
Tabla 9	Ideación del personaje 2.....	62
Tabla 10	Ideación del personaje 3.....	63
Tabla 11	Ideación del personaje 4.....	63
Tabla 12	Ideación del personaje 5.....	64
Tabla 13	Ideación del personaje 6.....	65
Tabla 14	Ideación del personaje 7	65
Tabla 15	Ideación del personaje 8.....	66
Tabla 16	Ideación del personaje 9.....	66
Tabla 17	Ideación del personaje 10.....	67
Tabla 18	Ideación del personaje 11.....	67
Tabla 19	Ideación del personaje 12.....	68
Tabla 20	Ideación del personaje 13.....	69

Índice de anexos

Anexo A Tabla de selección de relatos	88
Anexo B Entrevista en la localidad de el Tablón (Tierra Coloradas	89
Anexo C Entrevista en la Parroquia Santa Ana	89
Anexo D Entrevista en la Parroquia Quingeo	89
Anexo E Entrevista en la Parroquia Paccha	90
Anexo F Entrevista en la Parroquia Nulti	91
Anexo G Entrevista en la Parroquia Baños	91
Anexo H Transcripción de la entrevista (Parroquia El Valle)	91
Anexo I Transcripción de la entrevista (Parroquia Quingeo).....	96
Anexo J Transcripción de la entrevista (Parroquia Santa Ana).....	98
Anexo K Transcripción de la entrevista (Parroquia Paccha).....	102
Anexo L Transcripción de la entrevista (Parroquia Baños).....	108
Anexo M Transcripción de la entrevista (Parroquia Nulti).....	110
Anexo N Ilustración 1	112
Anexo O Ilustración 2.....	112
Anexo P Ilustración 3	113
Anexo Q Ilustración 4.....	113
Anexo R Ilustración 5	113
Anexo S Ilustración 6	114
Anexo T Ilustración 7	114
Anexo U Ilustración 8	114
Anexo V Ilustración 9	115
Anexo W Ilustración 10	115
Anexo X Ilustración 11	115
Anexo Y Ilustración 12	116
Anexo Z Ilustración 13	116
Anexo AA Ilustración 14.....	116
Anexo BB Ilustración 15.....	117

Dedicatoria

Cenizas del Olvido es lo último en mi etapa académica y quiero dedicarlo a todos mis seres queridos y cercanos. Va dedicado a mi familia, a mis padres, mis hermanos quienes con esmero han confiado en mí durante todo el transcurso académico y en mi crecimiento como artista. En especial a mi madre quien ha sido la persona que me ha apoyado y guiado incondicionalmente, siendo quizá la esencia motivadora en mi vida y un modelo a seguir.

Por último, a mis profesores y amigos, quienes me conocieron y con los cuales compartí gran parte de mi tiempo en mi desarrollo como persona y artista.

Agradecimientos

Es gratificante mencionar a todas las personas que fueron parte importante en la creación de la obra *Cenizas del Olvido*. Quisiera comenzar mencionando al artista Darwin Parra por ser quien compartió su vasta experiencia como ilustrador a través de sus talleres en la Facultad de Artes. Quien me ha enseñado el proceso artístico que hay detrás de un álbum ilustrado.

Del mismo modo, a los docentes de la Facultad de Artes: Misael Moya, Santiago Ordóñez, Geovanni Calle y Juan Pañora por ser quienes han colaborado con sesiones, revisiones, recomendaciones y por su disposición de tiempo durante mi trabajo. Así mismo, a mis maestros: Julito Álvarez y Gustavo Novillo por el laboroso tiempo dedicado en observaciones y recomendaciones finales.

También un enorme y especial agradecimiento a mi tutora, la docente Sonia Pacheco, quien, con mucho esfuerzo, profesionalismo y paciencia, siempre estuvo comprometida en guiarme y aconsejarme en todo momento durante todo el transcurso de la obra.

Por último, y no por eso menos importante: a todas aquellas personas que fueron partícipes en las entrevistas, quienes son la esencia de la obra, fueron los conocedores y narradores que han compartido el saber popular del álbum infantil *Cenizas del Olvido*: Angelita Moreno, Rubén Molina, Víctor Lima, Francisco Solórzano, Apolinario Guamán, Martín Paredes y Jaime Remachi.

Introducción

A lo largo de los años, la humanidad siempre ha buscado la manera de entender el mundo en el que habita y las cosas que lo rodea, está claro que la existencia humana es ínfima y momentánea frente al transcurso del tiempo; puesto que la vida es una limitante inevitable. A pesar de ello, los individuos inconscientemente dejan un rastro de su corta existencia, del mismo modo, existe un legado que está presente en muchísimas cosas que forman nuestra historia tal como la conocemos, entre aquellos rastros podemos encontrar: la escritura, la filosofía, la fotografía, el cine, la música, la pintura y una infinidad de huellas de nuestro pasado.

Hoy en día, cada ser es parte de un momento histórico, cada humano lleva consigo el peso intangible de una descendencia y, por ende, cierta identidad. En el Ecuador existe un gran legado cultural heredado hace muchísimas generaciones atrás, dentro de esta herencia cultural: los *mitos* y *leyendas* forman parte inequívoca de nuestro paso por el mundo. Son evidencia de que el hombre siempre ha intentado dar una interpretación del mundo que lo rodea. Por decirlo de otra manera, todo eso es un cúmulo de identidad que fue transmitida de generación en generación, y con el paso del tiempo se convirtió en parte de las prácticas populares y ancestrales de nuestro país.

En la contemporaneidad, los relatos populares son considerados como un *patrimonio vivo*, dado que la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) lo describe de la siguiente manera:

El patrimonio cultural inmaterial no se valora simplemente como un bien cultural, a título comparativo, por su exclusividad o valor excepcional. Florece en las comunidades y depende de aquéllos cuyos conocimientos de las tradiciones, técnicas y costumbres se transmiten al resto de la comunidad, de generación en generación, o a otras comunidades. (UNESCO, 2011, pág. 05)

Si bien, los mitos y leyendas son considerados como un *Patrimonio Cultural* de carácter intangible, también son estimados como un legado histórico en peligro de *muerte cultural*. Esta premisa no es nueva, la idea de salvaguardar la cultura popular era tema de conversación y debate en los años 70s. Hace más de cincuenta años, la UNESCO llevó a cabo la *Convención sobre la protección del patrimonio mundial, cultural y natural*. Esta reunión fue celebrada en París en el año de 1972, la convención tenía como principal propósito establecer las bases de lo que hoy conocemos como *patrimonio*, y la elaboración de 38 artículos que fortalecían el proteccionismo cultural de cada nación del mundo. Durante aquella convención se daban los primeros indicios de una amenaza global hacia la cultura en general,

un efecto colateral de lo que hoy se conoce como *globalización*. Si bien, por ese entonces no se usó el término como tal, se hace alusión a este fenómeno de la siguiente manera:

[...]están cada vez más amenazados de destrucción, no sólo por las causas tradicionales de deterioro sino también por la evolución de la vida social y económica que las agrava con fenómenos de alteración o de destrucción aún más temibles, Considerando que el deterioro o la desaparición de un bien del patrimonio cultural y natural constituyendo un empobrecimiento nefasto del patrimonio de todos los pueblos del mundo [...] (UNESCO, 1972, pág. 1)

A modo de apreciación personal y a través de la filosofía del francés Jean Baudrillard, se puede deducir que las sociedades modernas no son conscientes del estrago cultural que se vive, las pantallas han opacado la noción por aprender y apreciar nuestra cultura e identidad. La tecnología ha trasladado a las personas a otra realidad y virtualidad fronteriza a nuestro contexto social y cultural, adoptando una cultura totalmente ajena y dejando en el olvido su propio pasado. La virtualidad de nuestra era, fue deducida en los años 80 por Baudrillard en muchas de sus obras literarias como *Simulacros y simulación* (1981) o *La transparencia del mal, ensayo sobre los fenómenos extremos* (1993).

En el Ecuador los mitos y leyendas populares forman parte de la oralidad ancestral de la protohistoria de los pueblos latinoamericanos, una huella que extraordinariamente ha logrado sobrevivir hasta nuestros días, dando así una identidad colectiva y, por ende, un compromiso moral por salvaguardar la riqueza cultural y patrimonial.

Un claro ejemplo del resguardo patrimonial a través de la disciplina artística en nuestro país, está en las Islas Galápagos, en esta Región Insular existe una vasta riqueza de flora y fauna endémica catalogada como *Patrimonio Natural*. En esta región se puede evidenciar el uso de la *ilustración científica* como un proceso no convencional para el resguardo visual y científico. Para ello, se usan diversas técnicas pictóricas tradicionales para crear ilustraciones y conceptos científicos de cada especie endémica. Esta propuesta está encabezada por el ornitólogo Juan Manuel Carrión, dando buenos resultados en materia de preservación patrimonial. En un artículo publicado por la prensa *El Comercio* titulado *Arte que fomenta la conservación*, se expresa que: “[...]La ilustración científica era la herramienta de difusión de exploradores como Humboldt o Darwin, dice Carrión, y en la actualidad es una práctica que cada vez está tomando más fuerza.” (Alarcón, 2019)

Así, se ha planteado el siguiente problema teórico-metodológico: ¿Cómo contribuir al resguardo del patrimonio cultural ecuatoriano de mitos y leyendas, mediante la ilustración

digital con potencialidad didáctica en la Educación General Básica Elemental? Dadas estas circunstancias, el presente proyecto ha sido elaborado como una propuesta artística, enfocada en el conservacionismo del Patrimonio Cultural Intangible del Ecuador. Así mismo, promoverla como material didáctico y de apoyo al docente en la Educación General Básica en el subnivel Elemental, correspondiente a los niños de entre seis y ocho años de edad. Para cumplir este cometido, se pretende llevar a cabo una recolección de relatos que serán reinterpretados mediante la ilustración digital en la elaboración de un álbum infantil ilustrado.

Objetivo general: Elaborar un álbum infantil de mitos y leyendas inéditas pertenecientes a las parroquias rurales del cantón Cuenca.

Objetivos específicos:

- Indagar los mitos y leyendas como una expresión vinculada al arte oral.
- Identificar los temas referentes al patrimonio cultural en el currículum de la Educación Cultural y Artística en el subnivel General Básica Elemental.
- Obtener información de primera mano a través de fuentes verbales, mediante la entrevista.

Es necesario mencionar que el presente trabajo de titulación pertenece a la modalidad de investigación-creación, específicamente como *investigación para la creación*, del mismo modo, para la elaboración del proyecto, se ha planteado el uso del enfoque metodológico cualitativo, a través de la implementación de diversas técnicas de recolección de información. Este estudio conlleva un alcance exploratorio y netamente descriptivo, dando la posibilidad de registrar material auditivo, bibliográfico, fotográfico y narrativo. Este material será utilizado como un medio de referencia en la etapa de desarrollo de las obras a través de diversos softwares de dibujo y pintura digital.

Para complementar el presente trabajo, se ha planteado una serie de tareas que priorizan el cumplimiento de los objetivos planteados anteriormente, las tareas son las siguientes:

- a) Revisión de material bibliográfico sobre los mitos y leyendas.
- b) Búsqueda de documentos sobre currículum de la Educación General Básica Elemental.
- c) Revisión de los temas relacionados a la enseñanza del patrimonio cultural en el currículum vigente de la Educación General Básica Elemental.
- d) Seleccionar comunidades rurales tentativas para el desarrollo de un estudio de campo.
- e) Desarrollo de un esquema de entrevista abierta o cerrada, según convenga el estudio de campo.

- f) Selección de herramientas y formas de registro de información previo al estudio de campo.
- g) Preparación del material obtenido, mediante el respaldo de videos, audio y fotografías
- h) Selección definitiva de los mitos y leyendas que conformarán el proceso creativo.
- i) Elaboración de bocetos o esbozos preliminares para la producción de las obras a través de las referencias obtenidas.

El carácter interdisciplinario de la presente propuesta no solo busca abarcar a los mitos y a las leyendas populares como un medio para llegar al producto artístico, sino también crear un medio y herramienta pedagógica, tanto como material dedicado a la enseñanza de los niños, y a su vez como un medio para la conservación del Patrimonio Cultural Inmaterial del Ecuador.

Así, el presente proyecto se encamina hacia las líneas 1 y 3 de investigación artística, creación y producción de la Facultad de Artes de la Universidad de Cuenca, las cuales son:” 1. Creación y producción en las artes y el diseño”, “3. Conservación y salvaguardia del legado patrimonial” y a la sub línea 1 de la carrera de Artes Visuales titulada “Visualidades de la diversidad multicultural ecuatoriana para la creación de productos artísticos con lenguajes contemporáneos, dirigidos a la creación de públicos que tiendan al fortalecimiento de identidades”, en el cual se espera dar un aporte significativo a la sociedad.

Capítulo 1

Fundamentos teóricos

1.1 Mitos y leyendas: expresión cultural y artística en peligro

Actualmente se está viviendo la época más próspera para la innovación tecnológica, la era de las comunicaciones, la virtualidad excesiva y por supuesto: la época del boom de la cultura global. Vivimos en el auge del consumismo desmedido y globalizado de toda la historia humana. Si bien, a breves rasgos se ve un lado positivo para el mundo en general, por otra parte, también tenemos el lado oscuro de la moneda. Ciertamente la cultura ha estado experimentando cambios de gran notoriedad en la última década, esto a causa de un fenómeno que está cada vez más cerca de lo que pensamos: la *globalización* es ciertamente el enemigo a batir por las culturas de cada país del mundo. En Latinoamérica, como si de una enfermedad se tratase, nos da ciertos síntomas de su presencia, el más notorio: el exterminio de las expresiones culturales. Cuando se habla de *cultura*, los antropólogos son la pieza principal del tablero, son quienes pueden dar un criterio muy acertado sobre un nexo entre cultura y globalización.

Para entender mejor ese vínculo es necesario citar a la antropóloga peruana Silvia Rosa Martínez, una especialista en patrimonio y cultura, así mismo en políticas sociales y gestión de la cooperación internacional. Martínez cumplió un rol importante como directora ejecutiva en la organización CRESPIAL (Centro Regional para la Salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial para América Latina) una organización creada por UNESCO en 2005 con sede en Cuzco, Perú.

En el año 2016, en Costa Rica, Martínez dio una entrevista a la Agencia Internacional de noticias EFE, un portal periodístico español con sede en Madrid. Martínez habló sobre la globalización y su potencial amenaza hacia las expresiones culturales de los pueblos. En esa entrevista dio a conocer que la *globalización* está creando una cultura *homogeneizada*, un fenómeno que está erradicando las particularidades que hacen única e irreplicable a cada cultura en el mundo, Martínez lo expresa de la siguiente manera: “Todas las expresiones culturales están amenazadas en el futuro por la globalización. La homogeneización de la cultura por las distintas tecnologías va a hacer que algunas prácticas se pierdan con el tiempo” (2016, pág. 2), la antropóloga al referirse a una generalización de todas las

expresiones culturales también nos dice que: “cada vez más nos parecemos unos a otros, pero a su vez estamos perdiendo una esencia, el valor que nos hace distintos a otras culturas.” (2016)

Actualmente, se sabe con certeza que las expresiones culturales son el cúmulo de conocimientos colectivos de un grupo de individuos, cuando hablamos de mitos y leyendas también nos referimos a un tipo de expresión colectiva, para ser exacto, sería idóneo referirse a este tipo de expresiones como arte; una manifestación artística que claramente posee un gran valor simbólico, una riqueza cultural innegable transmitida a lo largo de la cronología generacional de los pueblos.

Dicho de esa manera, en nuestro país se han realizado proyectos investigativos que no solo buscan la preservación de los mitos y leyendas como una simple expresión oral, sino, considerarla como un *arte oral*. Para entender esto es necesario citar a la doctora Alba Luz Moya, una investigadora y escritora de gran trayectoria en los campos de investigación cultural en el Ecuador. Entre su extenso repertorio investigativo, *Arte Oral del Ecuador* (2009) fue un proyecto desarrollado en colaboración con el Instituto Iberoamericano del Patrimonio Natural y Cultural del Convenio Andrés Bello (IPANC) y también con el Ministerio de Cultura del Ecuador. Esta publicación es parte de la colección titulada *Cartografía de la Memoria*, y está compuesta por diversas publicaciones enfocadas en el estudio de la pluriculturalidad del Ecuador en sus diferentes tipos de expresiones.

Pues bien, *Arte Oral del Ecuador* contempla una visión amplia sobre lo que comúnmente entendemos como *oralidad*, explícitamente se busca reivindicar la importancia de las manifestaciones verbales que forman parte de un abanico de cultura y tradición. Ella analiza de manera muy objetiva el campo cultural en el Ecuador, Moya entiende a la perfección que cada expresión es una evidencia histórica importante del pasado de cada pueblo, ella lo expresa de la siguiente manera: “Lo que hoy es el Ecuador estuvo habitado por una multitud de etnias, muchas de las cuales fueron desapareciendo, a lo largo de la historia, mientras que otras persisten hasta la actualidad.” (Moya, 2009, pág. 36)

En el pasado muchos pueblos dejaron un rastro de su forma de ver el mundo, sus creencias, sus maneras de educar o de convivir con otros pueblos cercanos. Cada poblado es diferente en sí, cada uno posee normas y conductas establecidas por su colectividad en el transcurso del tiempo. Cuando se realizó la conquista española en gran parte de la región de

Sudamérica, se extirpó en gran medida sus creencias y modo de vida. Irrumpieron el culto hacia las deidades Incas vinculadas con el cosmos e implantaron nuevas doctrinas provenientes de Europa. A pesar de eso, los pueblos siguieron adorando sus deidades a través del ocultismo en sus saberes culturales. Es increíble descubrir que muchos gestos orales de hoy en día, tienen plasmadas las creencias de nuestros pueblos ancestrales. Respecto a esto, Moya nos dice lo siguiente:

La única forma de hacer sus propias celebraciones, públicamente, era aprovechando la coincidencia calendárica que había entre éstas y las celebraciones católicas, que les fueron impuestas. Así, siguieron cantando a sus dioses, pero con canciones en las que se mencionaba al Dios y al santoral católico. La alusión a sus deidades era intercalada de manera discreta con la que se hacía a los personajes de la religión católica. (Moya, 2009, pág. 48)

Al expresar esto, Moya indudablemente nos abre muchas posibilidades investigativas en torno a la oralidad. Como apreciación personal: ella incita a profundizar en la búsqueda de aquellas expresiones verbales que yacen ocultas en algún pueblo o localidad del Ecuador. Historias y vivencias que fueron plasmadas en la colectividad popular. Eventualmente, si se develan más expresiones orales, se daría un aporte relevante a la sociedad, exponiendo la pluriculturalidad que aún florece bajo una inmensa variedad de contextos relacionados a los saberes orales: artísticos, sociales, históricos, políticos, económicos, religiosos, familiares, etc.

1.1.1 El Mito

El mito dentro de la narrativa oral, comúnmente es entendido como un relato fantasioso que procura dar una explicación a diversos acontecimientos y misterios de índole paranormal, sucesos poco realistas. Este tipo de relatos otorga cierto sentido a las interrogantes del mundo, del mismo modo, aborda el origen de las cosas que nos rodean: la lluvia, la luna, las estrellas o el infierno. Así mismo, explica el origen de diversos seres y entidades sobrenaturales. El término puede ser definido de diferentes maneras, pero siempre coincidiendo en el carácter fantasioso y poco realista de su estructura. En el libro titulado *Cuento popular andino* (1983) un texto de carácter folklórico creado por el *Instituto Andino de Artes Populares del Convenio Andrés Bello* (IADAP) define al mito de la siguiente manera:

“[...] los mitos se constituyen en la explicación necesaria de la procedencia de todos los seres del mundo conocidos por estas sociedades. Justifican así el origen del agua, el fuego, el aire, la tierra, los montes, los ríos, las plantas, los animales, el hombre mismo, su nacimiento, su muerte, etc. Hay una historia que ilustra cada suceso cósmico. Y, es más, en estas sociedades los distintos mitos conforman un gran mosaico armado con una lógica impecable” (IADAP, 1983, pág. 15)

1.1.2 Clasificación de los mitos

Al ser relatos de mucha riqueza simbólica y estructural, existe una clasificación en tres grandes grupos:

1. **El Mito cosmogónico.** Es cuando la historia interpreta el origen de las cosas e intenta dar una lógica al mundo que nos rodea. Por ejemplo: un volcán, el fuego, la lluvia, el granizo, el arcoíris, la luna, o el infierno. Así mismo, explica el origen de los seres místicos o sobrenaturales, todo en una temporalidad aislada a la realidad. Posiblemente es la estructura narrativa de mayor trascendencia en la oralidad verbal de muchos pueblos nativos de la Región de los Andes.
2. **El Mito teogónico.** Intervienen entidades supremas como: dioses, semidioses y cualquier personaje de índole celestial. Este tipo de relatos son muy recurrentes en las culturas: griega, romana, egipcia, persa, china y en gran parte de civilizaciones de Europa Occidental y Oriente Próximo. Aunque también existe en nuestra región dentro del cúmulo de entidades pertenecientes a la mitología incaica. Por ejemplo: Viracocha (dios supremo), Pacha Mama (diosa de la tierra) Mama Cocha (diosa del mar), Illapa (dios del rayo) o Inti (dios del sol). Ciertamente, el imperio Inca fue muy extenso y dejó una gran cantidad de cultura mitológica arraigada a los pueblos de Sudamérica. Así mismo, existe un gran repertorio mitológico de otros pueblos en la región de América Central como las civilizaciones: maya, azteca, olmeca, tolteca, etc.
3. **El Mito antropogónico.** Son relatos de carácter bélico, una lucha antagónica entre personajes que representan el bien y el mal. Este tipo de mitología es muy popular en Europa Occidental y fuera de ella. Son los relatos que más han trascendido en el tiempo, desde la literatura clásica. Los personajes más conocidos son: Zeus, Hades, Ares, Poseidón y Hércules. Pues se dice que: “El hombre (héroe) protagoniza una constante lucha entre el bien y el mal, ya sea contra

dioses o personajes fantásticos como: la Medusa, el minotauro, dragones, etcétera.” (Torrez, 2014, pág. 7)

1.1.3 La leyenda

Por otro lado, la leyenda a diferencia del mito posee un carácter mucho más realista, por así decirlo. Son vivencias únicas que muy probablemente si sucedieron en algún punto de la historia, y con transcurso del tiempo aquellos relatos poco a poco sufrieron alteraciones, un fenómeno de distorsión parecido al afecto que sucede cuando se juega al teléfono descompuesto, una definición contundente de la leyenda sería lo siguiente:

[...] como la morfología específica de las leyendas. En principio nos encontramos con una explicación cuyo propósito es fundamentar una cierta validez histórica. Lugares, fechas, hechos, nombres de personas, son consignados a veces exhaustivamente. Algunos transcriptores emprenden verdaderas investigaciones históricas antes de empezar a referir sus relatos [...]” (IADAP, 1983, pág. 12)

Las leyendas por lo general poseen muchas variaciones en su estructura, estas alteraciones son lo que lo diferencian mucho del mito. La leyenda se basa en acontecimientos importantes, en buscar y fundamentar una validez histórica, su similitud con el mito radica en el carácter de sus personajes, mismos que pueden ser sobrenaturales, heroicos o ficticios. Un buen ejemplo de ello es el relato: *La leyenda de Cantuña*, el contexto histórico yace en el segundo periodo de la época colonial en la ciudad de Quito, y cuyo protagonista, *Cantuña*, realmente existió en algún punto de la historia, y a causa del tiempo: aquella historia se convirtió en leyenda, implantándose como una huella colectiva en la memoria del pueblo quiteño.

1.1.4 Clasificación de las leyendas

Al igual que el mito, la leyenda también posee una clasificación según: las características, temática y estructura. La clasificación es la siguiente:

1. **Leyendas etiológicas.** Intentan dar una explicación al origen del mundo y la naturaleza, este tipo de relatos son muy recurrentes en la cosmovisión andina. Poseen gran similitud con los mitos cosmológicos y teogónicos. Así mismo, una conexión con deidades arcanas y transcendentales. Un ejemplo es la leyenda de las Guacamayas en la provincia de Cañar.

2. **Leyendas escatológicas.** Este tipo de relato explica fenómenos como la vida después de la muerte, el paraíso o el infierno. Este tipo de leyenda es muy recurrente en el oriente ecuatoriano.
3. **Leyendas religiosas.** Estas son muy comunes en Latinoamérica, relatan la vida de sacerdotes, clérigos y santos. De igual manera, su alusión en torno a seres sobrenaturales y elementos demoníacos. Una de las leyendas ecuatorianas más populares en torno a este tipo, sería la leyenda: *El cura sin cabeza* de la ciudad de Cuenca.
4. **Leyendas locales.** Estas son propias de zonas muy específicas: como un barrio, o una parroquia, esto por su fuerte carácter autóctono. Un buen ejemplo de ello es la leyenda: *La Viuda del Farol*, aunque es muy conocida en la ciudad de Cuenca, es una leyenda perteneciente a la localidad del Vado.
5. **Leyendas urbanas.** Estos son relatos modernos, historias que poseen vigencia y contemporaneidad, es un relato que apenas se está desarrollando.
6. **Leyendas rurales.** Son relatos que provienen de localidades alejadas de la urbe, pueden ser relatos oriundos de: comunas, haciendas y de cualquier índole rural.

