



ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO

FACULTAD DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA

CARRERA DISEÑO GRÁFICO

**LIBRO ILUSTRADO DE LA LEYENDA TRADICIONAL
ESMERALDEÑA “EL DUENDE Y LA TUNDA”**

Trabajo de Titulación

Tipo: Proyecto Técnico

Presentado para optar al grado académico de:
INGENIERO EN DISEÑO GRÁFICO

AUTOR:

ANGELO PATRICIO GARCIA VIZUETE

Riobamba – Ecuador

2022



ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO

FACULTAD DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA

CARRERA DISEÑO GRÁFICO

LIBRO ILUSTRADO DE LA LEYENDA TRADICIONAL ESMERALDEÑA “EL DUENDE Y LA TUNDA”

Trabajo de Titulación

Tipo: Proyecto Técnico

Presentado para optar al grado académico de:

INGENIERO EN DISEÑO GRÁFICO

AUTOR: ANGELO PATRICIO GARCIA VIZUETE

DIRECTOR: Lic. FABIÁN ALFONSO CALDERÓN CRUZ

Riobamba – Ecuador

2022

©2022, García Vizueté Ángel Patricio

Se autoriza la reproducción total o parcial, con fines académicos, por cualquier medio o procedimiento, incluyendo la cita bibliográfica del documento, siempre y cuando se reconozca el Derecho de Autor.

Yo, Ángel Patricio García Vizúete declaro que el presente trabajo de titulación es de mi autoría y los resultados del mismo son auténticos. Los textos en el documento que provienen de otras fuentes están debidamente citados y referenciados.

Como autor asumo la responsabilidad legal y académica de los contenidos de este trabajo de titulación. El patrimonio intelectual pertenece a la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo.

Riobamba, 07 de marzo de 2022

Ángel Patricio García Vizúete
080433323-5

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO

FACULTAD DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA

CARRERA DISEÑO GRÁFICO

El Tribunal de Trabajo de titulación certifica que: El trabajo de Titulación: Tipo: Proyecto Técnico **LIBRO ILUSTRADO DE LA LEYENDA TRADICIONAL ESMERALDEÑA “EL DUENDE Y LA TUNDA.**, de responsabilidad del señor **GARCÍA VIZUETE ÁNGELO PATRICIO**, ha sido minuciosamente revisado por los Miembros del Tribunal del trabajo de titulación, el mismo que cumple con los requisitos científicos, técnicos, legales, en tal virtud el Tribunal autorizada su presentación.

	FIRMA	FECHA
Ing. PhD Nombres y Apellidos PRESIDENTE DEL TRIBUNAL	_____	aa-mm-dd
Lic. Fabián Alfonso Calderón Cruz. DIRECTOR(A) DE TRABAJO DE TITULACIÓN	_____	aa-mm-dd
Ing. Rosa Belén Ramos Jiménez. MIEMBRO DEL TRIBUNAL	_____	aa-mm-dd

DEDICATORIA

El presente proyecto de investigación lo dedico primero a Dios por concederme la salud en el caminar diario, a mis padres Luisa Vizuete y Alfonso García, por los consejos y palabras de aliento en cada decisión tomada para bien, a mi hijo Evans García por ser el motor fundamental de mi vida, a mis hermanas y hermano Aisha, Paola y Jeampier, a mi pareja sentimental Adriana Rodríguez por el apoyo incondicional que cada uno me ha brindado en este camino de mi vida estudiantil, y sin dejar de lado a mis compañeros, amigos y amigas que forjé durante mi carrera, los cuales me enseñaron el valor de la amistad dentro de las aulas compartiendo momentos inolvidables.

Ángelo

AGRADECIMIENTO

Agradezco principalmente a Dios por derramar bendiciones en mi familia, a mis padres por las enseñanzas para mi vida y por educarme en valores enseñándome que la perseverancia y constancia en hacer las cosas dan buenos frutos y se llega a conseguir las metas trazadas.

A mis hermanas y hermano quienes son un ejemplo a seguir demostrando que lo que se planea en la vida se consigue con esfuerzo y dedicación.

Agradezco a la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo por abrirme sus puertas en especial a la Escuela de Diseño Gráfico por acogerme en sus aulas con el anhelo de situar en la sociedad un profesional con sólidos conocimientos impartidos en las aulas, y adquiridos a través de mi vida estudiantil.

A mis profesores quienes con paciencia y dedicación han impartido sus experiencias y enseñanzas en mi vida como estudiante, en especial a mi Tutor Lic. Fabián Alfonso Calderón Cruz y Miembro del Trabajo de Titulación Lic. Rosa Belén Ramos Jiménez por hacer posible con sus enseñanzas el desarrollo del proyecto.

Agradezco la colaboración de las personas entrevistadas y demás personas que brindaron el apoyo para que este trabajo de titulación culmine con éxito.

TABLA DE CONTENIDO

ÍNDICE DE TABLAS.....	IXix
ÍNDICE DE FIGURAS.....	X
RESUMEN.....	XIII
SUMMARY	¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I	
1. DIAGNÓSTICO DEL PROBLEMA.....	2
1.1. Antecedentes históricos.....	2
1.2. Planteamiento del problema	3
1.2.1. <i>Formulación del problema</i>	4
1.2.2. <i>Delimitación del problema</i>	4
1.3. Justificación.....	5
1.4. Objetivos.....	6
1.4.1. <i>Objetivo general</i>	6
1.4.2. <i>Objetivos específicos</i>	6
CAPÍTULO II	
2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	7
2.1. Cultura	7
2.2. Tipos de cultura.....	7
2.3. Elementos de la cultura.....	9
2.4. Actualidad de la cultura en el Ecuador	10
2.5. Cultura afroecuatoriana de Esmeraldas	11
2.5.1. <i>Demografía</i>	12
2.5.2. <i>Idioma</i>	12
2.5.3. <i>Origen y evolución histórica</i>	13
2.5.4. <i>Aspectos religiosos</i>	13
2.6. Leyenda	14
2.6.1. <i>Características de las leyendas</i>	15
2.6.2. <i>Tipos de leyendas</i>	15
2.7. Leyendas ecuatorianas.....	16

2.7.1.	<i>Leyendas tradicionales de Esmeraldas</i>	17/
2.7.2.	<i>Leyenda del Duende y la Tunda</i>	18
2.8.	Narración	20
2.8.1.	<i>Narración Visual</i>	20
2.9.	La Ilustración	32
2.9.1.	<i>Antecedentes de la ilustración</i>	32
2.9.2.	<i>La Ilustración como disciplina artística y gráfica</i>	33
2.9.3.	<i>Géneros de ilustración</i>	33
2.9.4.	<i>Técnicas de ilustración</i>	34
2.9.5.	<i>Proceso de la ilustración</i>	41
2.10.	Diseño editorial	44
2.10.1.	<i>Estructura editorial</i>	44
2.11.	Storyboard	46
2.12.	Tipografía	46
2.13.	Maquetación	47

CAPÍTULO III

3.	MODALIDAD DE LA INVESTIGACIÓN	48
3.1.	Modalidad cualitativa	48
3.2.	Tipos de investigación	49
3.2.1.	<i>Investigación descriptiva</i>	49
3.2.2.	<i>Investigación histórica</i>	49
3.2.3.	<i>Investigación bibliográfica</i>	50
3.3.	Poblacion / muestra	50
3.3.1.	<i>Población</i>	50
3.4.	Métodos, técnicas e instrumentos de investigación	50
3.4.1.	<i>Métodos de investigación</i>	50
3.4.2.	<i>Técnicas de investigación</i>	51
3.4.3.	<i>Instrumentos de investigación</i>	52
3.5.	Resultados	52

CAPÍTULO IV

4.	METODOLOGÍA DEL DISEÑO	56
4.1.	Identificación del problema	56
4.2.	Recopilación de datos	56
4.3.	Síntesis	58
4.4.	Gestación	58

4.5.	Iluminación	59
4.5.1.	<i>Proceso para el desarrollo de ilustraciones.....</i>	59
4.5.2.	<i>Proceso para el diseño de libro ilustrado</i>	59
4.6.	Creación	59
4.6.1.	<i>Proceso para el desarrollo de las ilustraciones</i>	60
4.6.2.	<i>Proceso para el diseño de libro ilustrado</i>	82
	CONCLUSIONES.....	99
	RECOMENDACIONES.....	100
	GLOSARIO	
	BIBLIOGRAFÍA	

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1-4:	Características del personaje “El Duende”	60
Tabla 2-4:	Características del personaje “Chica campesina”	61
Tabla 3-4:	Características del personaje “La Tunda”	61
Tabla 4-4:	Características del personaje “Niño entundao”	62
Tabla 5-4:	Información de machote	86

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1-2:	Tipos de Cultura.....	8
Figura 2-2:	Mapa político de la provincia de Esmeraldas	12
Figura 3-2:	Tipos de leyendas.....	16
Figura 4-2:	Grado de iconicidad	23
Figura 5-2:	Cromaticidad del color.....	23
Figura 6-2:	Perspectiva frontal	24
Figura 7-2:	La Forma (Lenguaje visual).....	25
Figura 8-2:	El Lenguaje del color	25
Figura 9-2:	Posición de la imagen visual.....	27
Figura 10-2:	Tipos de ángulos	27
Figura 11-2:	Plano visual.....	28
Figura 12-2:	Tipos de encuadres.....	29
Figura 13-2:	Dirección de imágenes.....	30
Figura 14-2:	Descripción del personaje	31
Figura 15-2:	Paisaje en carboncillo	35
Figura 16-2:	Playa en puntillismo.....	36
Figura 17-2:	Pintura con rotuladores	36
Figura 18-2:	Pintura con tiza pastel	37
Figura 19-2:	Pintura al óleo	38
Figura 20-2:	Pintura en acuarela.....	38
Figura 21-2:	Pintura en acrílico	39
Figura 22-2:	Gráfico vectorial	40
Figura 23-2:	Mapas de Bits.....	41
Figura 24-2:	Boceto inicial	43
Figura 25-2:	Aplicación del color.....	43
Figura 26-2:	Tipografía.....	47
Figura 27-2:	Maquetación.....	48
Figura 1-3:	Entrevista al Sr. Luis Casierra	52
Figura 2-3:	Entrevista a la Sra. Virginia Batioja.....	53
Figura 3-3:	Entrevista al Sr. Jorge Lascano	54
Figura 4-3:	Entrevista a la Sra. Aisha García	55
Figura 1-4:	Organización de las leyendas en las páginas del libro	58
Figura 2-4:	Establo	65
Figura 3-4:	Perro de campo	66

Figura 4-4:	Vaca	66
Figura 5-4:	Storyboard de la leyenda esmeraldeña “El Duende”	67
Figura 6-4:	Storyboard de la leyenda esmeraldeña “La Tunda”	67
Figura 7-4:	La novia cadáver	68
Figura 8-4:	Boceto de la portada de la leyenda esmeraldeña “El Duende”	69
Figura 9-4:	Boceto del personaje principal “El Duende”	69
Figura 10-4:	Boceto de la leyenda esmeraldeña “El Duende”/Escena 1	70
Figura 11-4:	Boceto de la leyenda esmeraldeña “El Duende”/Escena 2	70
Figura 12-4:	Boceto de la leyenda esmeraldeña “El Duende”/Escena 3	71
Figura 13-4:	Boceto de la leyenda esmeraldeña “El Duende”/Escena 4	71
Figura 14-4:	Boceto de la portada de la leyenda esmeraldeña “La Tunda”	72
Figura 15-4:	Boceto del personaje principal “La Tunda”	72
Figura 16-4:	Boceto de la leyenda esmeraldeña “La Tunda”/Escena 1	73
Figura 17-4:	Boceto de la leyenda esmeraldeña “La Tunda”/Escena 2	73
Figura 18-4:	Boceto de la leyenda esmeraldeña “La Tunda”/Escena 3	74
Figura 19-4:	Boceto de la leyenda esmeraldeña “La Tunda”/Escena 4	74
Figura 20-4:	Boceto de la leyenda esmeraldeña “La Tunda”/Escena 5	75
Figura 21-4:	Digitalización de la leyenda esmeraldeña “El Duende”/Portada	76
Figura 22-4:	Digitalización de la leyenda esmeraldeña “El Duende”/Escena 1	76
Figura 23-4:	Digitalización de la leyenda esmeraldeña “El Duende”/Escena 2	77
Figura 24-4:	Digitalización de la leyenda esmeraldeña “El Duende”/Escena 3	77
Figura 25-4:	Digitalización de la leyenda esmeraldeña “El Duende”/Escena 4	78
Figura 26-4:	Digitalización elementos complementarios de la leyenda esmeraldeña “El Duende”	78
Figura 27-4:	Digitalización de leyenda esmeraldeña “La Tunda”/Portada.....	79
Figura 28-4:	Digitalización de leyenda esmeraldeña “La Tunda”/Escena 1	79
Figura 29-4:	Digitalización de leyenda esmeraldeña “La Tunda”/Escena 2	80
Figura 30-4:	Digitalización de la leyenda esmeraldeña “La Tunda”/Escena 3.....	80
Figura 31-4:	Digitalización de la leyenda esmeraldeña “La Tunda”/Escena 4.....	81
Figura 32-4:	Digitalización de la leyenda esmeraldeña “La Tunda”/Escena 5.....	81
Figura 33-4:	Formato para el diseño de libro ilustrado.....	82
Figura 34-4:	Formato de impresión A4	82
Figura 35-4:	Márgenes del documento en milímetros	83
Figura 36-4:	Retícula modular para páginas del libro ilustrado	83
Figura 37-4:	Burton's Nightmare	84
Figura 38-4:	Nexa light.....	84
Figura 39-4:	Poppins.....	85

Figura 40-4: Fondo 1 para historias de libro ilustrado.....	86
Figura 41-4: Machote de libro ilustrado	87
Figura 42 -4: Diagramación de hoja 1 - Tiro	88
Figura 43 -4: Diagramación de hoja 1 - Retiro	88
Figura 44-4: Diagramación de hoja 2 - Tiro	89
Figura 45 -4: Diseño final de hoja 2 - Tiro	89
Figura 46-4: Diagramación de hoja 2 - Retiro	90
Figura 47-4: Diseño final de hoja 2 - Tiro	90
Figura 48-4: Diagramación de hoja 3 - Tiro	91
Figura 49-4: Diseño final de hoja 3 - Tiro	91
Figura 50-4: Diagramación de hoja 3 - Retiro	92
Figura 51-4: Diseño final de hoja 3 - Retiro	92
Figura 52-4: Diagramación de hoja 4 - Tiro	93
Figura 53-4: Diseño final de hoja 4 - Tiro	93
Figura 54-4: Diagramación de hoja 4 - Retiro	94
Figura 55-4: Diseño final de hoja 4 - Retiro	94
Figura 56-4: Diagramación de hoja 5 - Tiro	95
Figura 57-4: Diseño final de hoja 5 - Tiro	95
Figura 58-4: Diagramación de hoja 5 - Retiro	96
Figura 59-4: Diseño final de hoja 5 - Retiro	96
Figura 60-4: Diagramación de hoja 6 - Tiro	97
Figura 61-4: Diseño final de hoja 6 - Tiro	97
Figura 62-4: Diagramación de hoja 6 - Retiro	98
Figura 63-4: Diseño final de hoja 6	98

RESUMEN

El objetivo del trabajo de titulación fue elaborar un libro ilustrado de la leyenda tradicional esmeraldeña "El Duende y La Tunda" para fortalecer la identidad cultural en niños y jóvenes, para lo cual se utilizó bocetos con trazos a lápiz que ayuden a una digitalización precisa, ilustraciones basadas en estilo comic con rasgos exagerados para dar apariencias tenebrosas. La investigación permitió realizar entrevistas a personas conocedoras de leyendas y la recolección de información bibliográfica de varios autores, utilizando herramientas y métodos se pudo estudiar los sucesos de épocas pasadas para concretar cada una de las ideas planteadas, de manera que permita al lector un buen entendimiento de este libro. El proceso de diseño fue desarrollado bajo la metodología de Guillermo Gonzáles compuesta por seis etapas esenciales en este procedimiento, se preparó fichas de los personajes con sus respectivas características que están descritas en el guion, dichas ilustraciones tanto de personajes principales como sus escenas son plasmadas en el boceto que finalmente se digitaliza en el software de diseño gráfico Photoshop 2020, con sus herramientas de edición permitió resaltar y definir los rasgos de las líneas y sombras pronunciadas acorde con el estilo que queremos lograr con una cromática tenebrosa y solitario tomando referencia la estética iconográfica de Tim Burton en las ilustraciones. Se concluye que el diseño del libro leyenda tradicional esmeraldeña "El Duende y La Tunda" cuyas ilustraciones se aproximan a la fantasía, incita a la lectura porque el contenido visual y textual se enfoca en rescatar la cultura afroecuatoriana y es una base para que los niños y jóvenes aprendan sobre leyendas tradicionales. Finalmente se recomienda que las unidades educativas fortalezcan el aprendizaje a través de libros ilustrados que ayuden a desarrollar la creatividad, y que este proyecto sea un referente para promover las culturas de nuestro país.

Palabras Clave: <ADOBE PHOTOSHOP 2020>, <CULTURA>, <DISEÑO GRÁFICO>, <ESMERALDAS>, <LEYENDA TRADICIONAL>, <TECNOLOGÍA Y CIENCIAS DE LA INGENIERÍA>.

SUMMARY

The objective of the titling work was to elaborate an illustrated book of the traditional Esmeraldeña legend "El Duende y La Tunda"; to strengthen the cultural identity of children and young people. Therefore, it used drafts with pencil strokes to help precise digitizing, illustrations based on comic style with exaggerated features to give dark appearances. The research allowed interviews with resourceful people about legends and the collection of bibliographic information from various authors, it was possible to study the past events to specify each of the ideas put forward in a way that allows the reader a good understanding of the book. The design process developed under Guillermo González's methodology is composed of six stages, character sheets prepared with their respective features described in the dashes; the illustrations about characters and their scenes reflected in the sketch were originally digitized in Photoshop 2020 software. Its editing tools allowed to highlight and define the features of the lines and pronounced shadows following the style that was wanted to achieve with a dark and solitary chromatic, referring to the iconographic aesthetics of Tim Burton in the illustrations. It concluded that the design of the traditional Esmeraldeña legend book "El Duende y La Tunda" whose illustrations are close to fantasy, encourages reading because the visual and textual content focuses on rescuing Afro-Ecuadorian culture and is a basis for children and young people to learn about traditional legends. Finally, it recommends that schools strengthen learning through illustrated books that help develop creativity and that this project is a reference to promote the cultures of our country.

Keywords: <GRAPHIC DESIGN>, <TRADITIONAL LEGEND>, <CULTURE>, <ADOBE PHOTOSHOP (SOFTWARE)>, <ESMERALDAS (PROVINCE)>.

INTRODUCCIÓN

La leyenda pertenece a la tradición y por ello corresponde a la más arraigada sabiduría de un pueblo, expresa deseos, anhelos, temores, ideales y sueños que son parte de la visión global que tiene ese pueblo de su propia historia y de sus relaciones con la naturaleza.

La leyenda no pretende explicar nada sino relatar un suceso, en cierta medida puede decirse que las leyendas incluyen las enseñanzas de situaciones de experiencia vividas por los personajes que indican lo que se debe o no hacer y los resultados de tales conductas. Por ello es importante mantener viva en la memoria colectiva porque se transmite de unos hombres a otros y es el hilo esencial de lo humano a través del tiempo siendo esta una manera eficaz de fortalecer la identidad cultural de los pueblos.

Esta investigación se basa en el diseño de un **LIBRO ILUSTRADO DE LA LEYENDA TRADICIONAL ESMERALDEÑA “EL DUENDE Y LA TUNDA”**, con el objetivo de rescatar los saberes ancestrales y fomentar la lectura, preservar y fortalecer la identidad cultural por medio de las leyendas. Con la elaboración del libro ilustrado se pretende captar la atención visual de los niños y jóvenes a través de las ilustraciones con un estilo de aspecto tenebroso y solitario, a la vez lograr un grado de conectividad con la imaginación de los niños y jóvenes para un mayor entendimiento y de esta manera cumplir con los objetivos planeados en esta investigación.

El principal aporte del proyecto de investigación es el de mantener viva en la memoria de las nuevas generaciones las culturas de las civilizaciones antiguas que por décadas ha existido, que posean y almacenen un libro de las leyendas tradicionales de los afroecuatorianos, y que ello sea un apoyo para el aprendizaje y a la vez sea una forma de distracción en los niños.

CAPÍTULO I

1. DIAGNÓSTICO DEL PROBLEMA

1.1. Antecedentes históricos

Según (Morante, 2013), manifiesta en su investigación: “Es indiscutible la importancia que el desarrollo de libros digitales está teniendo en la actualidad. Por ello la investigación del presente proyecto se centra por un lado en entender la situación del mercado de libros digitales infantiles, analizando ventas, estrategias, casos de emprendedores, formas de difusión y comercialización, etc. El proyecto se fundamenta en una parte teórica apoyada por análisis de diversos estudios, informes y noticias que han facilitado información parcial de cada tema tratado. Por otra parte, el proyecto se apoya por un desarrollo práctico de un libro digital, creado aplicando la información y los parámetros recopilados en la parte teórica.

El libro desarrollado, no sólo se planteó para ejemplificar la investigación previa, sino también como una herramienta educativa con la que transmitir ciertos valores que podrían ayudar a la mejora de la infancia. Es por ello, que también se llevó a cabo un estudio sobre las problemáticas a las que se enfrentan los niños a los que va dirigido el libro, y sirvió de estrategia para definir la temática y generar la historia. Incluso, basándonos en la información teórica recopilada, en todo momento de ideación, generación y desarrollo del libro, se ha tenido en cuenta la opinión y criterio de niños de las edades adecuadas, así como los comentarios de varios educadores de un centro de primaria y de pedagogos investigadores en temas de productos infantiles. En general, con la presente investigación se ha logrado una recopilación y agrupación de datos que podrán ser de utilidad y guía para todos aquellos artistas, ilustradores e investigadores interesados en generar libros digitales infantiles, un sector en alza, que puede abrir nuevas posibilidades de creación y publicación”.

El autor (González, 2017), expone en su investigación: “El Proyecto de titulación sobre diseño de un libro ilustrado de la leyenda “El Ataúd Ambulante”, para fomentar la cultura y lectura en niños y niñas de 6 a 8 años del programa "Sueños de Papel" de la Casa de la Cultura Núcleo del Guayas, surge con la necesidad de contar con libros de literatura sobre la provincia que sean adecuados a su público meta. Para cumplir con este objetivo se implementa un libro ilustrado para niños de contenido cultural de la provincia, donde se fusionan ramas de diseño gráfico, diseño editorial, ilustración y literatura infantil, para llevar a cabo un correcto proceso de diseño y elaboración que permitan obtener como resultado un producto final novedoso, eficiente y sobre todo funcional,

para cubrir la necesidad del programa “Sueños de Papel”, de contar con una herramienta de lectura adecuada y que a la vez promueva el desarrollo de la cultura del Ecuador.

(Aucancela, 2017), puntualiza: El presente proyecto propuso el diseño de un libro ilustrado para representar la Identidad de la Cultura Cañari. Se realizó mediante una recopilación de información bibliográfica de varios autores. Métodos como el histórico y el deductivo han sido utilizados para poder sintetizar cada una de las ideas conseguidas, de manera que permita al lector comprender cada uno de los temas expuestos en este libro. En su proceso de diseño se usó la metodología proyectual planteada por el diseñador Guillermo González Ruiz, a partir de la cual fue posible combinar las imágenes, el contenido y los demás elementos gráficos hasta formar un producto de diseño eficiente; partiendo desde la definición del problema de diseño, la recopilación de datos, las síntesis, la gestación, la iluminación de la idea, la creación del libro hasta la verificación del producto diseñado.

La consecución de estos pasos posibilitó la creación de subprocesos de diseño sistemáticos que se llevaron a cabo una vez definidas las necesidades y la idea de diseño, estos subprocesos fueron aplicados en la etapa de creación tanto para las ilustraciones como para la diagramación del libro. Por lo tanto, se ha llegado a diseñar el libro” Cañari, un acercamiento a su identidad”, cuyas ilustraciones se aproximan a la fantasía o ficción, su contenido es expuesto de forma concreta y fundamental, las formas representan sus rasgos característicos y los colores enaltecen a cada uno de los temas expuestos, es decir, un libro cuyo aspecto visual y textual incita al estudio y descubrimiento de esta cultura y es recomendable aplicarlo, como un medio bibliográfico creativo de inspiración, en la escuela de Diseño Gráfico y en otros establecimientos donde el estudio de la Cultura sea fundamental para la formación profesional”.

1.2. Planteamiento del problema

Ecuador es una nación multiétnica y pluricultural, la cultura ecuatoriana tiene sus raíces en las influencias que los diferentes pueblos han dejado tras su paso por su territorio a lo largo de los siglos. Habría que considerar la diversidad étnica y regional de Ecuador para analizar su cultura.

Aunque hay un patrimonio cultural común en todos los ecuatorianos, la marcada singularidad de sus regiones y provincias ha dado lugar a diversas manifestaciones culturales a lo largo de todo su territorio. Esas manifestaciones han tenido reflejo en todos los campos: el arte, las tradiciones, la literatura, las lenguas y dialectos, la música, la gastronomía, etc. La cultura ecuatoriana es rica a pesar de no ser de gran extensión. Las leyendas ecuatorianas o hechos mitológicos ecuatorianos enriquecen un país multicultural y multirracial.

