



FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO

PROPUESTA DE DISEÑO EDITORIAL ESTILO COMIC/MANGA Y
DISEÑO WEB PARA PODER RESCATAR TRADICIONES ORALES
ECUATORIANAS A PARTIR DE ELYENDAS Y RELATOS DE LA
PROVINCIA DE PICHINCHA

AUTORA

ANA MARÍA VACAS ROMÁN

AÑO

2017



FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO

PROPUESTA DE DISEÑO EDITORIAL ESTILO COMIC/MANGA Y DISEÑO WEB
PARA RESCATAR TRADICIONES ORALES ECUATORIANAS A PARTIR DE
LEYENDAS Y RELATOS DE LA PROVINCIA DE PICHINCHA

Trabajo de Titulación en conformidad con los requisitos establecidos para optar
por el título de Licenciada en Diseño Gráfico e Industrial

Docente guía

Mg. Juan Carlos Endara Chimborazo

Autora

Ana María Vacas Román

Año

2017

DECLARACIÓN PROFESOR GUÍA

“Declaro haber dirigido este trabajo a través de reuniones periódicas con el estudiante, orientando sus conocimientos y competencias para un eficiente desarrollo del tema escogido y dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajos de Titulación.”

Juan Carlos Endara Chimborazo

Magíster en Educación

CI: 1712336880

DECLARACIÓN PROFESOR CORRECTOR

“Declaro haber revisado este trabajo, dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajos de Titulación.”

Juan Francisco Fruci Gómez

Master en Strategic Design

CI: 1708472962

DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL ESTUDIANTE

“Declaro que este trabajo es original, de mi autoría, que se han citado las fuentes correspondientes y que en su ejecución se respetaron las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes.”

Ana María Vacas Román

CI: 1718411042

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a mi corrector Juan Fruci, por su paciencia y apoyo que permitieron que este proyecto pueda ser concluido.

Agradezco también a Wilson Orellana por brindarme su tiempo y conocimiento para poder desarrollar este proyecto.

RESUMEN

En este proyecto se pretende rescatar las tradiciones orales nacionales, las leyendas encontradas dentro del territorio de la Provincia de Pichincha.

Una vez realizada la recopilación y selección del contenido a utilizar, se pasará a realizar la presentación del mismo. La mayoría de formas físicas en las que se distribuye y muestra el tema de este proyecto, es a través de libros de texto, en algunos casos cuentos ilustrados y muy escasamente a modo de comic, cuyas versiones dejan mucho que desear. Esta última forma, es casi nula y muy poco conocida dentro del público, a pesar de ser uno de los medios de presentación de lectura más dinámico y entretenido al momento de contar historias.

Se pretende representar el contenido seleccionado a modo de comic con el fin de reincorporar el tema del proyecto de una forma entretenida, que llame la atención y sea diferente a lo que se acostumbra usualmente. Aprovechar las tendencias modernas y el interés en esta área para atraer a una mayor cantidad de público.

A pesar de que un comic tiene su propio atractivo en su medio físico, es un hecho que no todos los consumidores e interesados lo prefieren así, debido a que la mayoría de comics se encuentran disponibles dentro del mundo digital de forma gratuita, e incluso algunos son exclusivos en un formato virtual.

Ya que el problema radica principalmente en la ausencia de este contenido y en la dificultad de su transmisión, se pretende complementar el proyecto al introducir el mismo dentro de un medio virtual, para así poder difundirlo a una mayor escala que sólo con su versión física.

Es decir, se pretende rescatar las leyendas al mostrarlas a modo de comic y transmitir las tanto en su versión física como digital. En este proyecto se mostrará una leyenda seleccionada a modo comic y la propuesta del sitio web.

ABSTRACT

The purpose of these project is to rescue national oral traditions, legends found between the territories of the Province of Pichincha.

Once the gathering and selection of the content to use is made, the next step will be the presentation of these content. Most of the physic forms in which is distributed and shown the topic of these project is through text books and in some cases illustrated book and rarely in comics, which versions leave a lot more to wish for. This last one, is almost none and little known by the public, even if it is considered one of the reading presentation ways that is more dynamic and entertaining at the moment of telling stories.

Is intended to represent the selected content in the way of a comic in order to reincorporate the topic of the project in an entertaining way, which catches the attention and in a different way than it is usually done. To take advantage of the modern tendencies and the interest in this area to attract a greater number of audience.

Even though a comic has its own appeal in its physical forma, it's a fact that not all the consumers and those interested prefer it in that way, because most of the comics can be found free inside the digital world, and even some are exclusively for digital format.

Since the problem remains mainly in the absence of these content and in the difficulty of its transmission, it is intended to complement the project with the insertion of these content inside a virtual mean, in order to spread it on a larger scale than in it would be with just its physical version.

In other words, the project seeks to rescue legends by showing them in a comic form and distribute them in their physical and digital version. In these project, there would be shown a selected legend like a comic and the proposal of the web site.

ÍNDICE

1. Introducción.....	1
1.1 Formulación del problema	1
1.2 Justificación	2
1.3 Objetivos.....	3
1.3.1 Objetivo General.....	3
1.3.2 Objetivos Específicos.....	3
2. Marco Teórico	4
2.1 Antecedentes.....	4
2.1.1 Leyenda	4
2.1.2 Relato	4
2.1.3 Cómic.....	5
2.2 Aspectos de referencia	9
2.2.1 Proyectos.....	9
2.2.2 Publicaciones.....	14
2.3 Aspectos conceptuales	41
2.3.1 Comic.....	42
2.3.1.1 ¿Cómo funciona?	43
2.3.1.2 ¿Cómo se crea?	47
2.3.1.3 Elementos visuales.....	48
2.3.2 Manga.....	50
2.3.2.1 Elementos visuales.....	51

2.3.3 Sitio web	56
2.3.3.1 Elementos de una página	57
2.3.3.2 Elementos de construcción.....	59
2.4 Marco normativo y legal.....	65
3. Diseño Metodológico.....	67
3.1 Metodología de diseño.....	67
3.2 Tipo de investigación	67
3.3 Población.....	68
3.4 Muestra.....	68
3.4 Variables.....	69
4. Investigación y Diagnóstico.....	70
4.1 Encuestas.....	70
4.1.1 Preguntas	70
4.1.2 Presentación de la encuesta.....	71
4.1.3 Encuestas realizadas.....	73
4.1.4 Resultados.....	74
4.1.5 Conclusiones	77
4.2 Entrevista.....	78
5. Desarrollo de la propuesta	79
5.1 Propuesta de diseño.....	79
5.1.1 Elaboración de brief	79
5.1.2 Concepto de diseño	81

5.1.3 Determinantes de Diseño	81
5.1.3.1 Historia	81
5.1.3.2 Contenido a utilizar	82
5.1.3.3 Personajes.....	86
5.1.4 Generación de alternativas	87
5.1.5 Evaluación de alternativas	89
5.1.6 Propuesta definitiva	92
5.1.6.1 Cómic - Guion escrito	92
5.1.6.2 Cómic - Guion gráfico	100
5.1.6.3 Cómic - Dibujo	105
5.1.6.4 Cómic - Resultado	111
5.1.6.5 Sitio web - Diagramación.....	115
5.1.6.6 Sitio web - Resultado.....	117
5.2 Proyecto de diseño	124
5.2.1 Plan de producción	125
5.2.2 Presupuesto.....	126
5.2.3 Comunicación estratégica.....	127
6. Validación de la propuesta	127
6.1 Validación I	127
6.2 Rediseño I	130
6.3 Validación II	134
6.4 Rediseño II	135
6.4.1 Cómic.....	135

6.4.2 Sitio web	140
6.5 Validación III	142
6.6 Rediseño III	143
6.7 Validación de usuario.....	143
6.7.1 Conclusiones	146
7. Conclusiones y Recomendaciones	147
7.1 Conclusiones	147
7.2 Recomendaciones	148
Referencias	149
Anexos	152

1. INTRODUCCIÓN

1.1 Formulación del problema

El medio de transmisión comúnmente utilizado para pasar el conocimiento, era la transmisión oral del mismo; las generaciones mayores relatarían a las generaciones menores o más jóvenes su conocimiento para que en un futuro ellos realicen lo mismo, manteniendo así el conocimiento a través del tiempo. Más tarde se empezó a transcribir estos conocimientos para mantenerlos en un medio físico, asegurando así su durabilidad a través del tiempo, esto permitiría que el conocimiento transmitido no se pierda con el pasar del tiempo y pudiera llegar a más gente que busque adquirirlo.

Con los avances tecnológicos y la aparición del mundo digital, se podía adquirir estos conocimientos, previamente encontrados únicamente en un medio físico, dentro de la red, sin importar su lugar de origen o incluso idioma, una transmisión y búsqueda a nivel mundial. El conocimiento se encontraba al alcance de todo aquel que ingrese a este mundo digital.

Sin embargo, debido a la facilidad con la que actualmente se puede acceder a cualquier tipo de contenido y conocimiento a través del internet, los medios físicos han perdido mucho valor e importancia, al igual que su contenido, si este no ha sido subido a un medio virtual, con el pasar del tiempo este será olvidado he incluso considerado inexistente por aquellos que llegaron a escuchar alguna vez acerca él.

El problema en el cual se basa este proyecto, radica principalmente en la escasez de material en donde se encuentre contenido con respecto a leyendas de Pichincha, y en cuanto al material ya existente está la falta de difusión del mismo, el cual mayormente se realiza a través de medios físicos, es decir, libros de texto, cuentos ilustrados o ilustraciones acompañadas por una pequeña cantidad de texto.

En cuanto al medio virtual, el cuál es el medio más recurrido al momento de buscar cierto tipo de información o contenido, la presencia de contenido relacionado a las leyendas nacionales es muy escaso, y su formato es mayormente a manera de sólo

texto, lo cual es muy poco atractivo y posible causante de que sea ignorado y se continúe la búsqueda.

Considerando que las generaciones jóvenes son las que mantendrán la continuidad del conocimiento que poseen, si su conocimiento es escaso o nulo acerca de un tema, este será igualmente olvidado con el pasar del tiempo.

La presencia de las leyendas dentro de la enseñanza, como parte de la literatura también es muy escasa, se enseñan obras más complejas y reconocidas, pero las historias que son propias de nuestra cultura y origen, son cada vez más olvidadas; y en algunos casos las versiones contadas son muy distorsionadas a cómo deberían ser, alejándose totalmente de los detalles o elementos que le dan a la historia su importancia o mensaje.

Teniendo en cuenta el gran movimiento y apoyo en el medio virtual, principalmente mayor por las generaciones jóvenes, su afán por buscar contenido relacionado al tema de este proyecto, suele ser muy escaso, y el contenido existente es poco atractivo para una población joven.

1.2 Justificación

El propósito principal de la realización de este proyecto es el rescatar una parte de nuestra tradición y ponerla a disposición de la población, de una manera que sea de fácil y cómodo acceso, al igual que de una manera entretenida y diferente para mantener su atención, es por eso que la etapa de diseño del proyecto es fundamental en el proceso.

Es decir, se pretende rescatar las leyendas y relatos de la provincia de Pichincha al mostrarlas a modo de comic y transmitir las tanto en su versión física como digital; complementando lo tradicional con las ventajas de los medios tecnológicos de la comunicación.

En este proyecto se mostrará una leyenda seleccionada, a través de la realización de encuestas, en modo comic y la propuesta del sitio web.

1.3 Objetivos

Para la realización del proyecto se considerarán los objetivos descritos a continuación.

1.3.1 Objetivo General

Proponer una solución para el rescate de tradiciones orales nacionales mediante la recopilación de leyendas y relatos pertenecientes a la provincia de Pichincha, presentarlas a modo de cómic y complementarlo con la propuesta del diseño de un sitio web para su distribución a mayor escala.

1.3.2 Objetivos Específicos

- **Investigar** los diferentes conceptos y procesos relacionados con el desarrollo de comics y propuestas impresas, fundamentando conocimientos de leyendas y relatos de la provincia de Pichincha.
- **Diagnosticar** las necesidades de los usuarios en lo que compete al conocimiento e interés relacionado con las leyendas y sus formas de transmisión.
- **Desarrollar** los componentes de la propuesta mediante un proceso y generación de elementos que cumplan con los requerimientos del diseño.
- **Validar** la propuesta desarrollada mediante fichas de validación, aplicadas a expertos en el tema planteado.

2. MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes

2.1.1 Leyenda

Es un género literario que muestra las costumbres y tradiciones de un pueblo, reflejan una porción de la vida de quién la vivió y de quien la contó; como lo menciona un autor ecuatoriano en su publicación “la leyenda constituye una de las más grandes manifestaciones literarias populares, que pertenecen a nuestros pueblos” (Ayala, 2005, pp. 20)

En las leyendas se narran acontecimientos del pasado, vivencias del día a día o incluso hechos históricos, los cuales no siempre pueden ser verificados. Tradicionalmente se acostumbra a transmitirlos de forma verbal, dentro de un ambiente hogareño. Su contenido es desarrollado e interpretado por la imaginación, por lo que está en una constante transformación por las aportaciones espontáneas de cada relator. (Freire, 2013, pp. 25)

Dentro de la expresión artística oral en los cuentos y leyendas, se puede observar una función de enseñanza tanto para generaciones jóvenes como para el resto de la población, también se muestra una forma de divertir a semejantes o de hacer conocer a otros acerca de amores, carencias, angustias, sueños y esperanzas. Su contenido permite conocer mejor a aquellos que lo relatan, su historia, su realidad; nos acerca más a conocer acerca de la identidad de una nación. (Hidalgo, 2013)

2.1.2 Relato

También conocido como novela corta, se considera una narración en prosa, de una proporción no muy extensa, con una estructura dramática y con una cantidad mínima de personajes. Sin importar el carácter de su final – feliz, infortunado, etc. – el punto de interés se centra alrededor de un acontecimiento, en el cuál sus personajes deben utilizar los medios disponibles para llegar a la culminación de dicho acontecimiento. (Salvat Editores, 1975, pp. 20)

Es considerado también como un relato a un mensaje verbal transmitido por una persona en un cierto momento, este podría ser acerca de una historia real como una ficticia, sin que esta sea muy extensa.