1.2 Mitos y leyendas como expresión literaria

Hoy en día sabemos que los mitos y leyendas son parte de la literatura al estar clasificados dentro del grupo, y sub grupo narrativo de la clasificación literaria moderna. Alba Moya también hace énfasis en una problemática en torno a la clasificación de los mitos y leyendas dentro de la literatura actual. Para entender mejor esta postura, es necesario abarcar los orígenes de la clasificación literaria. Todo lo que conocemos sobre la literatura surge en la era de la filosofía clásica en Grecia, donde la literatura al igual que otras expresiones como la música o el teatro, empezó a transmitir belleza a través de la escritura.

En la historia de la humanidad, la escritura fue concebida inconscientemente como un nuevo arte, puesto que emergió como una necesidad del lenguaje y es difícil encontrar un génesis preciso en el tiempo, dado que la escritura es el perfeccionamiento natural del habla. Esta última premisa es clara en el libro titulado: *Los géneros literarios y periodísticos* del autor Juan Nicolás Padrón en su primera edición del 2004 en el cual expresa que: “[...] los géneros literarios están vinculados al desarrollo de la literatura, y el nacimiento de esta última, a la evolución del lenguaje [...]” (Padrón Barquín, 2004, pág. 13)

Por otro lado, en una investigación de la Universidad Santo Tomás (Colombia) para su revista *Hallazgos* titulado: “*Evolución de la literatura occidental desde un contexto sociológico. De la Grecia clásica al Barroco*” (2018) escrito por Rubén José Pérez Redondo, se evidencia que: “En este período es donde se empieza a utilizar un tipo de literatura escrita de manera más habitual que en tiempos pretéritos, sobre todo porque la estructura social que se ha generado tiene una forma más ordenada [...]” (Redondo, 2018, pág. 210)

En el periodo de auge de la civilización griega, surge la necesidad de crear un orden en las obras y establecer parámetros para clasificar la escritura, y es aquí cuando surge la primera clasificación literaria. Inicialmente fue el filósofo Platón quien tenía un conflicto con las formas de la literatura, él intentó crear un orden basándose en la intervención poética de las obras, pero este orden con el tiempo resultó ser insuficiente. De hecho, fue hasta la intervención de su adepto, el filósofo Aristóteles quien estableció la clasificación de los géneros literarios que se conoce hasta nuestros días. Aristóteles había solucionado en gran medida las limitaciones de ordenar la literatura por intervención poética y añadió dos grupos más, de tal forma que el orden que hoy conocemos está categorizado en: género narrativo, género dramático y género lírico.

Hay que recalcar que existen diversas taxonomías acerca de la clasificación de los géneros literarios. Y dado que la finalidad del presente trabajo de titulación, sólo pretende abarcar de manera muy esquemática y concisa la literatura en general; la clasificación planteada por Aristóteles resulta más que suficiente para suplir dicha necesidad.

Pues bien, en un texto académico escrito por la ETE. Andrea Pérez Torres de la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo en México dirigido a la formación del estudiante promedio de bachillerato, sintetiza de manera simple y comprensible las categorías de la literatura establecidas por Aristóteles, el texto se titula: *Géneros Literarios*, (2014) la clasificación se sintetiza de la siguiente manera:

- 1) **Género lírico o poético.** “[...] comprende la poesía representada en todos sus estilos. Sus Subgéneros más trabajados a partir del siglo XX son: himno, balada, canción, corrido, soneto y, preferentemente el verso libre, aunque también se habla de la prosa poética” (Torrez, 2014, pág. 03)

- 2) **Género dramático.** “El género dramático incluye todas las obras escritas para ser representadas en un escenario y ante un público, comúnmente en forma dialogada. Los subgéneros son: tragedia, drama y comedia” (2014, pág. 04)
- 3) **Género narrativo.** “El género narrativo abarca todas aquellas obras que no utilizan una estructura métrica fija; es decir, están escritas en prosa y cuentan hechos pasados, presentes y futuros. Sus subgéneros son: fábula, leyenda, mito, epopeya, cuento, novela y ensayo.” (2014, pág. 05)

Una vez revisada aquella síntesis de la clasificación básica, se puede afirmar en efecto que los mitos y leyendas se ubican dentro del género y subgéneros narrativos. Dentro del mismo ensayo existe una pauta importante para entender los aspectos narrativos: “[...] dentro de esta categorización, se abarcan todas las obras que carecen de una estructura métrica y fija, en pocas palabras están escritas en prosa y cuentan acontecimientos y hechos del pasado, el presente y el futuro” (2014, pág. 06)

Retomando a Moya, ella hace gran énfasis en que existe una clasificación muy *descontextualizada* de las expresiones literarias, esto debido a que muchas manifestaciones orales poseen más simbolismo que el propio estructuralismo de la expresión. En este caso, los mitos y leyendas efectivamente poseen un gran cúmulo de significados y connotaciones abstractas, pues un relato puede llevar consigo gran simbolismo descifrable que va más allá de la literatura escrita. La idea de Moya tiene mucho sentido si complementamos sus ideas, con los tópicos de la antropóloga colombiana Eugenia Villa en su artículo para la FLASCO titulado: *La literatura oral: mito y leyenda* (2009), pues en esta obra se esquematiza la terminología del arte oral, complementando explícitamente las ideas de la doctora Alba Moya sobre la descontextualización de los mitos y leyendas en la clasificación literaria:

La literatura oral se conserva en la memoria de los pueblos, es de creación colectiva, por lo tanto anónima; carece de autor, como no es el caso de la literatura escrita; es del pueblo)' como tal hace parte de su vida diaria y de su cultura. (Posse, 2009, pág. 38)

Una vez entendido el contexto de los mitos y leyendas desde la literatura y expresión artística, es momento de analizarlos ahora desde el contexto educativo. Realizar ese nexo, podría ayudar a identificar el problema y lógica sobre la falta de resguardo patrimonial en el Ecuador, pues la educación juega un papel importante.

1.3 Oralidad como tema de estudio en el Currículum de Educación Cultural y Artística en el sub nivel Básica Elemental

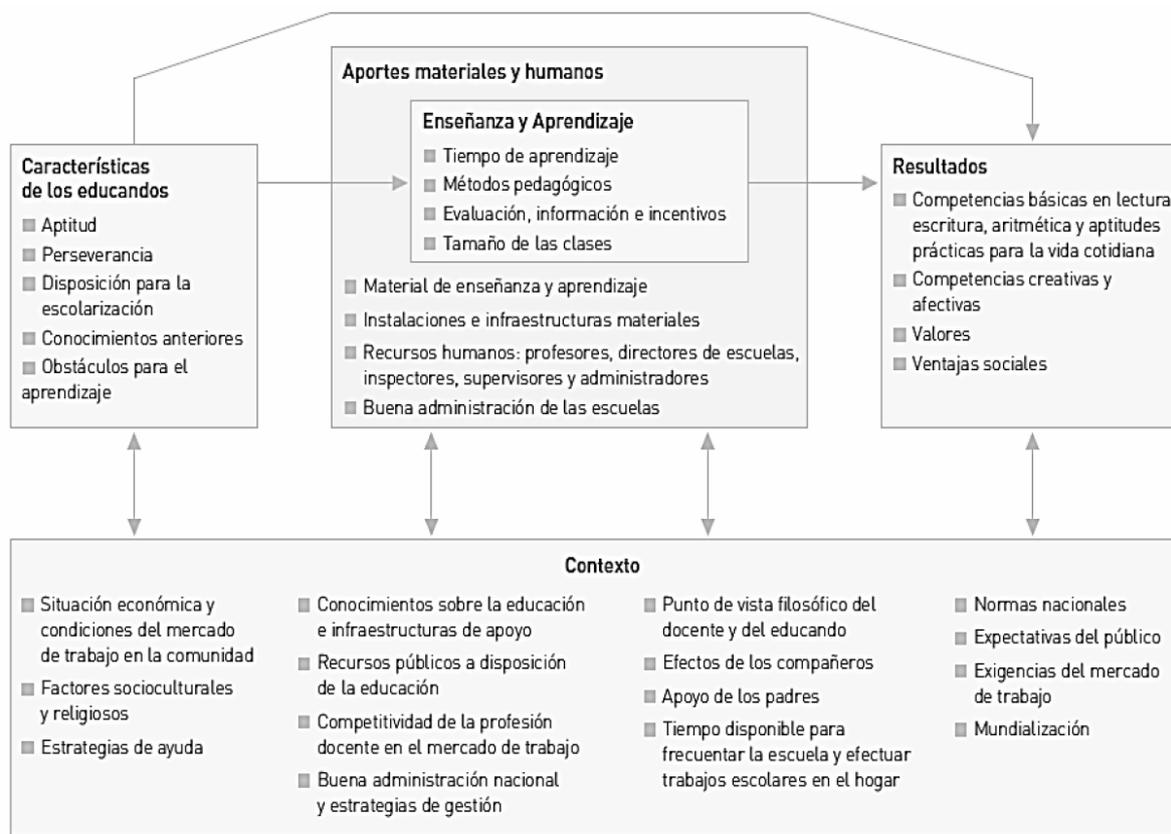
El arte y la educación tienen una relación directa cuando se pretende enseñar, promover y resguardar el patrimonio cultural a las nuevas generaciones. La educación juega un papel importante, dado que en la actualidad los mitos y leyendas tienen más protagonismo que un simple tópico literario, siendo enseñados desde diversas manifestaciones: tanto artística, cultural y literaria. Para validar el hecho, hay que echar un vistazo al contexto histórico educativo en el Ecuador.

Como punto de partida hay que resaltar que el sistema educativo ecuatoriano tuvo obstáculos que retrasaron el desarrollo en materia social y cultural, algo que afectó en gran medida al resguardo del patrimonio cultural intangible en el Ecuador, analizar esto podría darnos indicios que explicarían por qué en el pasado había una falta de interés por resguardar nuestro patrimonio cultural y ver los cambios que hubo a favor de la enseñanza de mitos y leyendas en la actualidad. En el artículo titulado: *La educación en el Ecuador 1980-2007* (2014) del catedrático Milton Luna Tamayo se abarca un análisis muy completo de la educación en distintos años, en el cual se evidencia ciertas carencias en materia educativa en nuestro país en los años 80s hasta el nuevo milenio.

Primeramente, debemos tener noción de que existen ciertos parámetros y estándares globales para una educación de calidad. La UNESCO como institución cultural busca promover el desarrollo educativo en todo el mundo, en el artículo titulado *La conceptualización de la UNESCO sobre calidad: un marco para el entendimiento, el monitoreo, y la mejora de la calidad educativa* (2005) se informa sobre aquellos estándares que son indispensables para generar educación de primer nivel en cualquier modelo educativo, mostrando los elementos propicios para su desarrollo en general.

Figura 1

Esquema: La calidad de la educación



Nota: Adaptada de *La conceptualización de la UNESCO sobre calidad: un marco para el entendimiento, el monitoreo, y la mejora de la calidad educativa* (p. 03), de UNESCO 2005, (<http://www.ibe.unesco.org>). CC BY-NC

En este esquema se puede apreciar los elementos y recursos necesarios para impulsar la educación en cualquier sociedad. Ciertamente, muchos de los elementos mostrados en este esquema (figura 1) en el pasado fueron ineficientes, o en el peor de los casos inexistente en el Ecuador, hace varias décadas la educación era muy insustancial y hasta cierto punto elitista, donde la población con analfabetismo y sin acceso a la educación eran un problema recurrente, pues se expresa que:

En 1980 el 16.5% de la población era analfabeta. En el 2001 se redujo al 9%. En 1982 el 53% de la población tenía educación primaria, en el 2001 se llegó a un 66, 8%. En 1982 el 13.8% de la población tenía educación secundaria, en el 2001 se llegó al 22.6%. En 1982 la tasa neta de escolarización en primaria era del 68,6%, en el 2001 avanzó al 90.1%. En 1950 la escolaridad promedio era de 2.3 años, en el 2001 se

llegó al 7.3. En el 2001, 18 de cada 100 ecuatorianos se matricularon en las universidades. (Luna Tamayo, 2014, pág. 07)

Si vemos con detenimiento el esquema de la UNESCO sobre la calidad educativa, podemos apreciar que el recurso humano (docente preparado) y el presupuesto público (inversión social) son indispensables para el desarrollo, en consecuencia, una acumulación de factores negativos da como resultado una *crisis*. Por otro lado, las reformas educativas no daban resultados, pues estaban limitadas por cuestiones externas como: falta de presupuesto, sistemas precarios, carencia de personal calificado para la docencia, e inclusive una total desatención y falta de interés en los mandatarios de turno, por mejorar el sistema educativo en el Ecuador.

Hay una compleja e interconectada red de causas que aportaron a la crisis de la educación ecuatoriana en estos años. Se destacan la sostenida desinversión en educación, la mala calidad del gasto, los periódicos conflictos docentes, la gran inestabilidad de la autoridad educativa, el debilitamiento del Ministerio de Educación, el modelo caduco del sistema educativo, la carencia de una legislación adecuada, la limitada participación social y el divorcio entre educación y economía, y educación y desarrollo. (Luna Tamayo, 2014, pág. 08)

Desde los años ochenta la carrera docente en el Ecuador fue en constante detrimento. La formación inicial sin relación a las necesidades del país y la casi ninguna de capacitación sistemática para los profesores en ejercicio llevó a la buena parte de ellos y ellas a un estancamiento profesional. Sumado a esto los bajos salarios, falta de políticas de estímulos, evaluación y el pluriempleo, dieron lugar (con las excepciones del caso) a un grupo profesional desmotivado, mal formado y altamente propenso a las iniciativas reivindicacionistas impulsadas por el sindicato. Resultado: ningún cambio y detrimento de la calidad educativa. (Luna Tamayo, 2014, pág. 08)

Ventajosamente, hoy en día el contexto educativo en el Ecuador ha cambiado radicalmente, trayendo consigo grandes ventajas a favor de la cultura y patrimonio cultural ecuatoriano. En un inicio se dijo que los mitos y leyendas son enseñadas desde diversas perspectivas, pues uno de los factores que impulsó este mejoramiento está precisamente en el área artística. Una de las propuestas de mayor peso en el sistema educativo actual, es la implementación

de Educación Cultural y Artística (ECA) en el currículo de Educación General Básica (EGB). Esto es el resultado de una Reforma Educativa que suple las carencias de la antigua reforma de 1997, época en la cual se englobó la enseñanza y expresiones artísticas dentro de la vieja asignatura de *Educación Estética*, en el artículo titulado *Desafíos de la educación cultural y artística en los niveles de educación obligatoria de Ecuador (2018)* se evidencia lo siguiente:

La ECA es concebida como área de conocimiento que promueve experiencias y aprendizajes básicos para todos los ciudadanos respecto de la cultura y el arte contemporáneos, con expresiones culturales locales y ancestrales, fomentando el regocijo y el respeto por la diversidad de costumbres y formas de expresión [1]. (Chandi, Calispa, & Vinueza, 2018, pág. 189)

Actualmente, Educación Cultural y Artística es una propuesta innovadora como asignatura. Es una materia que poco a poco está tomando relevancia en el contexto educativo ecuatoriano. Hace 20 años, era impensable ver el arte como disciplina y eje de aprendizaje, a la par de las llamadas “materias esenciales” como: Matemáticas, Ciencias Naturales, Estudios Sociales y Lengua y Literatura. Frecuentemente los mitos y leyendas eran tema de estudio que tradicionalmente estaban asociados a la literatura en general y, por ende, fueron concebidos como tópicos literarios. En el currículo de ECA se contempla el estudio de las diversas manifestaciones artísticas, en un escalafón de destrezas acorde al rango de edad de los estudiantes. Es por ello, que los mitos y leyendas son estudiados tanto en su índole literaria, como en su expresividad verbal.

En el presente Trabajo de Titulación, es indispensable tener presente las fortalezas y carencias en el currículo, de este modo es posible encaminar la investigación y posterior producto artístico hacia una utilidad pedagógica, un material que promueva el resguardo de nuestro patrimonio cultural. Por motivos de síntesis, y dado que el currículo ECA es muy extenso, solo se analizará el contenido perteneciente al Subnivel Básico Elemental, que contempla el 2do, 3er y 4to año de educación básica, que está orientado a estudiantes de entre 6 y 8 años de edad, esto debido a que en esta edad los niños están perfeccionando su oralidad secundaria (lectura) y sería ideal estimular sus capacidades a través de la ilustración en una etapa temprana.

En una mirada general, se puede evidenciar que el currículo ECA se estructura en tres bloques curriculares:

1. **El yo: la identidad** (Dimensión personal)
2. **El encuentro con otros: la alteridad** (dimensión social y relacional)
3. **El entorno: espacio, tiempo y objetos** (simbólica y cognitiva)

Dentro del currículo de ECA, estos tres bloques curriculares son considerados como *dimensiones*, cada uno enfocado en propiciar un conocimiento tanto en la formación de habilidades y destrezas, como en los aspectos emocionales y cognitivos de los alumnos. pues dentro del currículo ECA (2016), se expresa que:

Estas dimensiones sirven como base para organizar la construcción del conocimiento, entendido como la interrelación entre las sensaciones, percepciones, emociones, afectos, relaciones, acciones, etc.; es decir, contemplado como un proceso de vida que amplía el concepto de pensamiento, ya que es un proceso de cognición. O, dicho de otra manera: el hecho mismo de vivir es inherente al proceso de conocer. (Ministerio de Educación, 2016, pág. 58)

En consecuencia, dentro de los objetivos generales del área (subnivel Básico Elemental) también se orienta en dar una idea más fija al estudiante sobre lo que es el patrimonio cultural: “[...] Finalmente, tendrán diversas oportunidades para conocer el patrimonio artístico y cultural tangible e intangible de su entorno próximo, lo que les ayudará a valorarlo y respetarlo, contribuyendo a su conservación y renovación.” (ECA 2016, 2016, pág. 88)

En una revisión general del currículo, se puede destacar el *mapa de contenidos conceptuales*, es un diagrama estructurado con los temas que se enseñarán durante los tres años del subnivel elemental, y podemos apreciar que dentro del bloque curricular 2 (El encuentro con otros: la alteridad) el estudiante tendrá que familiarizarse con la oralidad desde una perspectiva puramente interpretativa.

Figura 2

Mapa de contenidos conceptuales del bloque 2



Nota: Adaptada del Currículo *Educación Cultural y Artística* (p. 102), del Ministerio de Educación 2016, (<https://educacion.gob.ec>). CC BY-NC

En la (figura 2) se puede evidenciar que el primer tema del bloque curricular 2 (Historias, relatos, anécdotas y cuentos) tiene una cierta relación con el arte oral, pero al mismo tiempo un escaso vínculo hacia los mitos y leyendas. Dentro de este primer tema, se puede apreciar las destrezas (Básicos Imprescindibles) en la cual, el docente deberá darle cierta importancia, dentro de esta categoría existen dos destrezas muy específicas que ayudan al estudiante a adentrarse en el mundo de la oralidad. Esas destrezas están enfocadas en observar, explorar y expresar. La primera destreza: ECA.2.2.1 (Elemental/ Bloque Curricular 2/ Destreza número 1) expresa que:

ECA.2.2.1. Interpretar en pequeños grupos historias breves, inspiradas en situaciones próximas, relatos oídos, anécdotas vividas o cuentos leídos, llegando a acuerdos sobre el desarrollo de la acción y sobre algunos elementos visuales y sonoros para caracterizar espacios y personajes. (pág. 91)

Si bien en este apartado, tiene una conexión muy fuerte hacia una oralidad primaria (vivencia y anécdota del estudiante), por otro lado, es hasta el sexto tema del Bloque 2 (Títeres y marionetas) donde justamente, se abarca el mito y la leyenda como tópico de estudio en un carácter exploratorio y expresivo. La destreza a desarrollar en este apartado es: ECA.2.2.9 (Elemental/ Bloque Curricular 2/ Destreza número 9) en esta sección el alumnado hará una

interpretación de la oralidad (mitos y leyendas) en torno a los títeres elaborados en el aula de clase. Esto está expresado de la siguiente manera:

ECA.2.2.9. Representar cuentos, mitos, leyendas, historias y relatos con títeres o marionetas construidos en el aula, coordinando la propia acción con la de los otros y llegando a acuerdos tanto en el proceso de construcción como en los ensayos y la representación. (pág. 92)

Figura 3

Mapa de contenidos conceptuales del Bloque 3



Nota: Adaptada del Currículo *Educación Cultural y Artística* (p. 102), del Ministerio de Educación 2016, (<https://educacion.gob.ec>). CC BY-NC

Lastimosamente, dentro del bloque curricular 3 (El encuentro con otros: la alteridad) existen ciertas secciones que consta como “temas opcionales”, tópicos que el currículo de ECA no consideraría como primordiales y, en determinado caso, el docente no tendría la necesidad que focalizarse en dichos temas. En contraparte, si el docente cree conveniente dicho aprendizaje, pues se deberá planificar una clase, y del mismo modo, tener material didáctico

a la mano. Dentro del currículo, estas destrezas opcionales son llamadas como “Básicos Deseables”. En el mapa de contenidos, específicamente en el octavo tema (Personajes de cuentos tradicionales, mitos y leyendas), podemos verla resaltada con un color anaranjado. Esto indicaría que dicho tema está elaborado para que el alumno indague e investigue. Esto está previsto en el apartado ECA.2.3.11 (Elemental/ Bloque Curricular 3/ Destreza número 11) y ECA.2.3.12 (Elemental/ Bloque Curricular 3/ Destreza número 12)

Figura 4

Destrezas opcionales del bloque 3

ECA.2.3.11.	Recopilar información sobre algunas características relevantes de personajes de cuentos tradicionales, mitos y leyendas de las distintas nacionalidades del Ecuador.
ECA.2.3.12.	Idear modificaciones posibles de personajes de cuentos tradicionales, mitos y leyendas de las distintas nacionalidades del Ecuador; plasmarlas en dibujos o figuras; y elaborar historias nuevas.

Nota: Adaptada del *Currículo Educación Cultural y Artística* (p. 94), del Ministerio de Educación 2016, (<https://educacion.gob.ec>). CC BY-NC

Luego de esta revisión, se puede hacer una breve conclusión en torno al caos educativo del pasado y el prometedor presente. Como primer punto, pudimos ver un breve contexto histórico de la educación en nuestro país, en el cual se pudo notar la inestabilidad de la educación en el pasado, los problemas que se deben subsanar en la actualidad y del mismo modo, el papel determinante que podría ejercer el arte a favor del aprendizaje de nuestra oralidad y la educación cultural en general. Como segundo punto, dentro de la observación de los contenidos relacionados con mitos y leyendas, se pudo notar un gran interés en promover la enseñanza de nuestro patrimonio cultural en el currículo de ECA, pero a su vez, es notorio que algunos apartados están destinados hacia los tópicos opcionales representados como un “aprendizaje deseable”. Y, por último, es justamente en las pequeñas falencias del currículo de ECA donde se debe visualizar una oportunidad para visualizar posibles soluciones, es en este conflicto donde el arte puede ser un eje transformador, en el cual se brinde una utilidad didáctica a la ilustración, más allá de la pura expresión artística. Sin duda alguna, al comienzo se pudo evidenciar las carencias educativas que históricamente han afectado al resguardo de nuestra propia cultura y así mismo demostrar que la educación

está fuertemente conectada hacia cualquier ámbito cultural, por lo cual el resguardo de nuestro patrimonio dependerá de las nuevas generaciones, y por ende de la versatilidad del actual currículo de Educación Cultural y Artística. Evidentemente, todo lo anterior nos remite a una sola lógica: una generación sin educación y sumida en la ignorancia, jamás podrá resguardar su propia cultura; si jamás aprendió de ella.

1.4 La ilustración como material didáctico en torno al Método Montessori

Como pudimos evidenciar la educación juega un papel importante en el desarrollo de la cultura en cualquier sociedad moderna, en el Ecuador el contexto histórico en torno al sistema educativo fue poco favorable durante varias décadas, creando un ambiente insuficiente para el enriquecimiento y el resguardo del patrimonio cultural. Si bien el currículo de ECA tienen mucha relevancia en nuestro actual sistema cultural y educativo, por otro lado, tiene ciertas falencias respecto a la enseñanza de mitos y leyendas en los estudiantes de EGB en el subnivel básico elemental donde se puede evidenciar que ciertos contenidos relacionados al aprendizaje de los relatos populares son “opcionales” y dependería de una planificación previa del docente y por ende material didáctico que contribuya al aprendizaje del tema.