La provincia de Esmeraldas es poseedora de revelaciones culturales, relacionada con el arte afrodescendiente. Estas se materializan en obras asociadas a la actividad de la caza, pesca, pintura, poesía, cerámica y otras de gran valor para los amantes de la cultura y arte en todas sus manifestaciones, estas características culturales han formado parte del atractivo turístico a pesar de que no se le ha posibilitado desarrollarse en su máxima expresión.

Esmeraldas actualmente atraviesa por una crisis cultural, que ha ido creciendo a través de los años por la falta de comunicación entre las antiguas y nuevas generaciones. Una de estas tradiciones corresponde a las leyendas.

La falta de interés dentro del núcleo familiar para fomentar el hábito de la lectura y la falta de difusión de actividades culturales, hace que los niños de las localidades afrodescendientes se inclinen hacia actividades inadecuadas y productos novedosos, haciendo deficiente la lectura frente al avance tecnológico.

Este trabajo de investigación propone rescatar el valor de estos rasgos culturales heredada de la población ancestral que de a poco se ha ido perdiendo. Es así que con la ayuda de las herramientas de investigación se pretende diseñar un libro ilustrado que tiene como desafío el desarrollo artístico y cultural de las tradiciones esmeraldeñas, y con ello fomentar la enseñanza aprendizaje por medio de la lectura.

1.2.1. Formulación del problema

¿De qué manera el diseño de un libro ilustrado de la leyenda tradicional esmeraldeña El Duende y la Tunda, permitirá mediante las técnicas de ilustración fortalecer la identidad cultural en niños y jóvenes de la ciudad de Esmeraldas?

1.2.2. Delimitación del problema

En los siguientes parámetros se delimita la investigación.

Objetivo de estudio: Leyenda tradicional esmeraldeña “El Duende y la Tunda”

Campo de acción: Libro ilustrado

Delimitación espacial: Provincia de Esmeraldas

1.3. Justificación

1.3.1. Justificación teórica

La importancia de este proyecto radica en prevenir la pérdida de saberes ancestrales y fortalecer las tradiciones de una cultura, porque la ilustración más que un medio para comunicar, es la transmisión de un mensaje conciso para atraer la atención visual y ayudar al entendimiento de sus tradiciones, costumbres, mitos, leyendas, etc.

Por lo cual , el presente trabajo de investigación va encaminado a aportar en los niños las enseñanzas de nuestros pueblos de origen y crear un aprendizaje significativo a través de ilustraciones que pueden servir en el área del conocimiento, conservar una herramienta pedagógica para las futuras generaciones, permitiendo que a través de este medio otras culturas sean partícipes de estos saberes, y utilizando la ilustración como medio para generar interés en la lectura, contribuir a la formación académica y al fortalecimiento de la identidad individual y colectiva.

1.3.2. Justificación aplicada

Un libro ilustrativo que provea información sobre las leyendas tradicionales esmeraldeñas y refuerce la identidad cultural en los niños, será un material didáctico que genere atracción visual y contextual; usando la diversidad étnica, ideológica y nacional, para poder expresar el concepto de una forma más clara. Además, despertará el interés en el lector sobre la identificación de esta cultura y sus principales características.

Es viable la elaboración de ilustraciones en las áreas relacionados al estudio de las culturas antiguas, ya que permitirá rescatar las raíces ancestrales de la provincia y ofrecerá la oportunidad de conocer de forma detallada las características de esta cultura; beneficiando a la niñez tanto en el ámbito informativo como en el ámbito gráfico y creativo.

Finalmente, la presente investigación procura ser un aporte práctico ya que se pretende dejar un precedente que ayude a los niños y niñas de la ciudad de esmeraldas al rescate de memorias ancestrales, mediante ilustraciones que aporten con una enseñanza aprendizaje más didáctico y recreativo.

1.4. Objetivos

1.4.1. Objetivo general

Elaborar un libro ilustrado de la leyenda tradicional esmeraldeña "El Duende y La Tunda" mediante las técnicas de ilustración para fortalecer la identidad cultural en niños y jóvenes de la ciudad de Esmeraldas.

1.4.2. Objetivos específicos

- Construir las bases para el marco teórico referencial con respecto a la leyenda, que sirva como material para el desarrollo del libro ilustrado.
- Estructurar el marco metodológico aplicando metodologías, técnicas y herramientas de investigación, a fin de recopilar información relevante, consistente y pertinente que sirva de base para la definición de las ilustraciones en el diseño del libro ilustrado.
- Ejecutar el diseño y difusión del proyecto de investigación del libro ilustrado, el mismo que aportará un aprendizaje más eficiente y promoverá la lectura en niños y jóvenes.

CAPÍTULO II

2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

2.1. Cultura

Cultura es el conjunto aprendido de tradiciones y estilos de vida, socialmente adquiridos, de los miembros de una sociedad. Incluyendo sus modos pautados y repetitivos de pensar, sentir y actuar (es decir, su conducta). Esta definición sigue el precedente sentado por sir Edward Burnett Tylor, fundador de la antropología académica y autor del primer libro de texto de antropología general (Harris, 2004, p. 19).

Cultura es una de las dos o tres palabras más complicadas del idioma. Se debe en parte a su intrincado desarrollo histórico en muchas lenguas europeas, pero fundamentalmente porque se la usa para hacer referencia a importantes conceptos en diferentes disciplinas intelectuales y en muchos sistemas de pensamiento distintos e incompatibles. La cultura es el conjunto de ideas, saberes, tradiciones, historias y costumbres que caracterizan y definen a un pueblo o clase social, y expresan la realidad de las diferentes formas culturales de la sociedad (Raymond, 1976, p. 87).

EL termino cultura, cuando se le emplea en los estudios científicos, no tiene el valor que le da el vulgo. En general se refiere a la forma de vida de cualquier sociedad, y no simplemente a las zonas que la misma sociedad considera como más elevadas o deseables. En esta forma, sería absolutamente correcto definirla como “la herencia social de los miembros de una sociedad”. Una cultura es la configuración de la conducta aprendida y de los resultados de la conducta, cuyos elementos comparten y transmiten los miembros de una sociedad (Linton, 1945, pp. 43,45).

2.2. Tipos de cultura

(Redaccion, 2020), expone que los tipos de cultura existen según la visión de la sociología y de acuerdo a la naturaleza:



Figura 1-2: Tipos de Cultura

Fuente: Redacción, 2020

Elaborado por: García, A. 2020

Explica (Raffino, 2020), existen muchísimas maneras de clasificar la cultura (o las culturas), algunas de las cuales pueden ser:

Según estrato social. Se habla de alta y baja cultura para referir, respectivamente, a la cultura de las clases privilegiadas y dominantes, y la del vulgo y la tradición popular. Durante muchos siglos se tuvo la primera como la verdadera cultura, pero hoy se entiende que ello es únicamente porque pertenecía a la élite letrada.

Según uso de la escritura. Se puede hablar de culturas orales o ágrafas, para aquellas que no conocen la escritura y dependen de la memorización para transmitir y conservar sus tradiciones, y de culturas letradas para aquellas que manejan la escritura y dependen de ella para hacerlo.

Según estado de desarrollo histórico. Dependiendo del lugar que ocupen en el transcurso de la historia humana, es posible hablar de culturas primitivas u originarias (aquellas con que inició la humanidad), culturas nómadas (errantes, de cazadores y recolectores), culturas agrícolas (aquellas centradas en la vida del agro), culturas urbanas (propias de la ciudad) o culturas industriales (posteriores a la Revolución Industrial y su cambio de valores).

Según religión. Es posible también dividir las culturas en base a su raíz religiosa, la cual determinó históricamente su rango de valores y su normativa moral y ética. Así, se habla de cultura cristiana, cultura islámica o musulmana, cultura judaica, etc.

2.3. Elementos de la cultura

Para (Usunier; & Lee, 2005) existen cuatro elementos esenciales de la cultura: el lenguaje, las instituciones, las producciones materiales y los símbolos:

El lenguaje. - El lenguaje que aprendemos en la comunidad donde hemos nacido y crecido, conforma y estructura nuestro punto de vista sobre el entorno que nos rodea. En este sentido podemos afirmar que el lenguaje es el elemento fundamental en la cultura.

Idioma. - El idioma es una forma de representar la realidad del que habla, la interpretación de esta realidad se ve afectada por el uso de frases y formas verbales las cuales dependen del nivel de educación y del contexto cultural de los interlocutores. Las diferencias lingüísticas son, precisamente, la causa de los malos entendidos en la comunicación intercultural. Cuando las diferencias en proceso de codificación y decodificación son ignoradas por los comunicadores, éstas persistirán en todo el proceso de interacción.

El contexto. - en muchos casos la comunicación depende del contexto: quién habla, en dónde y cuándo dice algo. Los siguientes son componentes del contexto: situación, la gente involucrada, su edad, si es hombre o mujer, el estatus social y profesional al que pertenece, entre otros.

Según (Raffino, 2020) toda cultura se conforma a partir de seis elementos básicos:

Valores. Consideraciones compartidas de lo deseable e indeseable, lo trascendente y lo efímero, así como la dirección que ha de tener la existencia respecto a la sociedad.

Normas y sanciones. Un código de leyes, básicamente. Una normativa por la cual las sociedades eligen regirse, ya sea explícitamente (lo legal), protocolarmente o subjetivamente. No todas las leyes están dichas, ni escritas en piedra.

Creencias. Un conjunto de ideas sobre cómo operan la vida y el universo, sobre el propio ser humano y su lugar en el mundo, y le dan propósito y dirección a la vida.

Símbolos. Emblemas, formas o signos que contienen un significado potente dentro de la cultura, representando su modelo de vida o su tradición ancestral, o algún elemento considerado icónico e identificativo de la misma, como es la cruz del cristianismo, por ejemplo.

Idioma. El código compartido de sonidos que permite comunicarse, junto con el modo específico de hablarlo, derivarlo, cambiarlo y emplearlo creativamente (literatura), forman parte vital del acervo de una cultura. Se dice que el lenguaje es el espejo de la cultura.

Tecnología. El cuerpo de conocimientos y aplicaciones de ellos que se derivan del deseo humano por manipular la realidad y adaptarla a sus necesidades y sus antojos. Las grandes revoluciones tecnológicas acarrearón cambios culturales profundos.

2.4. Actualidad de la cultura en el Ecuador

“La rica historia de Ecuador y su diversa geografía han ayudado a forjar las identidades culturales de las comunidades que se encuentran a lo largo de costas del Pacífico, se asientan sobre los fríos paisajes montañosos andinos y se extienden a través de los ecosistemas de exuberante vegetación de la selva amazónica. Con una población de unos 17 millones de habitantes el país se divide casi por igual entre costeros y serranos, y un 6% restante vive en "el oriente", la selva ecuatoriana ocupa la parte oriental del país” (Ideal, 1986).

Ecuador es un país multiétnico, y su población es de herencia indígena, africana y europea. La mayoría de los ecuatorianos son mestizos, con una mezcla de ascendencia española e indígena. Más de un millón de ecuatorianos tienen ancestros africanos, y muchos de ellos viven en las regiones del noroeste: Esmeraldas y Chota. Las tradiciones culinarias varían mucho según la región: los elementos gastronómicos costeros a menudo son el pescado y las legumbres, mientras que la cocina andina prefiere la carne, el arroz y el maíz molido. Los visitantes de Ecuador pueden disfrutar frutas exóticas, sabroso marisco, como los camarones picantes marinados en limón, y una sorprendente variedad de papas entre otros sabores distintivos.

Para (Halberstadt, 2013) la cultura ecuatoriana es: Los distintos grupos humanos que se han establecido en Ecuador desde Europa, África, etc., así como las muchas nacionalidades indígenas autóctonas del país, todos, han contribuido a lo que hoy podemos denominar como cultura ecuatoriana. Desde las ricas y variadas tradiciones culinarias hasta las costumbres a la hora de celebrar las diversas festividades religiosas, es todo un placer el explorar la cultura ecuatoriana.

“Además de estas numerosas y variadas culturas nativas, Ecuador tiene una pujante cultura mestiza y una considerable cultura afroecuatoriana (medio millón de individuos, aproximadamente), descendientes de los esclavos africanos, traídos al país en el siglo XVI para trabajar en las plantaciones cañeras de la Costa y que son famosos culturalmente por su música conocida como Marimba” (Halberstadt, 2013).

2.5. Cultura afroecuatoriana de Esmeraldas

La necesidad de profundizar en los valores que identifican al pueblo negro, nos lleva a investigar y analizar dos campos que se presentan propicios para ahondar sobre cada uno de los elementos que resaltan la cultura afroecuatoriana.

Estos dos campos son: lo relacionado con el aporte literario, muy rico y abundante; y lo relacionado con el aporte vivencial que brinda la gente, en especial el anciano, que ha ido transmitiendo oralmente toda una variedad de elementos culturales ya en la religiosidad, bailes, danzas, costumbres, etc.

El pueblo afroecuatoriano está considerado como un “pequeño grupo” dentro del Estado ecuatoriano. Los territorios de asentamiento ancestral de las comunidades negras son: el Valle del Chota, La Concepción, Salinas y Guallupe, en las Provincias de Imbabura y Carchi; y la Provincia de Esmeraldas. Para el pueblo afroecuatoriano el territorio es el patrimonio más importante: pues ellos nos permiten sentirnos parte de la comunidad y nos vincula con nuestros antepasados, brindando un sentido de pertenencia al grupo y dando seguridad personal y comunitaria (Apostolico; & IFA, 2009, pp. 128,130).

(García, 2009) considera que la cultura afroecuatoriana es: “Las múltiples tradiciones y herencias culturales, que los mayores guardaron en su ser interior, hoy entendidas como filosofías y doctrinas para la vida y para la muerte, son las que ahora definen nuestra identidad cultural, orientan nuestro ser en lo cotidiano y nos animan, para definimos como una Nación Cultural de Origen Africano en el Norte de Esmeraldas”.

Los territorios ancestrales con sus múltiples espacios de uso y aprovechamiento de los recursos, donde los guardianes/as de la tradición: con su música, su poesía, sus saberes curativos, sus técnicas agrícolas y miles de secretos sobre la vida y la muerte, vuelven a ser, hombres y mujeres con identidad cultural propia, nacida en la diáspora, en la tierra de las esmeraldas, donde los rasgos de las culturas africanas siguen siendo el más importante referente de los orígenes.

En la cultura de origen africano que vive en la tierra de las esmeraldas y más allá, la tradición oral, es la herramienta principal al momento de ordenar los contenidos de la tradición y la cultura. Los saberes, los secretos y todo el mundo de la cultura se transmiten por la palabra. “La palabra de los mayores, por ser la voz de los ancestros es fuerza vital para apuntalar los sentimientos de pertenencia a los orígenes locales, pero también para reconocer herencia común con otros grupos de afroecuatorianos/as que tienen el mismo origen”.

2.5.1. Demografía

Esmeraldas está en el noroccidente del Ecuador lindante con el Océano Pacífico, la República de Colombia y las provincias del Carchi, Imbabura, Pichincha y Manabí. Es una de las provincias menos pobladas, con una mayoría negra. Juntamente con Imbabura es la provincia con más negros en el país. La provincia tiene 5 cantones: Esmeraldas, Quinindé, Muisne, San Lorenzo y Eloy Alfaro (Speiser, 1989, p. 9).



Figura 2-2: Mapa político de la provincia de Esmeraldas

Fuente: La Hora, 2015

2.5.2. Idioma

Visto que los negros esmeraldeños provienen de las tribus más distintas del África no podían mantener un idioma propio. Desde el principio de su estadía en Esmeraldas les tocó hablar castellano, pero sí desarrollaron un dialecto propio: hablan muy rápido, comiéndose algunas letras, sobre todo las 's'. Además, existe una serie de palabras que no se conocen en otras partes, como potro por canoa, mamporra por guineo y otras más. Sobre todo, en los chistes y cuentos se notan estas palabras propias y también otras que tienen un doble sentido. No conocido fuera del medio (Speiser, 1989, p. 35).

El lenguaje, al ser el elemento transmisor de una serie de pautas culturales, tiene un rol fundamental. En el caso de la cultura afro esmeraldeña. Este fenómeno también se manifiesta con una particularidad muy interesante; existe una verdadera lucha entre el lenguaje “tradicional”, no solamente a nivel de vocabulario y estructura gramatical, y un lenguaje “moderno” en el que nos

encontramos con una serie de incorporaciones de palabras nuevas o de palabras antiguas con diverso significado (Naranjo, 1996, p. 259).

2.5.3. Origen y evolución histórica

Algunos historiadores están de acuerdo en que la llegada de los africanos que vivían en las ciudades españolas, al momento de los hechos del descubrimiento y colonización de América, tiene una gran importancia histórica; al estudiar la presencia de estos afro-españoles se puede descubrir que no solamente estaban presentes en los hechos de la colonización sino en los eventos del descubrimiento.

En esos duros tiempos, los africanos y muchos afro-hispanos sufrían como los europeos la resistencia a la penetración en las nuevas tierras. En cierta manera, los negros que acompañaban a los españoles se sentían aliados de los “conquistadores”, y así los veían los indígenas. Pero con el andar de los años, los indios veían en los negros aliados importantes en sus luchas contra los colonizadores europeos (Apostolico; & IFA, 2009, p. 28).

En Ecuador, la historia de los afrodescendientes empieza en el siglo XV cuando comenzó la esclavización en América. La esclavitud de africanos que se produjo entre los siglos XVI y XIX en las colonias americanas constituye un fenómeno fundacional de lo que hoy se conoce como la diáspora africana en América de la cual forman parte los afrodescendientes del Ecuador.

Para Julio Le Riverend, “los negros llegan a la América desde la primera década del Descubrimiento”, incluso llegaron con Cristóbal Colón. Explica además que “su forzada emigración no cesa desde 1680 hasta 1770. Sin embargo, cada zona y puede afirmarse que cada país tiene su cronología propia. Colón traía negros en sus naves, pero habían de pasar años antes de que los africanos fueran introducidos en cantidades estimables y que se organizara su empleo en el desarrollo de las economías coloniales” (Sanchez, 2014, p. 14).

2.5.4. Aspectos religiosos

La expresión religiosa popular afro esmeraldeña, por ejemplo, se comprende como un cúmulo de sincretismos católicos y africanos, vivenciados por medio de la adoración y celebración a los santos y a las vírgenes católicas. Se trata de una tradición cultural que viene desde la Colonia. Esto es visible en toda una parafernalia católica de santos, vírgenes y diablos, así como también en las oraciones, secretos e invocaciones que contribuyen para el éxito en la práctica de la religiosidad popular afroecuatoriana.

El mundo del conocimiento tradicional de las comunidades afrodescendientes cuenta con una serie de actos complejos de carácter ritual donde se desarrollan conjuros, invocaciones espirituales y santorales, rezos, letanías, cantos, exorcismos, iniciaciones, limpiezas, unguentas y adivinaciones. El rito como toda ceremonia vinculada con creencias en lo sobrenatural y con los actos sociales, usos y costumbres que se repiten variablemente (Sanchez, 2014, pp. 82-83).

Afirman los estudios de las culturas negras en América que una gran parte de la actividad cultural del hombre y la mujer de origen africano, está “sumergida, mezclada de religiosidad”. Esta se constituye en el fondo cultural básico de este pueblo, entendido como un proceso de interinfluencia entre el individuo y el grupo cultural. En nuestra religiosidad afroecuatoriana y afroamericana tratamos de descubrir la vigencia cultural de sus expresiones y, a su vez, la relación que tiene con lo sagrado.

La religiosidad afroecuatoriana se manifiesta sobre todo en el culto a la muerte y en el culto a los santos; impregnada de prácticas que contribuyen a la sociabilidad y explosión vital. En conclusión, nuestro pueblo afroecuatoriano posee varios tipos de religiosidad que tienen contenidos comunes, pero cada uno mantiene su parte específica (Apostolico; & IFA, 2009, pp. 132-133).

2.6. Leyenda

“Una leyenda popular se nos presenta actualmente como anónima y como limitada a una región particular, es preciso seguir su desarrollo a través del tiempo y del espacio, ver qué elementos se han ido infiltrando en ella, cuál fue el origen o de qué hecho se deriva, qué influencias han intervenido en su transformación” (Arias, 1954, p. 25).

Según (Valenzuela, 2011, p. 9) expresa: “Las leyendas son narraciones que, de forma similar a los mitos, no tienen un autor o mejor dicho no se sabe quién es. Es posible afirmar, con toda clase de reserva, de que las leyendas, más que un autor, son un producto colectivo; son narraciones de dominio público y, por lo tanto, hay tantos autores como versiones, en una misma generación o entre diferentes.

En consecuencia, es común la transformación de la leyenda, de forma intencional o casual, cuando se aumenta o quita información, se interpreta o se actualiza la historia. Tal vez la esencia de la leyenda sea su condición de cambio o adaptabilidad y no tanto la veracidad de los hechos o la fidelidad a una versión”.

2.6.1. Características de las leyendas

Para (García, 1958, p.3), la leyenda es una narración tradicional fantástica esencialmente admirativa, generalmente puntualizada en personas, época y lugar determinados". Las características de las leyendas son diversas puesto que no tienen ningún orden o un formato a seguir, y señala en ellas una serie de características muy interesantes para tener en cuenta a la hora de profundizar en el género:

- ✓ Personificación y transpersonificación (personajes concretos con nombres y apellidos que nacían en una leyenda y a partir de esa pasaban a otra).
- ✓ Contaminación (elementos de una leyenda en otra).
- ✓ Geminación (coordinación de dos leyendas sometidas a unidad de trama).
- ✓ Acumulación (se deriva de la anterior y se denomina también
- ✓ Cristalización, porque se yuxtaponen distintos temas alrededor de un sencillo núcleo inicial).
- ✓ Temperación y destemperación (en las leyendas históricas el tiempo es determinado; en otras, indeterminado y en algunas orales es el pueblo quien determina el tiempo).
- ✓ Localización y deslocalización (ambas son frecuentes en leyendas hagiográficas).

Otras características que también señala son propias de toda la literatura de tradición oral ("confusiones léxicas", "anacronismos", etc.) que dan lugar a distintas versiones de las mismas leyendas con sus propias variantes.

2.6.2. Tipos de leyendas

Usualmente las leyendas están relacionadas con la cultura popular tradicional de los pueblos. Algunas son muy antiguas por lo que fueron mutando a medida que se transmitían de forma oral. En estos relatos se pueden rastrear los sentimientos más profundos de una comunidad, su entorno, su religiosidad y su identidad.



Figura 3-2: Tipos de leyendas

Fuente: Raffino, 2020

Realizado por: García, A. 2021

Según la temática:

- ✓ **Leyendas religiosas.** Relatan la vida de santos y de grandes personajes justicieros.
- ✓ **Leyendas escatológicas.** Relatan historias que hacen referencia a la vida después de la muerte.
- ✓ **Leyendas etológicas.** Explican cómo fueron creados los distintos elementos que componen la naturaleza, son frecuentes en la cultura indígena.
- ✓ **Leyendas históricas.** Este tipo de leyendas narran sucesos históricos que pueden combinar la realidad y la ficción, no obstante, se pueden aprovechar en la Geografía para identificar los cambios que se han producido a través del tiempo en el espacio y el paisaje (Raffino, 2020).

Según su origen:

- ✓ **Leyendas locales.** Son relatos autóctonos propios de una región o provincia.
- ✓ **Leyendas rurales.** Son historias que se desarrollan y se transmiten en el campo.
- ✓ **Leyendas urbanas.** Son historias que se conocen en la actualidad y tienen vigencia.

2.7. Leyendas ecuatorianas

Las leyendas ecuatorianas han formado parte de nuestras costumbres y tradiciones durante mucho tiempo. Estas han sido transmitidas de generación en generación mediante nuestros ancestros que contaban sus vivencias o las de la comunidad, principalmente sobre los hechos

sobrenaturales que habían sucedido en el pueblo. La presencia de un fantasma o de un ente maligno era el enganche de las historias; con eso se llegaba a atemorizar a los oyentes con el fin de que puedan concientizar y cambien su estilo de vida.

Conservar esta tradición es muy importante, debido a que es parte de la identidad cultural del Ecuador. El alcance que han tenido las leyendas urbanas en el país es interesante, pues casi todas las ciudades tienen su respectiva historia que está estrechamente ligada a su identidad. La función de los mitos y leyendas que se han originado en las zonas rurales varía, en ellas se recogen relatos de carácter social, ético y moral. También se caracterizan por tener una carga de misticismo y magia, estas narran a su vez experiencias que han tenido las personas de una manera directa (Muñoz, 2020).

Define (Navarro, 2015, p. 18) que: “Las leyendas ecuatorianas aparecieron de hechos y experiencias de personajes célebres de aquel tiempo que al ser transmitidas entre una y otra persona se fueron convirtiendo en algo real mezclado con algo ficticio y así fueron teniendo modificaciones es por eso que algunas leyendas tienen varias versiones de una misma.

En las leyendas propias del Ecuador se caracterizan por mostrar nuestro folklor, mitos y costumbres, manteniéndose vivas de generación en generación y que se fueron dando en forma oral, también se confunde con episodios históricos verdaderos porque muchas de ellas se dieron en una época y en un lugar específico; cabe recalcar que son muy importantes contarlas porque a más de ser narraciones extraordinarias hacen valorar la identidad ecuatoriana y así sentirse orgullosos de nuestro origen y a su vez de la riqueza cultural de nuestro pueblo.

2.7.1. Leyendas tradicionales de Esmeraldas

Según (Arboleda, 2006, p. 8) podemos apreciar las leyendas de distintas provincias, como la de los afroecuatorianos que cuenta con una rica tradición oral, variada y se convierte en una herramienta principal al momento de transmitir saberes a través de la palabra. “toda palabra, todo secreto, todo saber, toda práctica cultural que, viniendo de los ancestros, nos hace particulares, es palabra confiable y de ella tenemos mucho que aprender”, de esto se concluye que es a través de la palabra que se forja la identidad e historia de un lugar.