2.1.3 Cómic

Como McCloud lo dice en el capítulo 1 de su libro *Entender el Cómic*, el mundo del cómic es muy extenso y variado, por lo que su definición debe ser capaz de incluir a todos estos tipos existentes de cómic: Es un arte secuencial, sin importar la cantidad que forme dicha secuencia, podrían ser sólo dos como también un sinfín de dibujos, ilustraciones, íconos, etc.

Utilizando de referencia esta definición, el cómic se remonta hasta la antigüedad. El primer ejemplo es un fragmento de un manuscrito ilustrado precolombino descubierto en 1519 por Cortés.

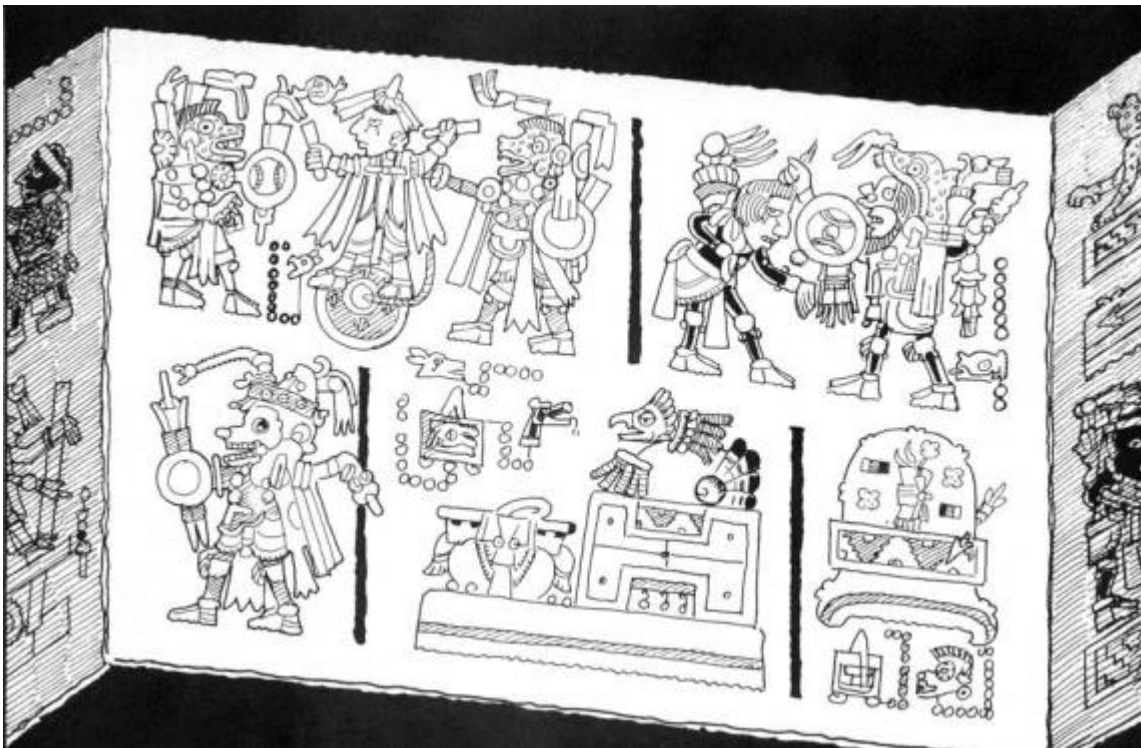


Figura 1: Fragmento de epopeya

Tomado de: McCloud. 2005, pp. 10

Cada segmento tiene un significado y en conjunto cuentan una historia, está dentro de la definición de cómic. De la misma manera podemos observar esto en los murales egipcios y pinturas a raíz de la invención de la imprenta.



Figura 2: Mural en una tumba de Menna

Tomado de: McCloud. 2005, pp. 14



Figura 3: Las torturas de San Erasmo

Tomado de: McCloud. 2005, pp. 16

Con esto observamos que la presencia del cómic ha sido constante desde muchos años atrás sin ser reconocido como *cómic*, incluso se creaban “*diagramaciones*” como un instrumento de comunicación; se entendía y reconocía el uso de dibujos secuenciados como un excelente instrumento de comunicación, pero aún no se lo denominaba como cómic.

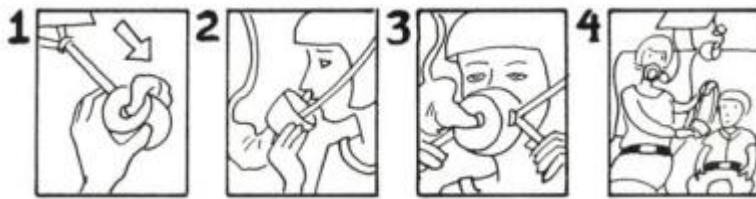


Figura 4: Diagrama para aerolíneas

Tomado de: McCloud. 2005, pp. 20

Como el pasado nos muestra una gran variedad de cómics, los cuales nos proporcionan una indicación, predecir el futuro del cómic sólo con estas pautas resulta prácticamente imposible, pero la definición establecida al inicio ofrece algunas pistas para definirlo. El secreto se encuentra no en lo que la definición dice sino más bien en lo que esta NO dice. No hace referencia a ningún tipo específico de personaje, tema, género, tipos de materiales, estilo de prosa o verso, ningún proceso de imprenta o clase de herramienta; es decir, abarca un sinfín contenido. Vale la pena realizar la diferenciación entre *caricaturas* y cómic, las caricaturas son una manera de dibujar, un estilo, mientras que el cómic es un medio de comunicación.

(McCloud, 2016, pp. 4-23)

Ahora bien, como lo dijo Eduardo Villacis (2017) en su charla, lo que conocemos como cómic actualmente fue considerado inicialmente un contenido para un público infantil, esto se debe a que fue dedicado para un espacio familiar dentro del

periódico. Poco a poco se empiezan a insertar temas sin humor, expresaban realidades o momentos duros de la sociedad, generalmente sin el acompañamiento de texto. Se comienza a publicar historias de ciencia ficción, detectives, romance, comedia, etc. principalmente temas surrealistas.

Debido al extenso contenido y diversos temas mostrados en los comics se crea el *Comics Code Authority*, este código estatal aplica varias severas restricciones con respecto al contenido que se puede publicar, es decir, todo contenido que se deseaba publicar debía de tener la aprobación por el código de los cómics.



Figura 5: Sello de aprobación por el código de cómics

Tomado de: Nyberg Kiste (s.f.)

Debido a las limitaciones que imponía el código, aparece una oposición denominada *COMIX*, de distribución no oficial y en contra de la cultura y el código. Se genera una liberación en cuanto al tipo de contenido, con lo que se empieza a experimentar con diferentes estilos y ciertos temas vuelven surgir.

Alrededor de los años 60s y 70s es que el cómic hace su aparición en Latinoamérica con autores reconocidos como Hector Oesterheld y Alberto Breccia.

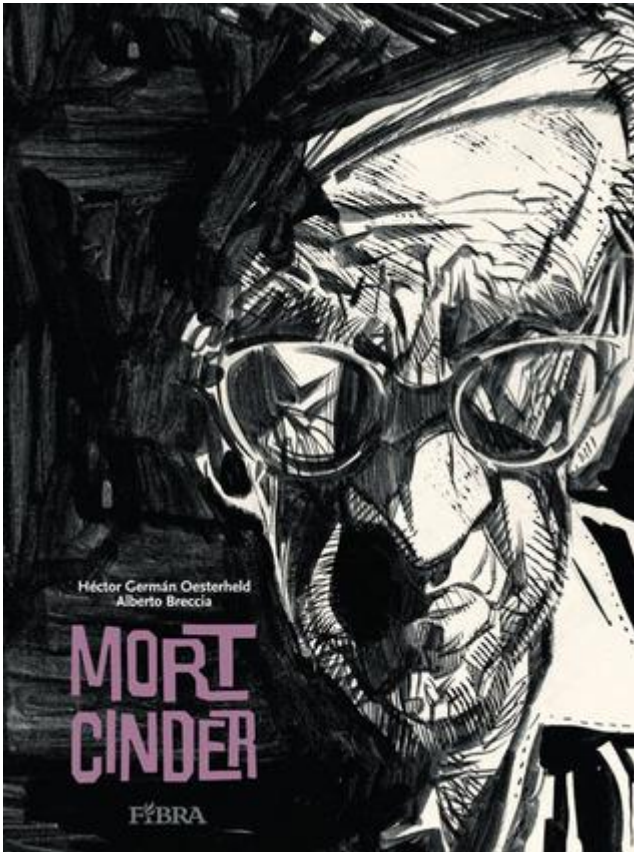


Figura 6: Portada Mort Cinder

Tomado de: Goodreads (s.f)

Se genera una renovación e innovación en cuanto al cómic y la novela gráfica.

2.2 Aspectos de referencia

A continuación, se muestra los proyectos realizados y publicaciones existentes que contengan el tema de este proyecto o similar.

2.2.1 Proyectos

Se muestran algunos trabajos de titulación, realizados en el país, que tienen cierta similitud con el planteamiento propuesto, ya sea con el tema de leyendas o su difusión a través de la ilustración de estos relatos.

- Mariana Hurtado Ramírez (2013) en su proyecto de “Desarrollo de una novela gráfica estilo manga para promover la lectura en niños de séptimo de básica de Escuelas Municipales a través de la campaña "Ecuador, un País que lee" del Ministerio de Educación; propuso realizar una novela gráfica estilo manga como puente a la lectura tradicional, identificando elementos de diseño aplicables a una obra didáctica y necesidades pedagógicas que tienen los estudiantes de séptimo de básica en las áreas de Estudios Sociales y Lengua y Literatura. Para el contenido se selecciona una temática de historia patria con el propósito de alentar la lectura y apoyar al docente en la enseñanza de historia del Ecuador y fortalecer la identidad nacional en el lector.”
- María Augusta Palacios Manzanillas (2010) planteó la “elaboración de libros, aplicando la técnica Pop-up y de ilustración dirigido a niños de 10-12 años sobre la fauna y leyenda de las islas Galápagos, con el fin de incentivar a los niños con la lectura y conocimiento de las Islas; en donde la temática del libro, el desarrollo de personajes; las circunstancias descritas reales y ficticias buscan envolver al niño en un ambiente apto para su disfrute y aprovechamiento. Los objetivos planteados son los siguientes:
 - Investigación de las Islas Galápagos.
 - Evaluación e Identificación de las técnicas de Diseño Integral adecuados para la integración del niño.
 - Determinar la información apropiada sobre las necesidades psicológicas y pedagógicas en los niños.
 - Investigar y clasificar la información que poseerá cada libro sobre las Islas Galápagos.
 - Elaborar la propuesta de libros infantiles aplicando las técnicas de Ilustración y Pop-up.”
- Daniel Alberto Pazmiño Arias (2009) planteó aplicar el “diseño gráfico y animación aplicados al rescate de las leyendas de Quito: Caso Cantuña y el

atrio de San Francisco; teniendo en cuenta la pérdida de identidad nacional y olvido de leyendas quiteñas que es más obvia cada día por la introducción de tecnología y el hecho de que los nuevos medios han reemplazado las tradiciones orales que mantenían vivos estos relatos. La investigación del proyecto se centra en descubrir los factores que han llevado a la sociedad ecuatoriana a preferir lo extranjero, cuales son las razones por las que no se han desarrollado proyectos capaces de contrarrestar este desbalance, y con qué posibilidades se cuenta hoy en día para poder lograrlo. El objetivo comprobar si con las opciones y métodos investigados, es posible desarrollar un proyecto audiovisual que eleve a las leyendas quiteñas a un nuevo lenguaje que les devuelvan el interés que se ha perdido. Como plan piloto para conocer los resultados de la propuesta se seleccionaron la leyenda de Cantuña y el atrio de San Francisco. Dirigida hacia el público infantil y juvenil, la propuesta ha tomado como referencia tanto a los dibujos animados modernos como el arte ecuatoriano colonial y contemporáneo.”

- Ana Lucía Vázconez Lacaro Y Sebastián Gissel Latorre (2005) con la “creación de una revista de animación y cómic, propusieron la creación de una revista enfocada hacia la elaboración de la parte gráfica, de diseño, así como a la creación de secciones innovadoras, atractivas e interactivas que reúnan las tres tendencias de animación más relevantes: el dibujo clásico/digital, el estilo cómic y, un estilo proveniente de Japón, el Manga o Anime. También se vio la necesidad de que la revista lleve un cómic hecho en Ecuador, que represente su cultura, y que ayude a impulsar el gusto por el cómic y la animación en el país; por lo que levemente se discutirá el tema de creación de personajes e historietas, para guiar el desarrollo de ésta significativa sección de la revista, que se propone a captar gran parte de la atención del lector.”