Dentro de esa falencia se pudo evidenciar la gran utilidad de la imagen (ilustración) como material didáctico a favor de la educación cultural y artística, en primera instancia dentro del currículo ECA el maestro juega un papel muy importante, donde más que un consultor será quién pueda guiar al estudiante hacia su propio aprendizaje, sería una especie de mediador por así decirlo, algo que está fuertemente relacionado con el Método Montessori. Un método educativo creado hace más de 100 años por la doctora María Montessori en Roma, Italia y que es la base de muchos modelos educativos contemporáneos.

En este modelo el material didáctico es imprescindible, es la base para poder potencializar el aprendizaje de los niños a través de sus sentidos, para entender esto con toda plenitud hay que retroceder al contexto histórico de finales del Siglo XIX donde los niños que tenían dificultades para aprender eran categorizados como inadaptados y enviados a hospitales mentales. Montessori se desarrolló en una época donde la mujer era menospreciada a tal punto de negar su educación universitaria, un paradigma que Montessori rompió al graduarse como doctora para luego ser enviada a un asilo psiquiátrico para tratar pacientes con diversos trastornos mentales, es allí donde ella evidenció el trato y desprecio hacia los niños con dificultades para aprender. Se dio cuenta de que esos niños que eran tachados como

“intratables” podían aprender al igual que lo hacían los demás niños, con la única diferencia que de que ellos lo hacían a través de estímulos. En el artículo titulado *El método Montessori en la enseñanza básica* (2022) por Eudaldo Enrique Espinoza Freire para la *Revista Conrado* se evidencia que Montessori estimula los sentidos a través del material didáctico para lograr aprendizaje y por ende conocimiento: “Según Gadotti (1998), el método creado convierte a la escuela en un espacio donde la inteligencia y la psiquis del niño(a) se desarrollan mediante el trabajo libre con materiales didácticos especializados.” (Espinoza Freire, 2022, pág. 193)

Cuando Montessori elaboró este método se dio cuenta de que el maestro debía tomar un papel de guía, alguien que pudiera encaminar al estudiante a través de ciertos estímulos como podrían ser: el tacto, la vista y el sonido, también hay que recalcar que el currículo de ECA está estructurada para potencializar todos estos aspectos, pues en la introducción del currículo se expresa que:

Esto se logra a través del juego libre y la configuración de ambientes lúdicos, que se resignifican a partir de acciones con la voluntad de encontrar sentido al encuentro y el entendimiento con otros, en este trajín de intercambio de espacio y tiempo que es la vida. Los sujetos se proyectan a través de sus propias historias, imaginarios y deseos, a los que las artes ofrecen voz y visibilidad. (Ministerio de Educación, 2016, pág. 57)

Retomando el Método Montessori, estimular los sentidos para lograr un aprendizaje es quizá la innovación más grande jamás planteada en la educación tradicional, en la actualidad muchas de las premisas de Montessori son utilizadas hasta nuestros días, es impensable recibir una clase sin material de apoyo. Aprender un relato por medio de la oralidad primaria (narración) limita en gran medida su potencial, ya que solo se está utilizando el sentido del oído, entonces surge una pregunta inevitable ¿Qué sucederá si se estimula simultáneamente otros sentidos?, cuando una persona mira una figura artística, ya sea: un grabado, un dibujo, una pintura o escultura, durante ese breve instante de tiempo su cerebro está asimilando la información a través de la expresión visual (sentido de la vista), entonces si un niño lee, escucha y observa una representación de un mito o leyenda, se estaría estimulando otros sentidos, por ende estaría comprendiendo en plenitud.

Esto cobra mucho sentido al analizar el texto titulado *Metas educativas 2021. Arte, educación y primera infancia: sentidos y experiencias* desarrollado por coordinadoras de la OEI (Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura) donde se observa una perspectiva de los sentidos en torno al arte, en el cual se expresa que:

El cuerpo se relaciona con el entorno por medio de los sentidos, que se encuentran alojados en él y poseen una jerarquía trascendental; posibilitan la conexión de los seres humanos con la realidad. En otras palabras, lo que no sentimos o percibimos, no existe para nosotros.

En los últimos años, fundamentado por la proliferación de imágenes, algunas corrientes pedagógicas plantean, desde la infancia, priorizar un sentido por sobre los demás: el sentido de la vista. Consideramos que no resulta conveniente jerarquizar uno de los sentidos; por el contrario, el tratamiento de todos ellos debe darse en igualdad. (Sarlé, Ivaldi, & Hernández, 2014, pág. 50)

Podemos claramente apreciar que muchos elementos formulados por Montessori en el siglo XIX son abarcados en diferentes métodos de enseñanza de hoy en día, el aprendizaje es más efectivo si se propician los sentidos por igual. Por ende, limitar el aprendizaje de un relato popular únicamente por su expresión verbal limita su comprensión.

Montessori logró instaurar la importancia del ambiente armónico, los recursos humanos y los recursos didácticos, ella logró que un grupo de niños pudieran aprobar los exámenes junto a los niños “normales”, demostrando que su filosofía puede ser utilizada no solo en los niños con discapacidad sino también en la educación general básica.

El método Montessori puede ser utilizado en la educación básica general, atendiendo a las características de cada grupo etario, enfatizando en el empleo de materiales didácticos específicos para cada uno de estos grupos de niños(as); para ello se requiere de la capacitación de los docentes para apoyar el desarrollo integral de sus discípulos mediante la colaboración y promoción de sus habilidades. (Espinoza Freire, 2022, págs. 196 - 197)

El método de María Montessori abre indirectamente un abanico de posibilidades en torno al resguardo cultural, la ilustración más que una pura expresión artística, también puede abarcar el ámbito educativo desde un carácter didáctico. La ilustración como imagen despierta la capacidad creativa de un niño. Por un lado, si se logra estimular los sentidos a través de lo verbal (relato), lo escrito (texto) y lo visual (ilustración) se estaría aprovechando al máximo las bondades del aprendizaje sensorial, que al final repercute en el resguardo cultural, pues se está propiciando un aprendizaje a largo plazo en las nuevas generaciones.

1.5 La ilustración y resguardo del Patrimonio Cultural

La ilustración es una técnica y expresión artística de representación a través de la imagen, es considerada como una mimesis de la realidad. Pues se dice que: “Una imagen puede ser definida de distintas maneras: como figura, representación, semejanza y apariencia de algo, como reproducción de una figura de un objeto o pintura.” (Delgado, 2018, pág. 01)

Si tomamos en cuenta que la imagen puede ser entendida desde cualquier expresión visual, en consecuencia, la imagen es más antigua que la escritura (oralidad avanzada). El filósofo francés Roland Barthes (1986) es su libro titulado *Retórica de la imagen* expresó: “[...] la imagen es más antigua que la escritura, y ha sido usada para comunicar desde civilizaciones primitivas y parcialmente analfabetas, hasta la contemporaneidad, lo que permite resaltar su autonomía e importancia con respecto a los textos” (Barthes, R. 1986, p. 3)

La idea de que la imagen ha sido utilizada como un lenguaje toma mucho sentido si retrocedemos miles de años en la época de las cavernas, cuando al no poder comunicarse adecuadamente a través de una oralidad avanzada, por consiguiente, los primitivos humanos si lo consiguieron a través de la imagen visual del dibujo y la pintura, lo que hoy claramente se consideraría como ilustración. En otras palabras, el hombre pudo dejar un rastro de vida, sus mitos, sus creencias, sus miedos y un sinfín de memorias que perduran hasta la actualidad.

Agregando a lo anterior, sabemos que los mitos y leyendas son transmitidos y conservados a través de la oralidad primaria (expresión verbal) y la oralidad secundaria (escritura), por ende, la imagen tiene una conexión directa con las expresiones orales como tal. Un ejemplo notable del vínculo entre oralidad e imagen: está en los mitos y leyendas de la civilización egipcia. El resguardo cultural de sus relatos está estructurado tanto en expresión visual como

en su grafía (escritura), los jeroglíficos están vinculados con la imagen ilustrativa y difícilmente se podría entenderse un elemento sin el otro.

Figura 5

Mitología egipcia (Anubis, Dios de la muerte)



Nota: reproducida de Jean Robert Thibault, 2020, flickr (www.flickr.com).CC BY-SA 4.0

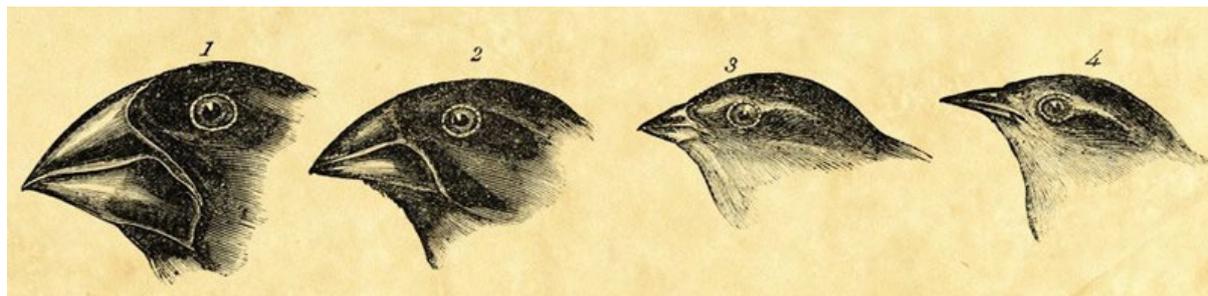
Por otra parte, la ilustración ha sido utilizada a favor de la preservación del patrimonio cultural desde tiempos remotos. En la antigüedad, mucho antes de la invención de la fotografía, la imagen era concebida como lenguaje de comunicación y medio de registro. Un ejemplo de la gran importancia de la ilustración hacia el resguardo del patrimonio cultural está en lo que conocemos de Leonardo Da Vinci. Hoy entendemos gran parte de su trabajo artístico y científico gracias a que existen figuras ilustrativas de su labor como inventor y anatomista. En la actualidad sus códices (textos históricos) son considerados Patrimonio Cultural de gran impacto histórico.

Al igual que Da Vinci, el inglés Charles Darwin es otro referente que usó la ilustración como medio de registro y resguardo. Para dar validez a su teoría de la evolución, él realizó una investigación de campo en las Islas Galápagos, durante su estancia Darwin elaboró un diario con bocetos y dibujos como registro de su teoría, pues Darwin le había dado una utilidad a la ilustración más allá del ámbito artístico: “[...] poner un solo dibujo en un libro era inusual en

los mediados de 1800 porque las ilustraciones realistas de plantas y animales estaban consideradas como demasiado artísticas. Las ilustraciones eran un añadido importante de los libros populares sobre historia natural” (Rosenberger, pág. 01)

Figura 6

Ilustración Científica de Los pinzones de Darwin



Nota. Reproducido de Darwinismo lingüístico en Balears, de Medium, 2016, (<https://medium.com/>). BY-NC-SA

Todo lo expuesto anteriormente, tan solo son unos cuantos ejemplos de la utilidad de la ilustración como expresión visual a favor del resguardo cultural. Es por ello que el carácter interdisciplinario de la ilustración es de gran utilidad en diversos campos de investigación.

A criterio personal, los mitos y leyendas dentro de su índole literaria en muchas ocasiones carecen del complemento visual, al poseer una oralidad netamente escrita limita su alcance hacia un lector entrenado. Resguardar una leyenda popular a través de la imagen y la escritura lo hace más atractivo a las generaciones jóvenes. La doctora mexicana Evelyn Arizpa especialista en literatura y pedagogía infantil, en su libro *Lectura de Imágenes. Los Niños Interpretan Textos Visuales* (2005) explica la importancia de la imagen en torno a la lectura, en síntesis, es mucho más fácil incentivar a un niño al mundo de la lectura cuando existe una expresión visual de por medio. Por consiguiente, al usar la imagen como elemento de registro y reinterpretación de la oralidad popular, se otorga un valor agregado a la narrativa de mitos y leyendas.

Una característica común de los libros infantiles y juveniles es que, además de palabras, utilizan imágenes para contar historias. La importancia de estas ilustraciones reside en que desempeñan un papel fundamental para el desarrollo intelectual de los niños: estéticamente causan deleite e inician a la educación del gusto

por la belleza; además, sirven para fijar conceptos en la memoria, enriquecen la personalidad, ejercitan la imaginación, la creatividad, la razón crítica, y propician el amor por la lectura. (Artium Museoa, 2010)

1.6 Exponentes de la ilustración de mitos y leyendas en el Ecuador

En el Ecuador existe una gran lista de exponentes de la ilustración gráfica desempeñados en diversos campos, dentro del abanico artístico tenemos en la ciudad de Ambato a Roger Ycaza, ilustrador de gran trayectoria y prestigio dentro y fuera del país. Su pasión por la ilustración lo ha llevado al ámbito editorial en la elaboración de sus propios libros, en perspectiva general su estilo abarca la línea gráfica infantil. Su trabajo artístico está comúnmente desarrollado mediante técnicas tradicionales como pinturas al óleo, pigmentos acrílicos, acuarelas; entre otras.

Sus temáticas son muy variadas desde lo abstracto hasta lo figurativo, usando diversos elementos cotidianos para crear historias dentro de inimaginables mundos de fantasía. Entre su vasto repertorio también ha ilustrado diversos relatos populares del Ecuador, uno de los más notables está en el libro titulado *Leyendas del Ecuador 2* del escritor ecuatoriano Edgar Allan García, donde ilustró diversas leyendas como: el padre Almeida (Quito), el señor de Sarabia (Cotopaxi), una muchacha de luna (Manabí) o la Tunda (Esmeraldas). Generalmente Roger Ycaza como escritor utiliza el álbum ilustrado como medio de expresión visual, por otra parte, la inspiración juega un papel importante a la hora de crear una ilustración, según palabras de Roger Ycaza, su creatividad surge de dos medios: música e imagen, estas dos expresiones se complementan perfectamente por tener ritmo, armonía y secuencia.

Figura 7

Artista: Roger Ycaza



Nota: adaptada de Roger Ycaza, blogspot (<https://blogspot.com/>). CC BY-NC

Otro gran exponente de la ilustración es Octavio Córdova, se especializa en la técnica de la ilustración *concept art* y la ilustración fantástica. A diferencia de otros artistas utiliza únicamente la técnica digital, su proceso creativo se basa en el bocetaje desde diferentes planos: picada, contrapicada o cenital. Comenzó como *freelancer* (artista independiente) en 2007 mostrando su trabajo a través de diversos sitios web como: devianart, artstation y behance. Su gran apego a los relatos nace desde que era niño cuando se transmitía la serie de Jim Handson en 1988 titulada *The Storyteller* (El Cuentacuentos), donde se apasiona por la manera de contar mitos y la importancia de preservar la cultura en nuestros pueblos, esto fue de gran inspiración para desarrollar su estilo.

En sus primeros años como ilustrador comenzó a interpretar relatos de la cultura popular ecuatoriana, personajes míticos como: la diosa Umiña (Manta), Cantuña (Quito) o el mito Tsáchila (Santo Domingo). En la actualidad, aunque su trabajo es bastante diversificado, sigue creando ilustraciones inspiradas en los relatos populares de nuestro país, dado que su gran pasión siempre fue crear personajes. En la actualidad es uno de los exponentes de la ilustración en Guayaquil.

Figura 8

Artista: Octavio Córdova



Nota: Adaptada de Octavio Córdova, behance (<https://www.behance.net>). CC BY-NC

Otro exponente de renombre en nuestro país es el quiteño Eduardo Villacís, catedrático en la Universidad San Francisco de Quito, un artista especializado en diversos campos como: la pintura, la ilustración, la animación 3D y el cómic. Su trabajo como ilustrador posee una fuerte connotación simbólica hacia la mitología y cultura precolombina. En 2019 realizó la exposición titulada *Espejo Humeante* en el Museo de los Metales en la ciudad de Cuenca. En aquella exposición mostró su proyecto personal, una interpretación de personajes míticos y acontecimientos históricos desde una perspectiva inversa a la colonización europea en

América. Aunque su trabajo está fuertemente inspirado en la cosmovisión Azteca, Villacís es un fuerte exponente que nos muestra el potencial de la ilustración en el campo del resguardo cultural, y a su vez como inspiración para otros ilustradores ecuatorianos.

Figura 9

Artista: Eduardo Villacís



Nota: Modificado de *Espejo Humeante*, de Eduardo Villacís, 2016, gráfica mestiza (<https://www.graficamestiza.com>). CC BY-NC

En la ciudad de Cuenca está el ilustrador y catedrático Darwin Parra, también conocido como “Darwinchi”. Es uno de los grandes exponentes de la ilustración en el Ecuador, al igual que Roger Ycaza encamina su estilo hacia la línea gráfica infantil, su trabajo es muy apreciado y sobre todo encaminado hacia diversas utilidades, tanto didácticas como literarias. Es un artista que maneja diferentes técnicas, en general aprovecha al máximo las bondades del dibujo tradicional a lápiz con las ventajas del entintado y coloreado digital, dentro de su estilo gráfico abarca una gran diversidad de figuras fantásticos como: hadas, elfos, duendes, y seres zoomórficos.

Su trabajo artístico es muy recurrente en el campo editorial y educativo, en 2019 desarrolló el libro titulado: *Tango*, la primera publicación de autoría propia para conmemorar el Día Mundial del Libro Infantil. Por otra parte, ha encaminado su trabajo artístico a diversos públicos a favor de la cultura y la educación en nuestro país, en el año 2017 la Alcaldía Local llevó a cabo el proyecto titulado: *Cuenca en Letras APP*, una iniciativa para fomentar el hábito de lectura a través de aplicaciones móviles, es precisamente en este proyecto donde Darwin Parra jugó un papel importante en la difusión y resguardo de la cultura cuencana a través de la poesía y el cuento representada en sus ilustraciones como parte de la novela gráfica titulada *Diente de Alirio*, fomentando el resguardo de nuestra cultura y promoviendo la lectura

a través de medios tecnológicos. Sin duda uno de los exponentes más versátiles en torno a la ilustración.

Figura 10

Artista: Darwin Parra (Darwinchi)



Nota: Adaptada de Darwin Parra, behance (<https://www.behance.net>). CC BY-NC

De manera semejante, en la ciudad de Cuenca también existe otro gran exponente de la ilustración, Xavier Cuenca es un artista especializado en la ilustración de *concept art* y la animación, su trabajo es muy recurrente en la industria de los videojuegos y entretenimiento. Su trabajo artístico abarca todo tipo de técnicas digitales como el *environment*, el *landscape* o el *photobashing*, dentro de su estilo y línea gráfica se abarca un gran abanico de personajes míticos y fantásticos como: guerreros, dragones, seres antropomórficos, robos, colosos y cyborgs.

Entre sus trabajos más destacables está su notable participación en el proyecto de la Universidad de Cuenca titulado *El Gran Viaje* (2017), un videojuego inspirado en la civilización Cañari, reflejando la cosmovisión del pueblo aborigen en diversos aspectos tanto: culturales, sociales, históricos y mitológicos, abarcando muchos relatos ancestrales como la laguna de culebrillas o la leyenda de las guacamayas. Dentro del videojuego se puede apreciar el esfuerzo en resguardar la cultura autóctona en torno a los diversos relatos y mitología propia del pueblo Cañari, entre los cuales se destaca la interpretación de Urku Yaya (Gran Cerro) o la representación de la serpiente Rumi Amaru, una entidad mitológica muy semejante a Jörmungander en la mitología nórdica. Xavier Cuenca al igual que Darwin Parra han llevado la ilustración más allá del plano puramente artístico.

Figura 11

Artista: *Xavier Cuenca*



Nota: Adaptado de *El arte de el gran viaje*, de Universidad de Cuenca, 2018, dspace (<http://dspace.ucuenca.edu.ec/>). CC BY-NC

Por último, es necesario hacer mención a Mauricio Gil Gutiérrez un artista poco conocido en nuestro país, pero sin duda alguna un gran exponente del trabajo artístico enfocado cien por ciento en mitos y leyendas del Ecuador. Fue el fundador de la revista *Leyendas* en la ciudad de Guayaquil en 2003, trabajando tanto como guionista, dibujante y colorista durante casi veinte años ininterrumpidos de publicaciones, ha demostrado que la cultura popular ecuatoriana es más que simples relatos antiguos, en sus propias palabras expresó lo siguiente: “Nuestra identidad se forja con el día a día de todos los habitantes de las regiones del Ecuador, sus tradiciones y relatos que van de generación en generación. Por eso, mientras existan relatos ecuatorianos que contar, esta revista de historietas seguirá.” (Gil, n.d.) su trabajo ilustrativo va encaminado hacia el estilo de cómic americano, creando historietas basadas en los relatos populares de cada provincia del país.

Figura 12

Artista: *Mauricio Gil Gutiérrez*



Nota: Adaptado de Revista *Leyendas*, de Mauricio Gil, (<https://es.wix.com/>). CC BY-NC

Cada uno de los referentes mostrados fueron los que a criterio personal pueden ser de gran relevancia durante el proceso creativo del presente trabajo de titulación. Como primer punto, Roger Ycaza es el exponente ideal cuando de conciliar una historia a través de elementos populares se trata. Del mismo modo, Octavio Córdova es el ejemplo perfecto del proceso creativo en torno al perfeccionamiento de la técnica puramente digital, su proceso de bocetaje desde diferentes planos sería idóneo al momento de componer una ilustración en torno a personajes de leyenda. Por otro lado, Eduardo Villacís puede darnos la perspectiva gráfica de la expresión y la exageración de un relato a través de su cosmovisión. En otro orden de ideas, tenemos a Xavier Cuenca quien nos da una amplia visión de la ilustración digital a través de la interpretación personal, la manera de cómo un artista puede asimilar una historia para posteriormente convertirse en el resultado final.

Consecuentemente, Darwin Parra es el exponente que nos muestra la utilidad de la ilustración en torno al ámbito educativo, y del mismo modo la utilidad de la línea gráfica infantil. Por último, Mauricio Gil es el exponente que demuestra que la cultura es extensa y que aún existen relatos por ser contados, y por ende ser interpretados.

Capítulo 2

Desarrollo investigativo: enfoque cualitativo

Investigar y recolectar mitos y leyendas desde su ejecución oral conlleva organizar recursos y técnicas para poder llegar hacia un objetivo final. Una de las metas más importantes del presente trabajo de titulación es lograr encontrar relatos inéditos, historias que posiblemente jamás fueron contadas y pueden ser resguardadas a través de la expresión artística de la ilustración.

Como se ha explicado anteriormente, los relatos populares son una manifestación cultural que por su intangibilidad es muy susceptible a decaer ante la homogeneidad cultural de nuestra época. Son manifestaciones que desbordan simbolismos, llevan consigo un lenguaje que va más allá del estructuralismo verbal, y la manera más efectiva de lograr llegar a esos descubrimientos inéditos es a través de un enfoque investigativo. En este capítulo se detallará el enfoque de investigación cualitativa y las técnicas que serán empleadas en la recolección de información.

2.1 Enfoque cualitativo vinculadas a mitos y leyendas

El enfoque cualitativo es la visión investigativa que permite formular hipótesis: antes, durante y después de haber obtenidos los datos. En el caso de investigar mitos y leyendas los parámetros juegan un papel secundario, pues se busca comprender e interpretar la realidad que hay detrás de los relatos populares, dejando atrás la probabilidad y estadística para centrar tiempo y recursos en desarrollar la recolección de datos y análisis de los mismos. Dentro del libro titulado *Metodología de la investigación* (2014) del Dr. Roberto Hernández Sampieri, se evidencia que el enfoque cualitativo brinda las siguientes ventajas:

- Abarca una profundidad de significados
- Riqueza interpretativa de la información

- Contextualiza el fenómeno
- Analiza múltiples realidades subjetivas
- No posee una secuencia lineal

2.2 Etnografía en la investigación cualitativa

En el enfoque cualitativo existen diversas metodologías investigativas que suplen diversas necesidades, dentro de las cuales se encuentran: la hermenéutica, la etnografía, investigación-acción, la fenomenología, la teoría fundamentada o el estudio de caso. Entre todas ellas, la etnografía es el método que permite describir a los grupos humanos desde su cultura, sus ritos, creencias y muchos aspectos más desde su perspectiva holística. En general este método posee muchas características que permitirán abordar información relacionada a los mitos y leyendas desde la interpretación a través de las diversas técnicas de recolección de información. Generalmente se tiene la concepción de que la etnografía está encadenada hacia la ciencia de la antropología, pero hoy en día es aplicable a muchos campos por su versatilidad al momento de recabar información desde la exploración y observación.

Figura 13

Métodos y técnicas de investigación cualitativa

Métodos	Técnicas
<ul style="list-style-type: none"> • Etnográfico • Análisis cultural • Estudio de caso/s • Biográfico • Análisis de conversaciones • Grupos focales 	<ul style="list-style-type: none"> • Entrevistas interpretativas • Entrevistas etnográficas • Observación no participante • Observación participante • Análisis de documentos • Análisis de material visual/auditivo

Cuadro 1:

Métodos y técnicas de producción de datos en investigación cualitativa

Fuente: Elaborado a partir de Dalle, Boniolo, Sautú y Elbert, 2005, p. 47

2.3 Técnicas de recolección de datos

Dentro de la investigación cualitativa será necesaria la implementación de dos técnicas para la recolección de información de primera mano. Si tomamos en cuenta de que los mitos y leyendas poseen un carácter puramente verbal sería necesario la implementación de técnicas donde se pueda intervenir con los participantes, para lo cual se tomó la decisión de experimentar dos técnicas en específicos: la observación y las entrevistas. Esta última será primordial al momento de obtener información de primera mano.