El autor (Speiser, 1989, pp. 51-52) argumenta: “La población negra de Esmeraldas conoce una serie de mitos y leyendas que se basan en su visión de las almas de los muertos, creencia traída del África. Estos personajes mitológicos están presentes en la vida de las comunidades rurales no sólo a través de los cuentos sino también por las experiencias propias que se tiene con ellos sobre

todo de noche. Como tales no sólo presenten una presencia del mundo del más allá dentro de la vida diaria, sino también tiene una función de protección”.

2.7.2. Leyenda del Duende y la Tunda

2.7.2.1. La Tunda

Para (Educación, 2018, p. 72), expone en su libro: “La leyenda de la Tunda es una de las más conocidas en Esmeraldas y se extiende por todo el Pacífico colombiano. Mito narrado a niños y jóvenes para inculcarles valores éticos como el respeto y la obediencia a sus padres y personas mayores, sean conocidos o no, se orienta a los niños y jóvenes a que cumplan con sus obligaciones responsablemente y sobre todo a que cuiden el bosque, es decir, la vida”.

Según (Naranjo, 1996) expone: “Uno de los mitos más importantes de la cultura afro esmeraldas que se extiende por las costas del pacífico ecuatoriano y colombiano, este personaje mítico es “inventado”, existiendo varias versiones sobre la Tunda, a nivel tanto de su apariencia física, así como de lo que ella hace; no obstante, la mayoría de versiones coinciden es decir que es un espíritu o viento malo que adopta la forma de una mujer negra.

La Tunda la describen quienes la han visto como una mujer grande y que tiene la capacidad de adoptar formas humanas parecidas a los seres queridos, generalmente a las madres, tías o abuelas. Cuando hace su aparición a niños que se comportan mal (irrespetan a sus padres, son desobedientes, no cumplen con las tareas, etc.), los llama y mediante engaños les invita para que le sigan y así se los lleva por el monte, que es donde vive la Tunda. Cuando sucede esto, los abuelos y las abuelas dicen que les entundó.

El monte es el mundo de este personaje, y por eso se enoja mucho cuando lo maltratan. Se alimenta de camarones y cangrejos. La Tunda tiene poderes sobrehumanos, se dice que es ella la responsable de conjugar el sol y la lluvia, y cuando esto pasa la gente del Pacífico dice que “la Tunda está pariendo”. A pesar de que muchos la ven como un personaje mitológico malo, en realidad es quien provoca y cuida la vida.

En conclusión, este personaje mitológico siempre ha estado en la vida cotidiana de los afros esmeraldeños siendo uno de los mitos más representativos del pueblo negro, como forma de vida y la relación con la naturaleza de manera sobrenatural.

2.7.2.2. *El Duende*

Según (Rosas; & Dávila, 2010) comentan que: El Duende no es más que un personaje que representa los excesos y la picardía popular, no tiene malicia, pues comparte sus conocimientos a quien se los pide; pero la Tunda es un personaje femenino de gran malicia.

En el año de 1996, en un lugar llamado La Barraca, Carmita, una niña de 6 años, de ojos grandes y pelo lacio, muy bonita, se despertó a media noche, y al no encontrar a la madre a su lado, salió de la casa en su búsqueda.

“No se puede caminar solo por las oscuras callejuelas de Esmeraldas, el duende, un pequeño pero siniestro ser, acecha a sus víctimas, pocos pueden contar su experiencia, pocos salen ilesos de su encuentro”. (Digiofi, 2021)

En el camino se encontró con un pequeño que le seguía. Se le reía y la llamaba con silbidos. Ella sintió miedo y comenzó a correr, pero el pequeño la alcanzó y no le dejaba pasar. La niña comenzó a llorar y gritar. Él le regalaba caramelos de colores, besitos de novia y una pañoleta. Pero ella no quería nada. El Duende le cantaba y le bailaba, jugaba con su cabello y le hacía muecas para entretenerla. Cuando la niña se dio cuenta, la llevaba por un callejón oscuro. Se asustó aún más. Unos perros empezaron a ladrar desesperados y fue cuando un vigilante se percató de lo que sucedía y disparó dos tiros al aire.

El guardia se acercó a donde la niña que estaba llorando. La tomó en sus brazos y la llevó a su madre. La madre al ver a su hija le preguntaba una y otra vez qué le había sucedido. Y la niña le contó con lujo de detalles. Las personas que estaban allí murmuraron que no era otro que el Duende. Desde aquella noche la niña era perseguida por el Duende. No se le podía dejar sola a Carmita porque el Duende la llamaba con silbidos que solo ella escuchaba. Buscaron a una curandera, quien les dijo cómo ahuyentar al Duende. Le rociaron agua bendita en todo el cuerpo, rezándole el Credo y el Ave María, por nueve días consecutivos.

Con esto el Duende dejó a la niña. Lo extraño es que Carmita sabía varias canciones y decía que el Duende le enseñó con una muy bonita voz durante su traumático encuentro. Son varias las localidades dentro del Ecuador que han reportado por medio de la cultura popular y la tradición oral la presencia de estos pequeños seres misteriosos; que aparecen únicamente en las noches, aprovechándose de la penumbra para fastidiar y asustar a sus víctimas.

2.8. Narración

La narración, según (Reyes, 1984, p. 20), expone: “Es la forma discursiva que, al parecer de manera universal, refleja la organización humana de la humanidad, su significado, el sistema de valores en que se asienta ese significado. Contar es poner orden y lugar, ya sea a actos humanos, ya sea a acontecimientos naturales, ya sea a las abstracciones del pensamiento (dinamizando, metafóricamente, incluso el estatismo de los modelos”.

El reconocimiento del valor de la narración se presenta en estos tiempos como una «vuelta al origen». Antes de la invención de la escritura, todas las culturas utilizaban la narración como el elemento determinante para entender, explicar, e incluso transformar la realidad. La narración oral y escrita ha permitido desde siempre conservar los elementos más relevantes de una cultura de generación en generación. A través de la narración nuestros ancestros han podido legar el conocimiento de la realidad inmediata, pero también de la realidad más trascendental.

En las culturas orales, y en buena parte de las culturas premodernas, la narración ha tenido y sigue teniendo el privilegio de ser el medio esencial para la transmisión de los saberes relevantes de la cultura (Freja, 2015, p. 10).

En el campo de la literatura, narrar significa dar cuenta de uno o varios acontecimientos; por lo cual, el género narrativo se caracteriza por relatar hechos que les suceden a uno o varios personajes, en un espacio o tiempo determinados. En el caso de las narraciones literarias, todo autor tiene una manera propia de referir hechos, es decir, de narrar. Un mismo hecho, narrado por dos escritores, se presentará de modo diferente. Quizá ambos modos proporcionen la misma información, pero uno de ellos acentuará aspectos que el otro no, y viceversa (Cacho, 2015, pp. 76-79).

2.8.1. *Narración Visual*

La narrativa visual estudia las formas de transmitir mensajes con imágenes, ya sean en movimiento, únicas o en colecciones. Las figuras de la narrativa visual son todas aquellas técnicas y recursos que afectan a la imagen, a su capacidad de transmitir información y a su eficacia en tal propósito. Dentro de este concepto hay figuras que afectan más a la estética, aunque es indisoluble del mensaje, al contenido de la información, a la forma de transmitirlo, etc. Algunas de estas figuras son muy sensoriales y se aprecian de forma directa y otras requieren de un esfuerzo de abstracción, de esforzar la imaginación en su interpretación (Ruiz; & Casona, 2017, p. 2).

Si hablamos de la narrativa visual esta incluye cualquier manifestación que pueda ser percibida por el sentido de la vista; desde las formas gestuales del rostro humano, los movimientos físicos de las extremidades del cuerpo humano como brazos, piernas y manos, hasta los movimientos cinéticos. Todas estas formas visuales no solo se presentan ante nosotros como elementos perceptivos y de sensación. Son también formas susceptibles de significación que además de producir excedentes de sentido, pueden ser utilizados como elementos narrativos, que ayuden en la codificación de historias y relatos, siempre y cuando (y esto es fundamental) exista un elemento relator de los hechos acontecidos (Portillo, 2013, p. 42).

2.8.1.1. Elementos de la narración

Para (Raffino, 2020) los elementos de la narración pueden esquematizarse de la siguiente manera:

- ❖ **Historia:** Es un relato popular que funde la realidad con la fantasía al distorsionar los hechos reales que en su momento constituyeron “una noticia”.
- ❖ **Personajes:** Son seres que van dejando sus cualidades humanas a medida que se van dotando de poderes extraordinario, debido al manejo potencial de sus valores (héroes) o de sus contravalores (antihéroes).
- ❖ **Narrador:** Generalmente es extradiegético porque establece la síntesis de una creación colectiva en la que han participado no sólo muchos seres humanos, sino también muchos pueblos.
- ❖ **Espacio:** El espacio de la obra y los lugares geográficos donde sucede la historia son diversos; ya que una leyenda tiene diferentes versiones y cada versión refleja valores y costumbres de la región en que se crea.
- ❖ **Tiempo:** Tiene una relación directa con la cultura en la que se desarrollan. No debe olvidarse que este tipo de textos son de tradición oral y se transmite de padres a hijos, de generación en generación.

2.8.1.2. Estructura de la narración

Para (Uriarte, 2020) las narraciones operan como relatos literarios, por lo que suelen regirse por la clásica estructura aristotélica:

- ❖ **Inicio.** Plantea el mundo del relato y se introduce al personaje protagonista.
- ❖ **Complicación.** Surgen las dificultades, generalmente a consecuencia de haber traspasado una norma, haber desoído un consejo o por motivos semejantes.
- ❖ **Desenlace.** Aquí se manifiesta el cambio (como el inicio de una costumbre, o el surgimiento de una especie animal o vegetal). Rara vez retorna a la normalidad de inicio.

2.8.1.3. Elementos narrativos visuales

➤ Elementos plásticos

Mi teoría comienza con una lista de los elementos del diseño. Es necesaria ya que los elementos formarán la base de todas nuestras futuras discusiones. En realidad, los elementos están muy relacionados entre sí y no pueden ser fácilmente separados en nuestra experiencia visual general. Tomados por separado pueden parecer bastante abstractos, pero reunidos determinan la apariencia definitiva y el contenido de un diseño (Wong, 1979, p. 11).

➤ Iconicidad de la imagen

Bajo el concepto de (Villafañe; & Mínguez, 2002, p. 40) menciona: “El nivel de realidad que se basa en la semejanza entre una imagen y su referente y que se expresa a través del grado de iconicidad, el cual constituye una primera variable de definición para la imagen fija-aislada. La iconicidad se puede evaluar, en sentido relativo, gracias a las llamadas escalas de iconicidad. El grado de iconicidad es una variable que puede influir decisivamente en el resultado visual o en el uso pragmático de una imagen.

Para (Eco, 1977, p. 308) define a la iconicidad de la imagen como: “Signos icónicos que imitan algunos aspectos de los objetos y se consideran que, con tal de que reproduzca ciertas propiedades, se realiza la impresión de semejanza. A veces la semejanza se reconoce con tal de que, aun siendo diferente la forma del imitans de la del imitatum, el llamado “icono” desempeñe la misma función del objeto.

Ahora de lo que se trata es de demostrar que bien la presencia de ciertos rasgos elementales, bien la presencia de una fuente “idéntica”, no constituyen el resultado, sino la operación constitutiva de la impresión de iconismo.



Figura 4-2: Grado de iconicidad

Fuente: Ayuso, 2017

➤ Matiz o Tono (Cromática – Expresividad)

Según (Villalobos, 2017), se refiere: “El tono o cromaticidad, es la característica que nos permite definir cada uno de los colores: verde, rojo, amarillo etc. El tono es cada una de las bandas en que se divide luz solar blanca al ser descompuesta por un prisma. A estas bandas los denominados colores y se clasifican en siete: rojo, naranja, amarillo, verde, azul, añil y violeta. A partir de estos colores se derivan los tonos intermedios.

El color es, ante todo, una experiencia sensorial. Para producirse requiere, tres elementos: un emisor energético, un medio que module esa energía y un sistema receptor específico. Las tres fuentes de la experiencia cromática son, en ese sentido, la luz, las superficies de los objetos y la retina. El estudio de la experiencia cromática ha de partir, necesariamente, del análisis de la energía que la produce. El matiz de un color coincide, más o menos, con un cierto valor de longitud de onda, pero este puede variar manteniendo la longitud de onda constante al cambiar la intensidad (Villafañe, 1985, pp. 112-113).



Figura 5-2: Cromacidad del color

Fuente: Villalobos, 2020

➤ Perspectiva

La perspectiva es el elemento plástico que hace posible la visualización sensorial del espacio pictórico. En virtud de la misión que le compete, la definiríamos diciendo que es “el dibujo del espacio” (López, 1970, p. 123).

Por medio de la perspectiva se expresa el cambio de tamaño y forma de las cosas, según su distancia, desde determinado punto de vista. Una de las reglas perspectivas más fundamentales, es la de que todas las paralelas rectas, al separarse de la vista por la distancia, conducen a un punto de vista común, llamado unto de fuga y de que éste, situado sobre la línea de horizonte, siempre está a nivel del ojo (Díaz et al., 2017, pág. 15).

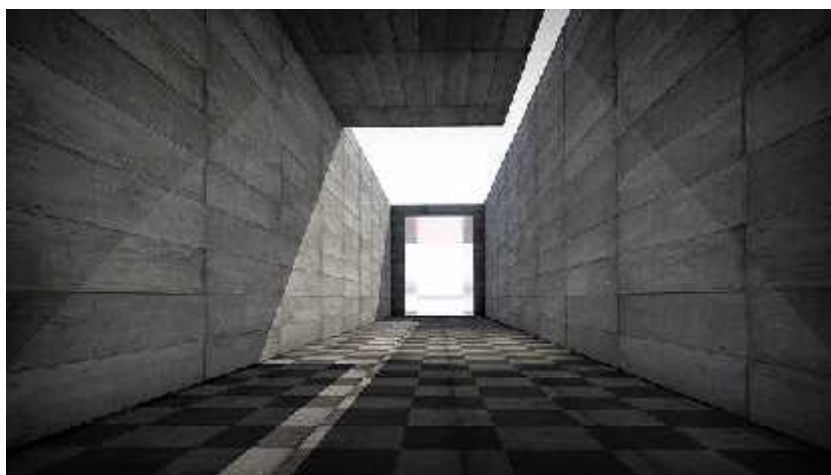


Figura 6-2: Perspectiva frontal

Fuente: Pérez & Gardey, 2009

➤ Forma

Lo primero que vemos cuando nos colocamos frente a una pintura es una forma, o mejor, un conjunto de formas. Las formas que hacen al mundo, al cosmos, son incalculables: cada una es imagen de algo y encierra una significación. Quiere decir que la forma debe ser un todo concreto, acabado, con aspiración a la permanencia; sólo así se consigue tener conciencia de lo que ella es (López, 1970, p. 31).

Para (Villafañe, 1985, p. 126) el término forma hace referencia al aspecto visual y sensible de un objeto o de su imagen, al conjunto de características que se modifican cuando dicho objeto cambia de posición, de orientación o, simplemente, de contexto.



Figura 7-2: La Forma (Lenguaje visual)

Fuente: Llasera, 2020

➤ Luminosidad

La luminosidad se refiere a la claridad u oscuridad de un color, esto es, su relación con el blanco, el negro y todos los grises intermedios, lo que favorece la representación adecuada de la luz y los fenómenos lumínicos (Olmedo et al., 2016, pp. 182-183).

La autora (Joly, 1993, pp. 104-105) señala que el tratamiento de la luminosidad está cerca de la del color porque la luz, al igual que los colores genera en nosotros en estado psicofisiológico determinado, un estado que, al igual que sucede con el color, está relacionado con nuestra experiencia del mundo, de modo que una luminosidad jerarquiza la visión porque primero miramos la zonas claras, después las intermedias y, finalmente, las de sombra, lo que supone dos cosas: que la trayectoria de la mirada está vinculada al trayecto luminoso, o que, la zona clara es un indicador de lectura.



Figura 8-2: El Lenguaje del color

Fuente: Florentino, 2015

➤ Elementos compositivos

La composición para (Hall, 2011, p. 74), es el cuidadoso orden que se le da a determinados elementos o formas dentro de un espacio, que pueden variar en color y niveles de figuración pero que están destinadas a la correcta comunicación de un mensaje.

Para (Cuevas, 2012, p. 5) define: “La composición es la estructura del lenguaje visual que nos permite comunicar el mensaje. Es la disposición de los elementos en el espacio, la relación que existe entre ellos y entre éstos y el sustrato, es decir, la base sobre la que descansan. Siempre hay composición como cuando escribimos letras sobre un papel, es decir, existen los elementos y se relacionan de alguna forma, pero no siempre eficientemente para lograr comunicar el mensaje”.

➤ Posición

Según (Torres, 2017) estos elementos se emplean para definir las interacciones entre las distintas formas que constituyen a un diseño entre ellos tenemos: “La posición de cada objeto o forma dentro de una composición viene dada por su ubicación con respecto al marco que delimita la imagen (se puede tomar como referencia el centro del plano).

Este factor implica la interacción de las formas con respecto a la estructura del diseño. Por eso se entiende como un elemento de relación. A su vez este aspecto va a depender del resto de los elementos y de la estructura general del diseño. La posición de los elementos juega un papel primordial para la relación visual de los diseños, por ello hay que saber muy bien qué lugar se colocaran los elementos dentro del diseño”.

(Wong, 1979, pp. 11-12) denomina así a los elementos que gobiernan la ubicación y la interrelación de las formas en un diseño. Algunos de ellos pueden ser percibidos, como la dirección y la posición, y otros pueden ser sentidos, como el espacio y la gravedad. La posición es juzgada por la relación de la forma respecto al cuadro o la estructura.

La posición de una forma es reconocida por su relación con el marco, o el centro, o la subdivisión estructural que la contiene, o las líneas estructurales cercanas u otra forma. Los contrastes comunes de posición son: arriba/abajo, alto/bajo, izquierda/derecha, céntrico/excéntrico (pág. 73).

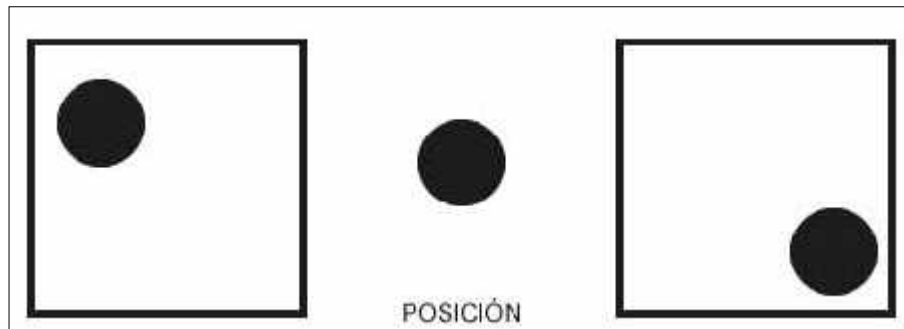


Figura 9-2: Posición de la imagen visual

Fuente: León. 2016

➤ Ángulos

El ángulo o punto de vista se valora a partir de la altura de la mirada del hombre, la mirada “natural”, por lo que este elemento puede reforzar o puede contradecir la impresión de la realidad. En general, la toma a la altura de los hombros es la que proporciona mayor sensación de realidad y de “naturalidad” a la escena, ya que imita a la visión “natural” y se diferencia de otros puntos de vista que son más sofisticados (Joly, 1993, p. 104).

El punto de vista es el ángulo de visión con que el autor fotografía, graba o dibuja la secuencia, y también toma como referencia la figura humana, es decir, la altura adoptada con respecto a la mirada del espectador (Hill, 2020, p. 21).



Figura 10-2: Tipos de Ángulos

Fuente: Hill, 2020

➤ Planos

El plano es, específicamente un ente geométrico que se distingue por tener dos dimensiones y por pertenecer a ese mundo de abstracciones que da un significado a la palabra geometría. Pero al incorporarse al universo de las formas plásticas ese mismo ente cambia de apariencia y de significación; algo le queda, sin embargo: la forma bidimensional que la impone en mayor o menor grado según convenga al creador a quien se ha entregado. El plano amasa las imágenes que constituirán el tema del cuadro; pero también estructura el espacio donde dichas imágenes viven “comunicando”. Por eso, y en un paso más que se cumple en el ciclo evolutivo, el plano aparece simultáneamente como fondo y forma (López, 1970, pp. 53-58).

El plano es, junto con el punto y la línea, un elemento expresivo del lenguaje visual y se utiliza para dibujar formas. Desde el punto de vista geométrico, una sucesión de líneas yuxtapuestas, es decir, líneas paralelas y trazadas una junto a otra, origina un plano, una superficie bidimensional (ancha y alta), infinita en todas sus direcciones. Pero para poder dibujar objetos con el plano, limitamos su forma con un contorno.

Los planos se pueden denominar también figuras y dependen de la forma originada por la línea cerrada. Existen muchos tipos de planos, pero su tamaño siempre será lo suficientemente grande como para que no sea un punto. Según su forma, se pueden distinguir dos tipos de planos: los geométricos, de formas regulares (triángulos, cuadrados, círculos, etc.), y los planos orgánicos, de formas libres e irregulares (Hill, 2020, p. 50).



Figura 11-2: Plano visual

Fuente: Báguena, 2014

➤ Encuadres

Es la primera decisión fotográfica y en ella se dilucida que porción del mundo queremos mostrar sabiendo que tan decisivo es lo que se muestra como lo que se oculta. Y dentro de las cosas mostradas, la selección de una de sus mil caras posibles, es decir, la composición condiciona profundamente su significado.

Encuadrar es mirar, dirigirse a un espacio que ha sido previamente seleccionado y manipulado en busca de esa mirada, y que está más relacionado con la manera de ver que con aquello que se ve. El encuadre y la composición son asuntos personales, relacionados con el instinto y sentimientos del autor, en los que cabe muy poca normativa (Cuevas, 2012, p. 5).

Para (Hall, 2011, p. 75) menciona que con el estudio se logró sintetizar cuatro enfoques de composición que dotan a la imagen de orden y calidad: El encuadre sirve fundamentalmente para aumentar o reducir una imagen a fin de centrarse en una parte de esta y conferir dramatismo”, este tipo de composición permite dar mayor énfasis a determinados segmentos y establece una relación más cernada con los elementos.

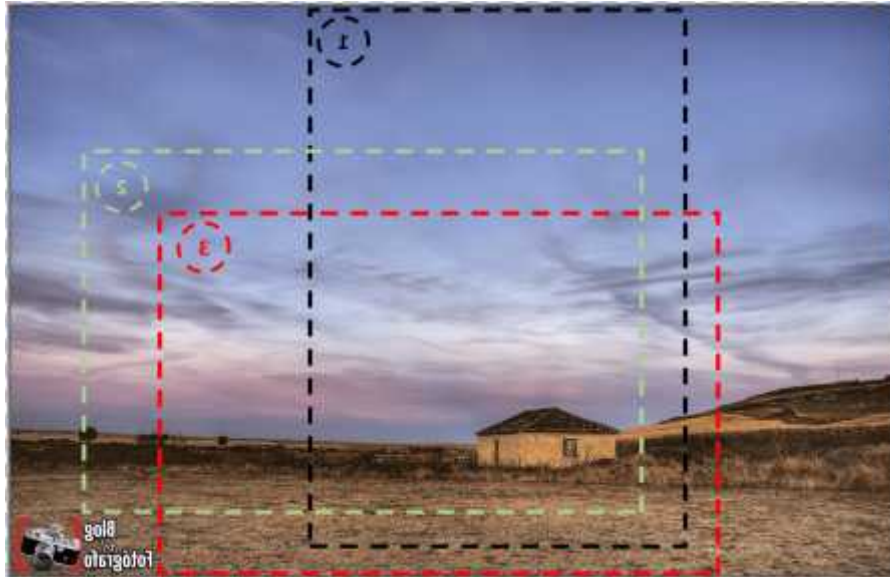


Figura 12-2: Tipos de encuadres

Fuentes: Atamian, 2014

➤ Dirección

Según (Olmedo et al., 2016, p. 178), comentan: “La dirección es el sentido que siguen las formas en relación a nuestra percepción visual. Está determinada por otras cosas, como la atracción que el peso del resto de elementos vecinos ejerce. Una representación visual integrada por varias formas puede tener múltiples direcciones en su composición, lo que le dará mayor dinamismo. Otros elementos importantes que determinan la dirección son el punto de fuga y la línea del horizonte”.

La dirección de las fuerzas visuales viene determinada por varios factores, entre ellos la atracción que ejerce el peso de los elementos vecinos. La dirección de la forma puede estar equilibrada por el movimiento hacia un centro de atracción.

La complejidad de estas relaciones contribuye en gran medida a prestar animación a la obra. Cuando lo que se emplea es un movimiento real, como en la danza, el teatro y el cine, el movimiento indica la dirección (Arnheim, 1954, pp. 42-43).