Otros trabajos que concuerdan con el tema de este proyecto son los siguientes:

- Oswaldo Mantilla (2014), editor del libro *El Cóndor Enamorado* de Miguel Ángel Puga, el cual contiene “ocho relatos costumbristas, transmitidos oralmente de generación a generación; leyendas del norte de la provincia de Pichincha, con el propósito de dar a conocerlas y disfrutarlas.”
- Natalia Alexandra Albán Martínez e Irma Patricia Moreno Villalba (2009) realizaron una “propuesta de diseño editorial de un libro con ilustraciones infantiles sobre tradiciones y leyendas del cantón Pujilí para niños y niñas entre los 8 y 12 años de edad” con el objetivo de incentivar a su público objetivo a adoptar el hábito de la lectura y al mismo tiempo conozcan y valoren su identidad cultural a través de un libro con ilustraciones de creación propia.

Página de texto e ilustración

- Boceto al 50%



Elaborado por: Las Autoras

- Arte final al 50%

Gráfico N°34



Elaborado por: Las Autoras

Figura 7: Proceso de distribución interna.

Tomado de: Albán y Moreno, 2009.

- Daniel Jervis, ilustrador y animador, con la creación de su proyecto que lleva por nombre *Cofre de Leyendas*, el cual es una recopilación de leyendas

ecuatorianas presentadas a modo de postal. Muestran una ilustración de la leyenda, creación propia, y la leyenda redactada en su reverso.



Figura 8: Postales Nunkui, Chimborazo y Yambo.

2.2.2 Publicaciones

A continuación, se listará los títulos encontrados disponibles al público, la mayoría con su respectivo índice de contenido. Todas las publicaciones escogidas tienen como denominador común la temática de las leyendas ecuatorianas, con un especial enfoque en la provincia de Pichincha.

- Ecuador cuentos de mi país

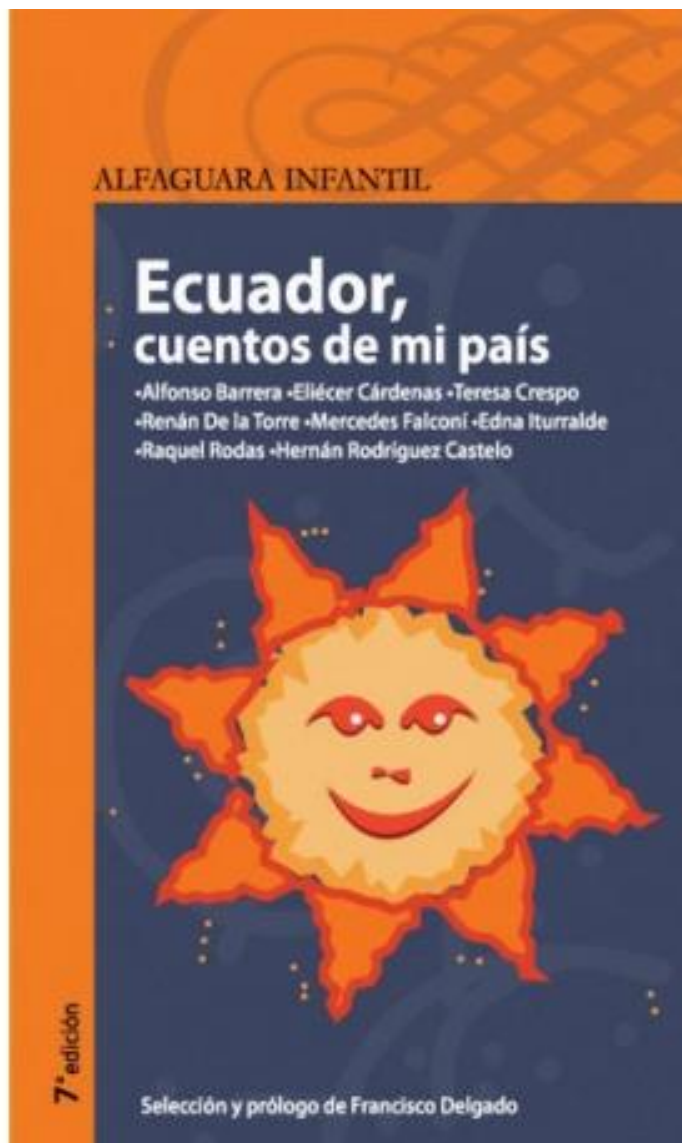


Figura 9: Portada libro Ecuador, cuentos de mi país

- Cuentos, leyendas, mitos y casos del Ecuador – Adbón Ubidia

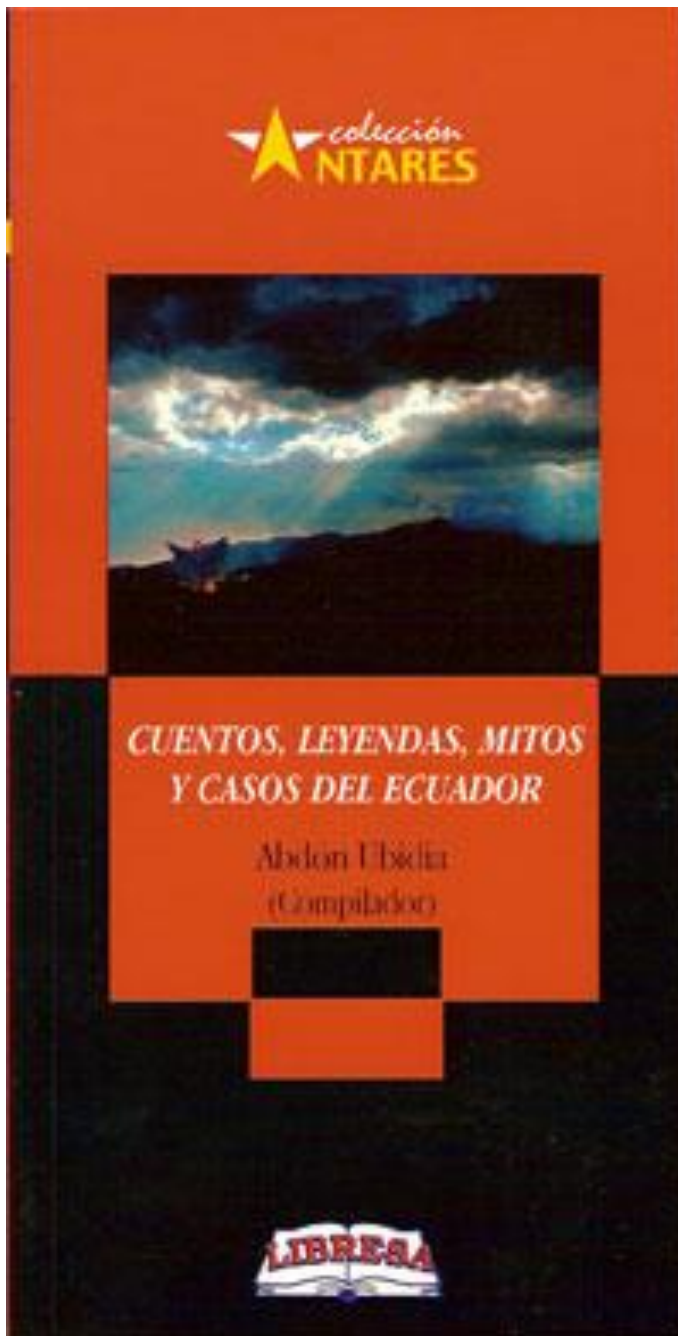


Figura 10: portada libro Cuentos, leyendas, mitos y casos del Ecuador

- Veinte leyendas ecuatorianas y un fantasma – Mario Conde

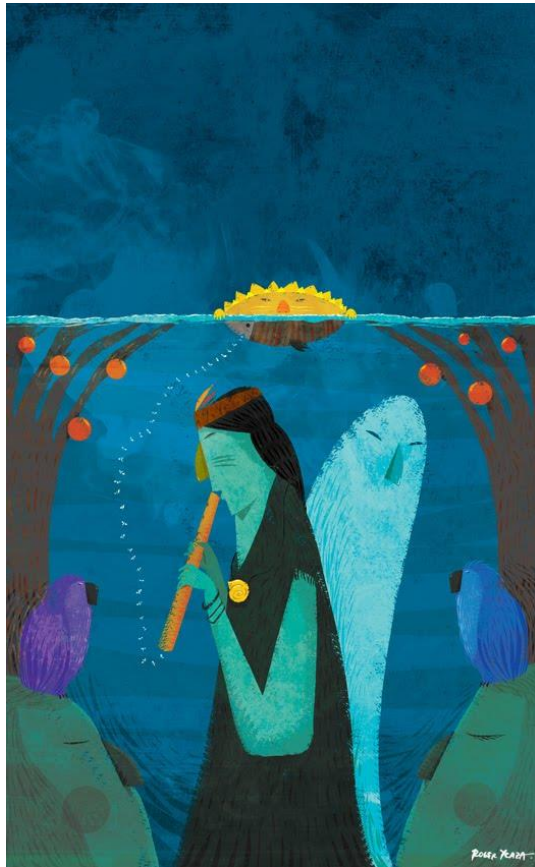


Figura 11: ilustración de la portada del libro
Veinte leyendas ecuatorianas y un fantasma

CONTENIDO

Leyendas de la serranía: Las guacamayas; El viejo, el nevado y el rondador; El pozo de las serpientes; Come oro; El lago San Pablo; El Señor de la Sandalía; El gallito de la Catedral.

- Historias ecuatorianas de aparecidos – Mario Conde

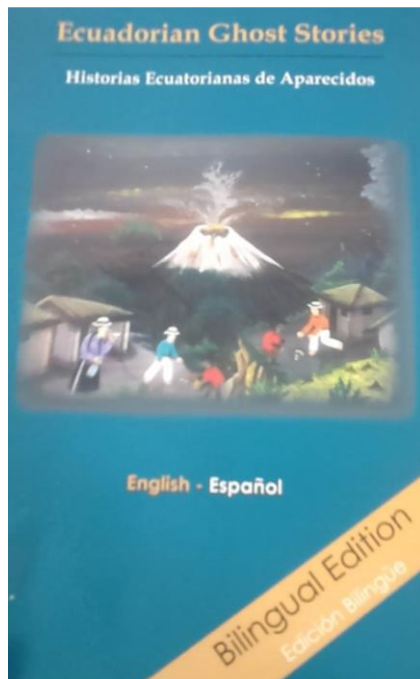


Figura 12: portada libro Historias Ecuatorianas de Aparecidos

CONTENIDO

Vico y el Duende; La Caja Ronca; La mujer de la carretera; El novio de la calavera; El Padre Encantado; Vico pasta con el diablo; La Tunda; La Mula Cabriosa; El Jinete Muerto; El Cura sin Cabeza; La Voladora; El diablo carga con don Vico.

- Cuentos y tradiciones orales del Ecuador – Ángela Arboleda

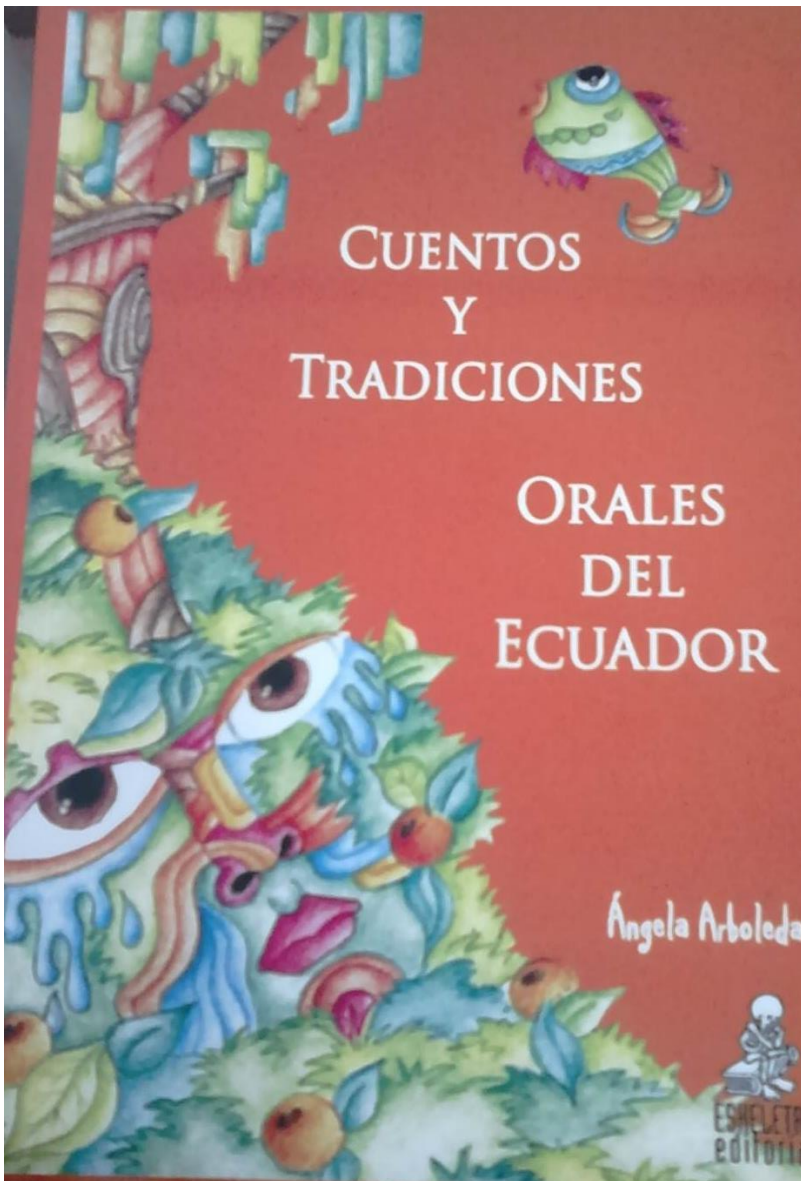


Figura 13: portada libro Cuentos y tradiciones orales del Ecuador

CONTENIDO

Provincia de Pichincha: Los Tsáchilas; El tsáchila que se convirtió en sol.