2.3.1 Técnica de la observación

La primera técnica es la recopilación de información mediante el análisis visual de un grupo, caso o fenómeno. Aunque existen diferentes tipos de observación, las más conocidas son la observación participativa y pasiva. La primera consiste recopilar información mediante la interacción, para lo cual el investigador se adentra en un entorno de análisis siguiendo de cerca la posición y acción de un grupo, es muy eficaz cuando se trata de crear una cierta conexión con los participantes, creando un ambiente propicio de confianza, en este caso sería la ideal para poder tratar mitos y leyendas desde su ejecución verbal.

Por otro lado, la pasiva es la observación remota donde solo nos limitamos a observar el desarrollo del entorno sin intervención alguna. Esta última no sería de utilidad para el propósito de recopilar mitos y leyendas, donde podría darse un ambiente algo incómodo, al sentirse vigilado, además altera la manera natural de actuar. En síntesis, la observación participante sería la más factible para enlazar una proximidad con los participantes conocedores de los relatos populares, así mismo esta técnica puede combinarse con la entrevista.

2.3.2 Técnica de la entrevista

Es una de las técnicas más usadas para la obtención de información primaria, la ejecución consiste en una conversación con el participante. Dentro de la técnica de la entrevista existen tres tipos: la entrevista estructurada, no estructurada y semiestructurada.

2.3.2 Entrevista estructurada

En este tipo de entrevista se sigue un orden previamente establecido, donde se desarrolla la plática con preguntas formuladas antes del acercamiento con el hablante. Una de las ventajas es que se puede obtener información muy precisa al seguir un orden de preguntas, en el caso de la obtención de información de mitos y leyendas tendrían que ser preguntas abiertas, donde no exista respuesta forzadas.

2.3.3 Entrevista no estructurada

En esta técnica, el entrevistador tiene la libertad de encarar una plática puramente informal, en la cual se puede crear un ambiente sin presiones con el sujeto de estudio, pero siempre siguiendo el propósito en mente. La mayor ventaja de este tipo de entrevista es que al propiciar un ambiente libre, el entrevistado entra en confianza y puede aclarar cualquier duda sin sentirse presionado. Como desventaja, al no estar planeada puede suceder que durante la plática se podría omitir algún dato de relevancia, por lo cual, el ejecutante siempre deberá tener claro lo que desea conseguir.

2.3.4 Entrevista semi estructurada

Esta técnica es la combinación de las dos anteriores, se formulan las preguntas con antelación y durante la ejecución el investigador puede optar por seguir un orden de preguntas, o dejar atrás la formalidad para seguir otras directrices mediante el diálogo libre. Una de las ventajas es que es muy efectiva cuando al participante le cuesta

trabajo entablar respuestas, por lo cual, se puede flexibilizar la presión con preguntas abiertas.

2.4 Formulación de la entrevista semi estructurada

La siguiente entrevista ha sido elaborada con el fin de entablar una conversación simple, en el cual se pueda obtener datos personajes y la información requerida mediante preguntas ramificadas, las cuales permiten filtrar, descartar u obtener mejores candidatos según sea el caso. (tabla 1)

Tabla 1

Diseño de entrevista

FORMATO DE ENTREVISTA SEMIESTRUCTURADA	
Objetivo	Conocer los relatos inéditos relacionados a mitos y leyendas de las parroquias rurales del cantón Cuenca.
Dirigido a:	Adultos mayores de localidades y zonas aledañas.
Tiempo aproximado de entrevista por persona	De 30 a 45 minutos
Recursos de registro	La guía de entrevista, grabación de audio, video grabación y registro fotográfico.
Edición:	Entrevistados
Fechas de entrevista:	
Lugar de la entrevista	
Datos Personales	
1	¿Cuál es su nombre?

2	¿Cuál es su edad?	
3	¿Desde hace cuánto tiempo vive usted aquí?	
ENTREVISTA		
PREGUNTA		PROPÓSITO DE LA PREGUNTA
1	¿Sabe usted lo que es un mito o una leyenda?	Esta pregunta ayuda a entender la comprensión del entrevistado sobre la temática a tratar.
2	¿Alguna vez le han contado un mito o leyenda de esta localidad?	Esta pregunta tiene la finalidad de conocer relatos autóctonos que se transmiten en la localidad.
En caso de ser afirmativo pasar a las preguntas (3 y 4), caso contrario: saltar a la pregunta 5 en adelante.		
3	¿Qué mitos o leyendas conoce usted de esta parroquia?	Conocer el saber popular autóctono de la localidad
4	¿Hace cuánto tiempo escuchó este relato?	Identificar un periodo o temporalidad del relato
5	¿Alguna vez sus padres o abuelos le contaron algún relato de estas localidades?	Identificar si las generaciones pasadas de su árbol familiar le inculcaron relatos populares.
6	¿Conoce usted alguna historia que nadie o muy pocas personas conozcan?	Identificar relatos inéditos o poco conocidos.
En caso de decir "SI" seguir con la pregunta (7 y 8), caso contrario: saltar a la pregunta 9 en adelante.		
7	¿Cree usted que podría contarme aquel relato?	Aprender y registrar el relato inédito
8	¿Cree usted que detrás de aquel relato haya algo	Ampliar la perspectiva de

	de verdad?	realidad y ficción del relato.
9	¿Cree usted que la práctica popular de narrar los mitos y leyendas se está perdiendo en las nuevas generaciones?	Conocer la opinión personal del entrevistado sobre la práctica popular.
En caso de decir "SI" seguir con la pregunta (10 y 11), caso contrario: saltar a la pregunta 12		
10	¿Cuál piensa usted que podría ser la causa de que se esté perdiendo las prácticas populares de relatar mitos y leyendas?	¿Conoce alguna historia relacionada a una vivencia propia?
11	¿Usted ha contado algún relato popular a sus parientes cercanos como: hermanos, hijos o nietos?	Esta pregunta ayuda a saber: si todavía se conserva la práctica popular en la rama familiar
12	¿Conoce usted a otra persona que sea conocedora de mitos o leyendas de la localidad?	Ayuda a saber si hay otra persona al cual entrevistar.

2.5 Limitaciones de la investigación

Una vez establecidas las preguntas y herramientas de registro que serán usadas durante la exploración de campo, se procede a instaurar los límites de la investigación. Para solventar las necesidades del trabajo, se llegó a la proposición de delimitar la investigación mediante límite de tiempo y territorio. De tal manera que al plantear estos límites se está focalizando el tiempo y recursos humanos lo mejor posible.

2.5.1 Delimitación territorial

Para los límites territoriales, se investigará solamente el territorio cantonal de Cuenca, específicamente *parroquias rurales*. Para ello, se planteó una visita breve a nueve destinos escogidos estratégicamente. Así mismo, para esta exploración se les dio mucha importancia a los sectores rurales de Cuenca, debido a que gran parte de los relatos conocidos en la

cultura popular ecuatoriana son provenientes de lugares céntricos y urbanísticos de la ciudad. Por lo tanto, existe un gran desconocimiento sectorial y pluricultural cuando de relatos populares se trata.

Figura 14

Parroquias de Cuenca

DISTANCIA DESDE CUENCA A LAS DIFERENTES PARROQUIAS EN LA PROVINCIA DEL AZUAY			
EL DESCANSO	18 KMS.	ASUNCION	62 KMS.
BAÑOS	8 KMS.	YUNGUILLA	68 KMS.
CHAUCHA	66 KMS.	JADAN	13 KMS.
CHIQUINTAD	14 KMS.	PRINCIPAL	62 KMS.
MOLLETURO	47 KMS.	SAN JUAN	48 KMS.
OCTA. CORDERO	15 KMS.	LAS NIEVES	72 KMS.
QUINGEO	25 KMS.	BULAN	46 KMS.
SAN JOAQUIN	6 KMS.	PALMAS	64 KMS.
SAYAUSI	8 KMS.	SAN CRISTOBAL	26 KMS.
SININCAY	12 KMS.	TOMBAMBA	54 KMS.
TURI	4 KMS.	CAMILO PONCE	220 KMS.
V. DEL PORTETE	24 KMS.	JIMA	77 KMS.
CUMBE	20 KMS.	LUDO	56 KMS.
CHECA	15 KMS.	DANIEL CORDOVA	43 KMS.
LLACAO	16 KMS.	MARIANO MORENO	48 KMS.
NULTI	11 KMS.	R. CRESPO TORAL	43 KMS.
PACCHA	15 KMS.	CHICTICAY	26 KMS.
RICAUARTE	6 KMS.	COCHAPATA	85 KMS.
SANTA ANA	18 KMS.	AMALUZA	120 KMS.
SIDCAY	16 KMS.	CHICAN	49 KMS.
TARQUI	14 KMS.	GUARAINAC	70 KMS.
VALLE	10 KMS.	CHUMBLIN	48 KMS.
		SAN BARTOLOME	38 KMS.

Nota: Adaptado de *Revista Cuenca Ilustre*, 2011 ([Cuenca y sus parroquias](#)). CC BY-NC

Otro aspecto importante es la distancia entre parroquias. Por lo cual, se visitarán lugares cercanos al centro de la ciudad de Cuenca, y a la vez cercanos entre sí.

Tabla 2

Lugares

Lugar	Distancia
Parroquia Baños	8 KMS
Parroquia Quingeo	25 KMS
Parroquia Turi	4 KMS
Parroquia Nulti	11 KMS

Parroquia Paccha	15 KMS
Parroquia Ricaurte	6 KMS
Parroquia Santa Ana	18 KMS
Parroquia El Valle	10 KMS
Parroquia Tarqui	14 KMS

2.5.2 Delimitación de tiempo

Para facilitar el tiempo usado en cada viaje, se desarrolló un cronograma de dos semanas de actividad, pues la investigación pretende ser breve y concisa

Tabla 3

Calendario de actividad

Lugares tentativos	Días establecidos
Parroquia El Valle	Día 1
Parroquia Santa Ana	Día 2
Parroquia Quingeo	Día 3
Parroquia Paccha	Día 4
Parroquia Nulti	Día 5
Parroquia Baños	Día 6
Parroquia Turi	Día 7
Parroquia Ricaurte	Día 8
Parroquia Tarqui	Día 9

2.6 Hallazgos y resultados

Durante la fase de exploración, se realizó la visita a un total de siete de los nueve lugares tentativos. Durante la visita, se obtuvo un total de veintiún relatos populares en las diferentes localidades rurales del cantón Cuenca. A continuación, se muestra la organización de información de los relatos y sus autores. (tabla 4)

Tabla 4

Relatos obtenidos

RELATOS		Relator	Edad	Lugar/localidad
1	El chanco del diablo	Víctor Lima	73 años	El Tablón (Tierras Coloradas)
2	La quebrada del Suksuk Guaico			
3	Los Lashaquitos			
4	La resurrección			
5	Los diablos y la Mama Huaca			
6	Los relatos de los malos pasos	Rubén Molina	63 años	Localidad de Tablana
7	Las malas horas			
8	La cruz de la salvación			
9	El pacto del diablo	Angélica Moreno	63 años	Centro parroquial de Santa Ana
10	La hija desobediente			
11	El burro fantasma	Francisco Solórzano	66 años	Centro comunal de Paccha
12	El duende de la chacra			
13	Los Viajeros de Paccha			
14	El bosque encantado			
15	La laguna misteriosa	Apolinario Guamán	68 años	Baños Alto (Centro Parroquial)
16	El origen de Baños y la Virgen de Guadalupe			
17	El Espíritu Santo	Martín Paredes	63 años	Unidad Educativa Nulti
18	La aparición del Señor de los Milagros de Nulti			
19	La Caja Ronca	----	----	Iglesia parroquial del Valle
20	El Origen de las Lechuzas			
21	El Gallo Gigante	Jaime Remachi	74 años	Vía Ricaurte

Capítulo 3

Desarrollo creativo: elaboración del álbum infantil

3.1 Selección de relatos

Para la selección de los relatos, se hizo una filtración de los mismos mediante una metodología de selección. El descarte o selección de los relatos fue validada bajo los siguientes parámetros: originalidad, adaptabilidad, interpretación y estructura narrativa.

3.1.2 Parámetros de selección.

1. *Originalidad*. Como primer punto se ha establecido este parámetro en el cual se valora lo inédito o el carácter desconocido de una historia como tal. Dentro de la cultura popular ecuatoriana existen relatos demasiado conocidos y es pertinente dar más relevancia a las historias poco populares.
2. *Adaptabilidad*. El segundo punto está planteado con el objetivo de evitar el contenido sensible y no apropiado para un público infantil.
3. *Interpretación*. En este apartado se valora la exactitud del relato, descartando relatos que supongan una gran dificultad a la hora de adaptarlo, por lo cual, una historia deberá ser fácil de asimilar mediante lo visual (ilustración) y el lenguaje escrito.
4. *Estructura narrativa*. hace referencia a la calidad y claridad de detalle descriptivo dentro de un relato, esto con el fin de poder plasmar de manera más fidedigna cada detalle relatado por su narrador original.

En la elaboración de la tabla de selección (Anexo A), se aprecia los nombres de los relatos obtenidos, cabe mencionar que los *títulos* fueron consultados a los narradores durante las entrevistas. Así mismo, para los relatos que por alguna causa carecen de uno, se les pidió a los entrevistados dar un nombre tentativo, propuestos por ellos mismos.

Por otro lado, se ha otorgado a cada parámetro un puntaje que indica su grado de jerarquía, siendo los parámetros A y B los más valorados con un puntaje de 5 y 4 puntos, y el C y D con un valor de 3 puntos cada uno, por lo cual, el puntaje máximo es de 15/15.

Del mismo modo, se ha otorgado una valoración a cada puntaje, siendo calificados los relatos por debajo de los 7 puntos como “regular”, entre los 8 y 10 puntos como “bueno”, y finalmente los puntajes superiores a los 10 puntos como “muy bueno”.

3.2 Adaptación

Para el proceso de adaptación se hizo una síntesis del relato original, para lo cual, se modificaron ciertas oraciones y se mantuvieron varias expresiones coloquiales. La distribución del texto está dispuesta conforme al número de ilustraciones, las cuales son 15 en total. (tabla 6)

Tabla 5

Adaptación de los relatos

Los Viajeros de Paccha	
Ilustración 1	<ul style="list-style-type: none"> - Cuenta la historia de mucho tiempo atrás, que las penurias del ecuatoriano siempre fueron el empleo y la falta de oportunidades. - Hace varias décadas, en Paccha el anhelo del dinero obligaba a muchos fulanos a migrar a otras regiones del Ecuador. - Un día, un grupo de tres jovencitos cansados de la pobreza y la falta de oportunidades, decidieron aventurarse hacia la costa, pues se decía que por aquellos años había mucho trabajo y hasta para escoger. - Aunque ellos sabían labrar el suelo y cultivar la bondadosa madre tierra, la vida les tenía preparado un destino diferente.
Ilustración 2	<ul style="list-style-type: none"> - En su insaciable búsqueda de dinero dieron con el inusual oficio de preparar carbón artesanal, un trabajo que antiguamente se llevaba a cabo con el lodo y restos leñosos provenientes de los manglares. - A todo esto, las malas lenguas suelen decir que para ir a un manglar hay que esperar que el océano esté de buen humor, ya que a veces el mar es caprichoso y guarda sus secretos bajo sus turbias aguas.

- Los muchachos se prepararon para ir por primera vez hacia los mangles a trabajar, habían alistado los machetes para cortar las ramas y baldes en cantidad para recolectar el lodazal.

Ilustración 3

- Acompañados de dos costeños de la zona se adentraron hacia mar abierto sobre una larga canoa.
- Mientras la noche los arropaba, los dos locales expertos en el oficio, se percataron de que había una inusual llovizna en el mar y decidieron detener la marcha para visualizar las condiciones.
- Pasaron varios minutos de silencio, cuando de la nada se empezó a oír una fémica voz con un eco angelical.
- Los tres jóvenes quedaron absortos de escuchar tan hermosa voz, aunque a los dos locales no les hizo nada de gracia el precioso canto.

Ilustración 4

- Ante tal acontecimiento, uno de los locales se dio cuenta del peligro que corrían. Avizorando rápidamente el mar y sin titubear, gritó: "¡Todos colóquense boca abajo y no se levanten!"
- Sin reproche alguno, todos le hicieron caso. Uno de los jóvenes muy extrañado le preguntó: "¿Qué sucedió?, ¿viste algo?" A lo cual, ellos respondieron: "¡Hay una sirena!... ¡No te levantes porque te hechizará con el canto!"
- El joven muy incrédulo levantó la cabeza y dicen que pudo observar la viva imagen de una divinidad mítica: una hermosa mujer de cabello largo con cuerpo de persona y cola de pez.
- Las arcanas historias del mundo siempre coinciden en que, al escuchar y mirar directamente a una nereida, mueres ahogado en el mar por su encanto.
- Presos del miedo, todos decidieron permanecer callados e inmóviles durante toda la noche, con el objetivo de ser arrastrados por la misma corriente hacia tierra firme.

Ilustración 5

- Se dice que cuando tocaron el suelo, y sin siquiera pensarlo dos veces, aquel grupo de viajeros había regresado a Paccha más rápido de lo que se fueron.
- Ellos sabían que era preferible labrar el suelo en el campo que pasar tormentos en el mar. Y tal vez sea esa la razón por lo que muchos pobladores de Paccha dicen: “¡Yo a la costa no me voy, ni así me paguen!”

La Cruz de la Salvación

Ilustración 6

- Hace mucho tiempo, entre las parroquias de Santa Ana y Quingeo existía un antiguo sendero por donde los pobladores solían trasladarse hacia el centro de Cuenca.
- Cuenta la historia que en aquella ladera vivían doña Ester y don Manuel, se decía que don Manuel era un hombre detestable que siempre le gritaba a su esposa.
- Un día, luego de una fuerte discusión con doña Ester, él salió muy enojado de su casa rumbo al centro de Cuenca.
- Mientras caminaba por aquel antiguo sendero, se encontró con un niño solitario sentado sobre una roca diciendo: “¡tatito, tatito, yo quiero ir con usted!”
- Don Manuel era una persona avara y ambiciosa que le gustaba el dinero fácil. Cuando encontró al guambra se acercó al él con una falsa y risueña sonrisa.

Ilustración 7

- Don Manuel con mala fe agarró al guambra con la firme intención de venderlo, para lo cual se lo llevó amarrado a su espalda.
- Se dice que aquel niño era muy parlanchín y nunca se callaba. Cuenta la historia que el chiquillo decía cosas extrañas y sin sentido.
- El taroso le decía: “¡tatito, yo ya tengo diez dientecitos!” don Manuel seguía caminando sin prestarle atención alguna.
- En otro momento cotorreó: “¡tatito, yo ya tengo pelito!”, a lo cual don Manuel le contestó: “¡ya, calla, calla, hijito!”, y siguió caminando por el largo sendero.

- Don Manuel solo pensaba en el dinero que ganaría y nunca le dio importancia a las cosas que le decían, incluso cuando el niño le dijo: “¡tatito, ya tengo cachitos!”

Ilustración 8

- Mientras las horas pasaban, el deshonroso hombre comenzó a sentir que el niño era cada vez más pesado de lo normal. Don Manuel empezó a sentir una extraña sensación detrás de su espalda.
- Se dice que don Manuel frenó en seco y, al girar levemente el cuello, se dio cuenta de que el guambra tenía un rabo envuelto en la cintura sujetando una cruz de palo de capulí.
- los pobladores más antiguos narran que antes era muy común ver símbolos de cruces por todos lados, eran poco artesanales y estaban muy mal hechas. Los misioneros solían cortar las ramas de capulí para construir crucifijos, las cruces eran bendecidas y colocadas en lugares transcurridos.

Ilustración 9

- Don Manuel se llevó la sorpresa de su vida, dándose cuenta de que prácticamente estaba cargando en su espalda al mismísimo diablo.
- Muy asustado, soltó el bulto y corrió hacia una cruz torcida, la abrazó con todas sus fuerzas y gritó despavorido: “¡Jesús y María, estoy cargando al diablo!”
- El guambra caminó lentamente hacia don Manuel, reventando en candela, exclamando: “¡Agradece que tú te abrazaste en ese palo torcido, porque si no, yo te cargaba a ti!”
- Aquel mal hombre se salvó de ser llevado por Satanás gracias a una cruz bendita, que en esos tiempos había en todos lados.
- Lastimosamente, hoy en día ya no existen porque muchas de esas cruces se pudrieron con el paso del tiempo.

Mito del origen de las lechuzas

Ilustración 10

- A lo largo de la historia, los gatos siempre han sido animales muy únicos y a la vez misteriosos.

- Cuentan las lenguas conocedoras de lo místico que los gatos y las lechuzas son un mismo animal.

Ilustración 11

- Hace mucho tiempo hubo una mujer muy joven que vivía el día a día del campo con la naturaleza y la vegetación.
- En su rutina diaria, ella acostumbraba a levantarse muy temprano, a recoger el herbaje para alimentar a sus animales.
- Además, en las noches siempre dejaba comida y agua para su avejentado gato. Un día, recolectando hierba como de costumbre, se percató de que su mishi empezó a dejar su recipiente lleno de comida.
- El gato empezó a desaparecer de la nada, y solía volver repentinamente tras varios días sin dar señal alguna.

Ilustración 12

- Esta conducta se había convertido en un inusual hábito. Un día, mientras ella caminaba por la huerta de su hogar, se encontró con el anciano gato. Este había regresado luego de cinco días.
- Ella, muy preocupada, se acercó para acariciarlo, lo levantó entre sus brazos y al tocarlo sintió algo raro dentro de su pelaje.
- Al observarlo detenidamente, notó que su lanita empezó a cambiar. Era más suave que de costumbre, parecía como si le estuvieran saliendo plumas de polluelo recién nacido.

Ilustración 13

- Este comportamiento empezó a ser cada vez más angustiante para la mujer, dado que las plumas eran más evidentes en su envejecido gato.

- En una fría noche, mientras el viejo minino dormía en su cálido catre. Ella se sentó absorta en una mesa sujetando una de las plumas del gato.
- Al verlo se percató de que le estaban saliendo plumas cada vez más grandes, como si de una gallina se tratase.
- Triste y muy pensativa, imaginó lo peor: “¡Dios mío, creo que es obra del diablo!”. Después de tanto meditarlo, ella tomó la decisión de ir a rezar en la mañana.

Ilustración 14

- Al día siguiente, la mujer fue a la iglesia de la parroquia para orar con toda su fe y devoción. Mientras ella estaba rezando, el párroco se le acercó para saludarle y notó la evidente cara de preocupación.
- Al preguntarle si le pasaba algo malo, la mujer le explicó todo lo sucedido, asegurando que todo era obra del diablo y que su gato se estaba convirtiendo en algún demonio.
- Al escuchar la historia, el cura con mucha calma y sabiduría le dice que su gato no se está convirtiendo en algún demonio, sino todo lo contrario.
- El párroco le explicó lo siguiente: cuando un gato se pierde y reaparece con plumas blancas es porque se está convirtiendo en lechuza.
- Son aves de buen presagio porque se le considera como un mensajero de Dios y de los ángeles. Es un animal que manifiesta la paciencia, sabiduría y también el misterio.

Ilustración 15

- Al escuchar el relato del párroco, la mujer pudo conciliar su mente. Así pudo entender la dicha de que su viejo gato se iba a convertir en un mensajero de Dios.

- Muchos aseguran que no todos los gatos se convierten en lechuzas, sino tan solo uno de cada mil gatos viejos.
- Hoy en día, la Parroquia El Valle es conocida por el avistamiento de colosales lechuzas que han tomado el campanario como su hogar.
- Estas majestuosas aves, al igual que los gatos: son silenciosos y sobre todo muy misteriosos.

3.3 Ideación de personajes

Para el desarrollo creativo del álbum ilustrado, es necesario tener en cuenta el número de personajes y sus roles dentro de cada historia. Representar un relato, conlleva entender a los personajes que lo interpretan desde un arquetipo, ya sea: héroe, villano, mentor, explorador, etc. Hoy en día, estamos rodeados de personajes en muchas manifestaciones: literatura, artes plásticas, cine, video juegos, etc. Los personajes tienen un peso importante al momento de representar algo, pues se dice que:

[...] En otras palabras, el personaje debe responder a una realidad creada, ya sea, por el cliente o por usted mismo. Un personaje pertenece a un guion, lo que lo hace muy distinto a una ilustración libre y espontánea, ya que hace parte de una historia y de un universo específicamente creado para él. (Donoso & Castillo, 2017, pág. 14)

Tabla 6

Personajes

RELATO	PERSONAJE	PARTICIPACIÓN	ROL
Los Viajeros de Paccha	Joven viajero 1	Principal	Protagonista
	Joven viajero 2	Principal	Protagonista
	Joven viajero 3	Principal	Protagonista
	Joven pescador	Secundario	Protagonista
	Pescador	Secundario	Protagonista
	Sirena	Principal	Antagonista

La Cruz de la Salvación	Niño	Principal	Protagonista
	Anciano	Principal	Antagonista
	Niño demonio	Principal	Antagonista
<hr/>			
El Origen de las Lechuzas	Joven mujer	Principal	Protagonista
	Gato viejo	Principal	Protagonista
	Sacerdote	Secundario	Protagonista
	Lechuza	Principal	Protagonista

En la adaptación final, existe un total de trece personajes, de los cuales hay ocho principales y cinco secundarios. (tabla 7).