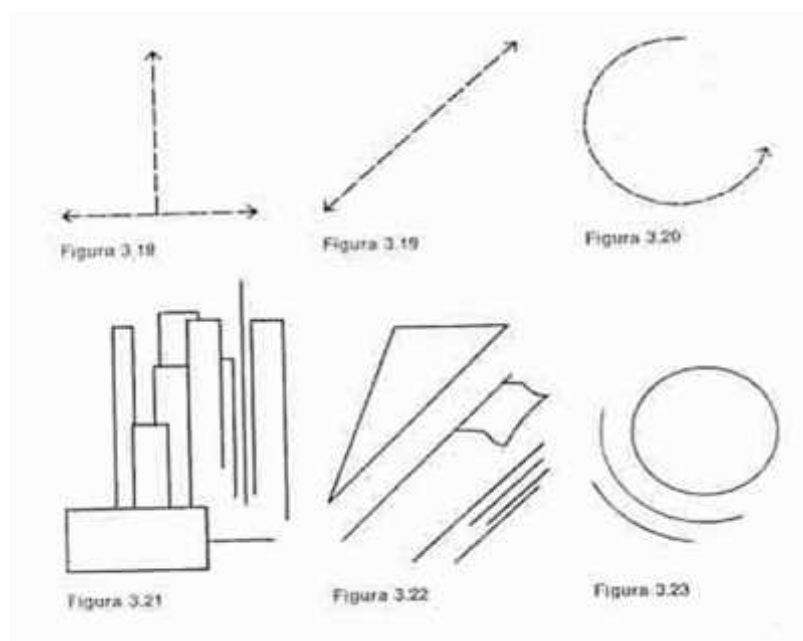


Figura 13-2: Dirección de imágenes

Fuente: Roberto, 2000

2.8.1.4. Elementos conceptuales

Los elementos conceptuales no son visibles. no existen de hecho, sino que parecen estar presentes. Por ejemplo, creemos que hay un punto en el ángulo de cierta forma, que hay una línea en el contorno de un objeto, que hay planos que envuelven un volumen y que un volumen ocupa un espacio (Wong, 1979, p. 11).

➤ Descripción de personajes

El personaje es una entidad individual y puede estar derivado de una historia o en algunos casos simplemente ser la representación gráfica de una idea caracterizada. Estos son el conductor principal en cualquier relato narrativo porque por medio de ellos se experimenta toda la ficción que se encuentra detrás de la narrativa, ya que al ser estos los principales medios de transmisión, son los que brindan las pistas claves, que permiten al receptor comprender el desarrollo de la historia y la correcta interpretación de la información que se pretende transmitir.

Para poder representar un personaje es necesario contar con una descripción de algún tipo, esta puede ser derivada de una historia o de la creación de un perfil individual. Lo fundamental es mostrar todos los rasgos inherentes del personaje para evidenciarlos en su apariencia física de forma exagerada o estereotipada, de este modo las características serán percibidas por el público de una manera idealizada (Botero, 2011).

Los personajes son herramientas de diseño, cuyo fin es representar características específicas de los usuarios finales de un producto interactivo. Pueden utilizar o crear un personaje, para diferenciarse de su competencia y generar empatía, valor que mueve a los consumidores para preferir un producto entre otros parecidos (Méndez, 2010, p. 50).

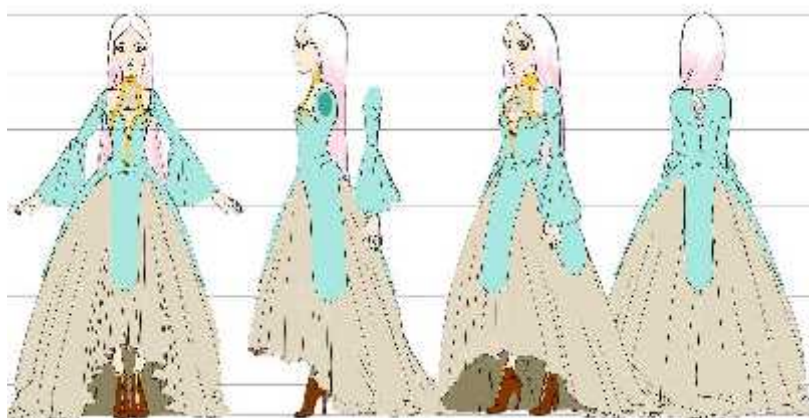


Figura 14-2: Descripción del personaje

Fuente: Rodríguez, 2017

➤ Descripción de escenarios

Unas pocas palabras sobre el ambiente, antes de centrarnos con mayor atención en los personajes. El ambiente, como hemos visto, se define mediante el conjunto de todos los elementos que pueblan la trama y que actúan como su trasfondo: en otras palabras, es lo que diseña y llena la escena, más allá de la presencia identificada, relevante, activa y focalizada de los personajes. El ambiente remite a dos cosas: por un lado, al «entorno» en el que actúan los personajes, al decorado en el que se mueven; por el otro a la «situación» en la que operan, a las coordenadas espaciotemporales que caracterizan su presencia. De ahí las dos funciones del ambiente: por una parte, «amueblan» la escena; por otra, «situarla» (Casetti; & Di Chio, 1991, p.177).

➤ Retórica visual

Aristóteles define la retórica como el arte de extraer de cualquier tema el grado de persuasión que comporta, o como la facultad de descubrir especulativamente lo que en cada tema puede ser adecuado para persuadir. Mas importante quizá es el hecho de que la retórica es una *Tekhne* (no es una *empírea*), es decir, el medio para producir una de las cosas que pueden indiferentemente ser o no ser, cuyo origen está en el creador, no en el objeto creado: no hay *Tekhne* de las cosas naturales o necesarias: el discurso, por consiguiente, no forma parte ni de la una ni la otra (Barthers, 1993, p. 95).

La retórica de la comunicación visual permite manejar las técnicas de la persuasión en el campo gráfico; desde la perspectiva del diseño consiste en una serie de herramientas que facilitan al comunicador visual el encontrar aquel metalenguaje adecuado para definir el mensaje. La retórica no es normativa, sino que simplemente cuanto más crece el grado de lucidez de un diseñador con respecto a lo que hace, más puede afirmarse su dominio sobre el signo gráfico y más desarrolla su conciencia de la responsabilidad de los signos (Fontana; & Alvarado, 1987, p. 32).

2.9. La Ilustración

2.9.1. Antecedentes de la ilustración

La ilustración es en general, una forma de arte visual representativo o figurativo, pero su carácter o especial naturaleza esas engañosas cualidades mágicas que le han sido concedidas en el proceso de dibujarla o pintarla pueden hacer que vaya más allá del sujeto o contenido descrito (Durán, 2005, p. 239).

La ilustración pertenece a un ámbito de creación de imágenes en el que se engarzan dos factores que han revolucionado la modernidad: la información y la comunicación visual. A partir del renacimiento, la ilustración serviría para la definitiva implantación de nuevos paradigmas visuales a través de la cultura del libro, encontrando su momento de mayor diversidad a lo largo del siglo XVII (Martínez, 2004, p. 121).

2.9.2. *La Ilustración como disciplina artística y gráfica*

Por otro lado, (Durán, 2005, p. 240), define a la ilustración como: Un arte instructivo: ensancha y enriquece nuestro conocimiento visual y la percepción de las cosas. A menudo interpreta y complementa un texto o clarifica visualmente las cosas que no se dejan expresar con palabras. Las ilustraciones pueden explicar el significado mediante esquemas o diagramas o exponer conceptos imposibles de comprender mediante una manera convencional.

Dentro de este marco, la idea es compartir algunos conceptos, es así que para (Rojas, 2015, p. 201): “La ilustración trabaja de la mano con el diseño, pues se trata de una aproximación entre el pensamiento creativo y su traducción a la base comunicacional. Un dibujo puede ser el primer acercamiento a una idea: se visualiza y se manifiesta como lenguaje. En el dibujo se crean ilusiones o espejismos de la realidad. Traducir el lenguaje fotográfico a un lenguaje ilustrativo involucra necesariamente los pasos propios del proceso de dibujar. Es fundamental entonces tener las bases apropiadas para ello, y un punto de partida efectivo es desarrollar un dibujo.

2.9.3. *Géneros de ilustración*

Cabe puntualizar la categoría de la ilustración de forma simple y breve. Para (Sung, 2013, pág. 32) una ilustración, es como herramienta que enriquece a una publicación o acompaña a un determinado texto, puede decirse que existen diversas categorías para la misma idea. Entre las siguientes podemos exponer:

✓ Ilustración publicitaria

En los últimos 50 años la ilustración publicitaria ha resultado ser importantísima. No sólo para la creación de carteles, sino también para envases y productos variados. La característica fundamental es su inmediato y eficaz impacto visual. La ilustración publicitaria ofrece ventaja con respecto a la fotografía, ya que se puede cargar de connotaciones emocionales caricaturescas que la fotografía no alcanza.

✓ **Ilustración literaria**

Tiene como objetivo la representación gráfica de un argumento literario. Sirven para reforzar o recrear una escena dentro de la lectura. Dentro de este género también podemos encontrar la ilustración infantil, de ciencia ficción, humor gráfico, cómic, animación, etc.

✓ **Ilustración científica**

El principal objetivo de este tipo de ilustración es exponer de manera efectiva una gran cantidad de información precisa y detallada. Tiene el propósito de reafirmar visualmente los textos de investigadores de disciplinas como: Astronomía, Arqueología, Medicina, Odontología, Zoología... La ilustración científica es una de las áreas en la que los avances de la reproducción fotográfica no han conseguido desbancar el trabajo del ilustrador.

✓ **Ilustración editorial**

Es la que explica el funcionamiento de máquinas, aparatos o sistemas, a través de gráficos, esquemas y diagramas.

✓ **Ilustración de moda**

Son dibujos, esquemas, bosquejos, bocetos o pinturas que se hacen relacionados a la moda, pueden ser de modelos, ropa o accesorios prácticamente cualquier objeto o situación relacionada a esta industria. Con La ilustración se realiza un elemento determinado; de dar prioridad al modelo frente a la prenda, o a la prenda frente al modelo, de transmitir un estado de ánimo o emoción.

2.9.4. Técnicas de ilustración

Para definir técnicas de ilustración, debemos conocer el término ilustración, que es: la ilustración en el mundo del arte es la “estampa, grabado o dibujo que adorna o documenta un libro”. Por ende, se entiende que las técnicas de ilustración son las diferentes maneras y materiales que utilizamos a la hora de realizar una ilustración para dibujar y pintar, lo que cambia es el concepto (Dominguez; & Solano, 2018, p. 5).

2.9.4.1. Clasificación de las técnicas de ilustración

Según (Alvarez, 2009), menciona: Las técnicas son todos los procedimientos o maneras de utilizar los materiales. Los materiales son las herramientas con las que podemos dibujar, pintar, esculpir o realizar las técnicas de impresión.

Existen muchas técnicas y materiales utilizados tradicionalmente. A éstos, en los últimos años, se han añadido nuevas técnicas aportadas por las nuevas tecnologías. Las posibilidades que ofrecen para expresarse y experimentar son múltiples ya que se puede combinar y mezclar técnicas y

materiales diferentes. Entre las técnicas tenemos las manuales: secas y húmedas; y digitales: vectorial y mapa de bits.

❖ Técnicas secas

Las técnicas secas se presentan en forma de lápiz o barra y se pueden aplicar directamente, no es necesario disolvente para su aplicación porque son más precisas. Los tipos más comunes de técnicas secas son:

a) Lápiz y carboncillo

Son técnicas de acabado similar, ambas permiten un alto nivel de libertad para ilustrar. La única diferencia significativa entre estas dos técnicas, es la precisión del lápiz por su acabado fino, versus la expresividad del carboncillo por su grosor, además de ser recomendable utilizar el carboncillo sobre soportes porosos y de gran tamaño para aprovechar sus cualidades.



Figura 15-2: Paisaje en carboncillo

Fuente: Serrano, 2017

b) Puntillismo

Técnica pictórica que consiste en el empleo de pequeños toques regulares de color puro, o color negro yuxtapuestos o entremezclados de tal manera que al ser vistos desde una distancia

adecuada parecen reaccionar juntos ópticamente en el ojo del espectador, creando efectos de colores brillantes (Dominguez; & Solano, 2018, p. 9).



Figura 16-2: Playa en Puntillismo

Fuente: Briceño, 2018

c) Rotuladores

Según (Dominguez; & Solano, 2018, p. 18), es un medio que sirve para lograr coloraciones de tono limpio y ajustado, contornos claros y con claridad, con el rotulador se puede pensar libremente en el tema que se ocupa al dibujar, sin tener que estar pendiente de un determinado modo de usarlo.



Figura 17-2: Pintura con rotuladores

Fuente: Tomás, 2017

d) Tizas Pastel

Capaz de producir una coloración intensa, este es un instrumento hecho a base de pigmento de color en polvo aglutinado usualmente con goma arábica. Para lograr un buen resultado con esta técnica, será necesario que el ilustrador mate con pasteles en forma de lápiz o de punta cuadrada, o con goma de borrar, para una adecuada difuminación (Olivares; & Vilahur, 2011, p. 42).



Figura 18-2: Pintura con tiza pastel

Fuente: Lucena, 2017

❖ **Técnicas húmedas**

Las técnicas húmedas son aquellas en las que los pigmentos se encuentran diluidos en un medio acuoso o aceitoso y están contenidas en un tubo, tarro o pastilla. Ofrecen más calidad, colores más intensos y mayor posibilidad de realizar diferentes texturas (Alvarez, 2009).

a) Óleo

Para (Parramón, 1998, p. 122), comenta: “Considerada una de las técnicas de ilustración capaz de proporcionar acabados de gran belleza en el área artística y gráfica, es a su vez, una técnica compleja debido al uso de pigmentos aceitosos que, si bien permiten corregir errores sobre la marcha, también demoran el trabajo del ilustrador, por su largo tiempo de secado. No es recomendable hacer uso de ella, si se requieren resultados rápidos.



Figura 19-2: Pintura al óleo

Fuente: Francia, 2014

b) Acuarela

Es una de las técnicas más prácticas para trabajar, y su variedad y adaptabilidad la hacen idónea para casi cualquier tipo de estilo de pintura o situación. Con unos lavados de color se puede dar vida a un boceto a lápiz o tinta ejecutando con rapidez, y un fluido dibujo a pincel es capaz de captar la atmosfera del mundo con facilidad (Tappenden, 2016, p. 7).



Figura 20-2: Pintura en acuarela

Fuente: Silva, 2010

c) Acrílica

La pintura acrílica empezó a emplearse en la década de 1940. Se trata de un pigmento disuelto en la emulsión de un polímero, que puede aplicarse a casi cualquier superficie. La pintura acrílica es fresca y versátil.

Una de las ventajas de la pintura acrílica es que se seca muy rápido. Esto la convierte en una técnica ideal para crear pequeños bocetos o pinturas de gran formato en las que trabajes con muchas capas. Al contrario de lo que ocurre con la pintura en óleo, no tienes que esperar varios días para que una de sus capas se seque, así que se puede aplicar varias capas de pintura muy rápidamente, sin mezclar ni ensuciar los colores. (Harrison, 2019, p. 7).



Figura 21-2: Pintura en Acrílico

Fuente: Márquez, 2015

❖ **Digital**

Según (Meggs; & Purvis, 2015, p. 490) al proporcionar a los diseñadores nuevos procesos y capacidades, la nueva tecnología a menudo les permite crear imágenes y formas sin precedente. Mientras que muchos diseñadores rechazaron y criticaron, otros la aceptaron como una herramienta innovadora capaz de ampliar la gama de posibilidades del diseño y la exacta naturaleza del proceso de diseño. El color, la textura, las imágenes y la tipografía se pueden alargar, doblar, hacer transparentes, intercalar y combinar en formas que nunca antes se habían realizado.

a) Vectorial

Para (Seddon, 2008, p. 130), expone: Los gráficos vectoriales emplean primitivas geométricas como puntos, líneas, curvas y polígonos. Todas ellas se basan en ecuaciones matemáticas que calculan puntos de intersección y formas para representar una imagen. Dado que estas imágenes no están compuestas por píxeles, los gráficos vectoriales pueden ampliarse a placer sin la pérdida de resolución que experimentaría una imagen en mapa de bits. Los trazados entre los puntos se van recalculando mediante esas ecuaciones y el gráfico va formándose cada vez de nuevo según varía su tamaño.



Figura 22-2: Gráfico vectorial

Fuente: Castillo. 2018

b) Mapa de bits

También conocidos como imágenes bitmap o imágenes ráster, que son las que podemos capturar desde una cámara digital, escáner o las que dibujamos en cualquier aplicación de diseño como Corel Painter o Adobe PhotoShop. Están formadas por esos conjuntos de píxeles contenidos en una retícula y donde cada uno de ellos tiene una profundidad de bits que describe la cantidad de tonos que pueden ser representados. Las imágenes en mapa de bits están además definidas por una resolución, es decir, el número de píxeles contenidos en una medida y es la que define su tamaño. En el momento de aumentar el tamaño de este tipo de gráfico, la resolución no permanecerá constante como en el caso de los vectores, sino que los píxeles se agrandan haciéndose más visibles, por lo que la calidad de reproducción se verá reducida (Villagrán, 2016, p. 67).

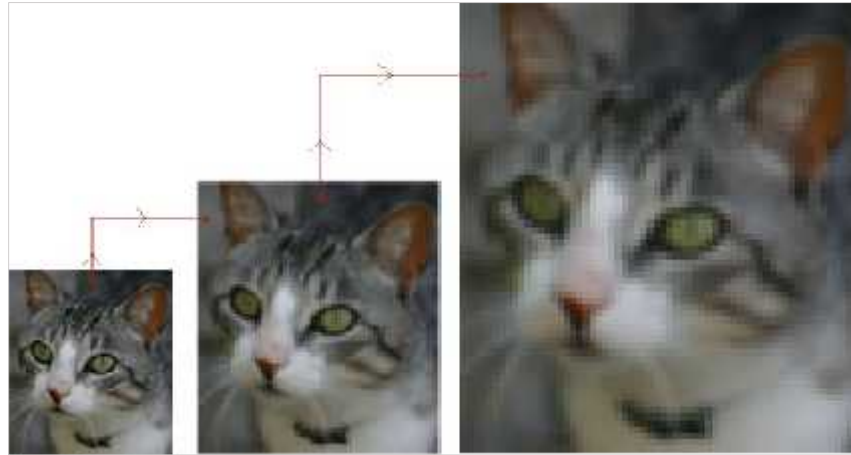


Figura 23-2: Mapas de Bits

Fuente: Arranz, 2005

2.9.5. *Proceso de la ilustración*

Según (Menza et al., 2016, p. 283), manifiesta: Una ilustración debe seguir ciertos parámetros y tener ciertas características para demostrar ser contundente y ser calificada como una buena ilustración. La comunicación, la relación entre el texto y la imagen, el factor emocional, el aura o su nivel de significación, la relación con contextos históricos y culturales, la creatividad, la continuidad, simbolismo, composición y la originalidad son algunos de los aspectos claves a la hora de desarrollar una ilustración.

2.9.5.1. *Secuencialidad de la imagen*

La esencia de la imagen secuencial se define por la integración de una cadena icónica que denominamos secuencia. La significación en este tipo de imágenes se produce no en el aislamiento, sino en la interacción que tiene lugar entre cada uno de los componentes de la cadena. La secuencia es el resultado de la relación e integración de distintos segmentos espacio-temporales en sucesión.

La imagen secuencial tiene una capacidad natural para representar el tiempo y por esta razón es una imagen apta para la narración. El proceso narrativo funciona gracias a que en la secuencia se modeliza el tiempo de la realidad mediante un ordenamiento sintáctico que produce un significado (Villafañe; & Mínguez, 2002, p. 180).

2.9.5.2. *Idea creativa*

El ilustrador puede realizar su obra desde diferentes perspectivas. Por la vía objetiva, el ilustrador se apega al guion, al texto y a la información que va a representar, y la ilustración no tiene opción de ser interpretada de una forma diferente al punto de vista del ilustrador. Es muy usada, pero no limitada a ilustraciones científicas, en las cuales se quiere enseñar, brindar conocimiento preciso y detallado. En el otro lado de la balanza, el ilustrador puede dejarse llevar por sus sentimientos y elaborar obras que evoquen su forma particular de pensar e interpretar la realidad, así, por la vía subjetiva, las ilustraciones generan una ambigüedad en su interpretación, entre lo que el ilustrador quiere comunicar, y lo que el lector logra comprender (Menza et al., 2016, p. 285).

2.9.5.3. *Selección del estilo*

Según (Menza et al., 2016, p. 285), el estilo de una ilustración está basado y determinado por el movimiento o contexto socio cultural de la época y por la influencia artística o el exotismo de cada ilustrador. El momento histórico en el que se formó el ilustrador y el seguimiento de obras y artistas de todo el mundo son factores que establecen en gran medida el estilo gráfico del ilustrador, dándole recursos como exageración de rasgos físicos; uso de mucho color; realización de obras en blanco y negro; recarga de elementos o simplicidad.

2.9.5.4. *Técnica*

Cuando el ilustrador conoce la forma en la que quiere entregar la información, y el estilo que va a manejar, puede empezar a pensar en los elementos formales de la imagen (basados en elementos de diseño) como color, luz, forma espacio y composición, y puede definir las técnicas que va a utilizar para realizar su trabajo: lápiz, carboncillo, tiza, acrílicos, acuarelas, tintas, medios digitales, collage, tallado sobre madera, cuero, etc. (Menza et al., 2016, p. 287).

2.9.5.5. *Boceto*

Para (Menza et al., 2016, p. 288), explica: “La idea se plasma en un lienzo a partir de un dibujo preliminar o boceto inicial, el cual se constituye como un dibujo rápido y poco definido, que represente la generalidad de la ilustración, sirve únicamente como referencia inicial y guía todo el trabajo posterior. La creación de un boceto detallado y limpio, es una definición de trazos del boceto anterior, mediante la aplicación de línea clara alrededor, utilizado para construir una forma definida de todos los elementos agregando detalles más finos, y de esta forma, empezar a “limpiar” el trabajo.

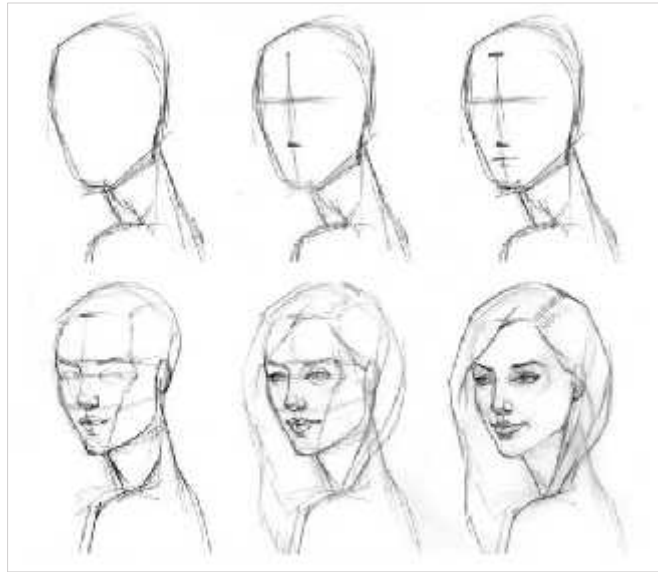


Figura 24-2: Boceto inicial

Fuente: Maizel, 2013

✓ Aplicación del color

La parte del coloreado en una ilustración es muy importante, la imagen resalta más en el cromatismo aplicado que en los elementos que componen el dibujo, la aplicación y combinación de colores hará que el trabajo final presente un alto grado de estética visual y despierta el interés y la curiosidad del lector. Cuando los trazos están definidos, se aplica color o se genera un gris base. En esta etapa, se empieza a dar forma al dibujo mediante el uso de colores base, y en el caso de blanco y negro, se maneja un tono de gris de referencia, para iniciar a rellenar las formas contorneadas por el trazado (Menza et al., 2016, p. 289).

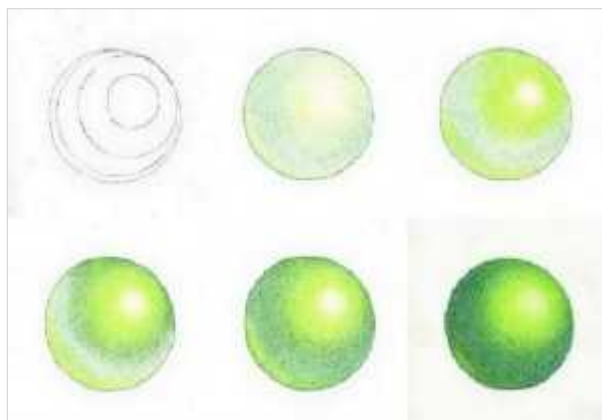


Figura 25-2: Aplicación del color

Fuente: Valero, 2013

✓ Correcciones y partes finales

Según los mismos las partes finales de un trabajo de ilustración es conocido como: etapa de renderizado, se empieza a limpiarla ilustración con la unificación y mezcla de colores, correcciones de tono, la generación de buenas transiciones de claro a oscuro, se generan brillos, iluminaciones y sombras, se limpia el fondo y se deja la ilustración lista para firmar, publicarse o para digitalizarse (Menza et al., 2016, pp. 289-290).

2.10. Diseño editorial

El diseño editorial consiste en la diagramación de textos e imágenes incluidas en publicaciones tales como revistas, periódicos o libros. El diseño de alguna revista o cualquier otro medio tiene ciertas características en cuanto a formato, composición, contenido de las páginas, etc., e incluso jerarquía de los elementos para tener una noción de cómo irán estructurados y distribuidos (Saavedra, 2014, p. 13).

Para (Zappaterra, 2008, p. 6), comunica: “Determinar en qué consiste el diseño editorial y en qué se diferencia de otras áreas del diseño es el punto de partida necesario a la hora de emprender su análisis. Gran parte del diseño editorial tiene como objetivo comunicar o transmitir una idea o narración mediante la organización y presentación de imágenes (también se consideran como tales los elementos visuales informativos y otros elementos gráficos como los filetes) y de palabras (dispuestas en destacados y cuerpo del texto). Cada uno de estos elementos cumple una función diferente: en una revista, el titular casi siempre se redactará y maquetará de manera que atraiga la atención del lector mientras que un diagrama figurará para clarificar o apoyar la información contenida en el cuerpo del texto”.