- Cantuña y otras leyendas ecuatorianas – John Solis

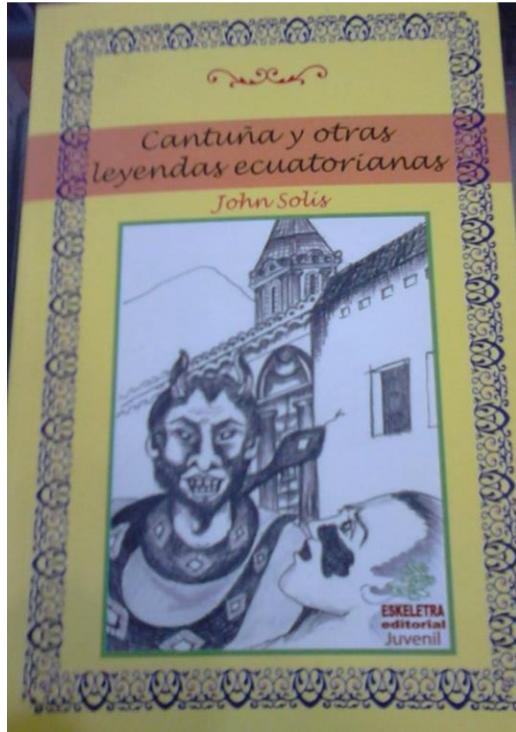


Figura 14: Portada libro Cantuña y otras leyendas ecuatorianas

CONTENIDO

Cantuña; Leyenda de la diosa Umiña; El descabezado; La baronesa; La dama tapada; El delfín rosado; La diosa de la Guayaba; La tunda; Las brujas de Ibarra; La laguna buza; María Angula.

- Mitos y leyendas de mi Ecuador – Henry Bäck

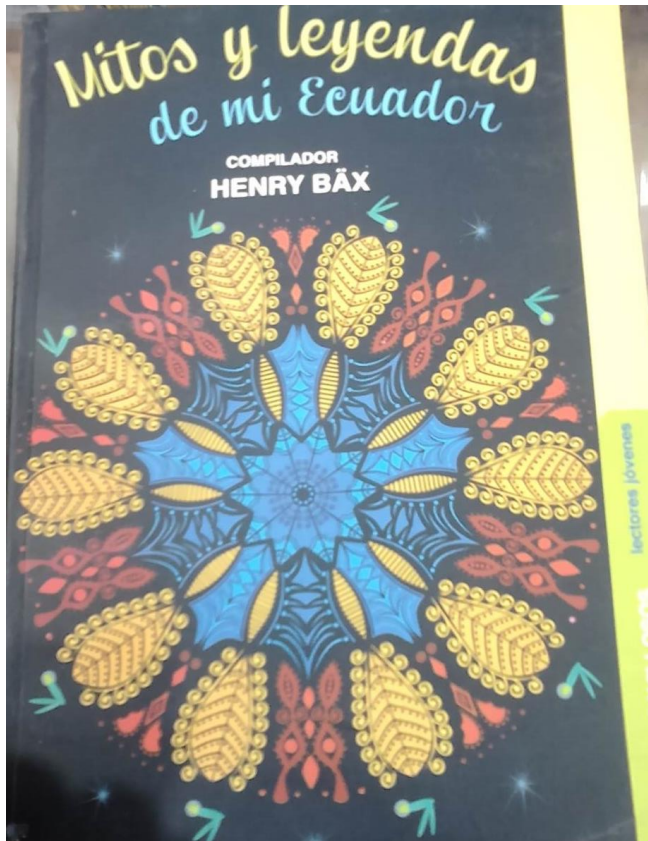


Figura 15: Portada libro Mitos y leyendas de mi Ecuador

CONTENIDO

EL tsáchila que se convirtió en sol; Leyenda de la princesa Huri; Hada de Santana; La leyenda de Posorja; El pozo encantado; El pirata Lewis; La dama encantada; La leyenda del Cuscungo y el solitario; El fantasma de la esquina de las monjas; El Huiña Güilli; Los guacamayos disfrazados; La capa del estudiante; Un santo aristócrata y sin zapatos; El Huaycay-siqui; Mama guada; El Cajubunco; Las huacas o entierros; El charra y el toro; Ayaymama; Leyenda y origen del río Tena; El pungara urco: la casa del diablo; El poderoso rayo; Nunkul, creadora de las plantas; historia del Coancoan.

- El aguatero prodigioso y otros cuentos – Silvia Larrea

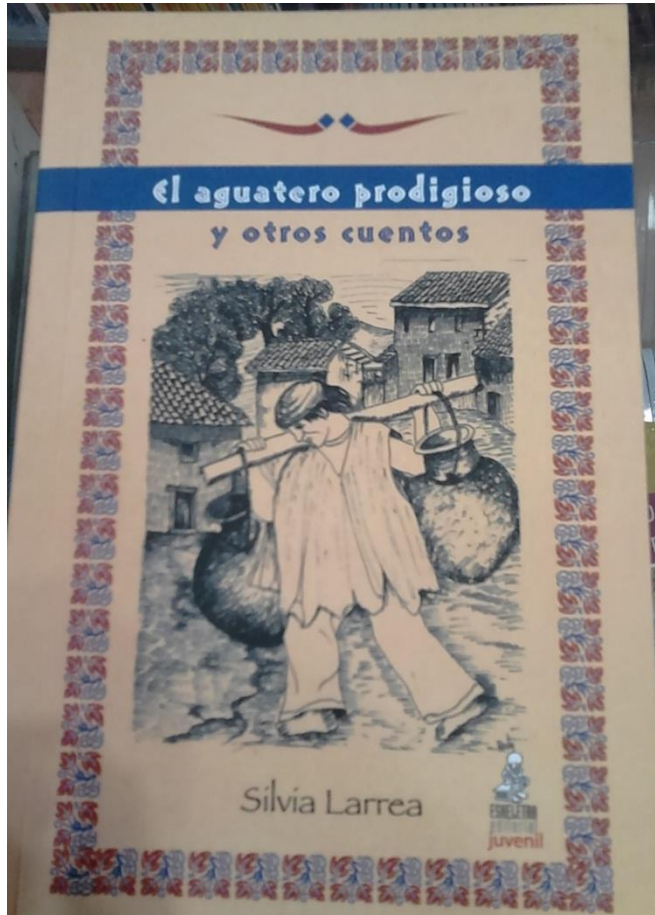


Figura 16: portada libro El aguatero prodigioso y otros cuentos

CONTENIDO

El aguatero prodigioso; Las doce y sereno...; Al destierro; El pesebre de la abuela o mi mejor regalo de navidad; Los duendes si existen; ¡Un tigre en plena ciudad!; El tren fantasma; Diario de un detective privado.

- El pozo de piedra del Itchimbia y otros cuentos – Mariana Falconi Samaniego

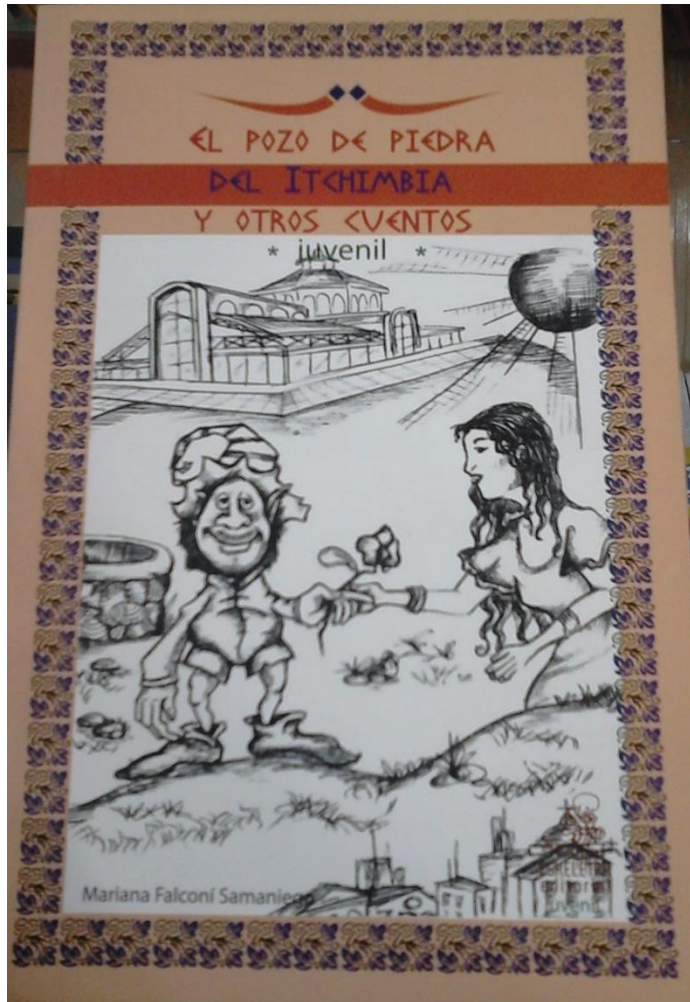


Figura 17: portada libro El pozo de piedra del Itchimbia y otros cuentos

CONTENIDO

Un pacto con el padre Almeida; La sobrina de la torera; Sucedió en La Compañía; El pozo de piedra del Itchimbía; La sacerdotisa de Rumicucho.

- Leyendas del Ecuador 1 – Edgar Allan García

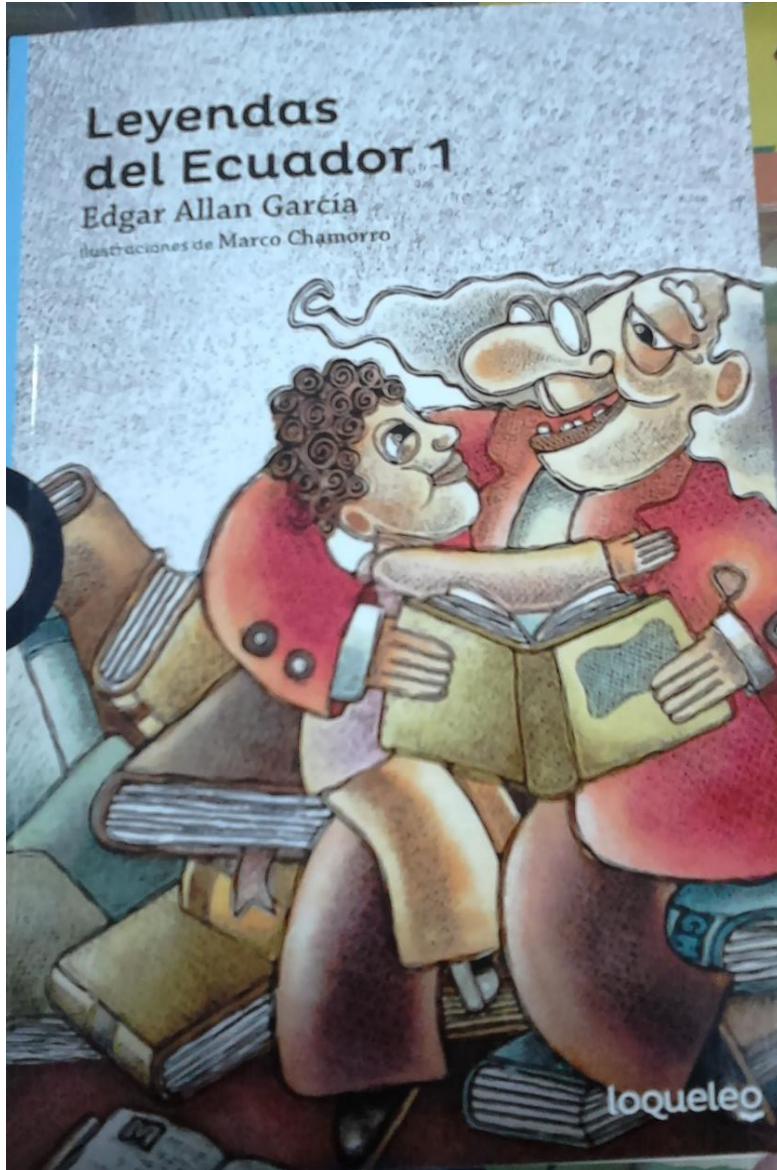


Figura 18: portada libro Leyendas del Ecuador 1

CONTENIDO

Quito: El padre Almeida; El Yavirac; La mano negra; Cantuña; El museo embrujado; El cucurucho de San Agustín; El candelero.