Una vez establecidos los personajes y sus roles, se establece la *ideación* de los personajes, dentro del desarrollo artístico, pues se dice que: “La ideación es el proceso por el cual se busca encontrar una idea. La idea será la representación de nuestro concepto, de nuestro pensamiento; será la base fundamental de nuestro proyecto.” (Noriega, 2021).

Según el artículo titulado: *Una metodología para la creación de personajes desde el diseño de concepto* (2016) para la revista *Iconofacto* nos dice que un personaje debe manifestar ciertas cualidades, para ello su autor Jesús Guzmán desde su experiencia como diseñador de personajes, nos propone una metodología para la creación de los mismos desde tres tipos de representación: formal, emocional y contextual.

Representación formal: es la representación donde se define los valores visuales de un personaje: vestimenta, apariencia, estereotipo y todo aspecto visible.

Representación emocional: es la definición de los valores psicológicos de un personaje: emociones, temperamento, fortalezas, debilidades y todo aspecto cognitivo. Pues se dice que: “[...] se define como representación interna del personaje el conjunto de actitudes, comportamientos desarrollados o adquiridos, formas de respuesta e insumos cognitivos, sentimentales, espirituales o mentales, con los que cuenta el carácter en sí mismo [...]” (Ramírez, 2016, pág. 103)

Representación contextual: es la parte general de un personaje, es la definición de valores generales de un personaje: origen, ocupación, habilidades, arquetipo, cronología, etc. Pues

se expresa que: “se abordan los aspectos que desde afuera de él inciden sobre lo emocional, ya sea por las condiciones en las que se encuentra o por la relación que posee con la cultura que lo incluye.” (Ramírez, 2016, pág. 103)

A continuación, se muestra la ideación de los 13 personajes según la metodología de representación formal, emocional y contextual (Tablas 8 - 20)

Tabla 7

Ideación del personaje 1

Joven viajero 1	
Representación formal del personaje	
Género	Masculino
Fisonomía	Delgada
Edad	19 AÑOS
Arquetipo	Héroe
Estatura	1,60 cm
Etnia o raza	Mestizo
Color y estilo de cabello	Castaño, corto y con copete
Vestimenta	Poncho azul y mochila
Participación	Principal
Rol	Protagonista
Descripción	Forma parte del trio de viajeros de Paccha, es el personaje que más apariciones tiene.
Representación emocional del personaje	
Inteligencia	Media o normal
Personalidad	Atento, amigable y decidido
Representación contextual del personaje	
Origen	Parroquia Paccha
Ocupación	Obrero
Cronología	Años 70

Tabla 8

Ideación del personaje 2

Joven viajero 2	
Representación formal del personaje	
Género	Masculino
Fisonomía	Corpulenta
Edad	21 AÑOS
Arquetipo	Fortachón
Estatura	1,75 cm

Etnia o raza	Mestizo
Color y estilo de cabello	Castaño, largo y con coleta.
Vestimenta	Poncho rojo y mochila
Participación	Principal
Rol	Protagonista
Descripción	Forma parte del trio de viajeros de Paccha.
Representación emocional del personaje	
Inteligencia	Media o normal
Personalidad	Amigable, introvertido y valiente
Representación contextual del personaje	
Origen	Parroquia Paccha
Ocupación	Obrero
Cronología	Años 70

Tabla 9

Ideación del personaje 3

Joven viajero 3	
Representación formal del personaje	
Género	Masculino
Fisonomía	Regordete
Edad	18 AÑOS
Arquetipo	Héroe
Estatura	1,59 cm
Etnia o raza	Mestizo
Color y estilo de cabello	Castaño, largo y con copete.
Vestimenta	Poncho verde y mochila de cuero
Participación	Principal
Rol	Protagonista
Descripción	Joven con mucho entusiasmo en viajar y muy cobarde ante el caos
Representación emocional del personaje	
Inteligencia	Media o normal
Personalidad	Amigable, introvertido y cobarde
Representación contextual del personaje	
Origen	Parroquia Paccha
Ocupación	Obrero
Cronología	Años 70

Tabla 10

Ideación del personaje 4

Joven pescador	
-----------------------	--

Representación formal del personaje	
Género	Masculino
Fisonomía	delgada
Edad	28 AÑOS
Arquetipo	Ingenuo
Estatura	1,75 cm
Etnia o raza	Mestizo
Color y estilo de cabello	Cabello negro, largo y con rastas.
Vestimenta	Camiseta sin mangas, shorts y botas de caucho.
Participación	Secundario
Rol	Protagonista
Descripción	Obrero experimentado, trabaja en el mar y es ayudante del pescador.
Representación emocional del personaje	
Inteligencia	Media o normal
Personalidad	Cobarde, introvertido y confiado
Representación contextual del personaje	
Origen	Costa ecuatoriana
Ocupación	Obrero y pescador
Cronología	Años 70

Tabla 11

Ideación del personaje 5

Pescador	
Representación formal del personaje	
Género	Masculino
Fisonomía	delgada
Edad	54 AÑOS
Arquetipo	Sabio
Estatura	1,50 cm
Etnia o raza	Mestizo
Color y estilo de cabello	Gris, corto y barbudo.
Vestimenta	Camiseta, shorts y botas de caucho.
Participación	Secundario
Rol	Protagonista
Función	Pescador de mucha experiencia
Representación emocional del personaje	
Inteligencia	Media o normal
Personalidad	Extrovertido, analítico y confiado
Representación contextual del personaje	
Origen	Costa ecuatoriana
Ocupación	Obrero y pescador

Cronología	Años 70
------------	---------

Tabla 12

Ideación del personaje 6

Sirena	
Representación formal del personaje	
Género	Femenino
Fisonomía	delgada
Edad	desconocida
Arquetipo	Criatura mítica
Estatura	2,10 cm
Etnia o raza	Sirena / nereida
Color y estilo de cabello	Violeta marino y muy largo.
Vestimenta / apariencia	Hombreras, casco, coraza y también posee una gran cola de pez.
Participación	Principal
Rol	Antagonista
Descripción	Hermosa sirena que hipnotiza a lo incautos viajeros en el océano
Representación emocional del personaje	
Inteligencia	Alta
Personalidad	desconocida
Representación contextual del personaje	
Origen	Océano pacífico
Ocupación	desconocida
Cronología	Años 70

Tabla 13

Ideación del personaje 7

Anciano	
Representación formal del personaje	
Género	Masculino
Fisonomía	delgada
Edad	73 años
Arquetipo	Ambicioso
Estatura	1,70 cm
Etnia o raza	Mestizo
Color y estilo de cabello	Canoso y calvo.
Vestimenta	Buzo, lentes redondos, pantalón de mezclilla y zapatos de cuero.
Participación	Principal

Rol	Antagonista
Descripción	Anciano muy ambicioso que siempre busca el dinero fácil.
Representación emocional del personaje	
Inteligencia	Alta
Personalidad	Avaro, enojón y p
Representación contextual del personaje	
Origen	Localidad de Tablana (Cuenca)
Ocupación	desconocida
Cronología	Años 60

Tabla 14

Ideación del personaje 8

Niño	
Representación formal del personaje	
Género	Masculino
Fisonomía	delgada
Edad	8 años
Arquetipo	Huérfano
Estatura	1,40 cm
Etnia o raza	Mestizo
Color y estilo de cabello	Castaño y corto.
Vestimenta	Pantaloncillos, camisa de vestir, colgantes y zapatos de cuero.
Participación	Principal
Rol	Protagonista
Descripción	Niño parlanchín perdido en el bosque.
Representación emocional del personaje	
Inteligencia	Baja
Personalidad	Extrovertido, alegre y bufón.
Representación contextual del personaje	
Origen	Localidad de Tablana (Cuenca)
Ocupación	desconocida
Cronología	Años 60

Tabla 15

Ideación del personaje 9

Niño demonio	
Representación formal del personaje	
Género	Masculino
Fisonomía	delgada
Edad	8 años

Arquetipo	Villano
Estatura	1,49 cm
Etnia o raza	Demonio
Color y estilo de cabello	Castaño y corto.
Vestimenta / apariencia	Pantaloncillos, camisa de vestir, colgantes y zapatos de cuero. Cuernos, patas de cabra y cola de reptil.
Participación	Principal
Rol	Antagonista
Descripción	Niño convertido en demonio, luego de ser descubierto.
Representación emocional del personaje	
Inteligencia	Alta
Personalidad	Bufón, extrovertido y enojón.
Representación contextual del personaje	
Origen	Localidad de Tablana (Cuenca)
Ocupación	desconocida
Cronología	Años 60

Tabla 16

Ideación del personaje 10

Joven mujer	
Representación formal del personaje	
Género	Femenino
Fisonomía	delgada
Edad	20 años
Arquetipo	Damisela
Estatura	1,65 cm
Etnia o raza	Mestizo
Color y estilo de cabello	Castaño, largo y con trenzas.
Vestimenta	Blusa, pollera, chalina, cinturón y alpargatas.
Participación	Principal
Rol	Protagonista
Descripción	Joven mujer que vive en el campo y dueña del gato.
Representación emocional del personaje	
Inteligencia	Alta
Personalidad	Introvertida, alegre y sensible
Representación contextual del personaje	
Origen	Parroquia El Valle (Cuenca)
Ocupación	Ama de casa
Cronología	desconocido

Tabla 17

Ideación del personaje 11

Gato viejo	
Representación formal del personaje	
Género	Felino macho
Fisonomía	Regordete
Edad	19 años
Arquetipo	Mascota
Estatura	32 cm
Etnia o raza	Gato chinchilla
Color y estilo de cabello	Blanco y canoso.
Vestimenta	Collar rojo
Participación	Principal
Rol	Protagonista
Descripción	Gato anciano que acostumbra a desaparecer.
Representación emocional del personaje	
Inteligencia	Media
Personalidad	Risueña
Representación contextual del personaje	
Origen	Parroquia El Valle (Cuenca)
Ocupación	Mascota de la familia
Cronología	desconocido

Tabla 18

Ideación del personaje 12

Sacerdote	
Representación formal del personaje	
Género	Masculino
Fisonomía	Delgada
Edad	59 años
Arquetipo	Clérigo
Estatura	1,59 cm
Etnia o raza	Mestizo
Color y estilo de cabello	Blanco y canoso.
Vestimenta	Sotana, crucifijo
Participación	Secundario
Rol	Protagonista
Descripción	Cura de la iglesia parroquial.
Representación emocional del personaje	
Inteligencia	Media
Personalidad	Sabia, alegre y amigable
Representación contextual del personaje	
Origen	Parroquia El Valle (Cuenca)
Ocupación	Clérigo

Cronología	desconocido
------------	-------------

Tabla 19

Ideación del personaje 13

Lechuza	
Representación formal del personaje	
Género	Felino macho
Fisonomía	Delgada
Edad	19 años
Arquetipo	Ave mística
Estatura	40 cm
Tipo	Lechuza de campanario
Color y estilo de cabello	Plumaje blanco.
Vestimenta	Collar rojo
Participación	Principal
Rol	Protagonista
Descripción	Gato viejo transformado en ave
Representación emocional del personaje	
Inteligencia	Alta
Personalidad	Pacífico, analítico y sabio
Representación contextual del personaje	
Origen	Parroquia El Valle (Cuenca)
Ocupación	Vigilante del campanario
Cronología	desconocido

3.4 Imágenes de referencia

Previo al proceso de ilustración, es necesario interpretar a los protagonistas descritos en la ideación de personajes, al tener detalles y noción de las cualidades físicas y rasgos psicológicos de los personajes, es necesario caracterizar a los mismos mediante la creación de una línea gráfica infantil a través de referencias y bocetos.

Para la línea gráfica general, se optó por tomar como referencia diversos estilos de dibujo y animación tradicional. Por lo cual, muchos de los diseños usados están basados en la estética de animación clásica de los años 80s y 90s, tanto del estilo *cartoon* norteamericano, como del *manga* japonés. A continuación, se muestran ejemplos referenciales de la estética *cartoon* y *manga*.

Figura 15*Estilo cartoon*

En la (figura 15) se puede apreciar el estilo cartoon norteamericano, el cual es un estilo muy diverso al momento de representar personajes de cualquier arquetipo, ya que permite interpretar personajes mediante la sencillez y la exageración de proporciones y rasgos faciales. Así mismo, suele ser un medio visual muy atractivo para llegar a un público infantil.

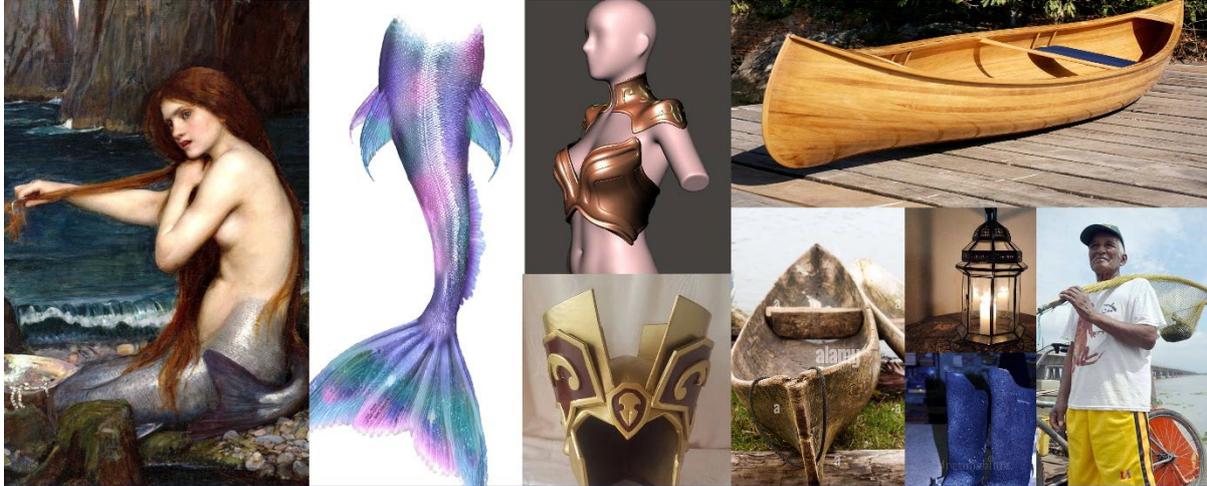
Figura 16*Estilo manga*

En contraparte está el estilo *manga*, el cual es un tanto más detallado. Es una estética muy variada, asemejándose en muchos aspectos al cartoon occidental. La exageración de sus personajes es más estilizada, aunque manteniendo ciertas proporciones humanas. Además, es una línea visual muy versátil para llegar tanto: al público infantil como al público adulto. Así mismo, es posible mezclar las cualidades de ambas estéticas, usando tanto la exageración del cartoon con la estilización del manga.

Por otro lado, también están las imágenes de referencias que ayudan a estructurar los elementos complementarios a los personajes como: vestimentas, accesorios y escenarios. Para la primera historia se usaron referencias de diversos objetos como: canoas, ponchos, armaduras, hombreras, cascos, lámparas y estereotipos de sirenas.

Figura 17

Imágenes de referencia 1



Referencias usadas en el relato: Los Viajeros de Paccha

Figura 18

Imágenes de referencia 2



Referencias usadas en el relato: La Cruz de la Salvación

Figura 19

Imágenes de referencia 3



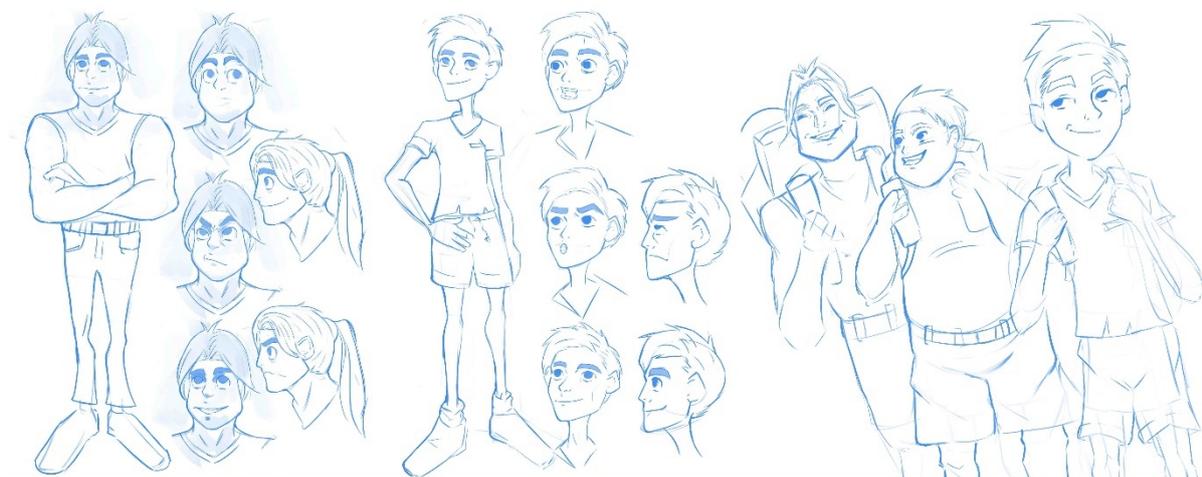
Referencias usadas en el relato: El Origen de las Lechuzas

3.5 Bocetaje

El bocetaje es el proceso en el cual se consolidan las ideas establecidas en la ideación de personajes. Los primeros bocetos juegan un papel experimental, dado que los diseños sufren mejoras conforme se plasman las ideas.

Figura 20

Primeros bocetos



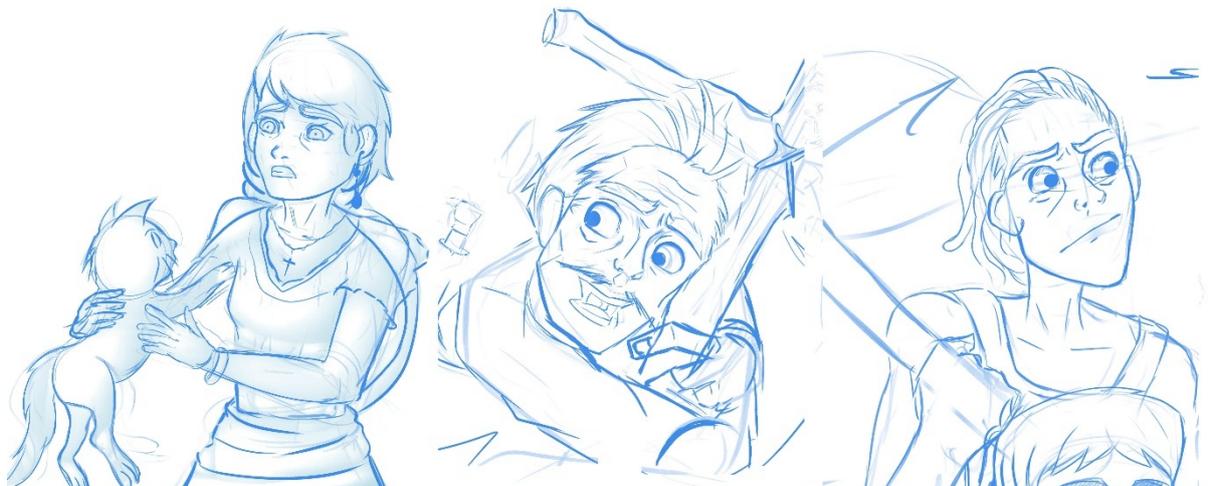
Primeros bocetos

En la (figura 20) se puede apreciar, está en la primera historia donde hay tres protagonistas principales y para diferenciar un personaje de otro, se modificó la fisionomía y proporciones de cada uno.

El primero sería un joven alto y robusto, al cual se lo podría identificar por tener una mandíbula ancha y cabello largo. De manera opuesta, al segundo personaje se lo dibujó con una apariencia encarada al primero, con una fisonomía delgada, cabello corto y una apariencia extrovertida. Para un tercer protagonista se combinó los rasgos de los dos anteriores, siendo un poco rechoncho y de apariencia risueña. (figura 20) Por otro lado, el diseño final de los personajes mantiene mucha fidelidad con sus bocetos iniciales.

Figura 21

Primeros bocetos 2



Primeros bocetos

Figura 22

Primeros bocetos 3



Primeros bocetos

Figura 23

Primeros bocetos 4



Primeros bocetos

3.4 Storyboard

El *storyboard* es un elemento complementario a los bocetos, se podría decir que es el esqueleto o estructura base del resultado final. Es aquí donde se plantea la composición, el plano y las poses que serán utilizadas durante el desarrollo ilustrativo.

Figura 24

Storyboard 1



Storyboard 1

Otro elemento a resaltar, es el número de viñetas de un storyboard, pues todo está relacionado según el detalle del relato. Si una historia es compleja y extensa, esto conlleva a plantear más viñetas guías para entender mejor la historia. (figura 26).

Figura 25

Storyboard 2



Storyboard 2

Figura 26

storyboard 3



Storyboard 3

3.7 Creación de las ilustraciones

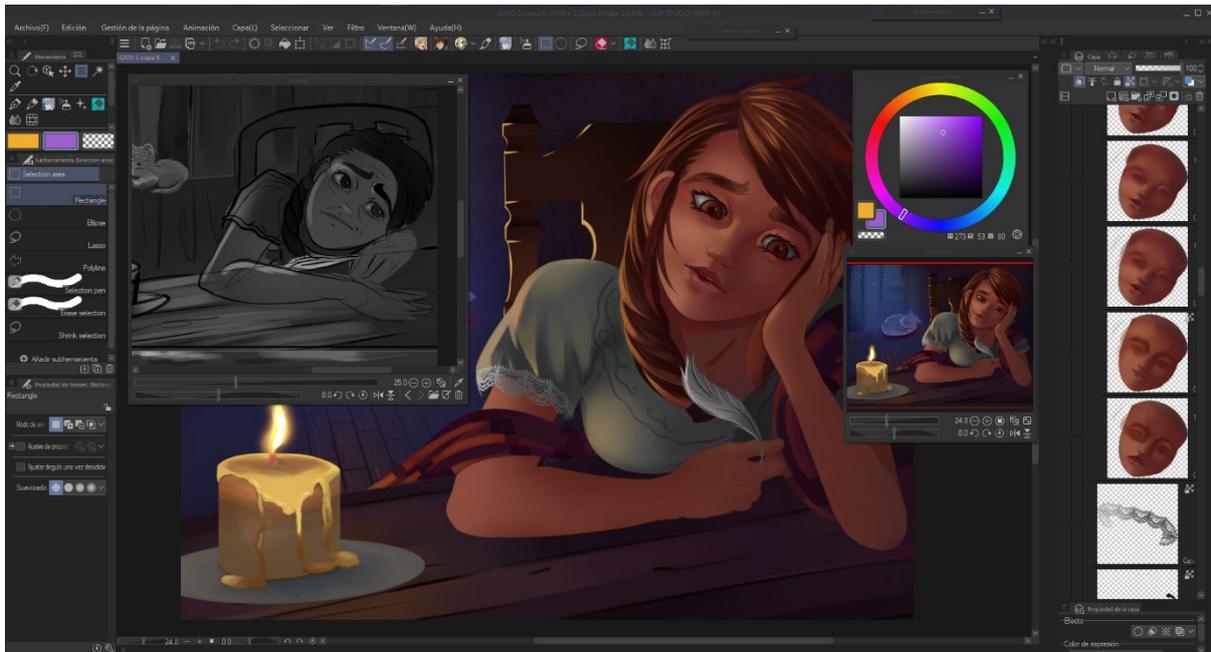
En el proceso de creación, se incorporó tanto los bocetos iniciales, como el storyboard y referencias previamente ya establecidas. Para ello, se utilizó el software de dibujo digital llamado *Clip Studio Paint*, el cual permite dibujar y pintar mediante la manipulación de capas.

Otro aspecto importante a tener en cuenta es la resolución y el tamaño de lienzo, para lo cual se trabajó inicialmente con las siguientes características: tamaño de lienzo (5.000 x 3500

pixeles), y con una resolución de 350 dpi. Estas medidas facilitan el detalle y evitan el efecto de pixelado al momento de realizar un *zoom* o acercamiento.

Figura 27

Entorno de trabajo de Clip Studio Paint



Por otra parte, durante un proceso de creación se pueden aplicar diferentes técnicas y métodos para llegar al producto final. Esto siempre dependerá de la comodidad de cada artista, ya que no existe un método y orden general para resolver una ilustración.