2.10.1. Estructura editorial

Si existe una jerarquía dentro del diseño editorial, el puesto más alto se lo disputa sin duda alguna de las revistas, los periódicos y sus suplementos, libros, folletos y catálogos. Técnicamente el diseño de publicaciones online (sean estas versiones electrónicas de otras existentes en otros medios o no) y el de enfoque se centrará aquí únicamente en aquellas publicaciones periódicas (revistas, periódicos y suplemento) que dictan y establecen las pautas que siguen el resto de ellas (Zappaterra, 2008, p. 7).

2.10.1.1. Libros

Los libros pueden producirse en una variedad de formas, desde los de gran formato atractivos y lujosos que se basan, sobre todo en una cuidada fotografía y una tipografía destacada hasta las típicas novelas de ficción o no en rústica desinadas con una sencilla retícula y cuya prioridad es la legibilidad. Existen libros de edición limitada con diversas cubiertas, libros de texto educativos y libros de referencia que utilizan complejas jerarquías para ayudar a moverse por ellos, y monográficos de artistas y diseñadores que se basan sobre todo en las imágenes (Bhaskaran, 2006, p. 88).

Un libro es un modo de organización y presentación de múltiples unidades de información en un solo continente. En las consideraciones que hay que tener en cuenta al decidir el formato del libro están la naturaleza y la cantidad de información que se va a presentar, el tiempo de vida que se espera que tenga el producto y, por supuesto, factores siempre presentes como el público al que va destinado y el coste (Ambrose; & Harris, 2004, p. 10).

✓ Álbum infantil ilustrado

El autor (Sánchez, 2003, p. 131), destaca: “El álbum ilustrado constituye hoy en día uno de los géneros más importantes en la Literatura Infantil y en la educación e iniciación de los primeros lectores. Es un material didáctico, ideal para introducir a los niños la cultura literaria, además de que estimula la formación de la sensibilidad estética y fomenta el dominio de las habilidades y las estrategias lingüístico-comunicativas”.

El libro álbum o álbum ilustrado, se caracteriza por la complicidad continua entre el lenguaje escrito y el lenguaje gráfico. Tanto el texto como la imagen participan en la construcción del sentido de la obra. Esta relación puede ser complementaria, contradictoria, superpuesta o de subordinación, para el significado final.

En la complicidad de estos dos tipos de lenguajes son necesarios dos trabajos importantes: por una parte, la escritura del texto, aunque algunos carecen del mismo y, por otra parte, en el libro álbum tiene un peso fundamental la labor del ilustrador (Nebreda, 2015, p. 2).

El autor (Hall, 2011, p. 112), publica: “Es un instrumento de publicación impresa que por medio de imágenes amplifica lo que se trata de comunicar de manera verbal a los niños, con frecuencia se trata de un elemento que es atractivo y de proporción grande, una característica del libro ilustrado

es que posee un reconocimiento de lo que es verdadero, siendo así que los niños aprenden sobre la vida, el significado de diversos temas que se relatan desde la idea de lo real”.

2.11. Storyboard

El storyboard, guion gráfico o visual es una herramienta fundamental en la comunicación visual y se usa en muchos contextos para previsualizar los proyectos como, por ejemplo, en las empresas que aplican la lluvia de ideas, las agencias de publicidad para planear campañas, gráficos animados, medios interactivos, sitios web como sitemaps y enlaces de navegación, diseño industrial y producciones teatrales o cinematográficas. Los storyboards a menudo se utilizan para presentar las ideas con claridad a clientes potenciales y para servir de ayuda a los directores de arte (Wigan, 2008, p. 40).

El guion gráfico representa la línea de movimiento dinámico dictada por un guion determinado que ha sido elegido para la producción. Basado en formas de arte básicas de historietas, el guion gráfico es, en efecto, un plano a plano programación visual de la acción sugerida del guion y como tal dicta sus propios requisitos artísticos. Debe demostrar visualizaciones gráficas para el productor, director, director de fotografía y el director de efectos especiales. Naturalmente, cualquier efecto visual se indicará en la secuencia del guion gráfico.

El guion gráfico se divide en una acción fluida que emana de cada toma planificada previamente. Dado que la toma es el corazón de cada imagen configurada, este contiene su propia dinámica. Su propósito principal, ilustrado en el storyboard, es realizar las intenciones cinéticas de cada sección dramática del guion, dando asistencia específica al director en la captura de su visión personal. La toma individual implica más de lo que sugiere, ya que cada toma es la piedra angular de cada escena del guion (Hart, 2008, pp. 25-26).

2.12. Tipografía

Según (Zappaterra, 2008, pp. 128-132) declara: Toda publicación tiene que suponer una experiencia agradable, accesible y relevante para sus lectores y eso se consigue en gran parte mediante el uso de la tipografía. La tipografía más que ningún otro elemento de diseño crea ciertas asociaciones en el lector. Para afrontar todas estas cuestiones de modo satisfactorio cada tipo ha de ser seleccionado para su función específica, pero también teniendo en cuenta el conjunto de la publicación del que formara parte.

La legibilidad y la funcionalidad son las principales cualidades que hay que tener en consideración a la hora de escoger la tipografía de un texto, dada su vital importancia en la transmisión del mensaje editorial. La tipografía también se percibe como una forma y a veces es un elemento visual por derecho propio. Es uno de los elementos más flexibles del diseño editorial y constituye la musculatura estilista de la publicación.

La tipografía hace referencia a la manera en la que ideas escritas reciben una forma visual y puede afectar radicalmente a cómo percibimos un diseño. Los tipos de fuentes tienen personalidad propia y son un excelente medio para comunicar emociones. Un tipo de fuente puede ser autoritario, relajado, formal, informal, austero o humilde, mientras que un tipo de fuente gráfico es casi una imagen por derecho propio. La tipografía es una herramienta muy poderosa en el diseño editorial, y su capacidad para transformar una publicación no debería subestimarse nunca (Bhaskaran, 2006, p. 68).



Figura 26-2: Tipografía

Fuente: Repice. 2017

2.13. Maquetación

En las páginas precedentes se ha definido el diseño editorial y se ha mostrado que comprenderlo de una forma global y en cada uno de sus componentes es esencial para todo diseño y toda dirección de un departamento editorial artístico. Ahora llegamos a un tramo fundamental del proceso del diseño que es la creación de maquetas. La manera en que un diseñador interpreta, aplica o deja a un lado estos principios reguladores es fundamental en el diseño editorial, como lo es la habilidad para atender al contenido a medida que la maqueta toma forma y hacer que cada una de las partes constituyentes sea operativa en el marco que delimitan las proporciones de la página (Zappaterra, 2008, p. 74).

El diseño gráfico trata, sobre todo, del proceso de gestión de la información visual y la maquetación es sólo una de las numerosas herramientas que el diseñador tiene a su disposición para dirigir al lector por el contenido. La maquetación de una publicación hace referencia a la ubicación del contenido (texto y/o imágenes) y a cómo se relacionan estos elementos entre sí y con la publicación como un todo.

La maquetación puede cambiar por completo la forma de ver y leer una publicación. Cuando se trata de pensar en la maquetación, el diseñador sólo debería tener una cosa en mente: contenido. Es el contenido y la forma en la que se usará la publicación lo que determinarán, en mayor parte la maquetación (Bhaskaran, 2006, p. 60).



Figura 27-2: Maquetación

Fuente: Méndez. 2018

CAPÍTULO III

3. MODALIDAD DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Modalidad cualitativa

El enfoque cualitativo se guía por áreas o temas significativos de investigación. Sin embargo, en lugar de que la claridad sobre las preguntas de investigación e hipótesis preceda (como en la mayoría de los estudios cuantitativos), los estudios cualitativos pueden desarrollar preguntas e

hipótesis antes, durante o después de la recolección y el análisis de los datos (Hernández et al., 2010, p. 7).

Se visitó la ciudad de esmeraldas con el propósito de investigar sobre las leyendas de El Duende y La Tunda ocurridas en esta ciudad. A través de una guía de preguntas aplicadas a personas que conocen del tema se pudo obtener características particulares con las que se describe a cada personaje como la vestimenta que llevan puesta, los rasgos físicos de cada personaje, los elementos que complementan las narraciones y por supuesto los lugares en donde ocurren estos hechos históricos.

De la misma manera a través de la investigación cualitativa se evidencio que las leyendas se han ido constituyendo a través de los relatos históricos de nuestros antepasados y han permanecido en la memoria semántica de las personas como una cultural, esto sirvió como base para elaborar el libro ilustrado.

3.2. Tipos de investigación

3.2.1. Investigación descriptiva

Según (Tamayo, 2004) explica: La investigación descriptiva comprende la descripción, registro, análisis e interpretación de la naturaleza actual, y la composición o proceso de los fenómenos. El enfoque se hace sobre conclusiones dominantes o sobre grupo de personas, grupo o cosas, se conduce o funciona en presente (p. 46).

Se empezó utilizando este tipo de investigación para evidenciar el problema de crisis cultural en la ciudadanía afroecuatoriana y recolectar datos que aporten al desarrollo del proyecto, mediante la utilización de diferentes técnicas de investigación se procedió a atender la caracterización con la que los entrevistados describen dichos relatos y de esta manera adquirir conocimiento de los comportamientos de esta cultura. Se establezco mediante la observación los lugares en donde se suscitaron dichos acontecimientos para tener una idea de cómo poder empezar a plasmar las leyendas en el boceto los personajes con sus características.

3.2.2. Investigación histórica

La investigación histórica trata de la experiencia pasada; se aplica no sólo a la historia sino también a las ciencias de la naturaleza, al derecho, la medicina o cualquier otra disciplina

científica. En la actualidad, la investigación histórica se presenta como una búsqueda crítica de la verdad que sustenta los acontecimientos del pasado (Tamayo, 2004, p. 44).

Como herramienta fundamental dentro de este proyecto se considera el análisis de la crisis cultural y los efectos que causan la pérdida de narración de las leyendas afroecuatorianas en las nuevas generaciones, es decir, en los niños y jóvenes, la obtención de datos sobre las leyendas me permite reconstruir e interpretar dicho pasado de una forma representativa y literaria.

3.2.3. Investigación bibliográfica

Tipo de investigación que recoge información de fuentes documentales secundarias. Hace uso de libros, revistas de investigación, enciclopedias temáticas, documentos escritos, grabados o digitalizados, etc. (Sánchez et al., 2018, p. 80).

A través de la investigación bibliográfica se hizo uso de datos documentales que aparecen en libros, folletos, boletines, tesis, textos, apuntes, revistas, sitios web y otro tipo de información escrita importante; con el fin de profundizar las teorías y conceptos sobre el tema de investigación y con la cual se desarrolló el marco teórico relacionado con el diseño del libro ilustrado.

3.3. Población / muestra

3.3.1. Población

La recopilación de información específica de las leyendas se obtiene de testimonios de expertos, adultos jóvenes que han escuchado y contado sobre las leyendas, de manera que esto permite obtener múltiples argumentos del tema en investigación, es decir, por medio de entrevistas: las versiones suscitadas en épocas pasadas, visitas a la ciudad de esmeraldas: la observación de los supuestos lugares donde se produjeron dichos acontecimientos.

La población considerada para que se dé la ejecución del proyecto de investigación son los niños y jóvenes quienes son el público objetivo para la elaboración de nuestro libro ilustrado, es decir, a quien se va llegar con las leyendas y a quienes se pondrá en apreciación las mismas para validar la hipótesis de lograr contar las historias.

3.4. Métodos, técnicas e instrumentos de investigación

3.4.1. Métodos de investigación

3.4.1.1. Método histórico

El método llamado histórico es el proceso de conocimiento experimental indirecto, es decir, de un conocimiento de hecho obtenido por intermediación de otro espíritu; dicho conocimiento puede ser indirecto en el espacio o indirecto en el tiempo: el proceso lógico es el mismo en los dos casos (Simiand, 1987, p. 165).

Se aplicó este método con el objetivo de estudiar y analizar los sucesos del pasado, comprender las manifestaciones propias de esta cultura y lograr reconstruir dichos acontecimientos de la manera más objetiva y exacta posible. Dentro de este método se considera las fuentes bibliográficas expuestas por diversos autores las cuales me sirven de apoyo para la investigación y para ilustrar de forma clara y literaria dichas leyendas ilustradas.

3.4.1.2. Método deductivo

Se habla del método deductivo para referirse a una forma específica de pensamiento o razonamiento, que extrae conclusiones lógicas y válidas a partir de un conjunto dado de premisas o proposiciones. Es, dicho de otra forma, un modo de pensamiento que va de lo más general (como leyes y principios) a lo más específico (hechos concretos) (Enciclopedia, 2013).

En la presente investigación se aplicó este método con el propósito de realizar reducción de la información general en indicios más concretos, partiendo desde la recopilación de las versiones obtenidas de las entrevistas, la clasificación y organización de las ideas, se procedió a crear una versión propia de las leyendas afroecuatorianas, aplicando la creatividad en cada uno de los personajes y que tengan un estilo predominante en cada trazo del boceto hasta llegar al producto final de diseño del libro ilustrado cuyo contenido se muestre de una manera más simple y resumida.

3.4.2. Técnicas de investigación

3.4.2.1. Observación directa

Esta técnica se utilizó para prestar atención a los lugares más importantes donde se han presentado estas manifestaciones, se realizó un registro fotográfico del campo; ambiente donde se desarrollan las leyendas y en donde recopilamos información relevante a nivel documental para su posterior análisis.

Dicha recopilación ayudará a explicar y elaborar el libro ilustrado, con un contenido conciso que facilite la comprensión de la lectura a los niños y jóvenes mediante un esquema explícito de imágenes que comuniquen la cultura afroecuatoriana.

3.4.2.2. *Entrevista*

Esta técnica demandó la recolección de testimonios, mediante la aplicación de entrevistas a personas conocedoras, adultos jóvenes que han escuchado las leyendas afroecuatorianas. Cuya finalidad es la obtención de información esencial, que arroje antecedentes que permitan lograr un guion literario en el cual enfocar el libro ilustrado.

3.4.3. *Instrumentos de investigación*

- ✓ Guía de entrevista
- ✓ Guía de observación directa
- ✓ Registro documental

3.5. **Resultados**

A continuación, se presenta la ficha de entrevista respectiva de cada persona:

- ✓ **Entrevista al Sr. Luis Casierra**



Figura 1-3: Entrevista al Sr. Luis Casierra

Fotografía: García, A. 2020

Resultado de la entrevista

En la entrevista realizada al Sr. Luis Casierra se pudo obtener información relevante acerca del lugar en que se divisa a la Tunda, los esteros es el lugar donde la gente veía a este ser mitológico la cual toma la forma de un familiar para capturar a sus víctimas, si se trata de hombres los entunda para convertirlos en su marido.

.y cangrejos que mete en su trasero y que luego les da de comer a los entundados, los niños que no están bautizados se les prohíbe caminar solos por los esteros ya que la Tunda se los lleva, cuentan los viejos que para rescatar a la persona entundada se precisa convocar padrinos, bombos, cununos, perros, e ir rezando y adentrándose en el bosque para recuperar al entundado.

✓ Entrevista Sra. Virginia Batioja



Figura 2-3: Entrevista a la Sra. Virginia Batioja

Fotografía: García, A. 2020

Resultado de la entrevista

En la entrevista realizada a la Sra. Virginia Batioja, destacaba los rasgos físicos y la vestimenta utilizada por la Tunda siendo esta una mujer de aspecto muy desagradable con ojos grandes y cabellera larga rizada, en la parte inferior de su cuerpo se puede apreciar sus piernas una de ellas luce como la pierna de un bebe recién nacido mientras que en la otra posee un tipo molinillo (como el que se usa para mezclar chocolate), se dice que le causa dificultad para caminar ya que se escucha sus lamentaciones al momento de dar sus largos pasos.

Vestida con una especie de short con una blusa y colocado un cintillo en su cabello. Eso lo que me han contado los antepasados sobre la apariencia del personaje de la Tunda, ya que quieren

dejar una cultura popular en los recursos de la gente y que vayan trascendiendo de generación en generación.

✓ **Entrevista Sr. Jorge Lascano**



Figura 3-3: Entrevista al Sr. Jorge Lascano

Fotografía: García, A. 2020

Resultado de la entrevista

La entrevista al Sr. Jorge Lascano se enfocó en la leyenda del Duende, empezando por describir al personaje que aparece como un muchacho para atrapar a sus víctimas que comúnmente son muchachas jóvenes bonitas de cabellera larga a las que persigue. Cuando este personaje mítico está enamorado de alguna jovencita no la deja probar bocado, convierte su comida en alimento contaminado y les castiga anudándoles el cabello si lo rechazan es por ello que las jóvenes al ir a dormir recogen su cabello.

Cuando quiere que sepan su saber se los lleva entre las cañas guaduas para invitarlos a pelear y si lo derrotan él les enseña una oración, la cual le permite que nunca pierda una pelea en el futuro. Los antiguos también han contado que invita a la media noche a tocar la guitarra y quien no sepa entonar les pone de sombrero. Este personaje es el dueño de los montes ya que si va por el camino les tira piedras para intimidarlos y privarlos de que pasen por ese lugar.

✓ **Entrevista Sra. Aisha García**



Figura 4-3: Entrevista a la Sra. Aisha García

Fotografía: García, A. 2020

Resultado de la entrevista

La Sra. Aisha García, nos comentó sobre este ser mitológico que como las anteriores entrevistas coincide en afirmar que es un hombre de baja estatura (pequeño), puesto un enorme sombrero, de brillantes estribos y espuelas con una guitarra en la mano, le gusta montar los caballos con la cara hacia el rabo del animal con su espalda pegada al cuello del caballo. También se conoce que las pobres muchachas se ponen flacas y ojerosas de no poder dormir; cuando los parientes descubren que es un Duende el que está apoderado de ella, buscan la manera de ahuyentar al Duende enamorado.

Y la mejor manera de deshacerse del duende es poner una guitarra nueva sin cuerdas junto a la cama de la muchacha, ella deberá llamar al duende antes de dormirse, y pedirle que le cante unas canciones. Cuando el Duende se presenta ilusionado y encuentra la guitarra sin cuerdas, es tal su decepción y su tristeza, que se aleja para no parecer mal músico y quedar en ridículo. Ella menciona que a través de estas leyendas lo que se quiere transmitir son las costumbres y tradiciones del pueblo afroecuatoriano a las nuevas generaciones.

CAPÍTULO IV

4. METODOLOGÍA DEL DISEÑO

Para resolver una problemática de diseño existen varias metodologías, en este caso se ha tomado la metodología de Guillermo Gonzáles, ya que permite desarrollar con efectividad el proceso de diseño. Este proceso consta de los siguientes pasos.

4.1. Identificación del problema

Se identifica el problema fundamental que nos motiva a realizar un libro ilustrado de leyendas tradicionales esmeraldeñas. Para esto se han analizados los siguientes puntos:

-) Desconocimiento de estas leyendas por parte de niños y jóvenes de la ciudad de Esmeraldas.
-) Falta de difusión de forma oral o escrita de las leyendas en las nuevas generaciones.
-) Falta de promoción y apoyo por parte de las autoridades a las leyendas que son patrimonio intangible de la cultura afroecuatoriana.

4.2. Recopilación de datos

Durante la investigación se pudo obtener varias versiones de las leyendas a ilustrar y presentar en el libro, en este caso se trabajará con las leyendas narradas en el libro **“MITOLOGÍA ESMERALDEÑA FONDO EDITORIAL CCE. NE. 2013”**.

➤ EL DUENDE

Es un personaje de estatura pequeña, muy fornido, usa siempre un sombrero de pava ancha, en las noches de luna cabalga sin descanso y para sujetarse mejor al caballo le trenza sus crines. Deambula por las haciendas y fincas con el afán de demostrar su fama de apasionado enamorado sobre todo de las doncellas de cabello largo, a quienes les lanza piedritas y les hecha serenatas, le gusta tocar la guitarra acostado en una hamaca, por eso se dice que las hamacas se las debe dejar alzadas por las noches, y tampoco se debe dormir en ellas, porque con seguridad el duende lo bota al suelo para acostarse él. Así mismo las guitarras deben dejarse guardadas en sus estuches, porque si no, seguro, se lo escuchará tocando lindas melodías y al otro día, se las encuentra afinadas al estilo del duende.

De pronunciados bigotes y picaronas miradas, cuyos ojos se tornan más vivaces cuando al entonar su guitarra endulza a la mujer causante de sus inspiraciones. Luego de seducir a la infortunada víctima, la lleva a vivir a su casa casi siempre ubicada en la copa de un árbol; donde colmándola de sus halagos, la hace disfrutar de un mundo de ilusiones.

Cuando el Duende se ha enamorado de una nueva víctima, se olvida de todas las cortesías de la que está en “casa”, deja de mimarlas y le permite salir poco a poco de su alucinamiento. Una vez recupera su memoria, la víctima, busca afanosamente escapar de su cautiverio, de no encontrar por su propia cuenta el camino de retorno a la casa de sus padres, el Duende se lo indica.

El Duende es un buen peleador; siendo conocido en el campo que hay personas que han realizado pacto con él para hacerse fuertes especialmente en las peleas. Cada pelea es una lección que temple los nervios al retador y le permite aprender los artificios requeridos para su defensa; para el Duende la oportunidad de enseñar nunca termina, por lo que siempre quiere estar preparando a su pupilo y en ese afán no lo dejará en paz.

Es conocida su práctica de hacer nudos o trenzas también a las muchachas que no responden a sus cortejos, por su dificultad para ser desbaratadas, tienen que rapar su cabeza o cortarse muy bajito el cabello, así como también es conocida su permanente práctica de matar las palmas de coco u otra palmera con las insafables trenzas elaboradas en sus hojas, huella que suele dejar a su paso por donde transita. Para ahuyentar al Duende, los campesinos hacen sonar una guitarra templada al tono del balar de las vacas en las horas del ordeño matinal; al escuchar ese destemplado sonido, siendo músico de fino oído y tocador de revés y al derecho de ese instrumento, lleno de iras rompe su guitarra, retirándose muy enfadado del lugar.

➤ LA TUNDA

La tradición sostiene que, por secundar a Luzbel, la Tunda cayó del cielo junto con los ángeles rebeldes, desde allí vive en las orillas de los ríos cogiendo camarones, metamorfoseándose en madres o hermanas de sus futuras víctimas, sus extremidades son deformes, con un pie en forma de molinillo y el otro del porte de un niño recién nacido. La Tunda se da el lujo de burlarse de todos los ángeles y santos, hasta del mismo Santo Cristo; sin embargo, siente un profundo respeto por la Virgen María. Con “Mayía si no” exclama al ver su imagen y huye despavorida.

Para cumplir su propósito la Tunda se mimetiza, es decir toma el parecido de uno de los familiares más cercanos de sus víctimas (generalmente niños): madre, tía, hermana, abuela, etc.; invitándolos con esta apariencia a coger camarones, cuando ella se agacha para alzar las piedras

y sacar los camarones, arroja en la cara de sus víctimas pestilentes gases letales, desde ese instante el menor queda “entundao” obligándolo a hacer todo lo que le ordena, alimentándolo con los camarones cogidos en el río y cocinándolos en su trasero.

De acuerdo con la leyenda, para recuperar al menor conquistado con por la Tunda, los familiares y padrinos de la víctima salen en su búsqueda acompañados de un nutrido grupo de amigos que al sonoro retumbar del bombo, ladridos de los perros y regando agua bendita en forma de cruz en las huellas dejadas por ella, es rastreado afanosamente el “entundao” y a pesar de la resistencia que muestra la víctima cuando es encontrado, es llevado a casa de sus familiares para su inmediata curación.

4.3. Síntesis

Una vez obtenida esta información se procede a organizarla. El contenido que se mostrará en el libro ilustrado de Leyendas Esmeraldeñas “El Duende” y “La Tunda” queda organizada de la siguiente manera.

Organización de las leyendas en las páginas del libro.	
DUENDE	TUNDA
Pag. 1: Portada	Pag. 11: Portada
Pag. 2-3: Presentación del personaje	Pag. 12-13: Presentación del personaje
Pag. 4-5: Historia.	Pag. 14-15: Historia.
Pag. 6-7: Conflicto / Nudo.	Pag. 16-17: Conflicto / Nudo.
Pag. 8-9: Desenlace.	Pag. 18-19: Desenlace.

Figura 1-4: Organización de las leyendas en las páginas del libro

Realizado por: García, A. 2021

Donde cada página corresponde a un fragmento de la historia acompañada de su respectiva ilustración.

4.4. Gestación

Para la creación del libro ilustrado se consideran los siguientes aspectos.

-) Las ilustraciones deben ser en estilo comic, con sombras marcadas y exagerando los rasgos físicos, utilizando cromática oscura y misteriosa. Se tiene como influencia las ilustraciones de Tim Burton.

-) El formato debe mostrar las ilustraciones y el texto de manera bien organizadas.
-) La tipografía a usar debe ser clara y legible.
-) El soporte de impresión debe ser un papel suave con brillo.

4.5. Iluminación

Procedemos a poner en práctica las ideas planteadas anteriormente.

4.5.1. *Proceso para el desarrollo de ilustraciones*

-) Investigación.
-) Fichas de personajes.
-) Guion.
-) Referencias.
-) Storyboard.
-) Selección de estilo y proporción.
-) Bocetos.
-) Digitalización.

4.5.2. *Proceso para el diseño de libro ilustrado*

-) Formato para el libro ilustrado.
-) Márgenes.
-) Diseño de retícula.
-) Elegir la tipografía.
-) Elección de colores.
-) Creación de formas y fondos.
-) Elaboración de la maquetación final.