- Cuentos y leyendas populares, Tomo I – Alicia Margoth Proaño Miranda

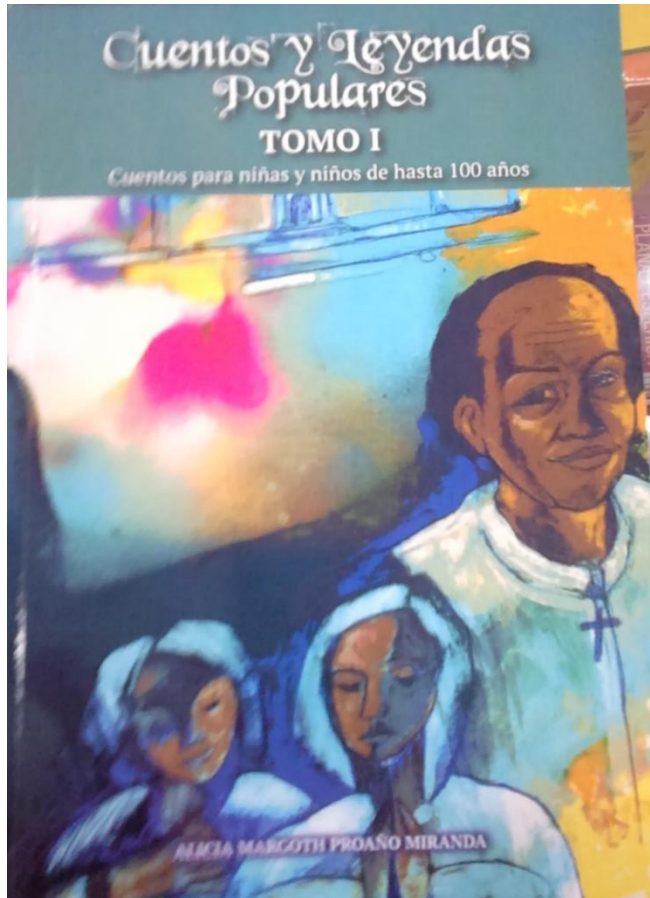


Figura 19: portada libro Cuentos y leyendas populares, Tomo I

CONTENIDO

Secreto de amor; El secreto de los tres armarios; La abuela escondida en la alfombra; El padre Gaviláñez; El chivo dorado; Castigo de amor; La caja ronca; EL silencio de Carmen; Pacto de sangre.

- Cuentos y leyendas populares, Tomo II – Alicia Margoth Proaño Miranda

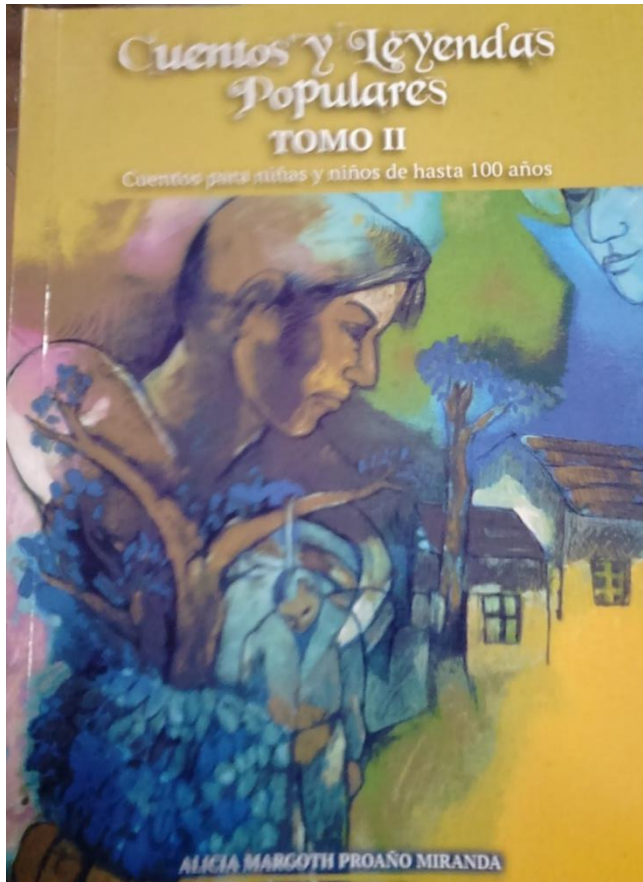


Figura 20: portada libro Cuentos y leyendas populares, Tomo II

CONTENIDO

El fantasma del médico suicida; El rapto de la novia; La diosa del camino; El vestido blanco; La mancha roja; Pavarotti; El duende de ojos rojos; El secreto de Manuela; El alma santa.

- El secreto de la olla del Panecillo y otros cuentos – Mariana Falconi Samaniego

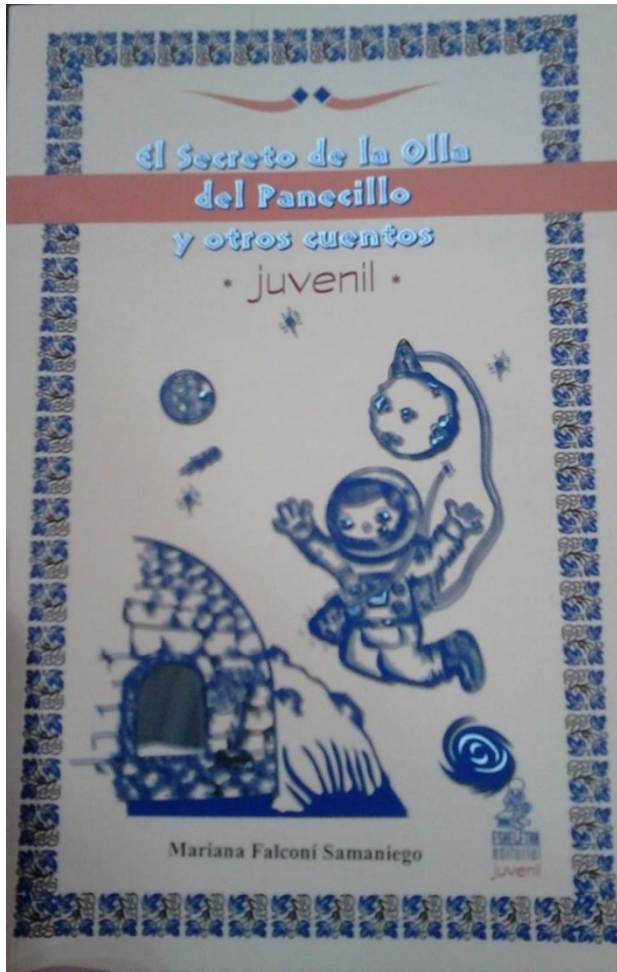


Figura 21: portada libro El secreto de la olla del Panecillo y otros cuentos

CONTENIDO

El milagro de Cantuña, El duendecillo del teatro Sucre, El fantasma de la Ronda, Una razón para vivir.

- Leyendas clásicas, Tomo I – Gustavo Adolfo Bécquer

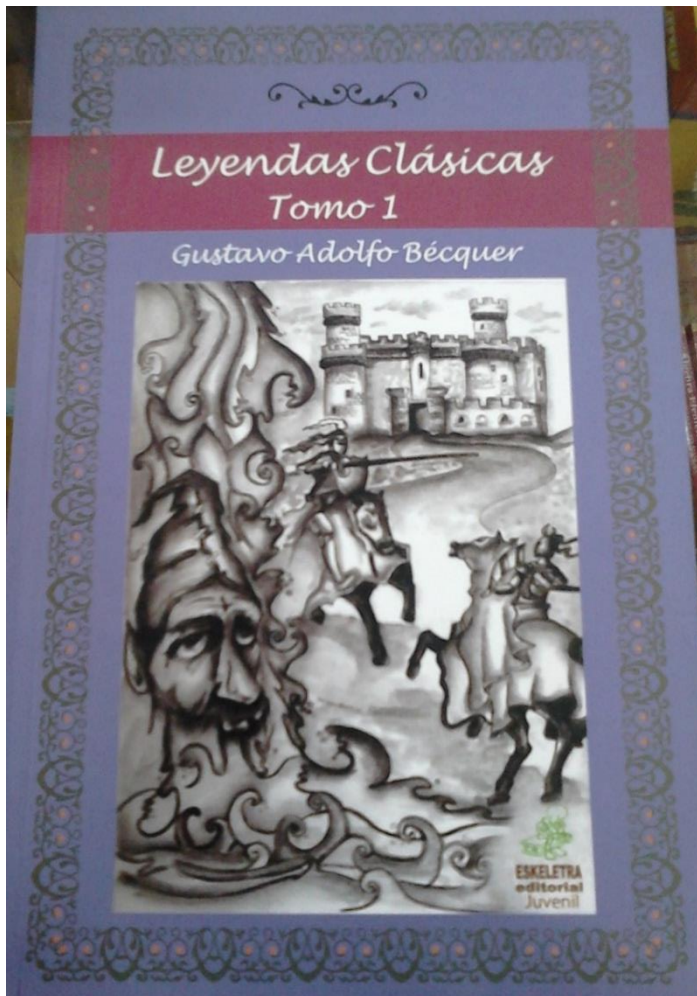
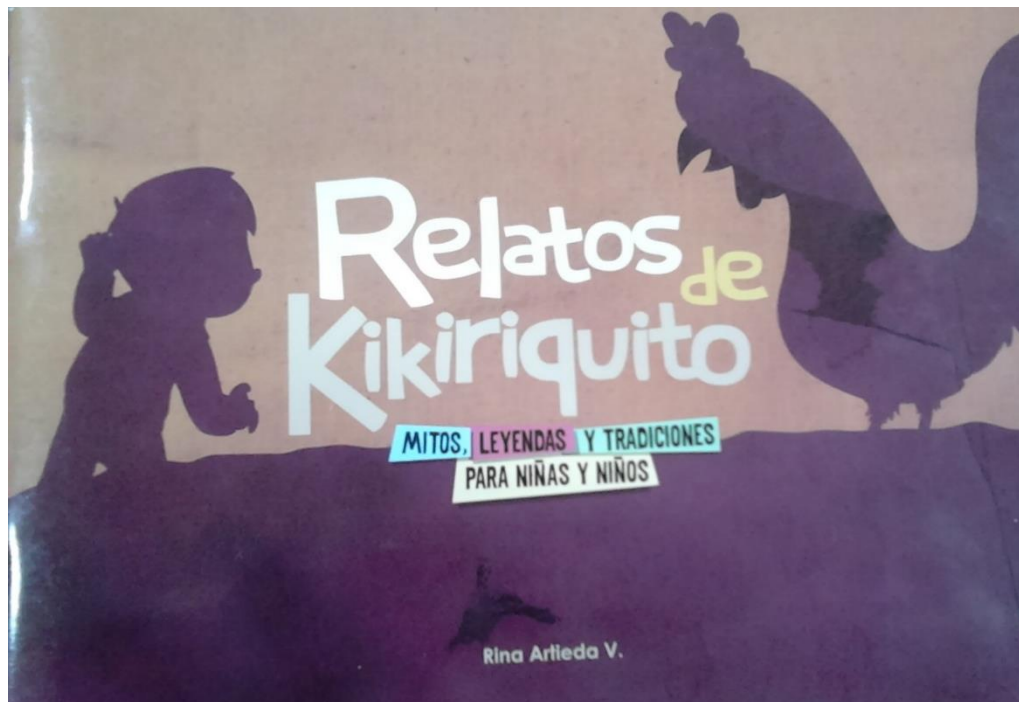


Figura 22: portada libro Leyendas clásicas, Tomo 1

CONTENIDO

El cristo de la calavera; El gnomo; La ajorca de oro; El beso.

- Relatos de kikiriquito – Rina Artieda V.



Conoce La Ruta Legendaria

PRESENTACIÓN	Pág. 5
COMIENZA UNA FANTÁSTICA AVENTURA	Pág. 8
LAS HILANDERAS, LOS RATONES Y LA LUNA	Pág. 10
EL ESPECTRO DEL MOLINO	Pág. 12
LA QUEBRADA DEL GALLINAZO	Pág. 14
CON OLOR A MUERTO	Pág. 16
EL CANDELERO DEL DIFUNTO	Pág. 18
UNA SANDALIA MILAGROSA	Pág. 20
EL MAPA DEL TESORO	Pág. 22
LOS COFRES DEL FRAILE	Pág. 24
EL DIABLO TOCA A LA PUERTA	Pág. 26
"ESTOOOY ENTRAANDO A TU CAAASA"	Pág. 28
LA CAPA Y LA CORONA	Pág. 30
"CACHOS TENGO"	Pág. 32
ENTRE PLUMAS Y PICOTAZOS	Pág. 34
EL SECRETO DEL YAVIRAC	Pág. 36
EL KIKIRIVECINO DE LA PLAZA GRANDE	Pág. 38
EL GUAMBRA "PILAS"	Pág. 40
PISTAS CURIOSAS	Pág. 42