A criterio personal, lo más conveniente es dibujar desde lo general hasta llegar a lo más específico (detalle). Para ello, se dividió el boceto en partes, creando una capa por separado para cada elemento, para luego rellenar la forma. A esto se lo suele conocer como *Flat* o color base (figura 28).

En resumidas cuentas, asignar un *color base* a los personajes es de gran utilidad al momento de hacer retoques y redibujados complejos. De hecho, para llegar al producto final de cada ilustración, se aplicaron diferentes retoques, aunque siempre manteniendo la idea original.

Figura 28

Color base



El siguiente paso es sombrear y matizar los colores planos, hasta llegar al detalle deseado. A este proceso se lo suele conocer como el coloreado o *Rendering*, es la parte más demorada del proceso ilustrativo, dado que siempre surgen cambios y, que por más mínimos que sean, conlleva varias horas de labor.

Figura 29

Renderizado



En este ejemplo (Figura 20) se puede apreciar los cambios del boceto original y del resultado final, en el cual se respetó muchos de los elementos planteados inicialmente como la vestimenta cuencana tradicional del personaje. Así mismo, se agregaron elementos complementarios como los animales, la vegetación y la casa de adobe. Que, dicho sea de paso: enriquecen la composición final.

Figura 30

Comparación de progreso



En la (figura 30) podemos ver explícitamente los cambios que surgen desde el storyboard, pasando por el proceso, hasta llegar al resultado final. Donde se mejoran la iluminación, el ambiente y las proporciones del personaje.

3.8 Diseño editorial del álbum

Para la maquetación del texto se utilizó el programa: *Adobe InDesign CC2018*, este software está enfocado al diseño de página para medios digitales o impresos como: revistas, folletos, libros, etc. El álbum ilustrado fue construido bajo las siguientes características.

- Tamaño A5 (páginas enfrentas)
- Sangría de 3mm
- Margen de 20mm

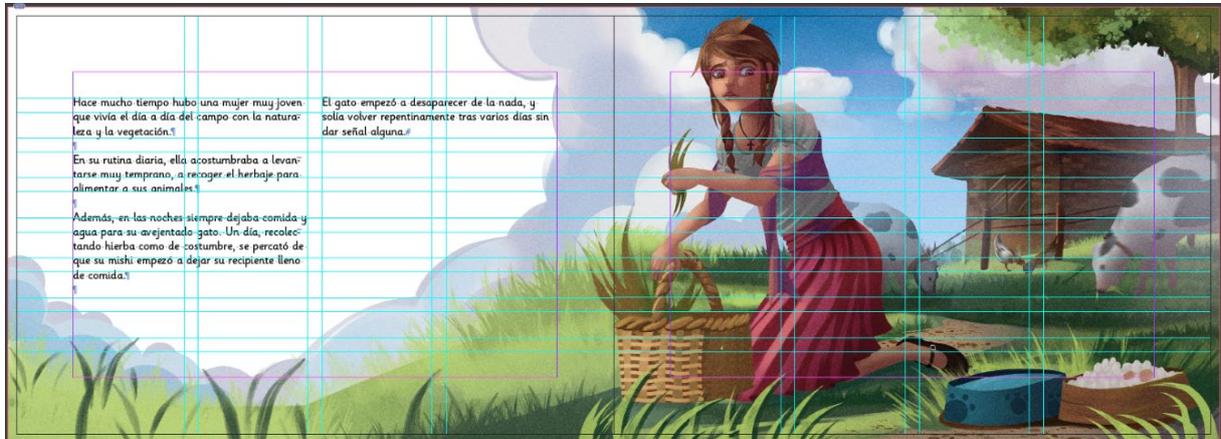
3.8.1 Retícula modular

La retícula fue una parte importante al momento de crear una distribución de imágenes y texto dentro de InDesign, pues se dice que: “Las retículas ayudan a dar equilibrio y una estructura a tu página: hacen que alinear los distintos elementos de tu diseño y saber dónde colocarlos sea mucho más fácil y sencillo.” (Roskell, 2018)

Para la distribución y alineación del texto, se optó por desarrollar una retícula modular de 4 columnas como una *página maestra*, lo cual permite trabajar con la misma retícula en diferentes pliegos, manteniendo un orden visual y facilitando la interacción con la lectura.

Figura 31

retícula



3.8.2 Tipografía

Para la parte escrita, se optó por utilizar dos tipografías: una para el cuerpo y otra para los títulos. *La tipografía Sassoon Infant Std* es una tipografía de palo seco, de un aspecto sobrio y minimalista, pero a su vez, manteniendo una estética infantil. También es una tipografía muy legible, dado que facilita la lectura de párrafos cortos, ideal para textos narrativos.

Figura 32

Tipografía de cuerpo

Sassoon Infant Std

A B C D E F G H I J K L M N
Ñ O P Q R S T U V W X Y Z

a b c d e f g h i j k l m n ñ o
p q r s t u v w x y z

@ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Lorem ipsum dolor sit amet consectetur
adipiscing elit orci diam, phasellus per
facilisis ridiculus fusce eleifend ligula
faucibus, egestas non nibh a mattis
gravida rutrum commodo.

Lacinia molestie posuere integer vitae
arcu potenti rhoncus condimentum
conubia lectus, netus ornare porta mus
hac sem sagittis cubilia urna varius.

Tipografía 1

Por otro lado, tenemos la tipografía *Fantasy*, una letra muy llamativa. Esta tipografía es empleada en títulos de obras, dado que para lectura de párrafos resulta incómoda, esto al forzar la visión al lector. Por lo cual, solo se la utilizó en los títulos, los cuales no sobrepasan

una línea de texto y además tiene un tamaño de fuente mayor, ideal para contrastar con la tipografía de cuerpo.

Figura 33

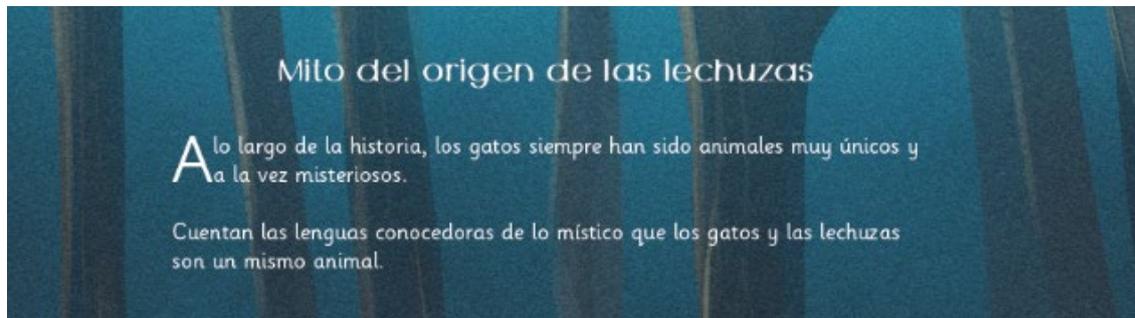
Tipografía secundaria



Tipografía 2

Figura 34

Tipografía primaria y secundaria



Conclusiones

El presente trabajo de titulación ha sido elaborado con el fiel objetivo de crear un aporte sustancial al resguardo de nuestro Patrimonio Cultural. Para suplir este objetivo, se empleó el arte digital en función de la cultura popular mediante la elaboración de un álbum infantil ilustrado. Promover y resguardar nuestra cultura e identidad es una de las líneas de acción de la Facultad de Artes y de la Universidad de Cuenca, y así mismo, uno de los grandes desafíos contemporáneos.

Como se evidenció en la matriz teórica del *CAPÍTULO 1*, los mitos y leyendas al formar parte de las vastas manifestaciones pluriculturales del Ecuador, están en peligro de muerte cultural a causa de fenómenos globales.

En el presente álbum ilustrado, se implementó un cúmulo de conocimientos adquiridos durante la carrera y la propia investigación de referentes teóricos y artísticos. El resultado final es una mixtura entre arte y la interdisciplinariedad de la literatura y la antropología. En donde se analizó diversos contextos de los mitos y leyendas tanto desde la premisa literaria, cultural y educativa hasta la praxis artística, y para lo cual se ejecutó una adaptación literaria e ilustrativa con potencialidad pedagógica. Para ello, también se analizó el currículo de Educación Cultural y Artística (ECA) y la influencia pedagógica moderna del Método Montessori. Esto dio un abanico de ideas para crear e implementar otros elementos que den un valor agregado a la obra final.

El álbum ilustrado además de proporcionar una versión literaria e ilustrativa de nuevos relatos populares, también estimula el aprendizaje de los niños, a través de recursos audiovisuales y lúdicos como la narración de los relatos, efectos de sonidos, música de fondo y un juego donde se pone a prueba la capacidad de retención de memoria de los niños en torno a cada relato narrado, estimulando sus sentidos y percepciones.

Otro de los objetivos cumplidos, fue la obtención de relatos poco conocidos y en el mejor de los casos: hasta “inéditos”. Esto fue gracias al enfoque de investigación cualitativa en torno a diversas técnicas de recolección de información y por supuesto: la técnica de la ilustración digital. De hecho, los mitos y leyendas recolectados e incorporados en la obra final son la inequívoca evidencia: de que existen algunos valores culturales que van desapareciendo con el paso del tiempo, sobre todo si no han sido fortalecidos, ni son del interés de los ciudadanos. Afortunadamente, también se evidencia de que se puede aportar al resguardo de la cultura

por diversos medios: contenido literario, expresión oral, colección ilustrativa, y por supuesto, como material pedagógico.

Finalmente, solo resta decir que el proyecto siempre estuvo predispuesto al aporte social, y a criterio personal, existió un compromiso moral por brindar un aporte significativo a nuestra cultura y colectividad social.

Referencias

- Alarcón, I. (6 de May de 2019). Arte que fomenta la conservación. Recuperado el 20 de May de 2022, de El Comercio: <https://www.elcomercio.com/tendencias/arte-fomenta-conservacion-ilustraciones-ecuador.html>
- Aquillae, V. (11 de August de 2009). Duende II by verreaux on DeviantArt. Recuperado el 16 de May de 2022, de DeviantArt: <https://www.deviantart.com/verreux/art/Duende-II-132915208>
- Arizpe, E., & Styles, M. (2005). Lectura de imágenes: los niños interpretan textos visuales. Fondo de Cultura Económica.
- Artium Museoa. (2010). Cuentos imaginados: el arte de la ilustración infantil - La ilustración en los libros infantiles. Recuperado el 14 de June de 2022, de ARTIUM: <https://catalogo.artium.eus/dossieres/4/cuentos-imaginados-el-arte-de-la-ilustracion-infantil-en-construccion/introduccion/la-il>
- Chandi, E., Calispa, A., & Vinueza, M. (23 de June de 2018). Desafíos de la educación cultural y artística en los niveles de educación obligatoria de Ecuador. Recuperado el 3 de June de 2022, de Desafíos de la educación cultural y artística en los niveles de educación obligatoria de Ecuador | Congreso de Ciencia y Tecnología ESPE: <https://journal.espe.edu.ec/ojs/index.php/cienciaytecnologia/article/view/781>
- Delgado, P. (26 de February de 2018). El significado de la imagen a través de su historia. Recuperado el 13 de June de 2022, de ABC Blogs: <https://abcblogs.abc.es/fahrenheit-451/fotografia/el-significado-de-la-imagen-a-traves-de-su-historia.html>
- Donoso, J. P., & Castillo, A. (23 de February de 2017). Diseño de personajes by Luz Deicy Garces Montano. Recuperado el 30 de March de 2023, de Issuu: https://issuu.com/luzdeicygarcesmontano/docs/dise__o_de_personajes
- Espinoza Freire, E. E. (Marzo de 2022). El método Montessori en la enseñanza básica. Revista Conrado, 18((85)), 191-197. Obtenido de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S1990-86442022000200191
- Estadísticas Vitales Registro Estadístico de Defunciones Generales de 2020. (10 de June de 2021). Recuperado el 7 de May de 2022, de Presentación de PowerPoint: https://www.ecuadorencifras.gob.ec/documentos/web-inec/Poblacion_y_Demografia/Defunciones_Generales_2020/2021-06-10_Principales_resultados_EDG_2020_final.pdf
- Gil, M. (s.f.). Leyendas. Recuperado el 22 de June de 2022, de Wix.com: <https://revistaleyendas.wixsite.com/ecuador/el-autor>
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2014). Metodología de la investigación. (P. Baptista Lucio, Ed.) McGraw-Hill Education.

- IADAP. (1983). FlacsoAndes | Cuento popular andino. Ecuador. Recuperado el 20 de May de 2022, de Flacsoandes: <https://biblio.flacsoandes.edu.ec/libros/112719-opac>
- Lopez Ramirez, M. S. (12 de October de 2005). LA LLORONA-01 by necronocimon on DeviantArt. Recuperado el 25 de April de 2022, de DeviantArt: <https://www.deviantart.com/necronocimon/art/LA-LLORONA-01-23927915>
- Luna Tamayo, M. (2014). La educación en el Ecuador 1980-2007. Revista Iberoamericana de Educación, Vol. 65(Núm. 1 (2014): Número especial). Recuperado el Julio de 2022, de <https://rieoei.org/RIE/article/view/336>
- Ministerio de Educación. (2016). EDUCACIÓN CULTURAL Y ARTÍSTICA. Recuperado el 26 de May de 2022, de Ministerio de Educación: <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/08/ECA-completo.pdf>
- Ministerio de Educación. (2016). Educación General Básica Media – Ministerio de Educación. Recuperado el 26 de May de 2022, de Ministerio de Educación: <https://educacion.gob.ec/curriculo-media/>
- Monedero, C. (26 de May de 2016). La globalización amenaza las expresiones culturales latinoamericanas. Recuperado el 27 de March de 2023, de Agencia EFE: <https://efe.com/espana/2016-05-26/la-globalizacion-amenaza-las-expresiones-culturales-latinoamericanas/>
- Moya, A. (2009). Arte oral del Ecuador (primera edición ed.). Fondo Editorial, Ministerio de Cultura. Obtenido de <https://biblio.flacsoandes.edu.ec/libros/digital/52852.pdf>
- Noriega, D. (10 de January de 2021). ¿Qué es la Ideación? 5 Tips sobre la etapa de ideación. Recuperado el 31 de March de 2023, de Diego Noriega: <https://diegonoriega.co/ideacion/>
- Octavio Cordova on Behance. (s.f.). Recuperado el 22 de June de 2022, de Behance: <https://www.behance.net/OctavioCilustrator>
- Oñate, K. (2016). Darwinismo lingüístico en Balears | by Kike Oñate. Recuperado el 23 de June de 2022, de Medium: <https://medium.com/@Killiekrankiee/darwinismo-ling%C3%BC%C3%ADstico-en-balears-1aa66dd5a90a>
- Padrón Barquín, J. N. (2004). Los géneros literarios y periodísticos (Primera edición ed.). Universidad Autónoma de Nayarit. Obtenido de https://books.google.com.pe/books?id=rzL_yiEodDAC&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false
- Posse, E. V. (2009). La literatura oral: MITO Y LEYENDA. Recuperado el 21 de Diciembre de 2022, de Repositorio Digital FLACSO Ecuador: <https://repositorio.flacsoandes.edu.ec/bitstream/10469/3567/8/07.%20La%20literatura%20oral.%20Mito%20y%20leyenda.%20Eugenia%20Villa.pdf>

- RAE. (s.f.). elite, élite | Diccionario panhispánico de dudas | RAE - ASALE. Recuperado el 26 de April de 2022, de Real Academia Española: <https://www.rae.es/dpd/elite>
- Ramírez, J. A. (2016). Una metodología para la creación de personajes desde el diseño de concepto. *Iconofacto*, 12(18), 96 - 117.
doi:<http://dx.doi.org/10.18566/iconofac.v12n18.a06>
- Redondo, R. J. (2018). Evolución de la literatura occidental desde un contexto sociológico. De la Grecia clásica al Barroco | Hallazgos. Recuperado el 19 de May de 2022, de Revista Interamericana de Investigación Educación y Pedagogía:
<https://revistas.usantotomas.edu.co/index.php/hallazgos/article/view/4540>
- Romero Tobar, L. (Ed.). (2004). Historia literaria, historia de la literatura. Prensas Universitarias de Zaragoza.
- Rosenberger, A. L. (s.f.). Charles Darwin III | Biology. Recuperado el 13 de June de 2022, de Visionlearning: <https://www.visionlearning.com/es/library/Biologia/2/Charles-Darwin-III/112>
- Roskell, T. (26 de October de 2018). El uso de retículas en los diseños de impresión. Recuperado el 4 de April de 2023, de Pixartprinting:
<https://www.pixartprinting.es/blog/reticulas/>
- Sarlé, P., Ivaldi, E., & Hernández, L. (2014). Inserción en la escuela española del alumnado inmigrante iberoamericano: análisis longitudinal de trayectorias de éxito y fracaso. Secretaría General de la OEI.
- Torrez, A. P. (2014). GENEROS LITERARIOS | Biblioteca Virtual José Roberto Arze. Recuperado el 20 de May de 2022, de U-TIC:
<https://fhcevirtual.umsa.bo/btecavirtual/?q=node/187>
- UNESCO. (16 de November de 1972). Document - Convención sobre la protección del patrimonio mundial, cultural y natural. Recuperado el 20 de May de 2022, de UNESCO World Heritage Centre: <http://whc.unesco.org/en/documents/170679>
- UNESCO. (2011). ¿Qué es el patrimonio cultural inmaterial? Obtenido de ¿Qué es el patrimonio cultural inmaterial?: <https://ich.unesco.org/doc/src/01851-ES.pdf>
- Universidad de Lérida. Facultad de Letras. (17 de 2 de 1995). Aristóteles y la teoría del género literario. Recuperado el 19 de May de 2022, de <https://core.ac.uk/>:
<https://core.ac.uk/download/pdf/70289549.pdf>
- Vallejo, B. (1988). Atlas. Recuperado el 17 de May de 2022, de Boris Vallejo and Julie Bell:
<https://www.borisjulie.com/product/atlas/>
- Xavier Cuenca. (s.f.). Recuperado el 22 de June de 2022, de ArtStation:
<https://www.artstation.com/xaviercuenca>

Glosario de términos

Término	Concepto
Ilustración	Representación visual de ideas, conceptos o historias a través de imágenes.
Software de dibujo	Programa informático que permite crear imágenes o ilustraciones en una computadora.
Ilustración digital	Arte visual creado en una computadora o dispositivo electrónico.
Concept Art	El "concept art" (arte conceptual) es una disciplina dentro de la ilustración y el diseño visual que se utiliza principalmente en las industrias del entretenimiento, como el cine, los videojuegos, la animación y la televisión. Su objetivo principal es desarrollar ideas visuales y conceptos para proyectos creativos antes de que entren en producción.
Ilustración científica	Representación visual de conceptos científicos o naturales con precisión y detalle de especies o plantas.
Renderizado	Proceso de darle forma, textura y detalles finos a una ilustración para que parezca más realista y tridimensional. Esto implica agregar sombras, luces, gradientes y otros efectos visuales.
Adobe InDesign	Programa de diseño gráfico utilizado para la maquetación de documentos, como revistas y libros.
Retícula	Estructura de líneas o cuadrículas utilizada para organizar y alinear elementos en diseño gráfico.
Tipografía	Estudio y selección de fuentes y estilos de texto en diseño gráfico.
Cartoon	Dibujo humorístico o caricatura, a menudo con elementos exagerados y cómicos.
Manga	Estilo japonés de cómics o novelas gráficas, con características y narrativa específicas.
Oralidad	Tradición de transmitir conocimiento o historias de forma oral en lugar de por escrito.

Mito	Historia tradicional que explica el origen de fenómenos naturales o culturales.
Leyenda	Narración popular que mezcla elementos reales y fantásticos, a menudo transmitida de generación en generación.
Ancestral	Relativo a los antepasados o las tradiciones transmitidas de generación en generación.
Arquetipo	Patrón o modelo universal en la literatura, el arte o la cultura.
Estereotipo	Idea preconcebida o simplificada sobre un grupo de personas o cosas.
Estilización	Idea preconcebida o simplificada sobre un grupo de personas o cosas.
Caracterizar	Dar forma y personalidad a un personaje en una historia o ilustración.
Línea gráfica	Estilo visual consistente que se utiliza en una obra o proyecto de diseño.
Storyboard	es una serie de ilustraciones o viñetas que se utilizan para planificar y visualizar una secuencia de eventos, como una escena de una película, un video, una animación o incluso una novela gráfica. Cada ilustración en el storyboard representa una escena o un momento clave en la narrativa y se organiza en orden secuencial.

Anexos

Anexo A

Tabla de selección de relatos

A) Originalidad

B) Adaptabilidad

C) Interpretación

D) Estructura Narrativa

RELATOS	5 puntos	4 puntos	3 puntos	3 puntos	TOTAL	VALORACIÓN
	A	B	C	D		
El chanco del diablo	✓	x	✓	x	9/15	Bueno
La quebrada del Suksuk Guaico	✓	✓	✓	x	12/15	Muy Bueno
Los Lashaquitos	x	x	✓	✓	6/15	regular
La Resurrección	✓	x	✓	x	8/15	Bueno
Los diablos y la Mama Huaca	✓	✓	✓	✓	15/15	Muy Bueno
Los relatos de los Malos Pasos	x	✓	✓	x	7/15	Regular
Las Malas Horas	✓	✓	x	x	9/15	Bueno
La Cuz de la Salvación	✓	✓	✓	✓	15/15	Muy Bueno
El Pacto del Diablo	✓	✓	✓	✓	15/15	Muy Bueno
La Hija Desobediente	✓	✓	✓	✓	15/15	Muy Bueno
El Burro Fantasma	✓	✓	✓	✓	15/15	Muy Bueno
El Duende de la Chacra		✓	✓	x	12/15	Muy Bueno
Los Viajeros de Paccha	✓	✓	✓	✓	15/15	Muy Bueno
El Bosque Encantado	✓	✓	✓	x	12/15	Muy Bueno
La Laguna Misteriosa	✓	✓	✓	x	12/15	Muy Bueno
El origen de Baños y la Virgen de Guadalupe	x	✓	✓	x	7/15	Regular
El Espíritu Santo	✓	✓	✓	x	12/15	Muy Bueno
La aparición del Señor de los Milagros de Nulti	x	✓	✓	x	7/15	Regular
La Caja Ronca	x	✓	✓	x	7/15	Regular
El Origen de las Lechuzas	✓	✓	✓	x	12/15	Muy Bueno

El Gallo Gigante	✓	✓	✓	x	12/15	Muy Bueno
------------------	---	---	---	---	-------	-----------

Anexo B

Entrevista en la localidad de el Tablón (Tierra Coloradas).



Nota: Víctor Lima de 73 años, oriundo de la Parroquia El Valle en el sector rural norte.

Anexo C

Entrevista en la Parroquia Santa Ana.



Nota: Angélica Moreno de 63 años perteneciente al sector céntrico parroquial.

Anexo D

Entrevista en el sector de Tlabana.



Nota: Rubén Molina de 66 años originario de la Parroquia Quingeo.

Anexo E

Entrevista en la Parroquia Paccha.



Nota: Francisco Solórzano de 66 años, oriundo del sector Las Colinas.

Anexo F

Entrevista en la Parroquia Nulti / Unidad Educativa Nulti.



Nota: Martín Paredes de 63 años, docente oriundo del sector céntrico parroquial.

Anexo G

Entrevista en la Parroquia Baños / Iglesia de la Virgen de Guadalupe de Baños.



Nota: Apolinario Guamán de 68 años, perteneciente a localidad alta de Baños.

Anexo H

Transcripción de la entrevista (Parroquia El Valle)

Entrevista Parroquia El Valle
<p>Tipo de Registro: filmación y grabación de audio</p> <p>Formato de registro: .mp4, .mp3</p>
<p>Nombre: Víctor Lima</p> <p>Edad: 73 años</p> <p>Localidad: El Tablón (Tierras Coloradas)</p>
<p>Entrevistador: Hola mucho gusto mi nombre es Daniel, un gusto conocerlo.</p> <p>Interlocutor: Gusto en conocerte, mi nombre es Manuel, pero todos aquí me conocen como Víctor</p> <p>Entrevistador: ¿Cuántos años tiene usted?</p> <p>Interlocutor: Actualmente tengo 73 años de edad</p> <p>Entrevistador: ¿Hace cuánto tiempo vive usted aquí?</p> <p>Interlocutor: He vivido aquí desde que tengo uso de razón, prácticamente toda mi vida.</p> <p>Entrevistador: ¿Cómo se llama esta localidad?</p> <p>Interlocutor: Antes se lo conocía como “El Tablón”, ese es el nombre oficial de la localidad, pero actualmente se lo conoce como “Tierras Coloradas”.</p> <p>Entrevistador: ¿Alguna vez ha escuchado la historia del chuzalongo?</p> <p>Interlocutor: Sí, lo he escuchado antes. También he oído la historia de <i>Los Gagones</i> que contaban antiguamente.</p> <p>Entrevistador: ¿Alguna vez sus padres o abuelos le contaron algún relato cuando usted era un niño?</p> <p>Interlocutor: Por supuesto, mis abuelos y mis padres. Mis padres se llamaban Juan Reinaldo Lima y Rosario Bermeo. Y mis abuelos Juana Chalco y Víctor Criollo, de quien heredé el nombre.</p> <p>Entrevistador: ¿Qué relatos le contaron sus familiares?</p> <p>Interlocutor: Me contaron la historia de los <i>lashaquitos</i>. me decían que, si usted iba a lugares lejanos como el cerro, o al río para ir a bañarse, los lashaquitos estaban esperándote con un lavacaras y un cuchillo pequeño. Si tuviste la mala suerte de</p>

encontrarte con ellos: te asesinan para llenar el recipiente con tu propia sangre. Te mutilan tus extremidades para luego darse un baño con tu sangre, eso los mantenía frescos por un periodo de tres meses. Prácticamente usaban la sangre de otras personas porque su propia sangre ya no servía para nada, y por eso se le caía la piel en pedazos.