4.6. Creación

Las siguientes ilustraciones de las leyendas esmeraldeñas “El Duende” y “La Tunda” fueron realizadas con el objetivo de mostrar parte de nuestra cultura a la sociedad e incentivar a que no se siga perdiendo esta tradición.

4.6.1. *Proceso para el desarrollo de las ilustraciones*

4.6.1.1. *Investigación*

Cada ilustración realizada para este libro representa una parte o escena de la historia que se está narrando.

4.6.1.2. *Fichas de los personajes*

➤ “El Duende”

Tabla 1-4: Características del personaje “El Duende”

Físicas
Sexo: Masculino
Edad: Desconocida de 30 hasta los 45.
Altura y peso: 100 cm – 60 kg
Color de pelo, ojos y piel: cabellera larga, ojos grandes.
Pose: de pie.
Apariencia corporal: pequeño y robusto
Vestuario: Camisa, pantalón y sombrero grande.
Defectos morfológicos: Ninguno.
Aspectos hereditarios: Aspecto montubio.
Sociológicas
Estatus económico: ninguno
Empleo: ninguno
Tipo de educación: ninguno
Vida y relaciones familiares: ninguno
Religión: ninguno
Raza, nacionalidad: mestizo
Función en su comunidad: asustar, pelear, enseñar.
Tendencias políticas: ninguno
Diversiones, aficiones: enamorar a las chicas.
Psicológicas
Vida sexual y moral: sexualmente activo.
Inquietudes personales, ambiciones: mujeres, guitarras y caballos.
Frustraciones, principales desengaños: ninguna
Temperamento: colérico.
Idiomas: español
Cualidades: ninguno

Realizado por: García, A. 2021

Tabla 2-4: Características del personaje “Chica campesina”

Físicas
Sexo: Femenino
Edad: 20 años
Altura y peso: 165 cm – 60 kg
Color de pelo, ojos y piel: cabellera larga, ojos grandes.
Pose: de pie.
Apariencia corporal: Delgada.
Vestuario: Blusa y Short
Defectos morfológicos: Ninguno.
Aspectos hereditarios: Aspecto montubio.

Sociológicas
Estatus económico: ninguno
Empleo: ninguno
Tipo de educación: ninguno
Vida y relaciones familiares: ninguno
Religión: ninguno
Raza, nacionalidad: mestizo
Función en su comunidad: ninguno
Tendencias políticas: ninguno
Diversiones, aficiones: ninguno.

Psicológicas
Vida sexual y moral: ninguno.
Inquietudes personales, ambiciones: ninguno.
Frustraciones, principales desengaños: ninguna
Temperamento: amable.
Idiomas: español
Cualidades: ninguno

Realizado por: García, A. 2021

➤ “La Tunda”

Tabla 3-4: Características del personaje “La Tunda”

Físicas
Sexo: Femenino
Edad: Desconocida de 30 hasta los 45.
Altura y peso: 150 cm – 80 kg
Color de pelo, ojos y piel: cabellera larga, ojos grandes.
Pose: de pie.
Apariencia corporal: Deforme.

Vestuario: cintillo, blusa y short.

Defectos morfológicos: Un pie en forma de molinillo y el otro en como el de un bebé recién nacido.

Aspectos hereditarios: Ninguno.

Sociológicas

Estatus económico: ninguno.

Empleo: ninguno.

Tipo de educación: ninguno.

Vida y relaciones familiares: ninguno.

Religión: ninguno.

Raza, nacionalidad: mestizo.

Función en su comunidad: Asustar

Tendencias políticas: ninguno

Diversiones, aficiones: Entundar a niños y adultos.

Psicológicas

Vida sexual y moral: Ninguno.

Inquietudes personales: Niños y hombres.

Frustraciones, principales desengaños: ninguna

Temperamento: Colérico, asustadiza.

Idiomas: español

Cualidades: ninguno

Realizado por: García, A. 2021

Tabla 4-4: Características del personaje “Niño entundao”

Físicas

Sexo: masculino.

Edad: 8 años

Altura y peso: 110 cm – 35 kg

Color de pelo, ojos y piel: cabellera corta, ojos grandes piel canela.

Pose: de pie.

Apariencia corporal: Delgada.

Vestuario: Camiseta y pantaloneta.

Defectos morfológicos: Ninguno.

Aspectos hereditarios: Aspecto montubio.

Sociológicas

Estatus económico: ninguno

Empleo: ninguno

Tipo de educación: ninguno

Vida y relaciones familiares: ninguno

Religión: ninguno
Raza, nacionalidad: mestizo
Función en su comunidad: ninguno
Tendencias políticas: ninguno
Diversiones, aficiones: ninguno.

Realizado por: García, A. 2021

4.6.1.3. *Guion*

Se dividen las historias por escenas, las cuales van acompañadas de ilustraciones.

➤ “El Duende”

Ambiente: Nocturno y solitario para generar misterio y suspenso.

Escena 1: Presentación del Personaje.

Descripción. Es un personaje de estatura pequeña, muy fornido, usa siempre un sombrero de pava ancha, en las noches de luna cabalga sin descanso y para sujetarse mejor al caballo le trenza sus crines.

Plano: General.

Escena 2: Presentación del personaje secundario “la chica” Sentada en una silla de madera sosteniendo su largo cabello.

Descripción: Luego de seducir a la infortunada víctima, la lleva a vivir a su casa casi siempre ubicada en la copa de un árbol; donde colmándola de sus halagos, la hace disfrutar de un mundo de ilusiones.

Plano: General.

Escena 3: Rostro malévolo del duende.

Descripción: El Duende es un buen peleador; siendo conocido en el campo que hay personas que han realizado pacto con él para hacerse fuertes especialmente en las peleas. Cada pelea es una lección que temple los nervios al retador y le permite aprender los artificios requeridos para su defensa; para el Duende la oportunidad de enseñar nunca termina, por lo que siempre quiere estar preparando a su pupilo y en ese afán no lo dejará en paz.

Plano: Primer Plano.

Escena 4: Desenlace.

Descripción: Para ahuyentar al Duende, los campesinos hacen sonar una guitarra templada al tono del balar de las vacas en las horas del ordeño matinal; al escuchar ese destemplado sonido, siendo músico de fino oído y tocador de revés y al derecho de ese instrumento, lleno de iras rompe su guitarra, retirándose muy enfadado del lugar.

Plano: General.

➤ “La Tunda”

Ambiente: Nocturno y solitario para generar misterio y suspenso.

Escena 1: Presentación del personaje.

Descripción: La tradición sostiene que, por secundar a Luzbel, la Tunda cayó del cielo junto con los ángeles rebeldes, desde allí vive en las orillas de los ríos cogiendo camarones, metamorfoseándose en madres o hermanas de sus futuras víctimas, sus extremidades son deformes, con un pie en forma de molinillo y el otro del porte de un niño recién nacido.

Plano: General.

Escena 2: La Tunda se asusta al ver a la virgen María.

Descripción. - La Tunda se da el lujo de burlarse de todos los ángeles y santos, hasta del mismo Santo Cristo; sin embargo, siente un profundo respeto por la Virgen María. Con “Mayía si no” exclama al ver su imagen y huye despavorida.

Plano: General.

Escena 3: La Tunda engañando a un niño y echándole los gases en la cara.

Descripción: Para cumplir su propósito la Tunda se mimetiza, es decir toma el parecido de uno de los familiares más cercanos de sus víctimas (generalmente niños): madre, tía, hermana, abuela, etc.; invitándolos con esta apariencia a coger camarones, cuando ella se agacha para alzar las piedras y sacar los camarones, arroja en la cara de sus víctimas pestilentes gases letales

Plano: General.

Escena 4: Niño entundao.

Descripción: desde ese instante el menor queda “entundao” obligándolo a hacer todo lo que le ordena, alimentándolo con los camarones cogidos en el río y cocinándolos en su trasero.

Plano: General.

Escena 5: Desenlace.

Descripción: De acuerdo con la leyenda, para recuperar al menor conquistado con por la tunda, los familiares y padrinos de la víctima salen en su búsqueda acompañados de un nutrido grupo de amigos que al sonoro retumbar del bombo, ladridos de los perros y regando agua bendita en forma de cruz en las huellas dejadas por ella, es rastreado afanosamente el “entundao” y a pesar de la resistencia que muestra la víctima cuando es encontrado, es llevado a casa de sus familiares para su inmediata curación.

Plano: General.

4.6.1.4. Referencias

Ambiente de desarrollo: La leyenda el Duende y la Tunda se desarrollan en el campo, por lo que se necesita elementos reales de este ambiente.



Figura 2-4: Establo

Fotografía: García, A. 2021



Figura 3-4: Perro de campo

Fotografía: García, A. 2021



Figura 4-4: Vaca

Fotografía: García, A. 2021

4.6.1.5. Storyboard

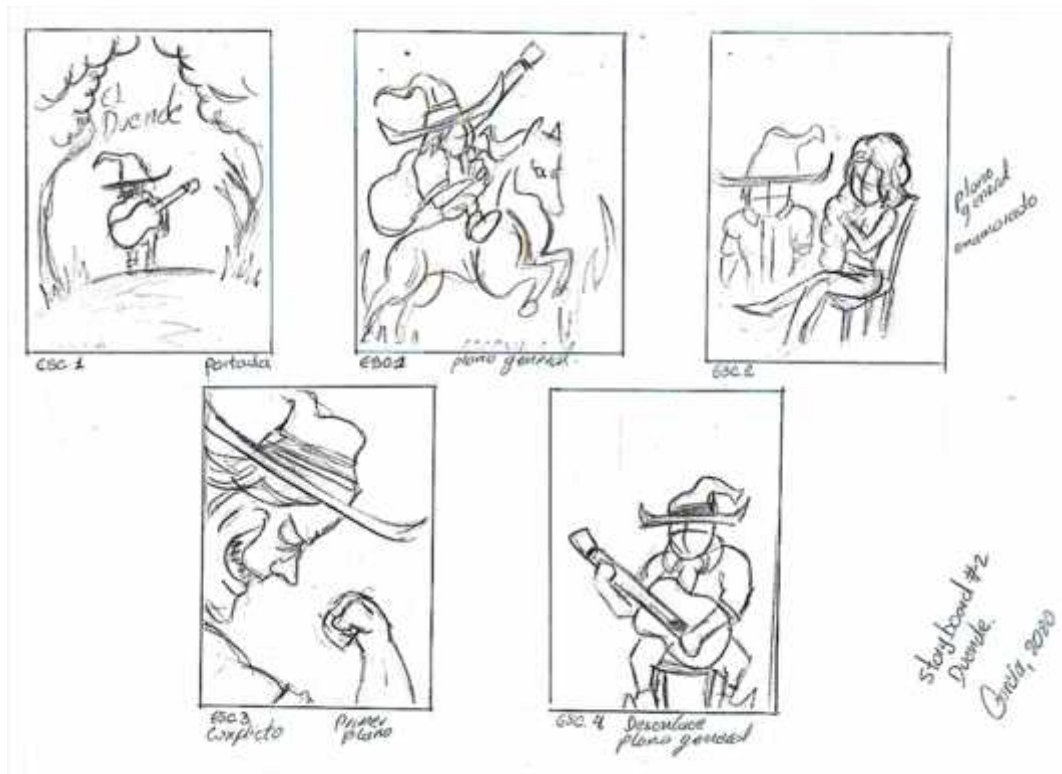


Figura 5-4: Storyboard de la leyenda esmeraldeña “El Duende”

Realizado por: García, A. 2021



Figura 6-4: Storyboard de la leyenda esmeraldeña “La Tunda”

Realizado por: García, A. 2021

4.6.1.6. Selección de estilos y proporciones

➤ Ilustración y cromática

La cromática representará un aspecto tenebroso y solitario a nuestras ilustraciones.



Figura 7-4: La novia cadáver

Fuente: Burton, T. 2021

Usaremos la proporción de 7 cabezas para representar a los personajes, con excepción del Duende para el cual se usará un Cannon de 5 cabezas.

4.6.1.7. Bocetos

Los siguientes bocetos fueron realizados a lápiz, de esta manera los trazos suaves permiten que la digitalización sea precisa. Nos basamos en el estilo comic con muchas exageraciones físicas y líneas bien marcadas.

- ✓ Leyenda esmeraldeña “El Duende”



Figura 8-4: Boceto de la portada de la leyenda esmeraldeña “El Duende”

Realizado por: García, A. 2021



Figura 9-4: Boceto del personaje principal “El Duende”

Realizado por: García, A. 2021



Figura 10-4: Boceto de la leyenda esmeraldeña “El Duende” /Escena 1

Realizado por: García, A. 2021



Figura 11-4: Boceto de la leyenda esmeraldeña “El Duende” /Escena 2

Realizado por: García, A. 2021



Figura 12-4: Boceto de la leyenda esmeraldeña “El Duende” /Escena 3
Realizado por: García, A. 2021



Figura 13-4: Boceto de la leyenda esmeraldeña “El Duende” /Escena 4
Realizado por: García, A. 2021

- ✓ Leyenda Esmeraldeña “La Tunda”

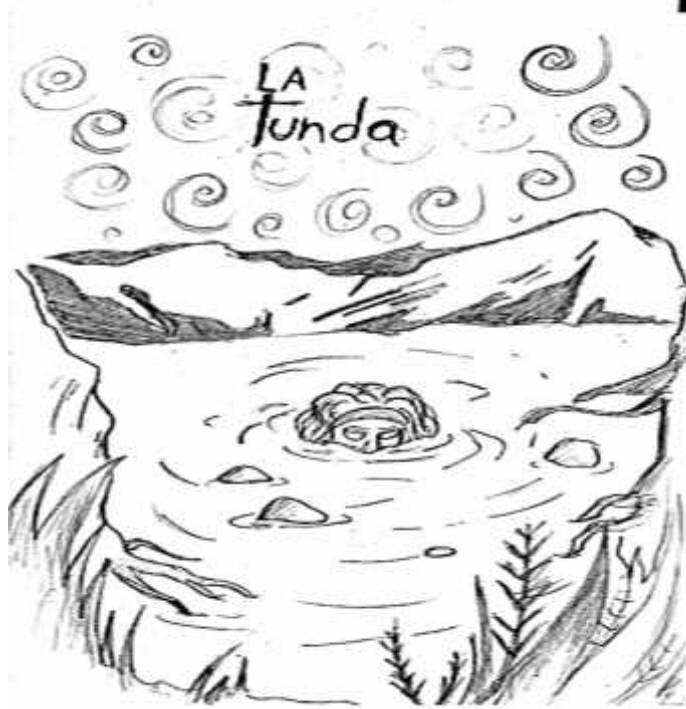


Figura 14-4: Boceto de la portada de la leyenda esmeraldeña “La Tunda”

Realizado por: García, A. 2021



Figura 15-4: Boceto del personaje principal “La Tunda”

Realizado por: García, A. 2021



Figura 16-4: Boceto de la leyenda esmeraldeña “La Tunda” /Escena 1

Realizado por: García, A. 2021



Figura 17-4: Boceto de la leyenda esmeraldeña “La Tunda” /Escena 2

Realizado por: García, A. 2021



Figura 18-4: Boceto de la leyenda esmeraldeña “La Tunda” /Escena 3

Realizado por: García, A. 2021



Figura 19-4: Boceto de la Leyenda Esmeraldeña “La Tunda” /Escena 4

Realizado por: García, A. 2021



Figura 20-4: Boceto de la leyenda esmeraldeña “La Tunda” /Escena 5

Realizado por: García, A. 2021

4.6.1.8. *Digitalización*

La digitalización se realizó en el programa Adobe Photoshop 2020, siendo fiel al boceto teniendo en cuenta las líneas y sombras pronunciadas acorde con el estilo que queremos lograr.

- ❖ Leyenda “El Duende”



Figura 21-4: Digitalización de la leyenda esmeraldeña “El Duende” /Portada
Realizado por: García, A. 2021



Figura 22-4: Digitalización de la leyenda esmeraldeña “El Duende” /Escena 1
Realizado por: García, A. 2021



Figura 23-4: Digitalización de la leyenda esmeraldeña “El Duende” /Escena 2
Realizado por: García, A. 2021



Figura 24-4: Digitalización de la leyenda esmeraldeña “El Duende” /Escena 3
Realizado por: García, A. 2021



Figura 25-4: Digitalización de la leyenda esmeraldeña “El Duende” /Escena 4

Realizado por: García, A. 2021

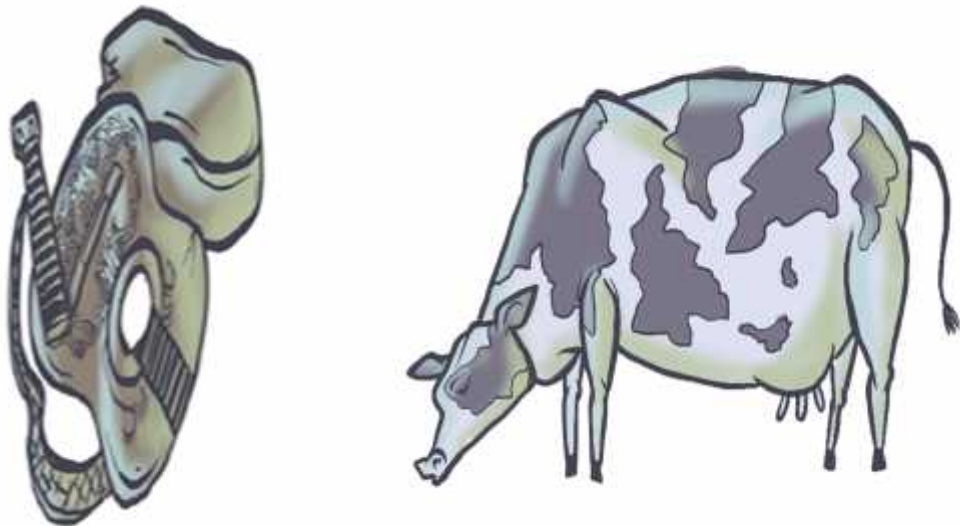


Figura 26-4: Digitalización elementos complementarios de la leyenda esmeraldeña “El Duende”

Realizado por: García, A. 2021

❖ Leyenda de la Tunda



Figura 27-4: Digitalización de la leyenda esmeraldeña “La Tunda” /Portada
Realizado por: García, A. 2021



Figura 28-4: Digitalización de la leyenda esmeraldeña “La Tunda” /Escena 1
Realizado por: García, A. 2021



Figura 29-4: Digitalización de la leyenda esmeraldeña “La Tunda” /Escena 2

Realizado por: García, A. 2021



Figura 30-4: Digitalización de la leyenda esmeraldeña “La Tunda” /Escena 3

Realizado por: García, A. 2021



Figura 31-4: Digitalización de la leyenda esmeraldeña “La Tunda” /Escena 4
Realizado por: García, A. 2021



Figura 32-4: Digitalización de la leyenda esmeraldeña “La Tunda” /Escena 5
Realizado por: García, A. 2021

4.6.2. Proceso para el diseño de libro ilustrado

4.6.2.1. Formato para libro ilustrado

El formato elegido para el libro ilustrado es A5 ya que por su tamaño es ergonómico y fácil de manipular por nuestro público objetivo de investigación.

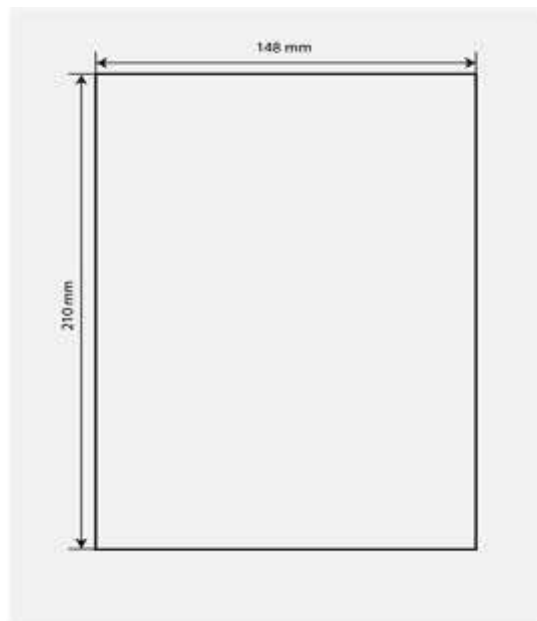


Figura 33-4: Formato para el diseño de libro ilustrado

Realizado por: García, A. 2021

El formato de impresión será A4 doblado por la mitad.

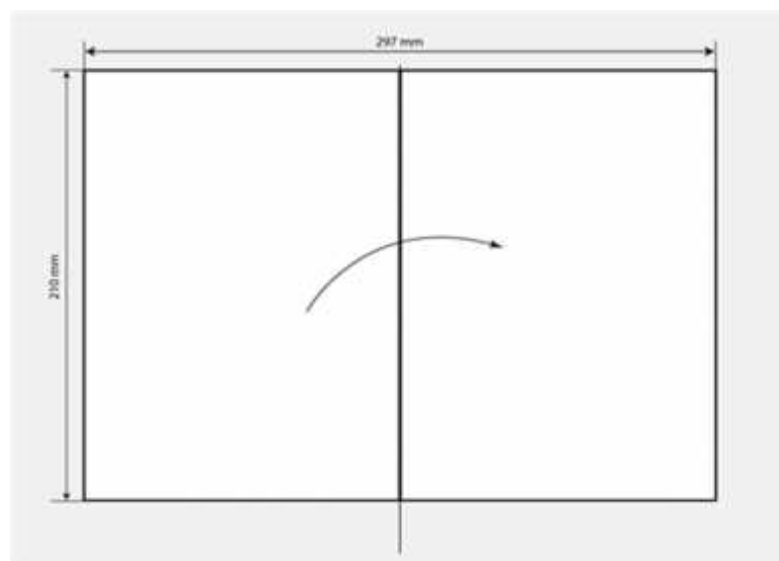


Figura 34-4: Formato de impresión A4

Realizado por: García, A. 2021

4.6.2.2. Márgenes

Para facilitar la colocación y organización de los elementos, se trabajará con un margen de 10mm por cada lado del documento.

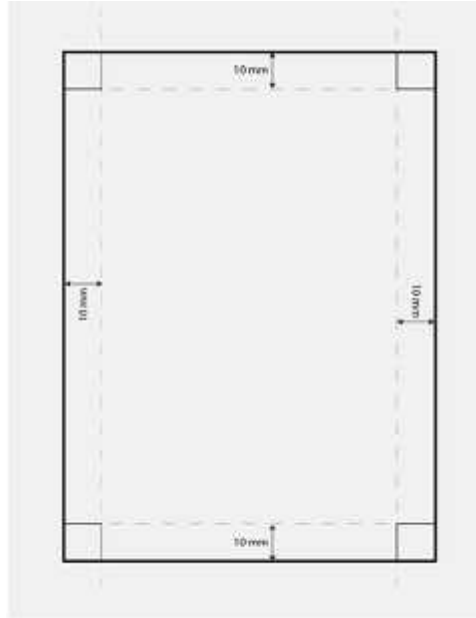


Figura 35-4: Márgenes del documento en milímetros

Realizado por: García, A. 2021

4.6.2.3. Retícula

Para llevar una organización de los elementos compositivos, se establece una retícula modular.

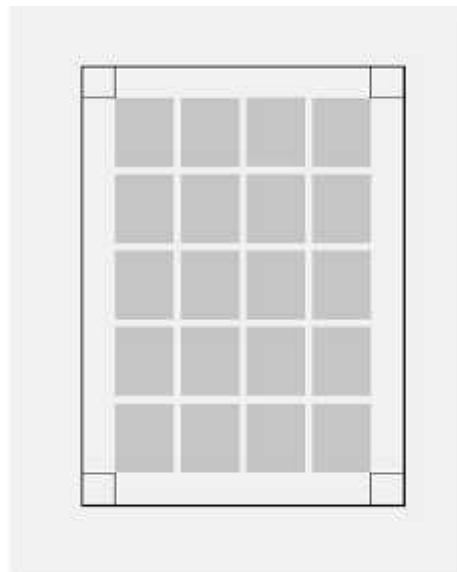


Figura 36-4: Retícula modular para páginas del libro ilustrado

Realizado por: García, A. 2021

4.6.2.4. Tipografía

En este punto se establecen tres fuentes tipográficas:

1. La primera es un tipo de fuente de fantasía, destinada a la portada y títulos de las leyendas.
2. La segunda es un tipo de fuente San Serif, para textos de narración, para no crear peso visual al momento de leer.
3. La tercera será un tipo de fuente San Serif, un poco más formal y elegante para información adicional del libro.

➤ Títulos y textos especiales



Burton's Nightmare
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
.0123456789-

Figura 37-4: Burton's Nightmare

Realizado por: García, A. 2021

➤ Textos Corridos



ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
.1234567890-

Figura 38-4: Nexa light

Realizado por: García, A. 2021

- Textos Especiales, Información Extra y Agradecimientos

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
.1234567890-

Figura 39-4: Poppins

Realizado por: García, A. 2021

4.6.2.5. *Elección de colores*

Una de las características más importantes del color es poder expresar sensaciones y emociones, para que las historias lleguen de mejor manera al lector. Basándonos en nuestras referencias, se considera que la cromática a usar deben ser colores fríos.

4.6.2.6. *Creación de formas y fondo*

El primer fondo a usar será una mezcla de colores fríos y oscuros para dar la sensación de ambiente nocturno que es el tiempo donde se desarrollan las historias.

Basándose en las referencias y estilos de ilustración los colores a usar serán morados claros y oscuros.

En ciertas escenas el fondo se usará como filetes o manchas de color para generar descanso visual.