Figura 23: portada y tabla de contenido del libro Relatos de Kikiriquito

- Duendes y duendas – Laura Hidalgo Alzamora

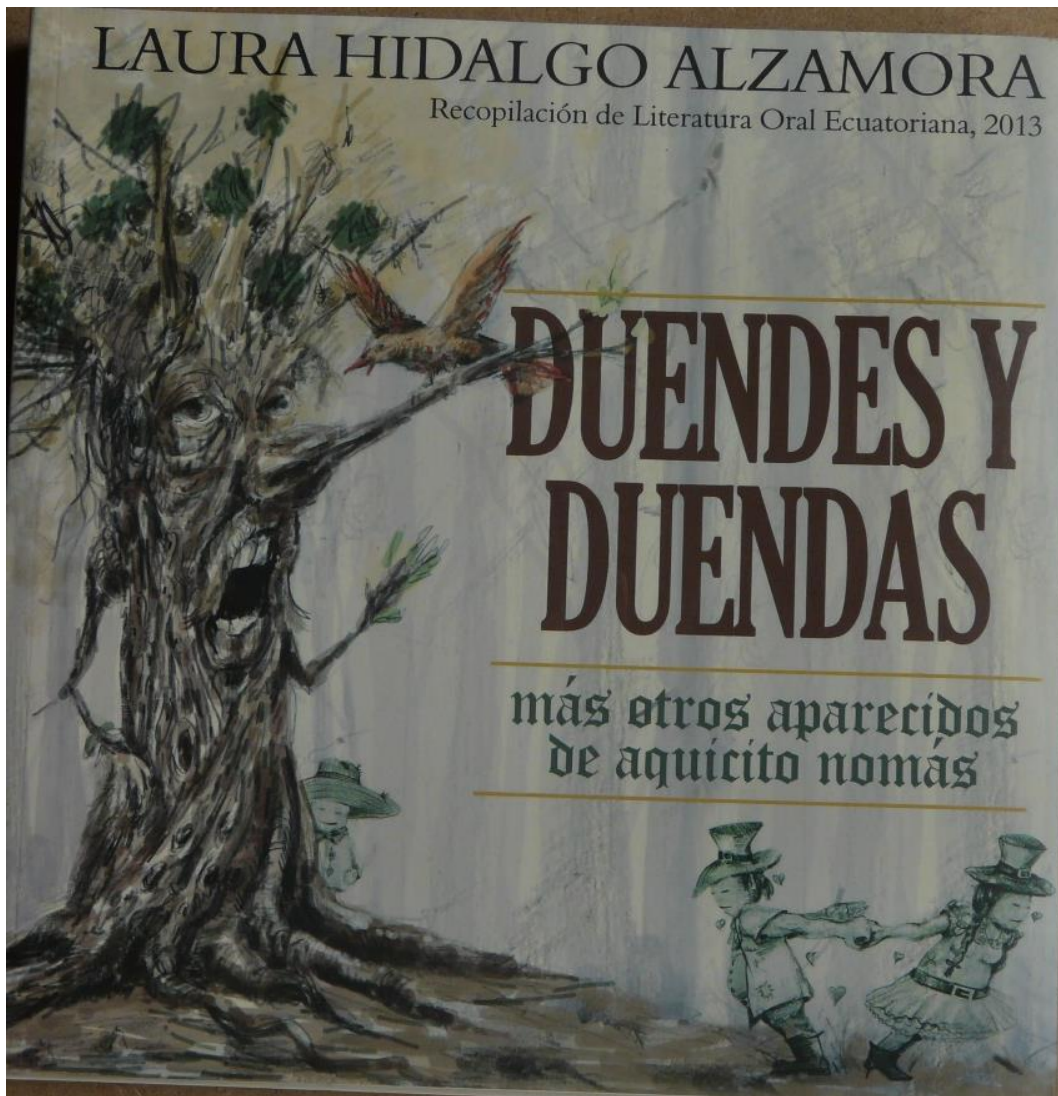


Figura 24: portada libro Duendes y Duendas

CONTENIDO

Un total de 241 textos recopilados, siendo 82 pertenecientes a la Provincia de Pichincha.

Provincia de Pichincha	82 textos
Provincia de Tungurahua	16 textos
<i>Que suman un total de 241 textos.</i>	

Provincia de Pichincha	
1.	Las brujas Arias
2.	La Hija del Arco Iris
3.	El Duende (Variante 1)
4.	El Duende (Variante 2)
5.	El Duende del Aguacate (Variante 3)
6.	El Duende del Horno (Variante 4)
7.	El Duende del Río (Variante 5)
8.	Duendes y Duendas (Variante 6)
9.	Inseparables
10.	La Indiecita y el Molino

11. Trago Bravo	56. La Piedra Yumba
12. Los Pervertidos	57. El Cóndor y la Pastora
13. Judas y el Árbol de Quijar	58. Historia de La Virgen del Quince
14. La Virgen del Volcán y el Tesoro de Rumiñahui	59. El Túnel
15. El Animero	60. Los Caballos del Diablo
16. Perro Demonio	61. Leyendas de las Brujas Voladoras
17. Las Montañas	62. La Mazorca de Oro
18. El Lobo	63. Taitalla Maimalla
19. El Mudito Marcelo y la Caja Ronca (Variante 1)	64. La Colorada
20. El Ancianito y la Caja Ronca (Variante 2)	65. Espíritus Malignos
21. La Caja Ronca (Variante 3)	66. La mula Ensilada
22. La Caja Ronca (Variante 4)	67. El Toro-Hombre
23. La Caja Ronca (Variante 5)	68. El Perro, ¿Mi Compañero?
24. Los Espíritus Benignos	69. La Piedra Halupana
25. El Ambiente Pesado	70. La Piedra Muchana
26. El Ayapullo	71. Matrimonio a la Fuerza
27. La Cueva de Oro	72. La Mano Negra
28. El Arco Iris	73. La Capa del Estudiante
29. La virgen de Nono	74. La Iglesia del Robo
30. San Juan	75. El Cristo de los Andes
31. El Fantasma	76. El Cristo de la Agonía
32. La Sirena	77. El Gallipavo
33. El Niño Diablo	78. El Recogedor de Pasos
34. Los Batiles de Dinero	79. El Caballo
35. Llamas del Dinero	80. El Famoso Terrible Martínez
36. La Mula	81. Anécdota del Doctor Ayora
37. La Virgen de Loreto	82. Anécdota de Velasco Ibarra
38. Los Ángeles	
39. La Casa de Santa Ana de Pedregal	Provincia de Tungurahua
40. Costumbres	1. Las Botas del Libertador Simón Bolívar
41. La Fiesta de Santiago	2. La Djentona
42. La Fiesta de Corpu Cristi	3. El Terremoto de Baños
43. La Fiesta del Adelantado	4. El Guagua Auca
44. Fiesta de Navidad	5. La Laguna Encantada de Terán
45. Fiesta del Señor de La Santa Escuela	6. El Molino de Pillaro
46. Montañas Rojas	7. El Alma Andante
47. Jesús Adolescente	8. El Cementerio
48. Las Tropas de Bolívar	9. El Unaguilla
49. El Curupi	10. El Caballo Volador
50. Los tres Sueños del Curupi	11. La Virgen Niña Maria de Jerusalén
51. Chuzalongo (Variante 1)	12. La Diabla Pillareña
52. Chuzalongo (Variante 2)	13. Personajes de Ambato
53. Chuzalongo (Variante 3)	14. La Pildorita (Variante 1)
54. El Amigo Imaginario	15. La Pildorita (Variante 2)
55. La Llorona	16. Anécdota de Juan León Mera y Montalvo

Figura 25: tabla de contenido del libro Duendes y Duendas

- Quito: Tradiciones, leyendas y memorias – Édgar Freire Rubio

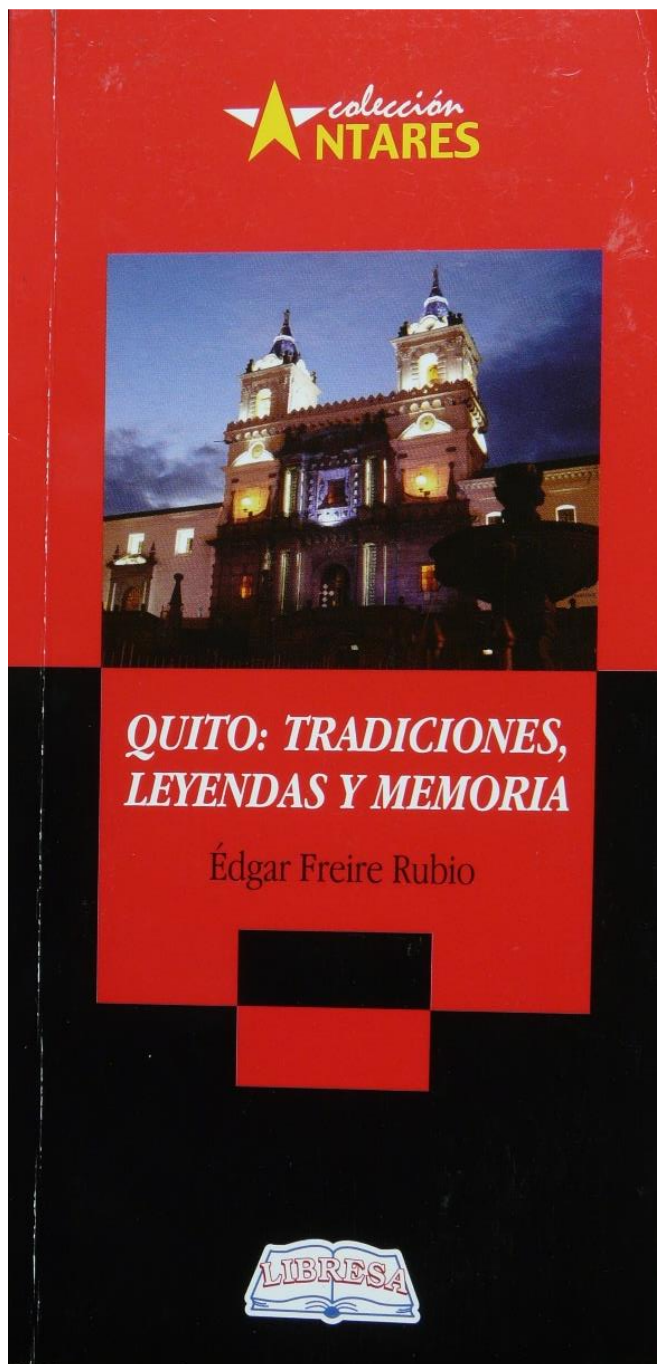


Figura 26: portada libro Quito: tradiciones, leyendas y memoria

ÍNDICE	
Estudio introductorio	7
Algunos juicios críticos	59
Bibliografía recomendada	74
Temas para trabajo de los estudiantes	76
Quito: tradiciones, leyendas y memorias	
<i>Quito arrabal del cielo</i>	81
<i>El origen de los Quitos</i>	83
<i>Cuando Quito era una laguna</i>	86
<i>Alegoría de Atabualpa</i>	91
<i>Origen y significado de los barrios y lugares populares de Quito</i>	95
<i>La calavera del barrio de San Roque</i>	104
<i>En un rincón de Quito</i>	111
<i>El río de la ciudad natal</i>	117
<i>Rumiñahui</i>	120
<i>El legendario general Quisquis</i>	127
<i>La virgen del volcán</i>	131
<i>Cronología de las iglesias de Quito</i>	135
<i>La tradición de San Francisco</i>	141
<i>La capilla del robo</i>	146
<i>Eugenio Francisco Javier Santacruz y Espejo</i>	148
<i>Quito, Luz de América</i>	156
<i>5 a. m.</i>	164
<i>La trágica «Chilena»</i>	165
<i>Doña Manuela Sáenz</i>	172
<i>Las dos antropófagas</i>	179
<i>El Quito de los músicos</i>	184
<i>El Padre Almeida</i>	188
<i>La venganza del gallito de la Catedral</i>	194
<i>Romance del chapita quiteño</i>	199
<i>La leyenda de las sandalias</i>	204
<i>El Águila Quiteña</i>	212
<i>Del Quito antañón y humorista</i>	218
<i>La capa del estudiante</i>	222
<i>El muerto del candelerazo</i>	227
<i>La Ronda, barrio clásico de los gimoteos</i> ...	232
<i>Elegía de la calle de La Ronda</i>	237

Figura 27: tabla de contenido 1/2 del libro Quito: tradiciones, leyendas y memoria

<i>El cucurucho de San Agustín</i>	239
<i>La torera y sus lances a la vida</i>	246
<i>El dedo misterioso</i>	250
<i>Rescate de la esquina</i>	256
<i>El aguacero</i>	259
<i>Ciudad a oscuras</i>	261
<i>Cómo se hace un quiteño, método tentativo..</i>	264
<i>Eliécer Enríquez Bermeo, Cronista de Quito</i> <i>(1901 - 1984)</i>	268
<i>La casa del toro</i>	274
<i>El auténtico chulla quiteño</i>	276
<i>Quito (Juan Bautista Aguirre)</i>	285
<i>Los viejos de la Plaza Grande</i>	289
<i>La casa de los siete patios</i>	296
<i>Los pregones cotidianos</i>	300
<i>Velorio de la careta</i>	303
<i>Quito (Euler Granda)</i>	306
<i>El barrio de las ventanas curiosas</i>	309

Figura 27: tabla de contenido 2/2 del libro Quito: tradiciones, leyendas y memoria

- Leyendas inéditas de mi pueblo – Dr. Galo Ayala

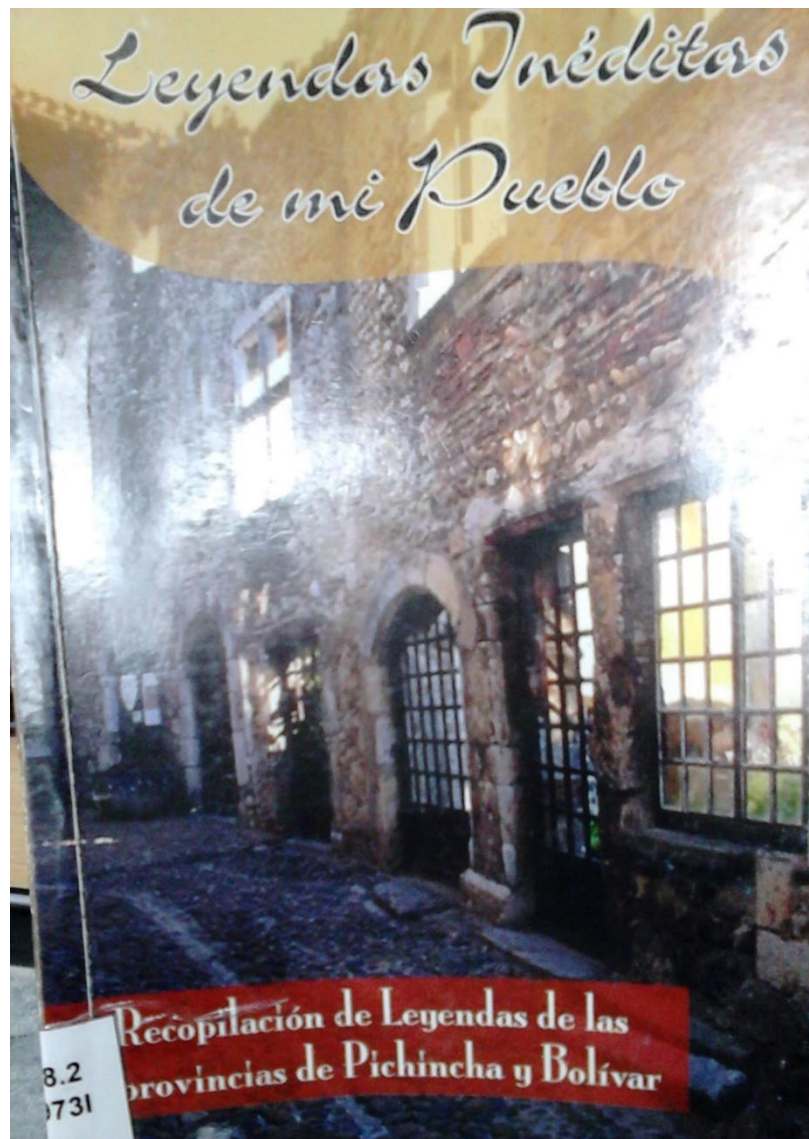


Figura 28: portada libro Leyendas Inéditas leyenda de mi pueblo.