¿Conoce algún relato que usted o muy pocas personas conozcan?

El chancho del diablo

Tenía un amigo de la infancia que se llamaba igual que yo, era mi vecino y un compañero humilde al que siempre le prestaba los lápices para la escuela. Hace más de 50 años, cuando tenía más o menos veinte años de edad, él me decía que había un chancho(cerdo) que era hijo del diablo, este cerdo te seguía para matarte y se lo reconoce porque hace un ronquido muy fuerte.

Nunca le creí la historia hasta que lo viví en carne propia. Yo tuve una experiencia con ese demonio cuando tuve mi primera chumera (borrachera), por ese entonces recién me había casado, yo caminaba de regreso hacia mi casa, estaba yendo por un terreno lleno de pasto, de pronto me percaté que había un animal enorme siguiéndome, reconocí al cancho del diablo porque hacía un ronquido estrepitoso y me acordé del relato de mi amigo, enserio tenía miedo de morir, corrí lo más rápido que pude pero cuando miraba hacia atrás, ese animal cada vez estaba más cerca de mí. Por suerte pude llegar corriendo a mi casa, recuerdo haber llegado llorando hacia mi esposa gritando: ¡el chancho me sigue!, y en verdad era el chancho del diablo, desde ese entonces ya no quería volver a estar chumado.

La quebrada del Suksuk Guaico

Esta historia me la contaron mis abuelos, cerca de aquí hay una quebrada que le llaman: la quebrada del *Suksuk Guaico*, que es un nombre quechua que significa “la quebrada de mirlo”, el lugar es un barranco por donde pasa el Suksuk (pájaro negro), la gente decía que en media noche de luna llena hay un Suksuk colgado en la quebrada, donde todo el barranco se ilumina por la luz de la luna y muchas personas han intentado ver al suksuk. Cuando era niño, en la noche desobedeciendo a mis papás caminé a escondidas hacia la quebrada para observar al suksuk, pero nunca pude ver al mirlo, mis abuelos me contaron que ellos si lograron ver el Suksuk colgado en el barranco iluminado por la luna.

Interlocutor:**La resurrección**

Conozco otra que me la contó un señor hace mucho tiempo, un señor que era mayorcito, esa vez que me contó la historia era casi como de mi edad, yo tengo 73 y tal vez él haya tenido más de 80 años. Hace mucho tiempo un señor falleció de un rato para el otro, en aquellos años supongo que haya habido ataúdes, pero los hijos le hicieron uno, cogieron cuatro tablas que ellos tenían y las clavaron entre sí, luego usaron varios trapitos para acolchar el ataúd y poner dentro el cadáver. Más tarde en el mismo día, mucha gente vino acompañar al difunto en su velorio, pues era la familia, los amigos y los vecinos. Como en aquellos tiempos no había luz eléctrica, la gente acostumbraba a usar velas, mecheros o lámparas de kerex o kerosén para iluminar.

Entonces, durante la noche un grupito de gente se quedó tomando unos traguitos (alcohol) cuando velaban al muertito. Mientras un grupo se quedaba cerca del cadáver, otros ya se habían ido. Cuando de pronto, algo empieza a golpear el ataúd y a rechinar la tapa del muertito. Alguien muy molesta grita: “¡bueno... ¿Qué pasa?!”, a lo que empieza a sonar más fuerte las tablas y alguien más le sigue: “¡¿Qué pasa?, ¿Por qué mueven el ataúd?!” a lo cual se percatan que el muertito empieza a levantar las manos desde dentro del ataúd para inclinarse y quedarse sentado.

Dicen que el señor mientras murió pudo ver el paraíso y el infierno, dónde van los buenos y los malos. A lo cual hay un camino izquierdo y un derecho, uno directo a taita (padre) dios por un camino lleno de tunas (espinas) y por donde se deberá pisar si se quiere llegar al paraíso, pero si te toca ir con los demonios habrá un camino hermoso lleno de flores por donde puede caminar luchito (descalzo). En aquel tiempo la familia durante la noche acostumbraba a preparar 3 borreguitos (crías de las ovejas) para los velorios y a lo cual el mismo muerto que logró revivir a media noche pudo sentarse a comer y contar cómo era la muerte, aunque prácticamente él ya estaba muerto.

Los diablos y la Mama Huaca

Dicen que los diablos no son adivinos, las personas pueden engañar al diablo, pero a taita (padre) dios no. Se dice que a un hombre se le llevó el diablo, pues ¿Qué habrá hecho para que le lleven? pero bueno, el diablo se lo va cargando y lo lleva a una casa dentro de

un cuartito, allí dicen que se encuentra a los guaguas (niños) diablos, entonces el diablo sale a la medianoche y antes de salir dice a los guaguas diablos que cuiden al hombre diciendo: ¡cuidado, que no se les vaya a escapar! En la noche, a los pobres diablos les agarró el sueño y se quedaron dormidos como cachorros con la boca abierta y la lengua afuera, cuando el hombre se dio cuenta intentó escapar, y sin querer le pisó la lengua alargada a un diablo, a lo cual este se despierta y aquel hombre se hace el cojudo (de la vista gorda) y el diablo observa y se vuelve a dormir porque no era adivino.

El hombre aprovechó y salió corriendo con miedo de que los diablos le puedan seguir, tiempo después el diablo se entera de que se ha escapado e intenta seguirlo. En plena loma de Huaca él hombre huyendo del diablo observa a una señora, era la Mama Huaca sentada y tapada de blanco hilando el guango (trenza) con lana del borrego como se hacía antiguamente. El hombre se acerca y le saluda diciendo: ¡Hola, hágame un favor!, ¿sabe si más allá hay salida?, y ella le contesta: ¡sí hay salida, pero los diablos están siguiéndote, ya mismo te cogen! El hombre desesperado le contesta: ¡¿Y ahora?, ¿Qué hago?! A lo cual, Mama Huaca le dice que se pase al otro lado para ocultarse debajo de la lana, y ella lo ayudará diciendo al diablo que no lo ha visto. Entonces llega el diablo y este le pide de favor a Mama Huaca si le podría decir en qué dirección fue huyendo, a lo que ella lo frena en seco diciendo: “¡no lo he visto!”, el diablo le dice: ¡hazme el favor, yo te recompensaré! A lo cual, Mama Huaca le dice al diablo que ella se cayó y tiene una espina enterrada en la espalda y si logra sacarla, ella misma le dirá en dónde está, el diablo incrédulo acepta e intenta sacar la espina.

De pronto, la señora se levanta y camina hacia la orilla de la loma, cuando el diablo intenta sacar dicha espina ella aprovecha y lo empuja con las posaderas hacia la caída. El diablo había quedado soñado (inconsciente) en el piso, la Mama Huaca ayudó al hombre y le dijo: ¡ya no cometas más errores! En Tierras Coloradas hay una loma que se llama propiamente “Loma de Huaca”, donde muchos dicen que vive la Mama Huaca y que en realidad es la mamá de los diablos.

Anexo I

Transcripción de la entrevista (Parroquia Quingeo)

Entrevista Parroquia Quingeo
<p>Tipo de Registro: filmación y grabación de audio Formato de registro: .mp4, .mp3</p>
<p>Nombre: Rubén Molina Edad: 66 años Localidad: Tlabana</p>
<p>Entrevistador: Buenos tardes, mi nombre es Daniel, gusto en conocerlo.</p> <p>Interlocutor: Buenas tardes, igualmente mi nombre es Rubén Molina.</p> <p>Entrevistador: ¿Cuál es su nombre completo?</p> <p>Interlocutor: mi nombre es Rubén Honorio Molina Bustamante</p> <p>Entrevistador: ¿Cuántos años tiene usted Don Rubén?</p> <p>Interlocutor: tengo 66 años cumplidos</p> <p>Entrevistador: ¿Desde hace cuánto tiempo vive usted aquí?</p> <p>Interlocutor: Yo vivo y conozco este sitio desde mi infancia, prácticamente toda mi vida.</p> <p>Entrevistador: ¿Cómo se llama este sector?</p> <p>Interlocutor: es San Antonio de Tlabana, pertenece a la parroquia Quingeo</p> <p>Entrevistador: ¿Don Rubén sabe usted lo que es un mito o una leyenda?</p> <p>Interlocutor: Comprendo que el mito son historias que hayan pasado, anécdotas que fueron contadas por nuestros antecesores.</p> <p>Entrevistador: ¿Cuándo usted era pequeño sus abuelos o padres le contaban relatos?</p> <p>Interlocutor: Claro, me contaban historias de demonios, de los malos pasos y muchas cosas más.</p>

Entrevistador: ¿Qué mitos o leyendas le contaron sus padres o abuelos?

Interlocutor: les decían relatos de los malos pasos, cuando los diablos seguían a las personas viciosas, generalmente a los borrachos. También sobre que te pueden seguir los malos espíritus, a mi padre le sucedió algo así, entonces había esa clase de relatos sobre la leyenda de los diablos.

Entrevistador: ¿Cómo es la apariencia del diablo en Quingeo?

Relatos del mal paso

Interlocutor: La apariencia del diablo puede verse en muchos sentidos, cuando algo malo pasaba, las personas contaban relatos de que el diablo se encontraba allí. Muchas personas con lágrimas en los ojos afirmaban que vieron al demonio, decían que había las diablitas: eran mujeres muy hermosas que tiraban candela por los ojos y por la boca.

Esas historias me contaban los veteranos del pueblo, relatos que en este momento serían de más de 120 años.

Fueron contadas por varias generaciones antes que la mía, las escuché cuando yo tenía 8 ó 9 años de edad, de personas que rondaban los 60 ó 70 años de edad. La historia se la suele conocer como la leyenda del mal paso.

Pues suelen decir: no te vayas por tal camino porque es “mal paso” y no llegues muy noche, a esa hora es “mal paso”. No pases de la siete de la noche porque a ese rato sale el diablo y a las doce de la noche el diablo anda cerca. las personas intentaban siempre regresar temprano a las casas porque a altas horas de la noche daba mucho miedo y estaba prohibido salir después de la siete de la noche.

Entrevistador: ¿Don Rubén conoce usted alguna historia muy poco conocida de esta localidad?

La cruz de la salvación

Interlocutor: En este lugar existe una ladera por donde las personas caminan hacia el centro, hace muchos años existía una pareja de esposos muy conflictiva, eran doña Ester y don Manuel, un día cuando don Manuel caminaba por la ladera se encontró con un niño

pequeño que le gritaba: “¡tatito, tatito, ¡yo quiero ir con usted!” aquel señor era una persona muy ambiciosa por el dinero.

don Manuel quería agarrar al muchacho para luego ir a venderlo, el señor se lo llevó amarrado a su espalda. Aquel guambra (niño) era muy hablador, en el camino le decía: ¡Tatito yo ya tengo diez dientecitos!... pero don Manuel siguió caminando sin prestar atención, en otro momento decía: ¡tatito yo ya tengo pelito (cabello)!, y don Manuel le contestaba: ¡Ya! ¡calla, calla hijito! y siguió adelante sin prestar atención a lo que el niño decía... de pronto el guambra dijo: ¡tatito ya tengo cachitos!, pero él no le dio importancia... entonces, de tantas cosas raras que le decía el niño, el señor se da cuenta de que el guambra tenía un rabo (cola), don Manuel se percató que el niño tenía la cola envuelta en la cintura sujetando una cruz de palo torcido de capulí, pues hace muchos años era muy común ver símbolos de cruces por todos lados, eran poco artesanales y muy mal hechas porque los misioneros solían cortar los árboles de capulí para construir cruces para bendecirlas y convertirlas en “cruz bendita”.

Don Manuel se llevó la sorpresa de que prácticamente estaba cargando al diablo, el señor muy asustado corrió hacia una cruz torcida, abrazándola con todas sus fuerzas y gritando: “¡Jesús y María estoy cargando al diablo!” Cuando de repente, el niño reventó en candela y le fue diciendo: “¡Agradece que tú te abrazaste en ese palo torcido, porque si no yo te cargaba!”, el señor se salvó de ser llevado por satanás gracias a una cruz bendita, que en esos tiempos habían en todos lados, hoy en día ya no existen porque muchas de esas cruces están podridas por el paso del tiempo, es una historia que fue contada por mi papás y mis abuelos y muchos aseguran que son hechos verídicos, si tuviese un nombre sería: “la cruz de la salvación”.

Anexo J

Transcripción de la entrevista (Parroquia Santa Ana)

Entrevista Parroquia Santa Ana
Tipo de Registro: filmación y grabación de audio Formato de registro: .mp4, .mp3
Nombre: Angélica Moreno

Edad: 63 años

Localidad: centro de Santa Ana

Entrevistador: Buenos días, mi nombre es Daniel, gusto en conocerla, ¿cuál es su nombre?

Interlocutor: Angelita Moreno

Entrevistador: ¿Cómo se llama esta localidad?

Interlocutor: Se llama Santa Ana, parroquia Santa Ana, específicamente el centro de la parroquia.

Entrevistador: ¿Cuál es su edad?

Interlocutor: 66 años

Entrevistador: ¿Desde hace cuánto tiempo usted ha vivido aquí en la parroquia?

Interlocutor: Yo soy originaria de Cariamanga (Loja), pero he vivido más de 50 años en Cuenca, desde que me casé hace más de 40 años.

Entrevistador: sabe usted lo que es un mito o una leyenda.

Interlocutor: claro, lo que se suele decir: son historias que antiguamente nos contaban nuestros abuelos sobre cosas que sucedían en muchos lugares.

Entrevistador: ¿Cuándo usted era pequeña, sus abuelos o sus padres le contaron relatos de algún tipo, ya sea mito o leyenda?

Interlocutor: Claro, me contaron la historia del “cerro de la Huaca”. Mis finados abuelos que eran muy mayores, contaban que hace mucho tiempo en la punta del cerro en Semana Santa, en cualquier día, ya sea un viernes santo, decían que había un chivo que balaba (sonido del chivo) sobre la iglesia.

Entrevistador: ¿Usted conoce algún mito o alguna leyenda de esta localidad?

La hija desobediente

Interlocutor: Si, mi finada suegra y los abuelos de ellos contaban que aquí no hay que ser malcriado, y desobediente. Mi esposo contaba la historia de una chica joven que sucedió hace muchos años atrás en las fiestas de Santa Ana, en aquellos tiempos no habían carreteros, no existía un camino para subir hacia a la parroquia, pues la gente solía ir por un camino grande muy antiguo, que era un camino vecinal muy extenso que llegaba hasta las monjas...bueno, esta jovencita más o menos vivía por el frente de ese camino y la señora madre le decía: "hijita, no te vayas a la fiesta...cómo te vas a estar yendo solita, no seas mala y quédate en casa". La joven tuvo una actitud rebelde con la madre a tal punto de levantarle la mano, la madre llorando le decía: "hijita yo no quiero que nada malo te pase, pero yo no quisiera que te vayas". La chica desobedeciendo las órdenes sube la cuesta por donde había un tronco viejo, justo en la cima. Justamente allí, es donde ella se encuentra con un señor muy apuesto.

El señor le dice: "¡señorita, a dónde va tan guapa y elegante!", el hombre la galantea con palabras bonitas. La joven le contesta: yo me voy a la fiesta de Santa Ana. El hombre le pregunta: "¿Por qué va tan solita?", a lo que la joven manifiesta que no necesita a nadie que la acompañe. A lo cual el sujeto desconocido expresa: ¡¿Por qué no le hace caso a su mamá?!, mejor regrese a la casa, no vaya a pasarle algo malo. Ella muy enfadada le dice: ¡ni usted...ni mi madre me impedirán ir a la fiesta!

Más tarde, cuando llega a la cima del pueblo, pues en aquel tiempo había muy pocas casas, pero era un pueblo ya establecido donde ya festejaban a la virgen. Durante la fiesta ella se divirtió como nunca, más tarde la chica regresaba a su casa toda cabezona (despeinada), con ropa muy sucia y toda arrepentida de haber desobedecido a su madre. De repente, se vuelve a reencontrar con el señor elegante en la misma subida y este le pregunta: ¿Qué tal le fue en la fiesta señorita?, ella le dijo que la pasó muy mal, está todo sucia y despeinada. El desconocido le dice: ¡señorita!, yo sí le dije que no se vaya y su madre también...ahora mire lo que le pasa. La chica exclama: ¡el diablo me tentaba para irme! El señor le contesta: ¡No, Señorita!, ¡yo soy el diablo y yo también le aconsejé!: "los diablos no somos malos del todo".

Entrevistador: ¿Con qué nombre conocen esta historia?, ¿Es una historia que pocos conocen?

Interlocutor: Creo que muy pocos conocen, los ancianos especialmente. La historia la conocen como la leyenda de la hija de desobediente.

El pacto del diablo

Interlocutor: Hace muchos años, en la familia del campo solían decir que el pelo de las mujeres es bendito y que nos protege de todos los males. La abuela nos contaba sobre un esposo y una familia muy pobre...un día el señor sin saber cómo sostener a su familia, decía: “que no daría por ser rico”.

De pronto, se le aparece un hombre desconocido que poco a poco conversa con él, a lo cual, este señor le pregunta: “¿Qué anhelas en la vida?”, a lo que el señor humilde le responde: “solo un poco de riqueza para dar a la familia”. El hombre desconocido muy interesado le hace saber que él le podría ayudar. El esposo muy curioso le pregunta: “¿A cambio de qué?... ¿Qué tengo que hacer?”. Se inicia un pacto, por lo cual el desconocido le pide a cambio a toda su familia para cerrar el trato. Ante esto, el esposo le dice: “no pues, a mi familia no te la puedo dar”. Ante la negativa, el desconocido le pide a cambio de la riqueza a su primer hijo. El señor nuevamente le responde: “tampoco te puedo entregar a mi primer hijo...pero, puedo trabajar hasta que yo me muera”. El desconocido le hace una última oferta, pidiéndole a cambio de todo a su mujer (esposa). El pobre hombre sin saber qué hacer con tremenda oferta, acepta las condiciones del extraño sujeto.

Pasan los años, y aquel esposo que ofreció a su propia mujer en un pacto, resultó que no era una mala persona, pues toda la riqueza que obtenía del hombre desconocido lo compartía con otros. El tiempo seguía y aquel pacto de riqueza se cumplió, por lo cual, llegaba la hora de cancelar el pago acordado, el hombre estaba muy desesperado y sin saber qué más hacer, le confiesa a su esposa el trato que hizo a cambio de la riqueza. La esposa era una persona muy devota de la iglesia y acude con el párroco para buscar una solución, ella muy angustiada le dice al sacerdote: “¡padre que puedo hacer, estoy condenada!” a lo cual, el sacerdote le pregunta: “¿En dónde tienes el convenio de entregarte?”. Ella le platica que debe estar parada en la puerta de su casa para que el diablo se la lleve. El cura le hace un gesto de bendición y le explica que debe irse a su casa y cuando sea el momento de entregarse se suelte todo el pelo, el cura le dijo: “tú

“tienes unas buenas trenzas, suéltate el cabello”. Más tarde, el esposo estaba ya reunido con el desconocido. A lo cual, el esposo exclama: “¡muy bien, ya llegó la hora!, mi mujer te espera...”, el desconocido se dirige a la puerta para recoger a la señora, de pronto el extraño sujeto revienta (explota) de las iras mostrando su verdadera apariencia y gritando: ¡traidor!, ¡¿Cómo quieres que me lleve a tu mujer si no la puede agarrar? De ese modo, la esposa fue más viva que el mismo diablo, evitando ser llevada por satanás, pues mi abuela decía que nunca hay que hacer pactos con el diablo porque satanás cumple sus promesas y te viene a llevar. Por eso, los abuelos decían que nunca te cortes el cabello.

Entrevistador: ¿Conoce usted a otra persona que sea conocedora de mitos y leyendas?

Interlocutor: No, los que conozco ya no existen, aunque mi esposo también sabe relatar, la mayoría de personas antepasadas que sabían relatar historias ya han muerto.

Entrevistador: ¿Cree usted que, en la actualidad, la práctica popular de narrar mitos y leyendas se está perdiendo?

Interlocutor: Yo creo que sí, porque ya los papás casi no conversan con los hijos, al menos cuando son pequeños, es una falta de comunicación.

Recuerdo que sabían decir que la abuela cuenta muchos cuentos (mentiras) y no querían creer lo que decían los abuelos.

Entrevistador: ¿Cree usted que en los relatos exista algo de realidad?

Interlocutor: Tal vez no sean reales en ciertos puntos, yo creo que sí debe de tener algo de realidad, de hecho, yo he vivido muchas realidades.

Anexo K

Transcripción de la entrevista (Parroquia Paccha)

Entrevista Parroquia Paccha
<p>Tipo de Registro: filmación y grabación de audio Formato de registro: .mp4, .mp3</p>
<p>Nombre: Francisco Solórzano Edad: 66 años</p>

Localidad: centro comunal de Paccha

Entrevistador: Hola, mi nombre es Daniel un gusto conocerlo.

Interlocutor: Hola, mi nombre es Francisco Humberto Solórzano Chicaiza.

Entrevistador: ¿Cuántos años tiene usted Francisco?

Interlocutor: 66 años

Entrevistador: ¿hace cuánto vive usted aquí?

Interlocutor: Desde que tuve uso de razón, cuando iba a la escuela.

Entrevistador: ¿Cómo se le conoce a este sector?

Interlocutor: Es la parroquia Paccha pero simplemente se le conoce como el nombre de Paccha y es aledaña a la ciudad de Cuenca.

Entrevistador: ¿Francisco sabe usted lo que es un mito o una leyenda?

Interlocutor: Bueno sí, o sea, son historias más o menos como el cuento donde hay hadas y cosas así. Son historias que me contaron mis abuelos cuando yo era un niño y también por otras personas que decían que eran cosas verídicas.

Entrevistador: ¿Francisco cuando usted era pequeño sus padres o abuelos le llegaron a contar mitos o leyendas?

Interlocutor:

El burro fantasma

Si, una de las leyendas que me acuerdo que me contaba mi abuelo hablaba de los niños que salían a jugar hasta muy noche. Hace años los niños salían a jugar más o menos desde las 6 de la tarde hasta antes de las diez de la noche, era una hora límite en esos tiempos, se decía que había un niño muy malcriado que no quería obedecer ni a la mamá, ni al papá, era un joven muy rebelde. Se quedaba hasta la hora que él quería, los niños como máximo podían estar hasta las diez, pero a este chico le gustaba quedarse hasta

más de las dos de la mañana. Un día haciendo su voluntad se quedó hasta muy tarde, en aquella noche dicen que se le apareció un burro y ese animal era muy mansito (tranquilo), pero el niño era demasiado travieso e intentó montar al burro.

Mi abuelito cuenta que a ese niño el burro se lo llevó muy lejos, a varios kilómetros de distancia, aunque en realidad muchos dicen que fueron unas cuantas cuadras. Según la historia aquel burro lo dejó botado (abandonando) en un acantilado, se dice que en la noche cuando el niño miraba hacia abajo había un vacío muy profundo, como 100 metros de profundidad y cuando miró hacia arriba había que escalar una pared de más de 60 metros, prácticamente ese animal se lo llevó a un lugar extraño como si fuese una dimensión desconocida. Muchos dicen que como era de noche, tal vez todo fue la imaginación del niño. La fría noche transcurre hasta que amanece y aquel niño permaneció despierto, con miedo y llorando en aquel acantilado.

Cuando pasa el tiempo y el joven se tranquiliza se da cuenta que aquel acantilado se ha convertido en un agujero muy pequeño de unos pocos centímetros de altura, se podría decir que durante el viaje aquel burro estuvo muy cerca de llevarlo al mismo infierno. A este relato le llamaron “el burro fantasma” y cuando los niños no querían hacer caso a los padres de entrar a la casa, se les gritaba: “¡A esta hora llega el burro fantasma!” y todos los niños corrían a su casa del miedo para no pasar la misma suerte de aquel niño rebelde, e incluso cuenta la historia que nunca volvió a jugar con sus amigos, ni tampoco se le vio salir de su casa.

Entrevistador: ¿Es una historia que solo los de Paccha conocen?