Figura 40-4: Fondo 1 para historias de libro ilustrado

Realizado por: García, A. 2021

✓ Machote

Es un prototipo del producto final, cuyo objetivo es definir en lo posible, tamaño, contorno, conformación y estilo. Este prototipo contiene la evidencia de la validación del diseño y la diagramación. El machote cuenta con 6 hojas en formato A4 doblados a la mitad.

	TIRO	RETIRO
HOJA 1	CONTRAPORTADA PORTADA	FONDO
HOJA 2	DESPEDIDA PORTADA DUENDE	ESCENA 1 DUENDE ESCENA 5 LA TUNDA
HOJA 3	ESCENA 5 LA TUNDA ESCENA 1 DUENDE	ESCENA 2 DUENDE ESCENA 4 LA TUNDA
HOJA 4	ESCENA 3 LA TUNDA ESCENA 2 DUENDE	ESCENA 3 DUENDE ESCENA 2 LA TUNDA
HOJA 5	ESCENA 2 LA TUNDA ESCENA 3 DUENDE	ESCENA 4 DUENDE ESCENA 1 LA TUNDA
HOJA 6	ESCENA 1 LA TUNDA ESCENA 5 DUENDE	FONDO PORTADA LA TUNDA

Tabla 5-4: Información de machote

Realizado por: García, A. 2021

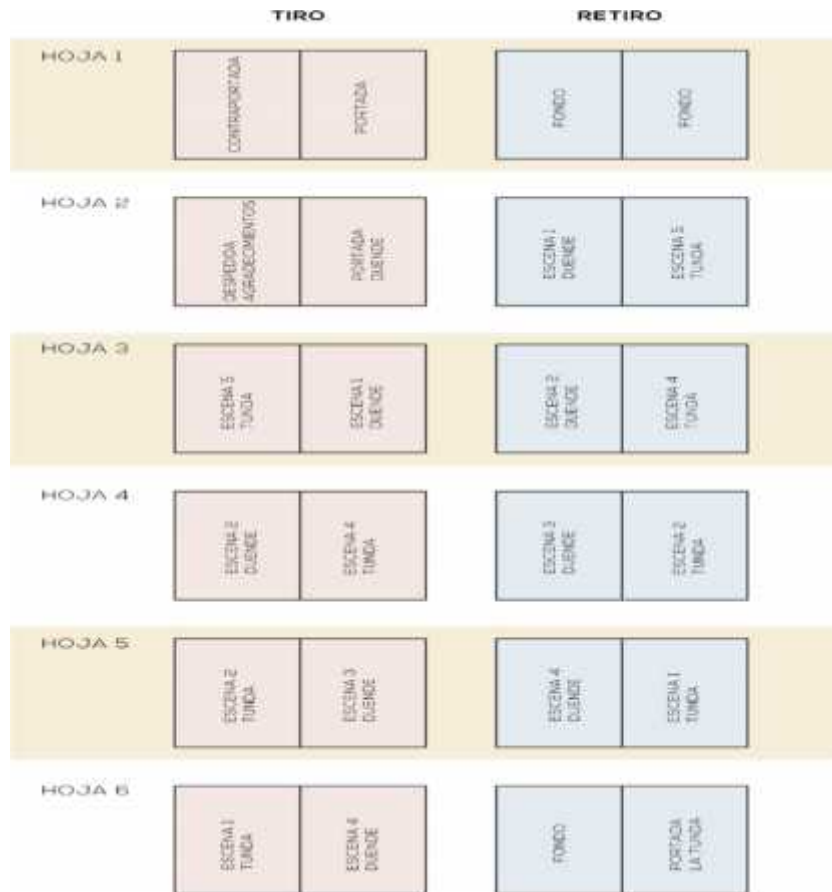


Figura 41-4: Machote de libro ilustrado

Realizado por: García, A. 2021

4.6.2.7. *Elaboración de maquetación final*

El libro cuenta con información que ayuda a las personas de la ciudad de Esmeraldas a conocer de una mejor manera y más entretenida las leyendas tradicionales. Para generar equilibrio y fluidez se organizará en partes iguales, 50% para los textos y 50% para las imágenes.

Las ilustraciones será el elemento más importante dentro del libro, este dará fuerza, realce e interés sobre las historias que vamos a narrar. Deben tener relación con lo que se va describiendo en las leyendas. El libro cuenta de seis hojas incluyendo a la portada.