CAPITULO III	
LEYENDAS DE LA PROVINCIA DE PICHINCHA.....	
3.1 La dama de los tacones negros.....	32
3.2 La quebrada del niño Jesús	33
3.3 La esquina del diablo	36
3.4 El perro de las doce.....	39
3.5 Las uñas de doña Carmen Angulo	41
3.6 La carroza de Don José Miguel	43
3.7 Leyenda de la alfarería de Cotacollao.....	47
3.8 El cerro Lulunurcu.....	50
	53

Figura 29: tabla de contenido del libro Leyendas Inéditas leyenda de mi pueblo.

- Historia ilustrada del Ecuador, Tomo 1, 2 y 3

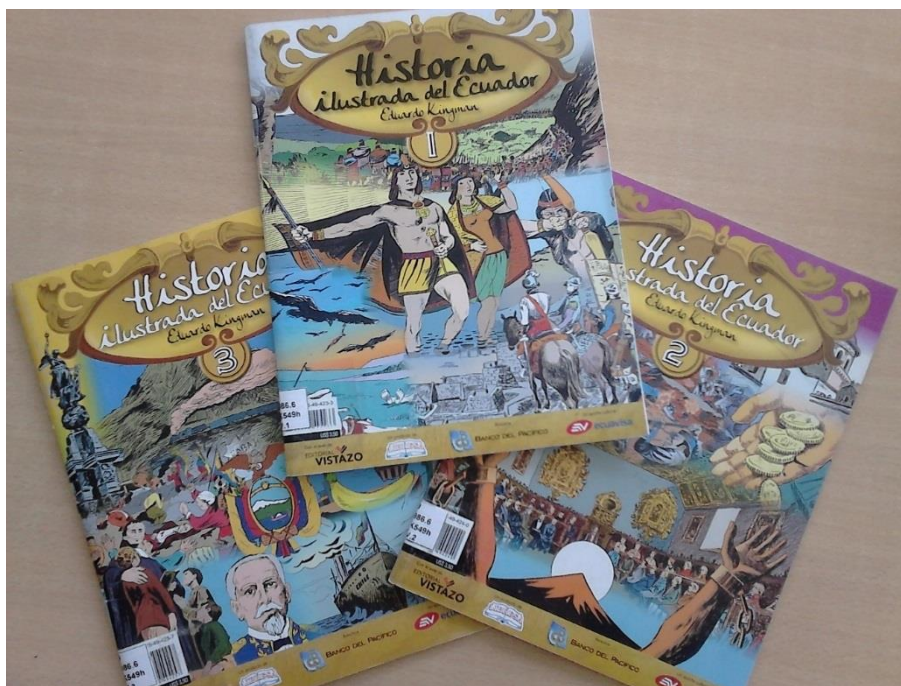


Figura 30: portadas libros Historia ilustrada del Ecuador, Tomo 1 2 y 3

- Revista leyendas (comics)



Figura 32: portadas comics de leyendas nacionales



Figura 34: páginas internas de comics nacionales "Cantuña y el Diablo"

- Cantuña, de la leyenda a la verdad histórica (libro ilustrado) – Paola Karolys y Gabriel Karolys.

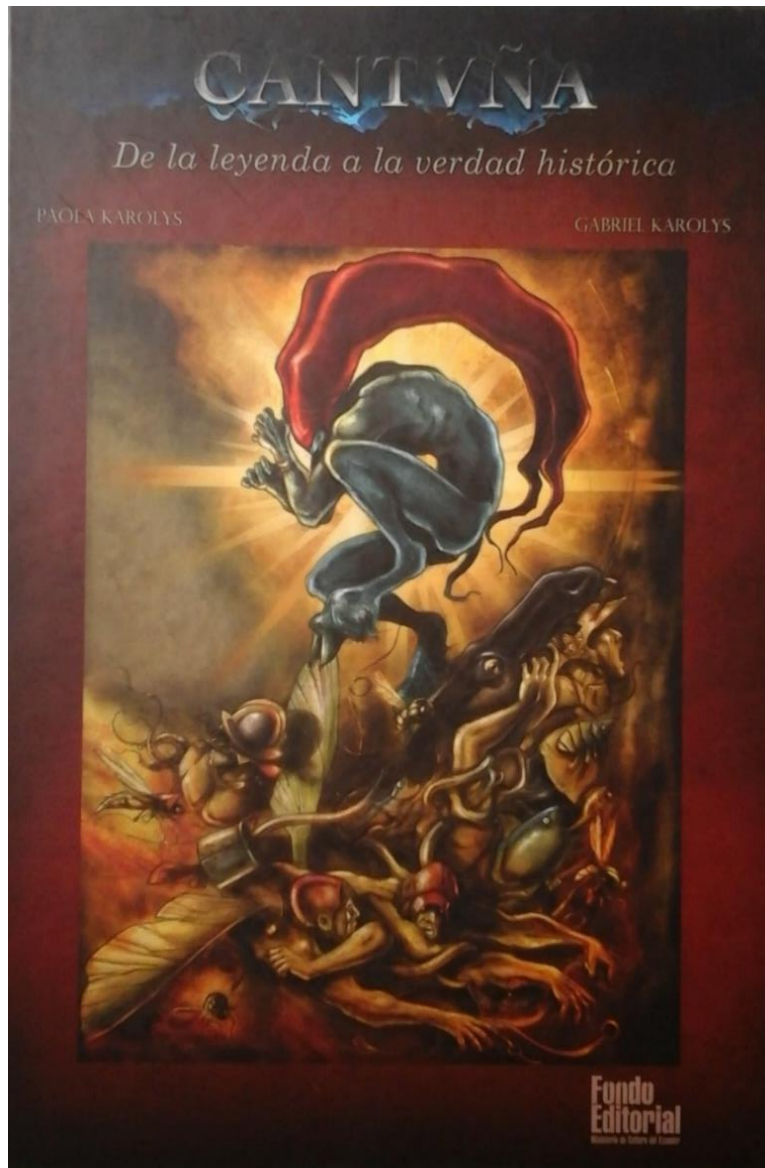


Figura 35: portada libro CANTUÑA



Figura 36: páginas internas libro CANTUÑA

CONTENIDO

Construcción del templo; Complejo arquitectónico de San Francisco; El pasto entre Cantuña y el Señor de los Infiernos; Cantuña y el tesoro de Atahualpa; La auténtica historia de Cantuña; Capilla de Cantuña; Tesoro de Cantuña; Otras versiones sobre el tesoro de Atahualpa; Derrotero para el descubrimiento del tesoro de Quinara, dejado en Loja por un padre jesuita.

2.3 Aspectos conceptuales

Aquí se explican a los elementos relevantes y necesarios para el desarrollo del proyecto, al igual que una descripción de rasgos y características que serán utilizados en la propuesta.

2.3.1 Comic

Según la charla dada por Eduardo Villacis (2017) y el taller realizado por Wilson Orellana (2017); se puede decir del cómic la información a continuación.

El cómic es un arte secuencial, es decir, es un lenguaje que utiliza un conjunto de imágenes formando una secuencia para representar cierta información y contar una historia a través de ellas. La secuencia funciona por la yuxtaposición de las imágenes, lo cual permite una sensación de paso del tiempo a través de las viñetas. Esta definición no hace referencia a ningún estilo, tipo de historia o material empleado.

Se caracteriza por ser un relato gráfico que presenta sus dibujos encuadrados en viñetas, el texto no ocupa un rol principal en comparación a los dibujos; cada viñeta muestra un momento específico del relato o una situación. Las temáticas más populares son acerca de superhéroes, personajes fantásticos y míticos, al igual que situaciones exageradas y llenas de expresividad. (Definición ABC, s.f.)

Cabe aclarar que el comic no es un género, sino más bien un lenguaje; un lenguaje simbólico que utiliza íconos. Dentro del comic no es necesaria u obligatoria la presencia de texto narrativo, de contenido humorístico o mostrarse en un material específico. El estilo depende del nivel de abstracción que el autor quiera lograr y su distribución varía dependiendo de la cultura de origen.

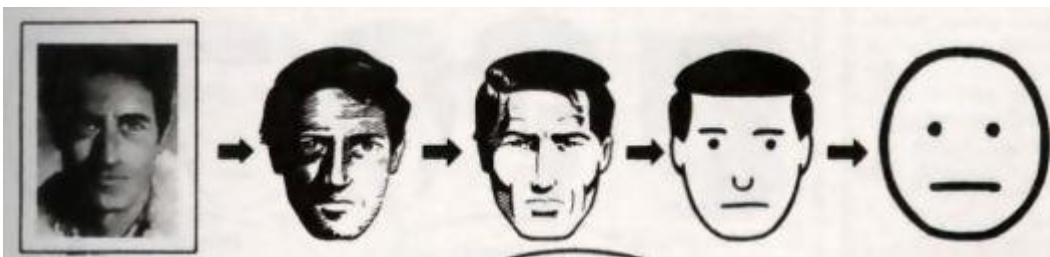


Figura 37: Abstracción

Tomado de: McCloud. 2005, pp. 29

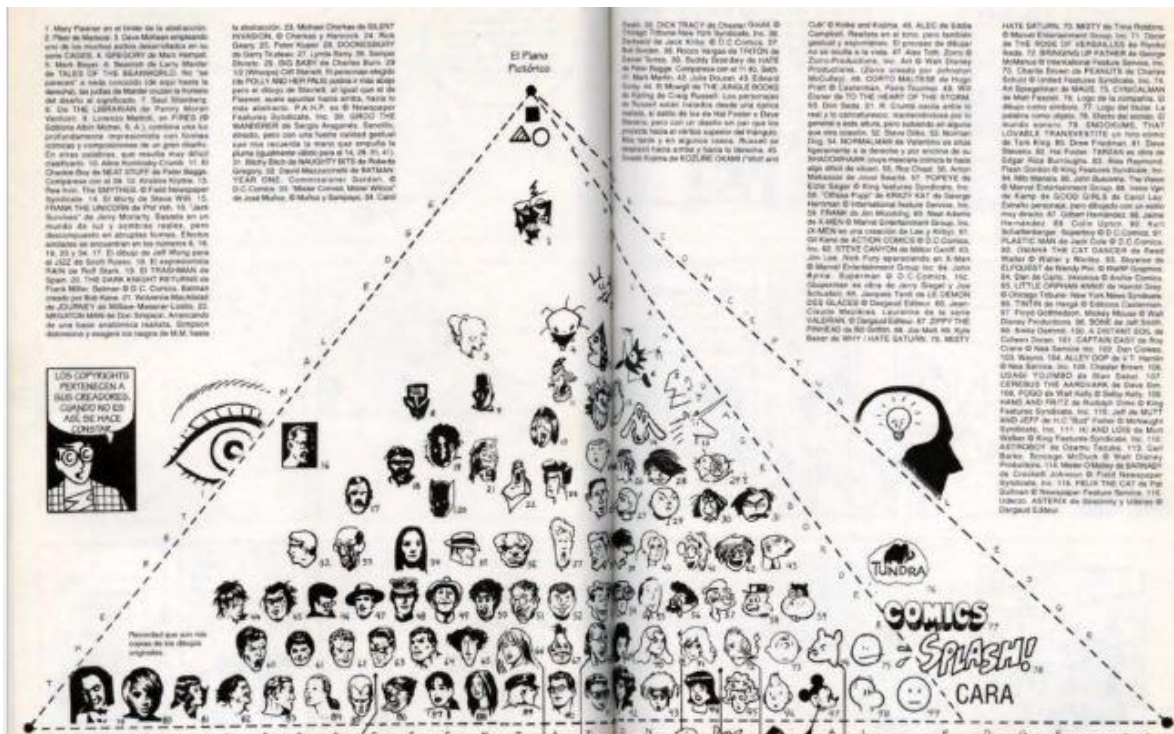


Figura 38: Pirámide de niveles de abstracción y estilos.