Interlocutor: Supongo, pero fuera de mi abuelito solo me la contaron dos personas más.

Entrevistador: ¿Hace cuánto tiempo pudo haber pasado esta historia?

Interlocutor: Pudo haber pasado cuando mi abuelito era un niño.

La laguna encantada

Interlocutor: ¿Tal vez conoce otra historia?

Entrevistador: Otra leyenda que le podría contar es la que me contó mi abuelito, era sobre

una laguna que había en Paccha cerca de la iglesia. Entonces esta laguna atraía a la gente hacía sus aguas, las personas iban a la orilla y sin darse cuenta aparecían en la mitad de la laguna como si por arte de magia se tratara, las personas que se acercaban quedaban encantadas. La gente se acercaba a la laguna porque era algo muy hermoso de ver, y cuenta mi abuelito que cuando las personas quedaban encantadas la laguna se las tragaba, esas personas desaparecían y nunca más se las volvía a ver en Paccha, es por eso que a doscientos metros de la orilla de la laguna pusieron letreros de peligro para evitar que la gente se acerque al agua. Esta historia es antigua y fue contada por mi abuelo que falleció a la edad de noventa y seis años.

Interlocutor: ¿Es verdad que los árboles de Paccha bailan?

Entrevistador: Esa historia no fue contada por mi abuelito, pero fue narrada por un vecino y amigo de mi abuelo.

El bosque encantado

Mi abuelo me contó que había un bosque donde se recogía leña, y a veces los maridos por no trabajar temprano iban durante la noche a tumbar árboles para hacer leña, en ese tiempo le llamaban al diablo: “el enemigo malo”, la gente antigua le decía así porque se paraba en un árbol, a lo cual, este se tambaleaba de lado a lado y el árbol iba creciendo. Si mirabas atentamente al árbol se podía distinguir la silueta del diablo. A la historia se la suele conocer como “el bosque encantado” o también le decían “el parque diablo” porque era un bosque muy grande.

Interlocutor:

Los viajeros de Paccha

Escuché que un grupo de personas de Paccha habían ido a trabajar a la costa, allí consiguieron el trabajo de elaborar carbón, pues allá elaboran el carbón en los mangles (formación vegetal leñosa) donde se hacen unos hornos grandes en el cual se coloca el lodo y la candela para obtener el carbón. Entonces aquel grupo de personas viendo que la marea empezó a bajar, alistaron sus cosas y se prepararon para ir hacia el mangle sobre una canoa (bote), durante aquel viaje una persona del grupo de hombres se percató de

algo en el mar, a lo cual dio una voz de alarma diciendo: “¡Bótense boca abajo y no se levanten, hay una sirena!”, esa persona pudo observar la mitad de un cuerpo humano y el rabo (cola) de pescado o de pez como le suelen decir. Durante la noche ellos escucharon que la sirena los llamaba con su canto, pero nunca se levantaron, permanecieron totalmente quietos y boca abajo hasta el amanecer, sin poder hacer carbón ni nada. Durante el día y sin dudarlo dos veces aquel grupo de personas habían regresado al pueblo por el miedo al océano y a las sirenas, por lo que muchos desafortunados suelen decir: ¡Yo a la costa no me voy, ni así me paguen! y por lo cual, las personas de Paccha prefieren el suelo y el campo.

Entrevistador: El niño me estaba gritando que usted sabe del duende ¿Sabe algo de eso?

El duende de la chacra

¡Ah, sí! esta historia me la contó mi abuelito y ya son años, cuando yo era pipiolo (niño), no pasaba de los siete años, pero ya tenía uso de razón, mi abuelito decía que era algo verídico, pues contaba que mi mamá vio un duende, decía que de niña no le gustaba ir a la escuela con los demás niños por la mañana, quizá porque tenía pereza o simplemente no hacía los deberes. Ella se escapaba hacia la chacra (maizal) para pasar el rato, esperando hasta la hora de salida de la escuela para luego reunirse con los demás de regreso a la casa. Un día escapando de la escuela se dirigió hacia la chacra como de costumbre, caminando por ahí se percató de que había un bulto entre el maizal, cuando ella miró fijamente el bulto se dio cuenta de que era un hombre muy pequeño escondido dentro de la chacra.

Entrevistador: ¿Tal vez le contaron alguna característica física o de la vestimenta?

Me decían que tenía una piel algo verdosa, no tan verde como se exagera en la televisión. Se decía que tenía unas botas muy grandes y puntiagudas con ganchos atrás, caminaba de manera extraña con una bota hacia delante y un pie torcido hacia atrás, por lo cual no se sabía hacia donde iba a caminar cuando las personas miraban sus huellas en la chacra, esto porque tenía los pies muy chuecos (torcidos). Se decía que a los niños que no les gustaba hacer caso a los papás se les aparecía el duende, pues a mamá se le apareció

por no ir a la escuela.

Interlocutor: ¿Francisco piensa usted que detrás de estos relatos exista algo de realidad?

Entrevistador: Yo creo que en esos tiempos sí pudieron ser reales, e incluso en estos tiempos. Si no que ahora ya hemos dejado la cultura de antes y estamos muy apegados a la tecnología de los celulares.

Interlocutor: ¿Usted piensa que perdimos la tradición de contar mitos y leyendas?

Entrevistador: Sí, se ha perdido bastante en lo imaginario y en lo real, se está perdiendo el contar las anécdotas ¿Cómo fue?, ¿Cómo ha sido? Por ejemplo, en estos momentos hablando con mis hijos nos preguntamos ¿Cómo sería este lugar en el tiempo de los Incas?

Entrevistador: ¿Piensa usted que muchos relatos populares que hoy conocemos pudieron haber sido originarios de esos tiempos?

Interlocutor: De mi parte, yo creo que sí. Somos parte de esa cultura, el tiempo ha ido cambiando y también cambiaron las fechas y las historias.

Entrevistador: ¿Francisco cree usted que la tecnología pudo haber sido un factor que cambió la cultura?

Interlocutor: Claro, afectó mucho. Ahora si usted sale a los barrios de Cuenca todo ha cambiado. Antes, por ejemplo, en los años 80 's usted encontraba grupos de niños jugando en cada esquina, ya sea: la cometa, el trompo, los yoyos, el pata pata, la raya (el cincuenta y palo), las quemadas y muchos juegos más que yo si tuve la dicha de conocer.

Entrevistador: ¿Tal vez usted conoce a otra persona que sea conocedora de mitos o leyendas?

Interlocutor: Conocía, pero creo que ellos ya descansan en paz. Ya han fallecido y tal vez los descendientes de ellos sepan alguna historia contada por sus antepasados, pero más allá de eso, ya no.

Anexo L

Transcripción de la entrevista (Parroquia Baños)

Entrevista Parroquia Baños
<p>Tipo de Registro: filmación y grabación de audio Formato de registro: .mp4, .mp3</p>
<p>Nombre: Apolinario Guamán Edad: 68 años Localidad: centro parroquial de Baños</p>
<p>Entrevistador: Hola buenas tardes, mi nombre es Daniel gusto en conocerlo.</p> <p>Interlocutor: igualmente, mi nombre es Apolinario Guamán</p> <p>Entrevistador ¿Cuál es su edad Apolinario?</p> <p>Interlocutor: Tengo 68 años, muy cerca de cumplir los 69 años.</p> <p>Entrevistador: ¿Desde hace cuánto tiempo vive usted aquí?</p> <p>Interlocutor: Yo nací en esta parroquia, pero hace treinta años emigré a Estados Unidos y regresé hace dos años.</p> <p>Entrevistador: ¿Sabe usted lo que es un mito o una leyenda?</p> <p>Interlocutor: Sí, son como lo que se cuenta de los llashacos o las que se cuentan aquí en la parroquia sobre cómo se hizo y esas cosas.</p> <p>Entrevistador: ¿Cuándo usted era niño sus abuelos o padres le contaron mitos o leyendas?</p> <p>Interlocutor: Sí, algo sé. Sobre lo que me contaban mis abuelos y mi madre cuando recién se empezó a hacer la iglesia.</p> <p>Entrevistador: ¿Cómo se le conoce a esta iglesia?</p> <p>Interlocutor: Iglesia del Espíritu Santo de Baños</p> <p>Entrevistador: ¿Qué mitos o leyendas conoce usted de esta parroquia?</p>

El mito del origen de Baños y la Virgen de Guadalupe

Yo le podría contar sobre lo que me contaba mi madre, ella ahora tiene 91 años de edad. Esta historia es de más o menos 100 años atrás, cuando en aquellos tiempos hubo la aparición de la virgen. No apareció exactamente dónde está actualmente, sino en la parte de atrás de la iglesia donde había una pequeña laguna. Esta historia podría ser un mito de Baños, desgraciadamente la parroquia se divide en dos partes: la parte alta y baja. Comúnmente, a los que viven en la parte alta les dicen los de pueblo o la gente de campo porque hubo discriminación por los que vivían en la parte baja de Baños por ser más ciudadanos y urbanistas. Entonces, las personas de la parte baja cuando vieron el milagro de la aparición de la virgen se la llevaron de su lugar de origen, esto con la intención de hacer una capilla en la parte de los balnearios de Baños.

En aquel tiempo, a la estatua se la llevaron en tres ocasiones, cada vez que la trasladaban la imagen, esta misma volvía por sí sola a reaparecer en su lugar de origen: que era aquella lagunita. Pues la tercera vez que reapareció la estatua apareció con su manto mojado y las personas de la parte baja la dejaron en su lugar original porque eran conscientes de que la virgen quería estar allí. La gente de la parte alta de Baños decidió hacer una pequeña capilla en honor a la virgen. En el pasado, la parroquia Baños se regía por diferentes líderes como: alcalde, gobernador y legisladores. De hecho, mi abuelo fue gobernador de Baños y tenía el símbolo de mando, que era un látigo simbólico con mango de oro. En esos tiempos, se llegó a un acuerdo entre todos para construir la iglesia, misma que tomó muchos años en ser terminada porque fue construida de manera colectiva en forma de minga, donde sus habitantes ayudaron con los materiales como: concreto, madera, ladrillos, mano de obra, etc. Hoy en día la gente es muy devota a la Virgen de Guadalupe que se celebra cada septiembre en honor al milagro.

Entrevistador:

Interlocutor:

La leyenda del Espíritu Santo

Esta historia me la contaron mis finados abuelos, hace años a la gente le gustaba mucho el oro, podían tener hachas, herraduras, cuchillos y muchas cosas elaboradas de ese

metal y se tenía la costumbre de esconder el oro dentro de las paredes de las casas. Entonces, cuando una persona moría no descansaba, a veces el espíritu se salía del cuerpo y en la noche hacía ruido en las paredes de la casa. Dicen que, a alguien de la familia, los espíritus podían revelar en los sueños donde está el oro, pues dicen las leyendas que las personas no podían descansar en paz y pedían ayuda en los sueños para poder sacar el oro. Las personas que eran contactadas por el espíritu que no era malo, se dice que las personas que eran contactadas debían usar un crucifijo y rezar para esperar las órdenes del espíritu, durante el transcurso de la oración llegaba aquel espíritu y te daba el lugar exacto donde debías sacar el oro y también que debías hacer con él. En esos tiempos había una gran fascinación por el oro y cuando eso pasaba mi madre solía decir: que era el tiempo de Dios y del Espíritu Santo.

Anexo M

Transcripción de la entrevista (Parroquia Nulti)

Entrevista Parroquia Nulti
Tipo de Registro: filmación y grabación de audio Formato de registro: .mp4, .mp3
Nombre: Martín Paredes Edad: 63 años Localidad: centro parroquial de Nulti
Interlocutor: Martín Paredes Entrevistador: ¿Cuántos años tiene usted? Interlocutor: 63 años Entrevistador: ¿Cómo se conoce a este sector? Interlocutor: centro parroquial de Nulti Entrevistador: ¿Sabe usted lo que es un mito o una leyenda? Interlocutor: Mito es una historia que no está comprobada, en general tanto el mito como las leyendas son historias parecidas.

Entrevistador: ¿Alguna vez a usted le han contado algún mito o leyenda de esta localidad?

Interlocutor: Sí, claro que me han contado. Mis padres me contaban

Entrevistador: ¿Hace cuánto tiempo le contaban los relatos?

Interlocutor: Hace muchos años cuando yo era un niño.

Entrevistador: ¿Qué mitos o leyendas conoce usted?

La aparición del Señor de los Milagros de Nulti

Conozco un relato, aquí en la parroquia Nulti se venera bastante al Señor de los Milagros, de Nulti, pues es el santo de aquí. Entonces, cuentan los mayores que este lugar hace muchos años atrás era un territorio de mucha vegetación, era un terreno muy inhóspito. Dicen que un día entre aquella vegetación, un hombre encontró la imagen del Señor de los Milagros de Nulti en donde está construida actualmente la iglesia.

Por esos años, los pobladores llevaron la representación a la parte de arriba de Nulti que se llama “Loma de Capilla”, en ese lugar se construyó una capilla pequeña, una especie de templo donde se pretendía guardar la imagen. Dicen que, al día siguiente los pobladores se llevaron la gran sorpresa de que la imagen había desaparecido, y más tarde se dan cuenta que el Señor de los Milagros de Nulti regresó por sí solo al lugar donde se lo encontró por primera vez. A raíz de ese acontecimiento, se construyó la actual iglesia de Nulti. Esta historia la escuché cuando tal vez tenía 10 años y fue contada por mis abuelos.

Entrevistador: ¿Aquí en Nulti tal vez cuentan historias relacionadas a seres sobrenaturales como duendes o demonios?

Interlocutor: ¡Ah, eso sí! de manera general le podría decir que dicen que por aquí anda la caja ronca.

Entrevistador: ¿Qué es la caja ronca?

La caja ronca

Interlocutor: La caja ronca es un instrumento, lo que los músicos suelen decir de percusión, algo que suena cuando la golpean.

Entonces suelen decir que saben escuchar eso justo en esta bajada que va hacía el chorro, que siempre baja por ahí. Cuentan que, durante la noche, se podía escuchar un grupo de personas que llevaban la caja ronca hacía el cementerio parroquial para llevarse los cadáveres. Cuenta la leyenda que nunca se ha visto quienes llevan la caja ronca, pero en la noche se puede escuchar cuando suena la caja ronca y se dirigen hacia el cementerio.

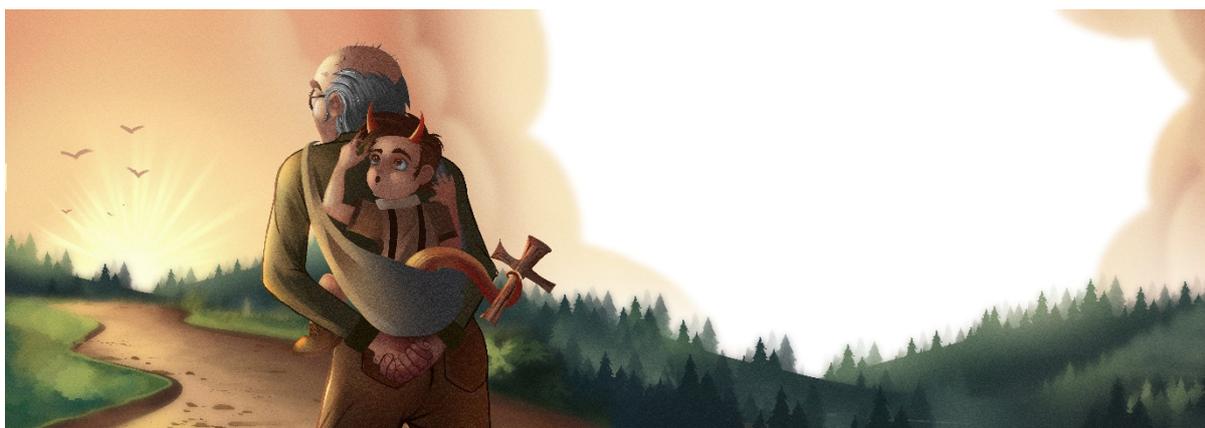
Anexo N

Ilustración 1



Anexo O

Ilustración 2



Anexo P

Ilustración 3



Anexo Q

Ilustración 4



Anexo R

Ilustración 5



Anexo S

Ilustración 6



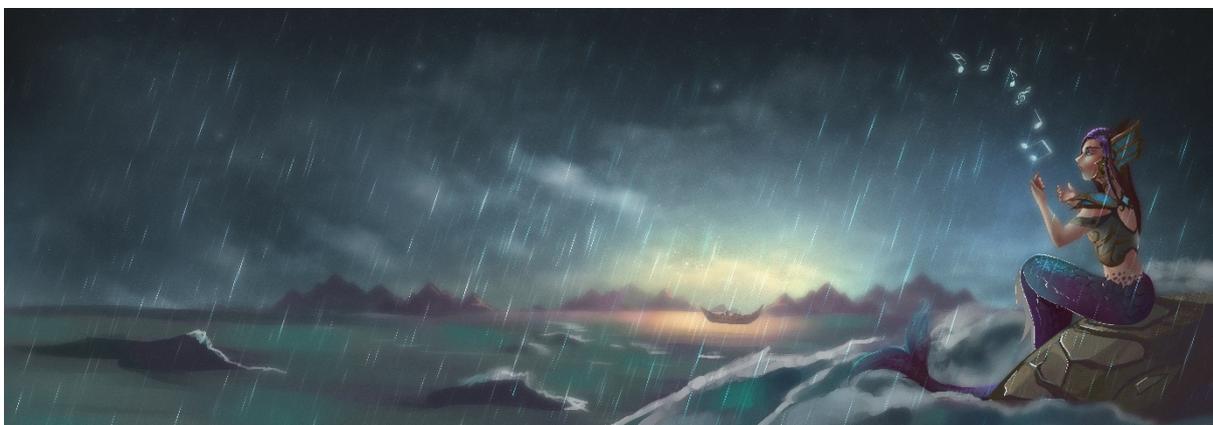
Anexo T

Ilustración 7



Anexo U

Ilustración 8



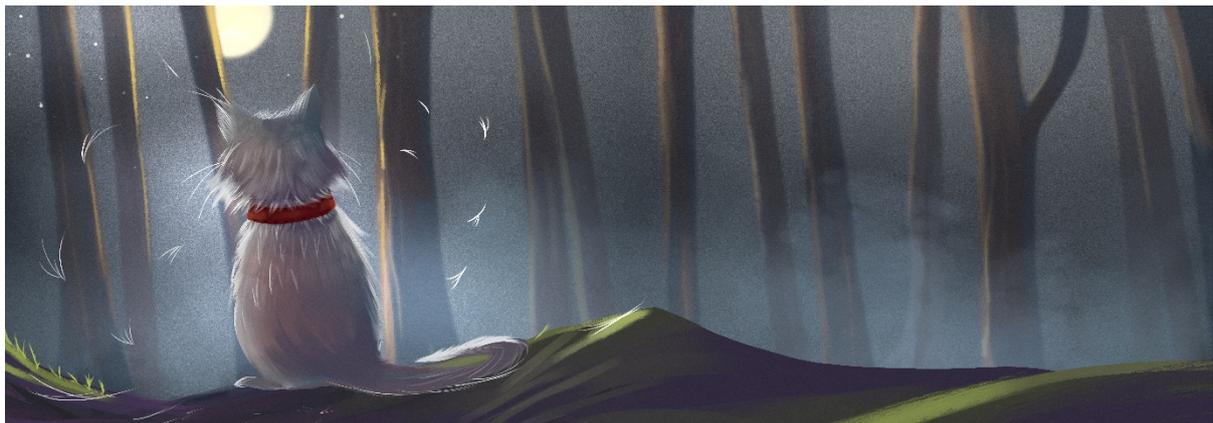
Anexo V

Ilustración 9



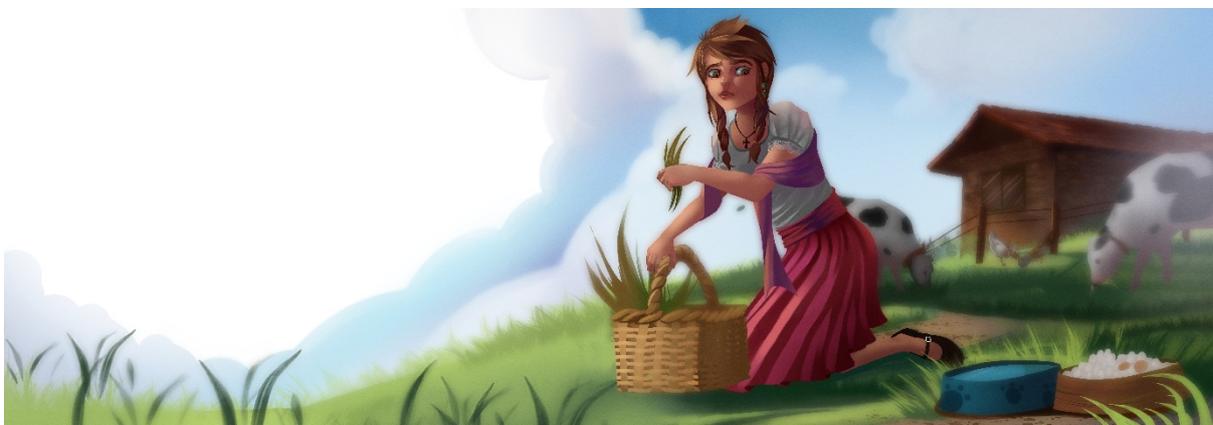
Anexo W

Ilustración 10



Anexo X

Ilustración 11



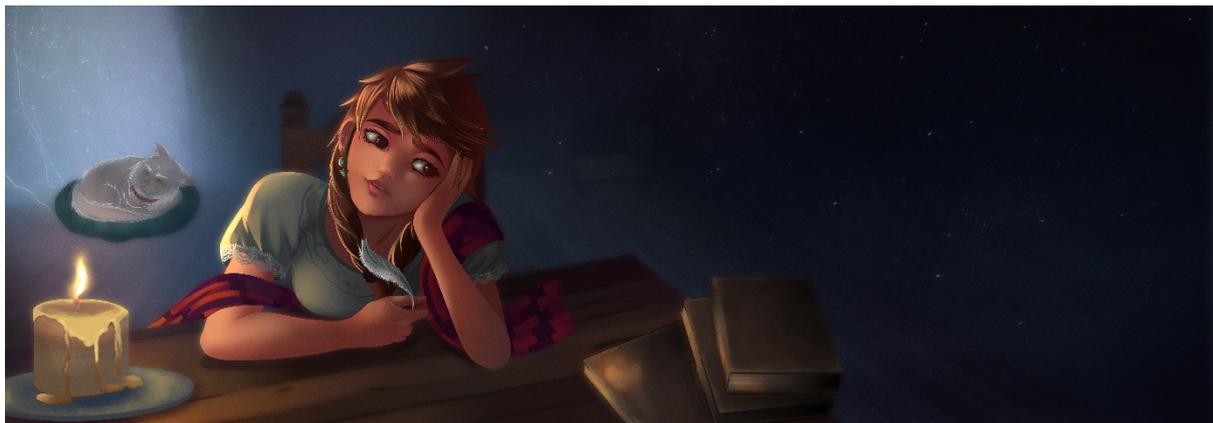
Anexo Y

Ilustración 12



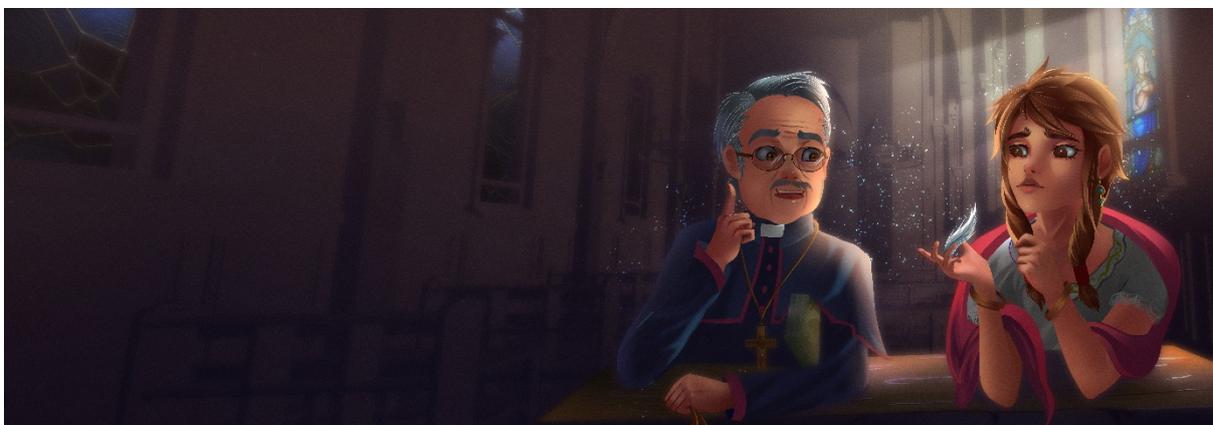
Anexo Z

Ilustración 13



Anexo AA

Ilustración 14



Anexo BB

Ilustración 15