❖ Hoja 1

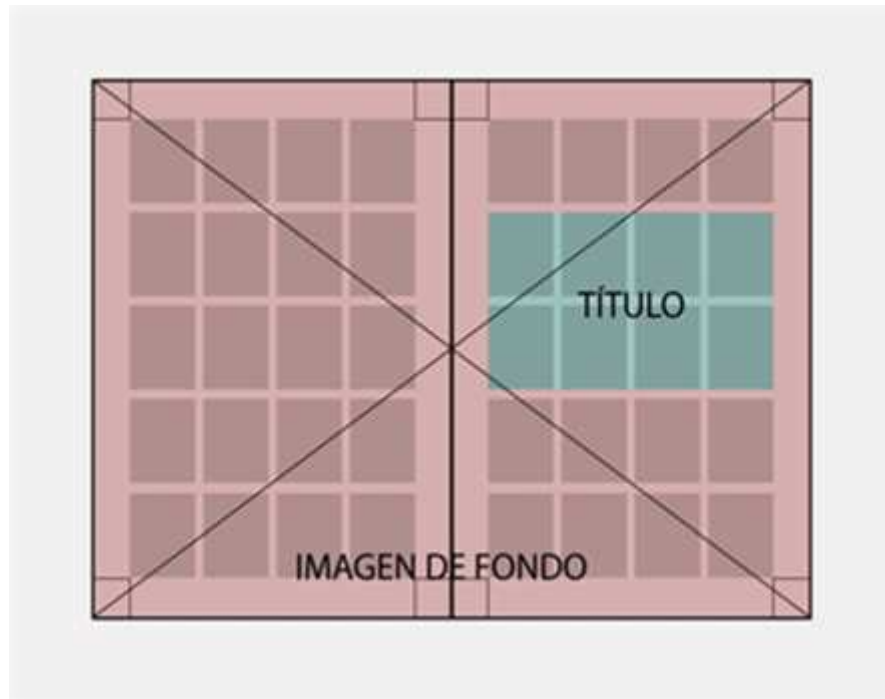


Figura 42-4: Diagramación de hoja 1 – Tiro

Realizado por: García, A. 2021

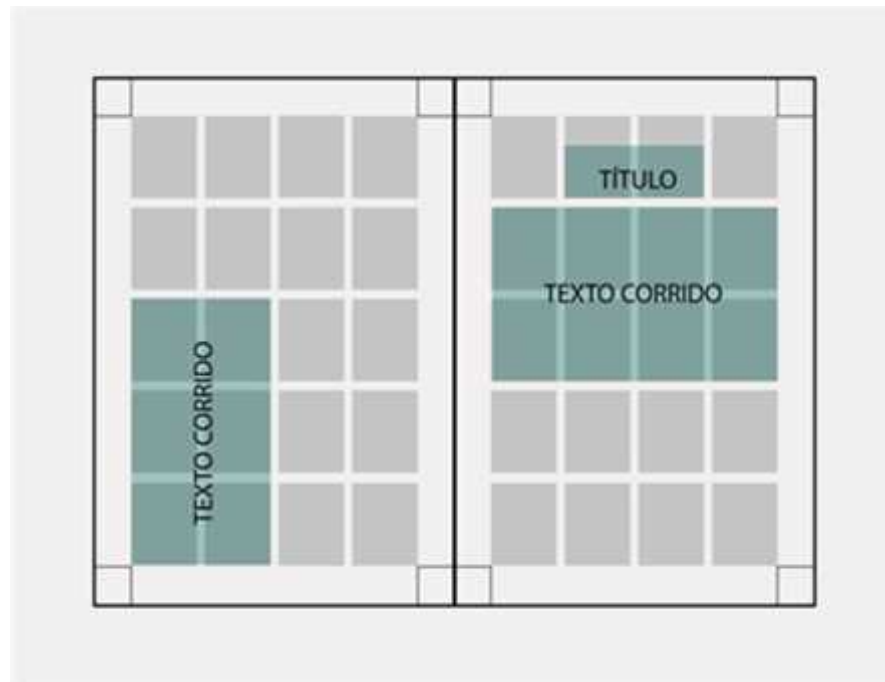


Figura 43-4: Diagramación de hoja 1 - Retiro

Realizado por: García, A. 2021

❖ Hoja 2

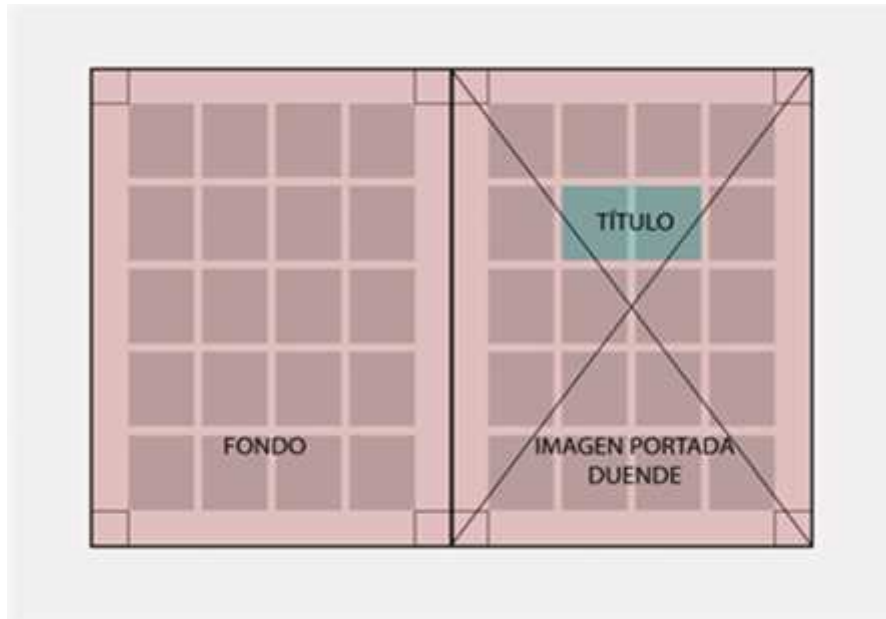


Figura 44-4: Diagramación de hoja 2 - Tiro

Realizado por: García, A. 2021



Figura 45-4: Diseño final de hoja 2 - Tiro

Realizado por: García, A. 2021

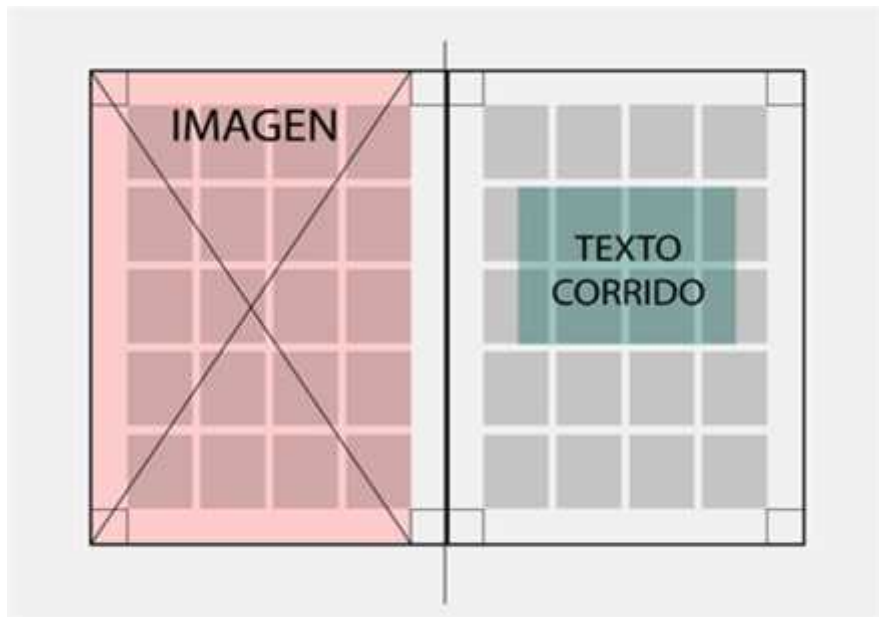


Figura 46-4: Diagramación de hoja 2 – Retiro

Realizado por: García, A. 2021



Figura 47-4: Diseño final de hoja 2 – Tiro

Realizado por: García, A. 2021

❖ Hoja 3

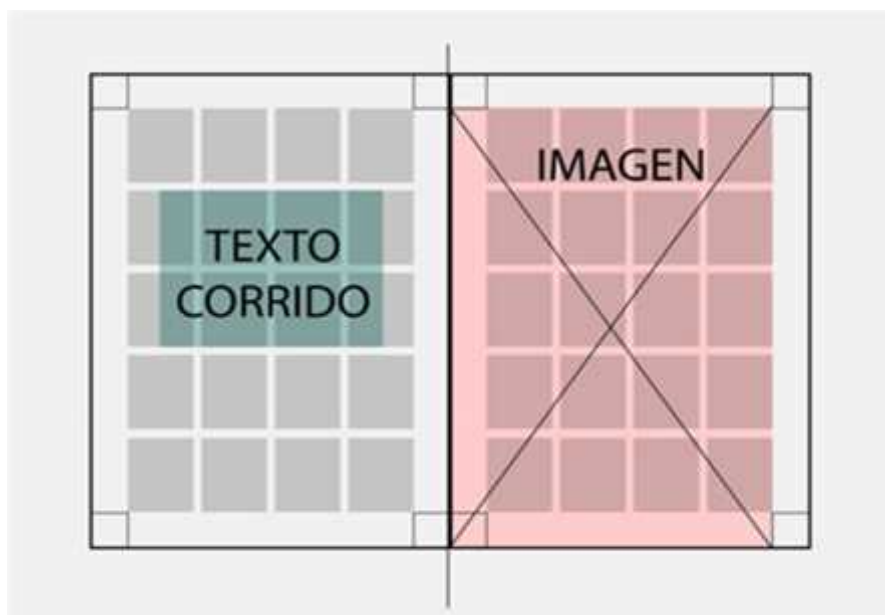


Figura 48-4: Diagramación de hoja 3. - Tiro

Realizado por: García, A. 2021

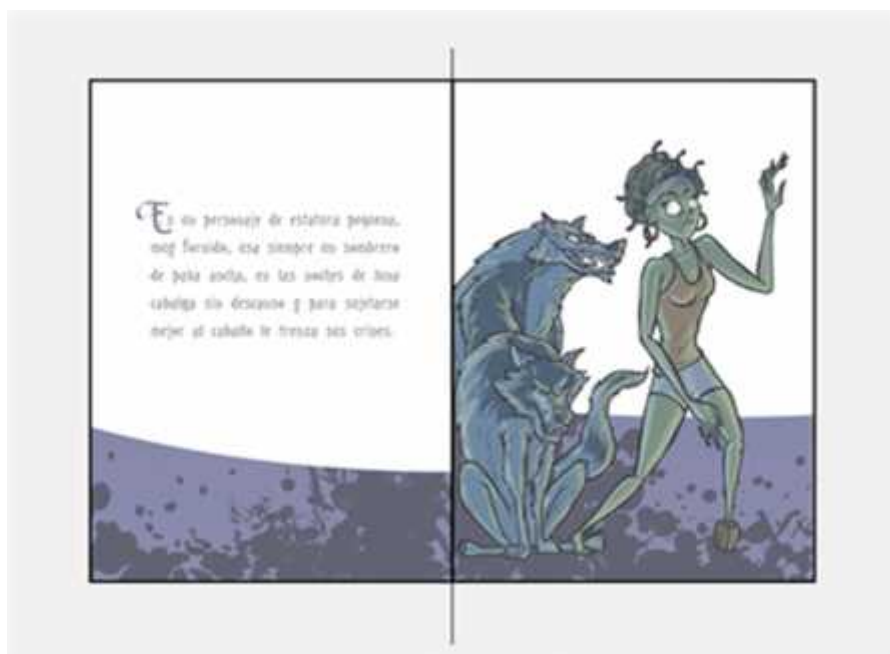


Figura 49-4: Diseño final de hoja 3 – Tiro

Realizado por: García, A. 2021

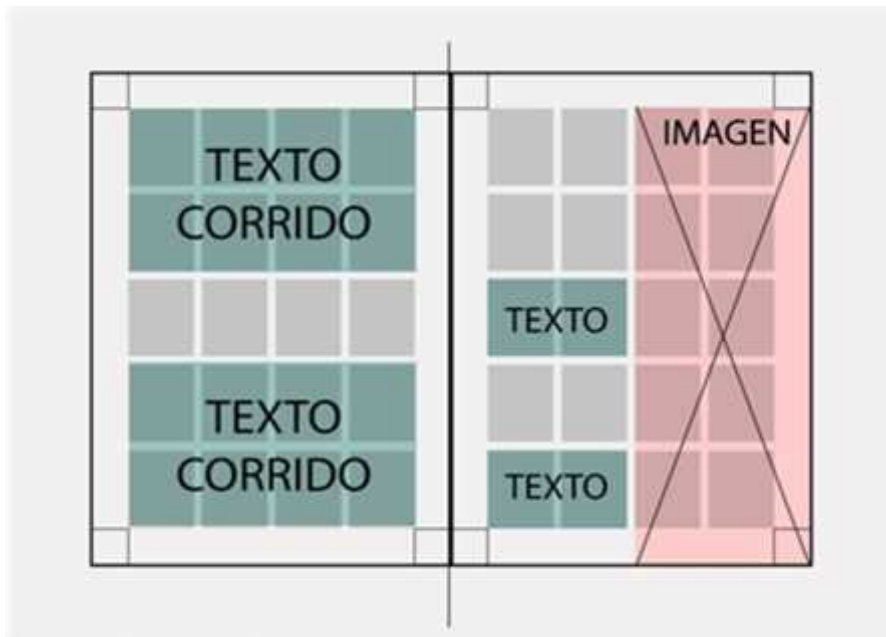


Figura 50-4: Diagramación de hoja 3. – Retiro

Realizado por: García, A. 2021



Figura 51-4: Diseño final de hoja 3. – Retiro

Realizado por: García, A. 2021

❖ Hoja 4

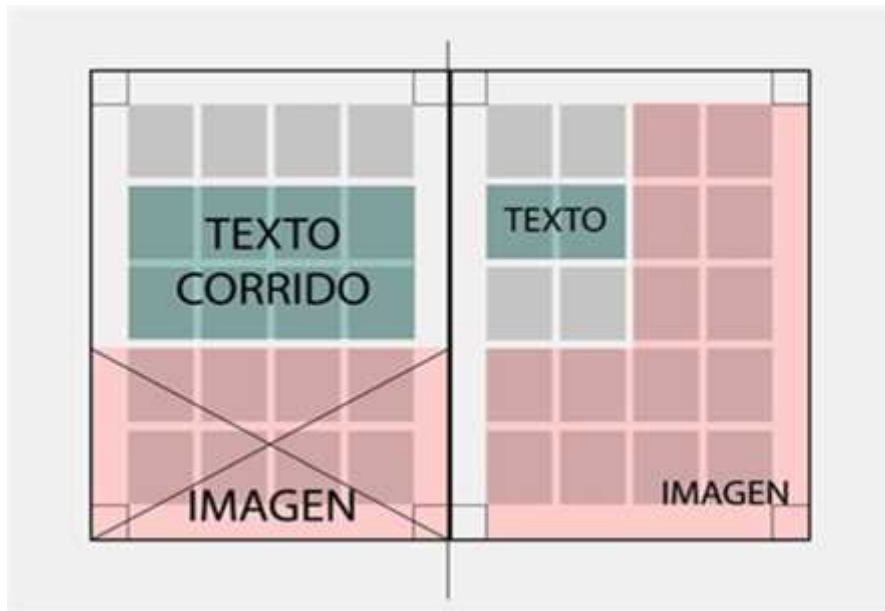


Figura 52-4: Diagramación de hoja 4 – Tiro

Realizado por: García, A. 2021



Figura 53-4: Diseño final de hoja 4 – Tiro

Realizado por: García, A. 2021

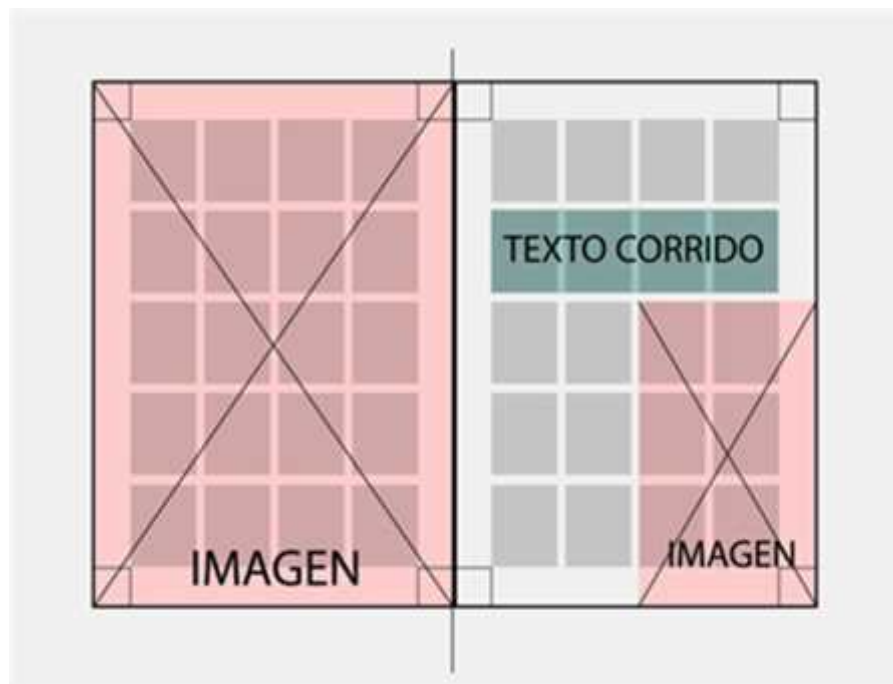


Figura 54-4: Diagramación de hoja 4 – Retiro

Realizado por: García, A. 2021



Figura 55-4: Diseño final de hoja 4 – Retiro

Realizado por: García, A. 2021

❖ Hoja 5

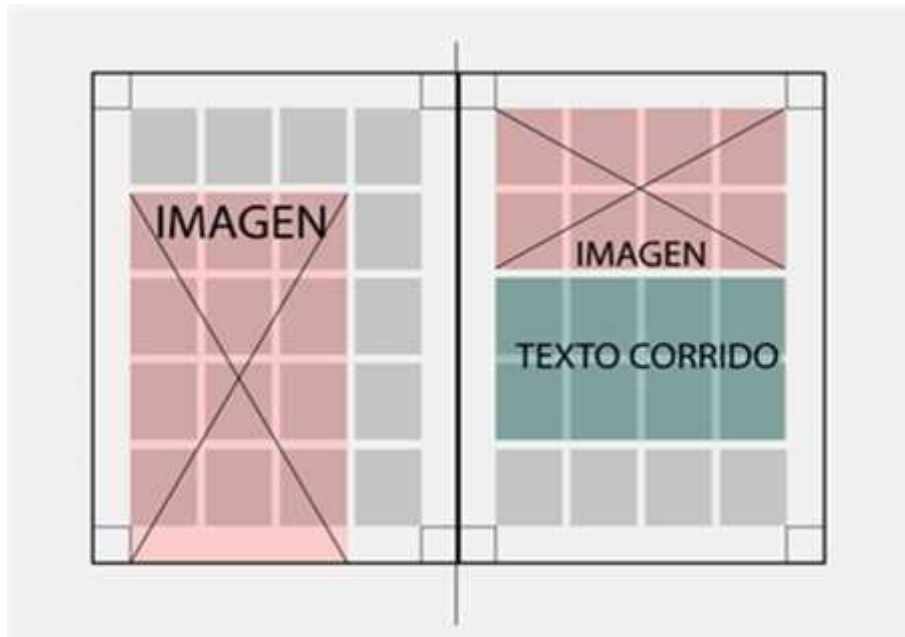


Figura 56-4: Diagramación de hoja 5 – Tiro

Realizado por: García, A. 2021



Figura 57-4: Diseño final de hoja 5 - Tiro

Realizado por: García, A. 2021

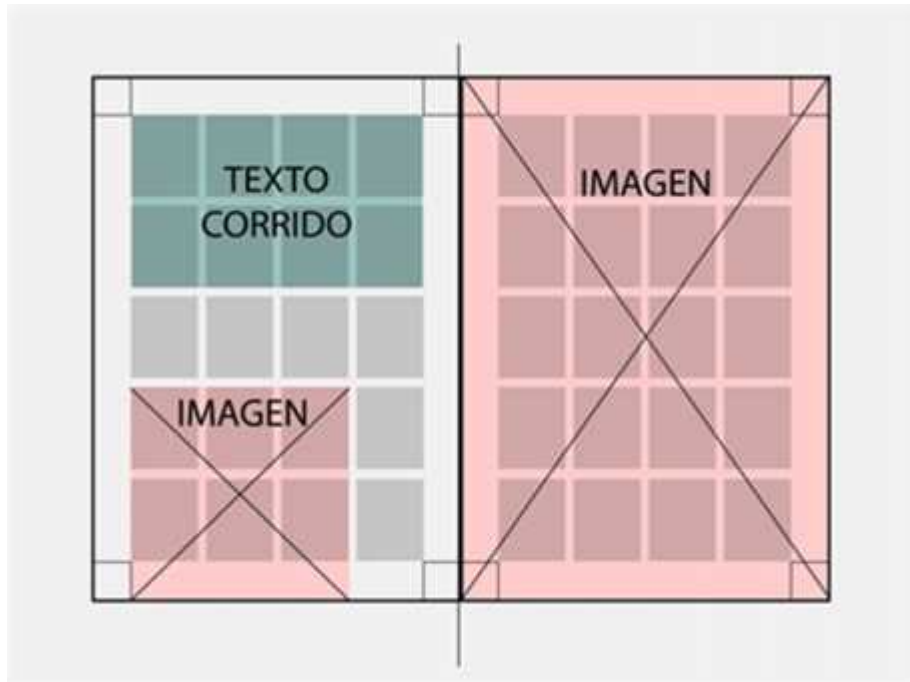


Figura 58-4: Diagramación de hoja 5 – Retiro

Realizado por: García, A. 2021



Figura 59-4: Diseño final de hoja 5 – Retiro

Realizado por: García, A. 2021

❖ Hoja 6

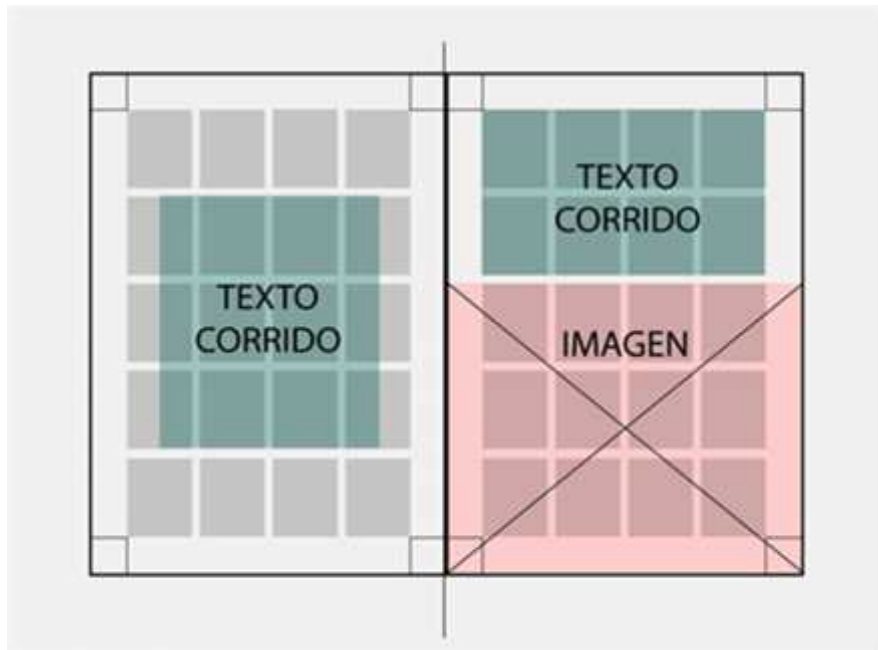


Figura 60-4: Diagramación de hoja 6 – Tiro

Realizado por: García, A. 2021



Figura 61-4: Diseño final de hoja 6 – Tiro

Realizado por: García, A. 2021

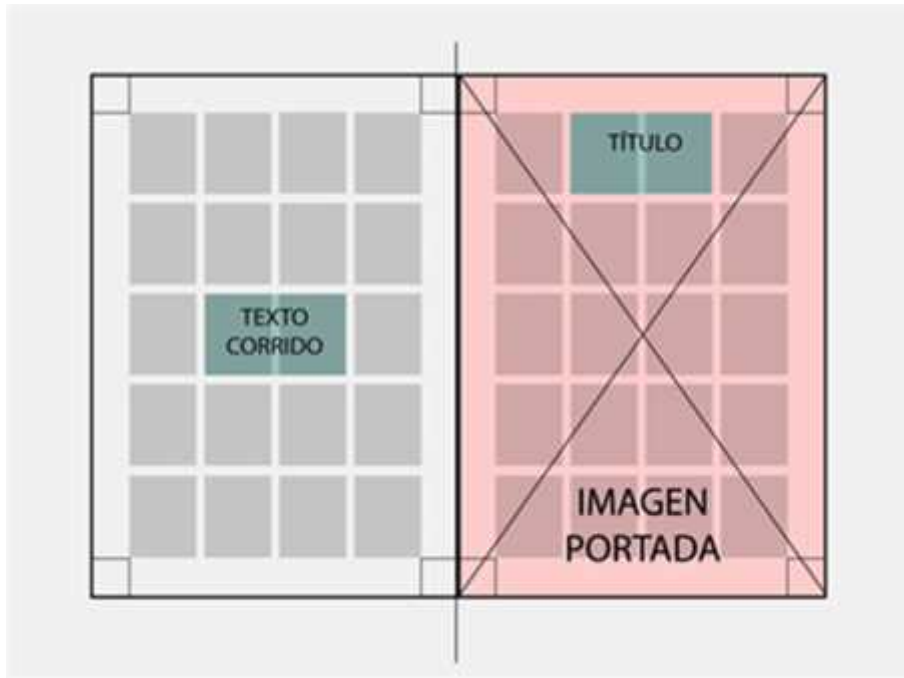


Figura 62-4: Diagramación de hoja 6 – Retiro

Realizado por: García, A. 2021

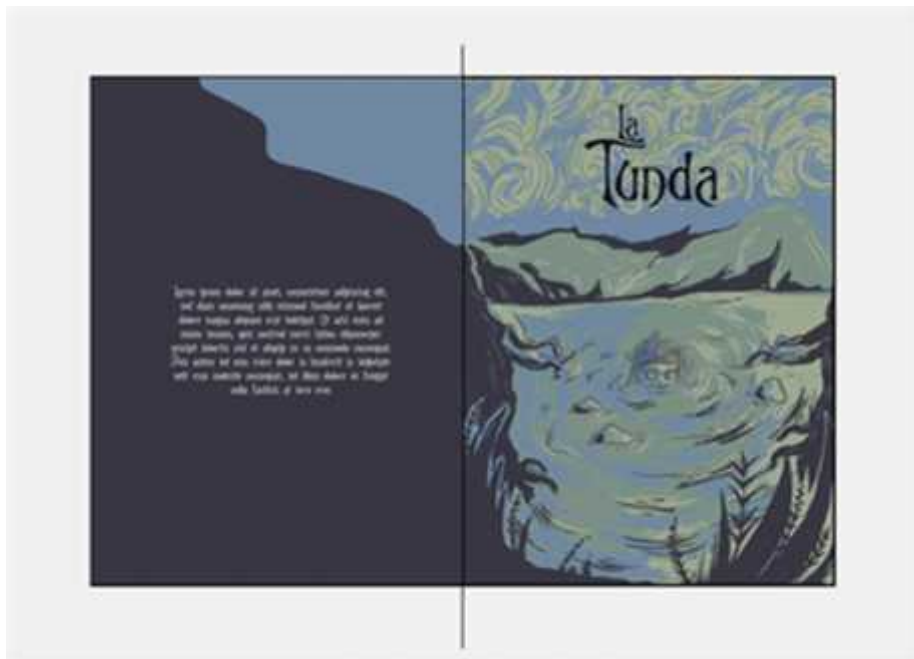


Figura 63-4: Diseño final de hoja 6

Realizado por: García, A. 2021

CONCLUSIONES

- ✓ La información bibliográfica recopilada de diferentes fuentes fue fundamental para la realización del libro ilustrado, porque destaca conceptos que guían a un entendimiento de las culturas existentes en el Ecuador y que permiten una mayor comprensión de las leyendas afroecuatorianas, la ilustración aplicada como una herramienta de comunicación es eficaz, ya que permite representar de mejor manera la información que se desea transmitir sobre leyendas que de una u otra forma han permanecido de generación en generación y que gustan a la población escuchar de estos seres mitológicos que se han convertido en la cultura de un pueblo, manteniendo así aquellas tradiciones y manifestaciones propias de la cultura ecuatoriana.

- ✓ El proceso creativo utilizado, permite diseñar un libro cuyos elementos visuales y textuales se adaptan a los testimonios recogidos de las personas entrevistadas, los resultados del producto final aportan a la enseñanza y aprendizaje de estas leyendas, sobre todo para mantener vivo el interés visual de los niños y jóvenes a través de un libro ilustrado atractivo.

- ✓ La metodología de Guillermo Gonzáles y las ilustraciones de Tim Burton fue valiosa para guiarse en la creación de los bocetos y materializar los colores, ya que los procesos expuestos por este diseñador italiano y las temáticas fantasmales utilizadas por el productor americano, fortalecieron los esquemas a seguir para el diseño, para centrarse y dar rienda suelta a la imaginación mediante el cual comunica y comparte de manera comprensiva en el libro ilustrado las leyendas afroecuatorianas.

RECOMENDACIONES

- ✓ Los sitios consultados son muy limitados en temas de las leyendas ecuatorianas, ya que muy pocos autores hablan de temas como estos que proporcionan información definida en relación a los conceptos que implica las culturas de nuestra población afroecuatoriana y demás culturas.
- ✓ Los establecimientos educativos deberían fomentar más la lectura a través de libros ilustrados que ayuden de una forma más agradable al aprendizaje en los niños y jóvenes, de este modo no se pierda el gusto por la lectura sobre las leyendas ecuatorianas y permiten el enriquecimiento de la creatividad en las personas.
- ✓ El proceso de diseño del libro ilustrado se tome como un referente para futuros proyectos investigativos, que den a conocer la identidad de la cultura afroecuatoriana y la riqueza del pueblo esmeraldeño al contar estas leyendas mitológicas.

GLOSARIO

Adobe Photoshop: Es un software utilizado principalmente como editor de fotografías y gráficos, un programa desarrollado para crear imágenes y retoque de las mismas por medio de una variedad de herramientas que ayudan a dar un estilo artístico a las fotos.

Corel Painter: Es un programa de pintura digital, es una herramienta profesional dirigida a diseñadores, fotógrafos y artistas que aspiran plasmar un dibujo, pintura para una mayor precisión posible de las imágenes.

Cromaticidad: Grado de diferencia existente entre un color y un gris de su misma luminosidad y claridad.

Destemporación: Significa que esta desactualizado de las épocas pasadas y desconoce de los acontecimientos suscitados en ciertos tiempos.

Entundado: Se refiere a ejercer un acto maléfico sobre alguien usando poderes mágicos y comete actos completamente ajenos a su voluntad.

Guallupe: Es una localidad perteneciente al cantón Ibarra de la provincia de Imbabura, donde existieron los primeros pobladores colonos negros esclavos de las haciendas.

Iconismo: Es la representación de la realidad por medio de imágenes, se refiere a la manera de cómo interpretar, traducir la realidad a través de un lenguaje visual y lingüístico.

Leyenda: Es una narración sobre hechos reales o fabulosos adornados con un poco de imaginación, relacionadas con la cultura y tradiciones de los pueblos.

Mitológico: Perteneciente a la mitología, historias y leyendas propias de una determinada cultura o comunidad.

Transpersonificación: Transferencia de diferentes culturas de generación en generación en un mismo esquema de narración.

BIBLIOGRAFÍA

- ALVAREZ, L.** *Técnicas Artísticas* [en línea]. 2009. [Consulta: 25 de octubre 2020]. Disponible en: <https://es.slideshare.net/luciaag/tecnicas-artsticas>
- AMBROSE, G., & HARRIS, P.** *Formato*. Barcelona: Parramón. 2004, p.10
- APOSTOLICO, V., & IFA.** *Enciclopedia del Saber Afroecuatoriano*. 1ª ed. Quito: Gráficas Iberia. 2009, pp.128,133.
- ARBOLEDA, A.** *Cuentos y Tradiciones Orales del Ecuador*. Quito: Eskeletra. 2006, p.8
- ARIAS, J. d.** *Folklore Santandereano*. 2ª ed. Bucaramanga: Fondo Rotatorio de Publicaciones. 1954, p.25
- ARNHEIM, R.** *Arte y Percepción Visual*. 1ª ed. Madrid: Alianza, 1954, pp. 42-43.
- AUCANCELA, R.** "Diseño de un Libro Ilustrado para Representar la Identidad de la Cultura Cañari" [en línea]. 2017. [Consulta: 25 de octubre 2020]. Disponible en: <http://dspace.esPOCH.edu.ec/bitstream/123456789/7829/1/88T00230.pdf>
- BARTHES, R.** *La Aventura Semiológica* (2ª ed.). Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica. 1993. P.95
- BHASKARAN, L.** *¿Que es diseño editorial?* (1ª ed.). Barcelona: IndexBook SL. 2006, pp. 60,68,88.
- BOTERO, I.** *Parámetros Estructurales de Diseño de Personajes* [en línea]. 2011. [Consulta: 30 de octubre 2020]. Disponible en: <https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/4185/tesis44.pdf?sequence=4>
- CACHO, T.** *Literatura I* (7ª ed.). México: Telebachillerato Comunitario. 2015, pp. 76-79.
- CASSETTI, F., & DI CHIO, F.** *Cómo analizar un film*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica. 1991. P.177
- CUEVAS, A.** *Manual Básico de Tecnología Audiovisual* [en línea]. 2012. [Consulta: 15 de noviembre 2020]. Disponible en:

https://issuu.com/cccpcostarica/docs/13._composici_n__principios_b_sicos__1__parte_/5

DÍAZ, J., GONZÁLEZ, M., MOLEÓN, M., PEÑA, M., RUIZ, L., SÁNCHEZ, M., &

VALLEJO, C. *Aprender e Investigar en Pintura 1*. Barcelona: La Desclosa. 2017. P.15

DIGIOFI. *Leyendas del Ecuador: El Duende de Esmeraldas* [en línea]. 2021. [Consulta: 21 de noviembre 2020]. Disponible en: <https://leyendasdeecuador.club/el-duende-de-esmeraldas/>

DOMINGUEZ, L., & SOLANO, L. *Técnicas de Ilustración*. Barranquilla: Atlántico. 2018, pp.5-18.

DURÁN, T. “Ilustración, Comunicación, Aprendizaje”. *Revista de Educación* [en línea]. 2005, pp. 239, 240. [Consulta: 21 de noviembre 2020]. Disponible en: http://www.revistaeducacion.educacion.es/re2005/re2005_18.pdf

ECO, U. *Tratado de Semiótica General*. Barcelona: Lumen S.A. 1977. P.308

EDUCACIÓN, M. *Experiencias de Aprendizaje sobre la Cultura Afroecuatoriana*. Quito: Imprenta Mariscal. 2018. P. 72

FONTANA, R., & ALVARADO, R. (Julio de 1987). Tipográfica Comunicación para Diseñadores. *Revista de Diseño* [en línea]. 1987, p.32. [Consulta: 27 de noviembre 2020]. Disponible en: https://www.revistatipografica.com/themencode-pdf-viewer-4/?file=https://www.revistatipografica.com/wp-content/uploads/2019/01/tpg_1.pdf

FREJA, A. Narrar las organizaciones: Usos y virtudes de la narrativa organizacional [en línea]. 2015, p.10. [Consulta: 30 de noviembre 2020]. Disponible en: <https://repository.ean.edu.co/bitstream/handle/10882/9536/9789587563535.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

GARCÍA, J. *La Cultura Afroecuatoriana en Esmeraldas*. [en línea]. 2009. [Consulta: 02 de diciembre 2020]. Disponible en: <https://www.vidadelacer.org/index.php/comisiones/vr-afro/1492-la-cultura-afroecuatoriana-en-esmeraldas-una-aproximacion>

GARCÍA, V. *Antología de Leyendas de la Literatura Universal*. Barcelona: Labor. 1958, p.3

- GONZÁLEZ ULLAURI, Carlos Luis.** Diseño de libro ilustrado de la leyenda el ataúd ambulante para fomentar la cultura y lectura, en niños y niñas de 6 a 8 años del programa "Sueños de Papel", de la Casa de la Cultura Núcleo del Guayas, año 2017. [En línea]. (Trabajo de titulación). (Licenciatura) Universidad Católica de Guayaquil, Ecuador. 2017. [Consulta: 06 de diciembre 2020]. Disponible en:
<http://repositorio.ucsg.edu.ec/bitstream/3317/9230/1/T-UCSG-PRE-ARQ-CGGP-74.pdf>
- HALBERSTADT, J.** *Cultura ecuatoriana - Tradiciones de Ecuador - Ecuador Arte* [en línea] 2013. [Consulta: 15 de diciembre 2020]. Disponible en:
<https://www.ecuadorexplorer.com/es/html/cultura-ecuatoriana.html>
- HALL, A.** *Ilustración. Barcelona: Blume*, 2011, pp. 74-75,112
- HARRIS, M.** *Antropología Cultural* [en línea]. Madrid: Alianza Editorial S.A. (2ª ed.). 2004. [Consulta: 15 de diciembre 2020]. Disponible en:
<https://docs.google.com/viewer?a=v&pid=sites&srcid=ZGVmYXVsdGRvbWFpbm91dG91bnB0>
- HARRISON, D.** *Redescubre la pintura acrílica: 30 ejercicios para aprender nuevas técnicas y trucos*. 1ª ed. (2019). (Barcelona)
- HART, J.** *The Art of the Storyboard a Filmmaker's Introduction*. 2ª ed. (2008). (New York), pp. 25-26
- HERNÁNDEZ, R., FERNÁNDEZ, C., & BAPTISTA, P.** *Metodología de la Investigación*. (2010). (México). P. 7
- HILL, M.** *Elementos Visuales de la Imagen* [en línea]. 2020. [Consulta: 15 de diciembre 2020]. Disponible en: <https://www.mheducation.es/bcv/guide/capitulo/844817724X.pdf>
- IDEAL, S.** *Don Quijote* [en línea]. 1986. [Consulta: 15 de diciembre 2020]. Disponible en:
<https://www.donquijote.org/es/cultura-ecuatoriana/>
- JOLY, M.** *Introducción al Análisis de la Imagen*, (1993). (París). Ediciones Nathan.
- LINTON, R.** *Cultura y Personalidad*, (1945). (México). Fondo de Cultura Económica.

- LÓPEZ, O.** *Estética de los elementos plásticos*, (1970). (Barcelona). Ediciones PubliKar.
- MARTÍNEZ, J.** *La ilustración como categoría. Una teoría unificada sobre arte y conocimiento*, 1ª ed. (2004). (España) Ediciones Trea, S.L.
- MEGGS, P., & PURVIS, A.** *Historia del Diseño Gráfico*. 4ª ed. (2015). (México). RM.
- MÉNDEZ, I.** *El Diseño Gráfico en la Creación de Personajes para la Publicidad* [en línea]. 2010. [Consulta: 15 de enero 2021]. Disponible en:
http://biblioteca.usac.edu.gt/tesis/02/02_2567.pdf
- MENZA, A., SIERRA, E., & SÁNCHEZ, W.** *La ilustración: dilucidación y proceso creativo* [en línea]. 2016. [Consulta: 15 de enero 2021]. KEPES, 296. Disponible en: Revista KEPES: http://kepes.ucaldas.edu.co/downloads/Revista13_12.pdf
- MORANTE, M.** *Diseño de Libros Digitales Infantiles* [en línea]. 2013. [Consulta: 27 de noviembre 2021]. Disponible en:
https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/27807/TFM_LibroDigitalInfantil.pdf?sequence=1
- MUÑOZ, R.** *Diseño Comunicacional* [en línea]. 2020. [Consulta: 15 de enero 2021].
Disponible en: <https://www.exhibiciondediseno.net/leyendasecuadorianas>
- NACIMIENTO DE ESMERALDAS COMO PROVINCIA.** *La Hora* [en línea]. 2015.
[Consulta: 15 de enero 2021]. Disponible en:
<https://lahora.com.ec/noticia/1101886757/nacimiento-de-esmeraldas-como-provincia>
- NARANJO, M.** *Cultura Popular en el Ecuador* [en línea]. 1996. [Consulta: 27 de noviembre 2020]. Disponible en: <http://afros.wordpress.com/religiosidad-afroecuadoriana/cosmovision-afroecuadoriana/tunda/>
- NAVARRO, D.** *Leyendas Ecuatorianas en el Desarrollo del Lenguaje Oral* [en línea]. 2015.
[Consulta: 15 de noviembre 2020]. Disponible en:
<http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/6413/1/T-UCE-0010-1066.pdf>
- OLIVARES, E., & VILAHUR, L.** *Dibujo para diseñadores gráficos*. 1ª ed. (2011).
(Barcelona). Parramon Ediciones S.A.

OLMEDO, M., FRANCO, A., RODRÍGUEZ, M., ALFONSO, L., CUESTA, J., ANA, M.,

ALBERTO, P. *Didáctica de las artes plásticas y visuales en educación infantil*. 1ª ed.

(2016). (España). UNIR.

PARRAMÓN, J. *El gran libro del oleo*. 14ª ed. (1998). (Barcelona). Parramón Ediciones S.A.

PORTILLO, M. *La Imagen Narrativa en el Diseño* [en línea]. 2013. [Consulta: 15 de

diciembre 2020]. Disponible en:

<http://132.248.9.195/ptd2013/agosto/0699747/0699747.pdf>

RAFFINO, M. E. *Concepto de Cultura* [en línea]. 2020. [Consulta: 15 de diciembre 2020].

Disponible en: <https://concepto.de/cultura/>

RAYMOND, W. *Keywords: Un Vocabulario de Cultura y Sociedad*. 1ª ed. (1976). (New

York). Fontana Paperbacks.

REDACCIÓN.

Cultura 10 [en línea]. 2020. [Consulta: 27 de noviembre 2020]. Disponible en:

<https://www.cultura10.org/tipos/#Tipos-de-cultura-segun-la-perspectiva-analitica>

REYES, G. *Polifonía Textual: la citación en el relato literario*. (1984). (Madrid). Gredos.

ROJAS, C. *Ilustrados: procesos creativos y estrategias desde la réplica hasta lo espontáneo*.

Cuadernos de Música, Artes Visuales y Artes Escénicas, (2015). P. 216.

RUIZ, J., & CASONA, C. *Narrativa Visual: Recursos* [en línea]. 2017. [Consulta: 15 de

noviembre 2020]. Disponible en: [http://cesarcasona.com/wp-](http://cesarcasona.com/wp-content/uploads/2017/10/Narrativa-visual.-Recursos-1.pdf)

[content/uploads/2017/10/Narrativa-visual.-Recursos-1.pdf](http://cesarcasona.com/wp-content/uploads/2017/10/Narrativa-visual.-Recursos-1.pdf)

SAAVEDRA, S. *Diseño Editorial*. (2014). (México) Textere Editores.

SÁNCHEZ, H., REYES, C., & MEJÍA, K. (junio de 2018). *Manual de Términos en*

Investigación científica, tecnológica y humanística [en línea]. 2018. [Consulta: 15 de

enero 2021]. Disponible en: [https://www.urp.edu.pe/pdf/id/13350/n/libro-manual-de-](https://www.urp.edu.pe/pdf/id/13350/n/libro-manual-de-terminos-en-investigacion.pdf)

[terminos-en-investigacion.pdf](https://www.urp.edu.pe/pdf/id/13350/n/libro-manual-de-terminos-en-investigacion.pdf)

SANCHEZ, J. *Religiosidad Afroecuatoriana*. (2014). P.140.

SEDDON, T. *Aplicaciones del dibujo vectorial a la creación gráfica contemporánea*. 1ª ed.

(2008). (Barcelona). Gustavo Gili sl.

- SPEISER, S.** *Tradiciones Afro-Esmeraldeñas*. (1989). (Quito). Abya-Yala.
- SUNG, Y.** *De la narración literaria a la narración visual: Proyecto de Ilustración* [en línea]. 2013. [Consulta: 25 de octubre 2020]. Disponible en:
<https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/35460/INTERIOR-TFM%20DEFINITIVO.pdf?sequence=1>
- TAMAYO, M.** *El Proceso de la Investigación Científica*. 4ª ed. (2004). (México). Limusa S.A.
- TAPPENDEN, C.** *Acuarela Práctica: materiales, técnicas y proyectos*. 1ª ed. (2016). (Barcelona). Gustavo Gili SL.
- TORRES, J.** *Los 4 Elementos de Relación Más Destacados* [en línea]. 2017. [Consulta: 15 de diciembre 2020]. Disponible en: <https://www.lifeder.com/elementos-relacion/>
- URIARTE, J.** *Características* [en línea]. 2020. [Consulta: 15 de enero 2021]. Disponible en: <https://www.caracteristicas.co/leyenda/>
- USUNIER, J., & LEE, L.** *Marketing entre Culturas*. 4ª ed. (2005). (Londres). Pearson Education.
- VALENZUELA, E.** *La leyenda: un recurso para el estudio y la enseñanza de la Geografía*. *Escuela de Educación Primaria*, 2011. P.14.
- VILLAFANE, J.** *Introducción a la Teoría de la Imagen*. 2ª reimpresión ed. Madrid: Pirámide. 1985.
- VILLAFANE, J., & Mínguez, N.** *Principios de Teoría General de la Imagen*. Madrid: Ediciones Pirámide. 2002.
- VILLAGRÁN, I.** *Aplicaciones del Dibujo Vectorial a la creación gráfica contemporánea* [en línea]. 2016. [Consulta: 21 de noviembre 2020]. Disponible en: <https://riuma.uma.es/xmlui/handle/10630/12289>
- VILLALOBOS, I.** *Elementos del lenguaje gráfico* [en línea]. 2017. [Consulta: 25 de octubre 2020]. Disponible en: <https://docplayer.es/10007581-Elementos-del-lenguaje-grafico-plastico.html>
- WIGAN, M.** *Imágenes en Secuencia*. Barcelona: Gustavo Gili SL, 2008.
- WONG, W.** *Fundamentos del Diseño: Bi y Tri dimensional*. Barcelona: Gustavo Gili SL, 1979.

ZAPPATERRA, Y. *Diseño Editorial: Periódicos y revistas.* Barcelona: Gustavo Gili SL, 2008.