Tomado de: McCloud. 2005, pp. 52 - 53

2.3.1.1 ¿Cómo funciona?

Como fue mencionado anteriormente, el comic es un arte secuencial: imágenes yuxtapuestas en una secuencia. Se considera una secuencia compuesta de varias viñetas, las cuales generan y muestran una separación entre momentos.

A diferencia de la animación, las imágenes en el comic no suelen mostrar una secuencia muy detallada, y entre cada viñeta se encuentra presente un espacio en blanco. Estos espacios en blanco cumplen un papel muy importante dentro de la secuencia; ya que al arte no se encuentra dentro de las viñetas, sino en sus separaciones, en dónde entra a trabajar la imaginación para completar y rellenar la continuidad de la historia. (McCloud, 1995, pp.60-69)

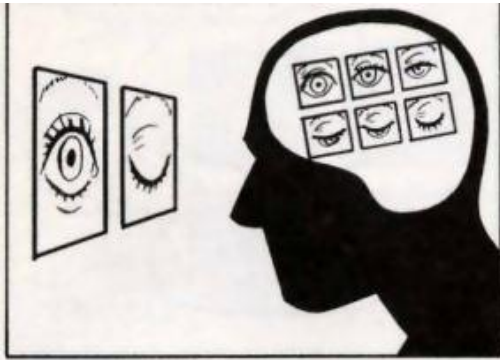


Figura 39: Completar la continuidad de una acción
Tomado de: McCloud. 2005, pp.88

Clausura

La clausura se refiere a las transiciones entre paneles, y estas pueden ser clasificarse en varias categorías.

- **Momento-a-momento** Muestra el mismo sujeto u objeto con un mínimo cambio.



Figura 40: Categorías de clausura
Tomado de: McCloud. 2005, pp. 70

- **Acción-a-acción** Mismo sujeto realizando una acción distinta en cada cuadro. El cambio es notorio. Similar a la animación.



Figura 41: Categorías de clausura
Tomado de: McCloud. 2005, pp. 70

- **Tema-a-tema** Se muestra es mismo espacio y tiempo, con varios sujetos o acciones en cada cuadro. Suele haber un cambio de sujeto entre cuadros. El cambio es muy notorio.



Figura 42: Categorías de clausura
Tomado de: McCloud. 2005, pp. 71

- **Escena-a-escena** Se da un cambio evidente de espacio y tiempo entre cada cuadro.



Figura 43: Categorías de clausura

Tomado de: McCloud. 2005, pp.71

- **Aspecto-a-aspecto** Sin tener en cuenta el tiempo, se muestran los diferentes aspectos de un lugar, una idea o un estado de ánimo. Pueden ser mostrados detalles con mayor claridad o simplemente mostrado desde otro enfoque.



Figura 44: Categorías de clausura

Tomado de: McCloud. 2005, pp. 72

- **Non sequitur** No hay una relación lógica entre las viñetas.

indique efectos de sonido o ayude a identificar la ubicación, la situación, el inicio, el final, etc.

2.3.1.3 Elementos visuales

Las siguientes imágenes muestran el capítulo 52 de la historia Eternal de Batman, se lo tomará como referencia como la apariencia común de la forma física de un cómic disponible al público.

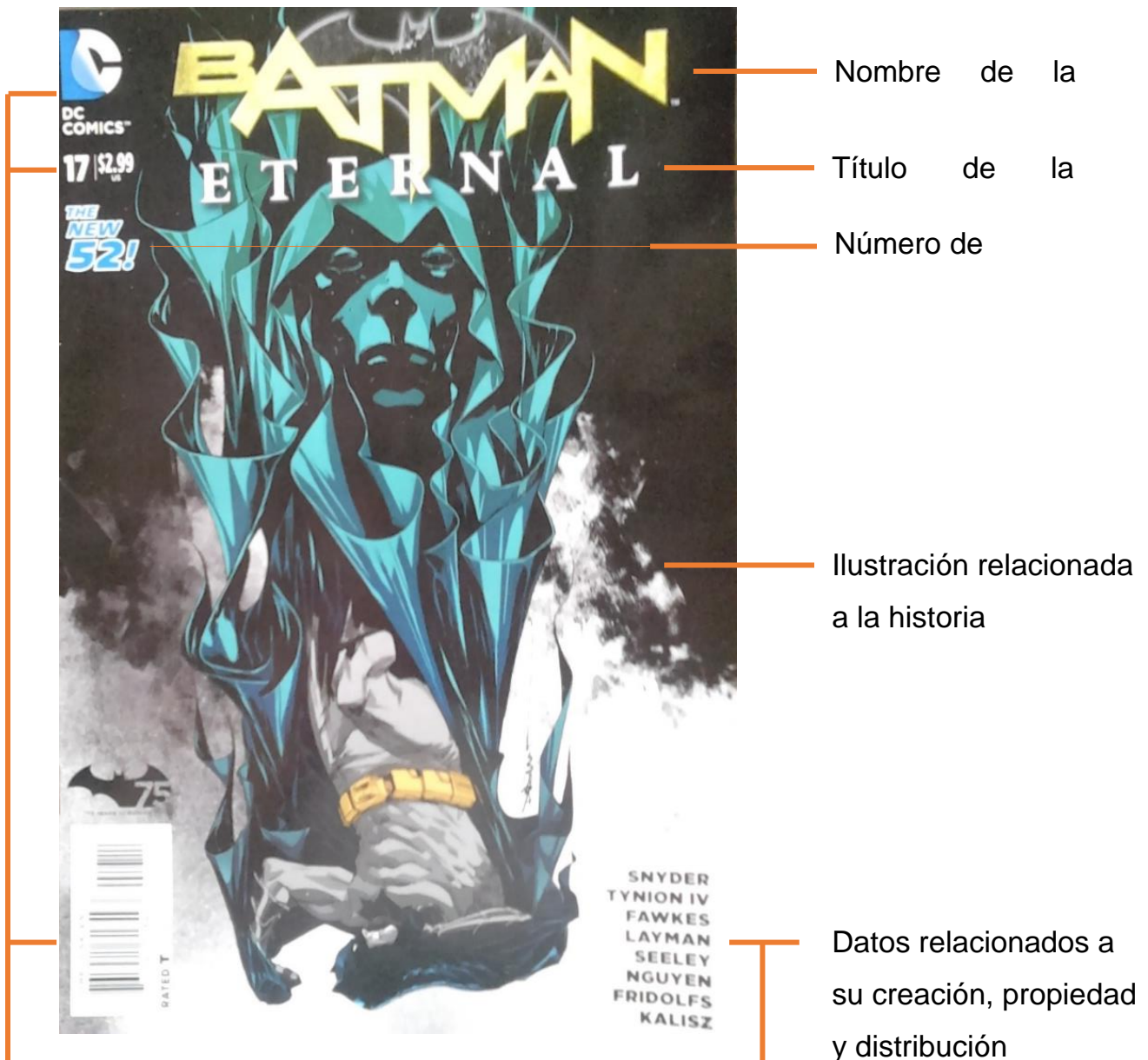


Figura 46: Portada comic Batman

La portada contiene los elementos mostrados en el gráfico anterior. Es de un material brillante y de grosor delgado, pero mayor al de las páginas internas. Impreso a color.

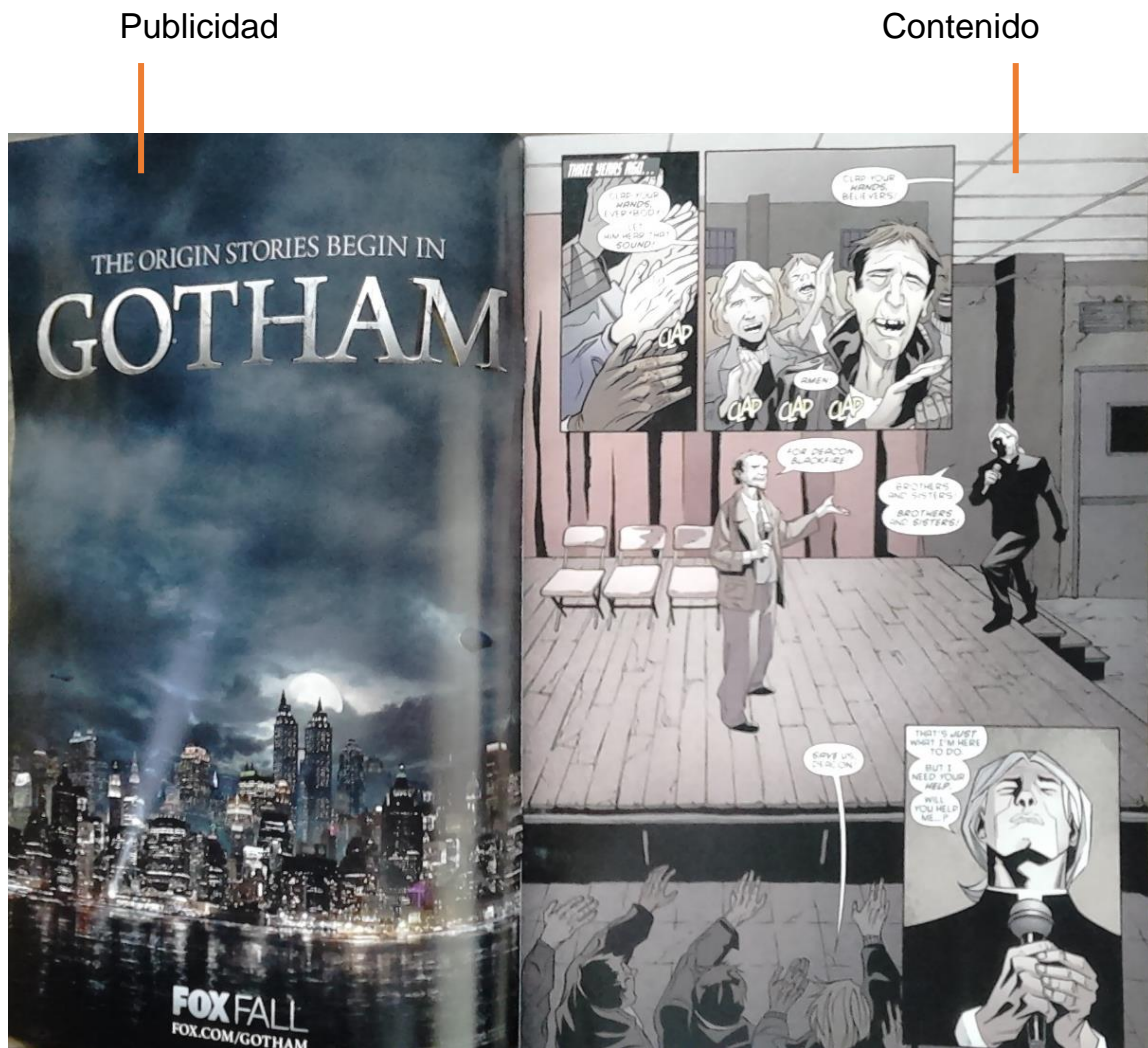


Figura 47: Parte interna comic Batman

Su interior contiene un total de 20 páginas, las cuales incluyen publicidad de otras historias de la misma serie al igual que programación referente a la misma; con esto a la historia pertenece una cantidad de 15 páginas. Son de un material similar al papel, mate y delgado. Impreso a color.

Sus dimensiones son de 17 cm de ancho y 25,9 cm de alto. Todas las páginas van grapadas a modo de revista.

2.3.2 Manga

Forma en que el comic es llamado en Asia, en Japón específicamente. Tiene ciertas diferencias en cuanto a estilo y modo de lectura dadas por las peculiaridades del mundo oriental, pero comparte la misma definición que el comic. Este término no sólo se refiere a los comics de origen japonés, sino también se lo utiliza para referirse al estilo de dibujo utilizado.

Uno de sus rasgos característicos es la importancia de la línea sobre la forma, al igual que los paneles y páginas en su lectura que va de derecha a izquierda (Figura 46). Dentro del estilo de dibujo se puede distinguir claramente el tamaño exagerado de los ojos de los personajes. (Definición ABC, s.f)

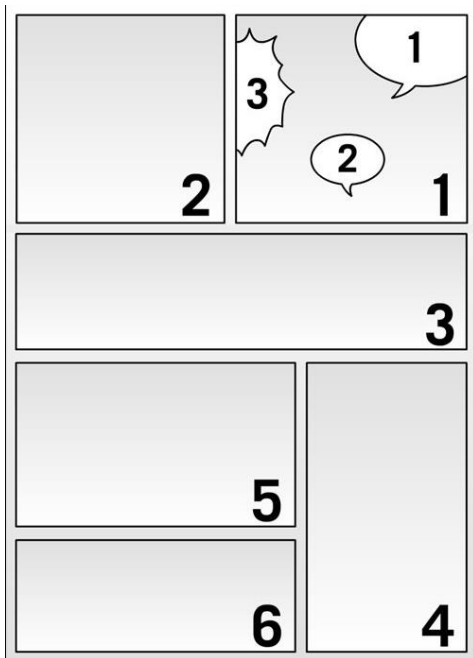


Figura 48: Orden de lectura

Tomado de: Bookmarked!

A diferencia del cómic que se distribuye por capítulos, el manga contiene una mayor cantidad de páginas, es decir, se distribuye en tomos o volúmenes que contienen un cierto número de capítulos; es por eso que el manga también es considerado como una novela gráfica.

2.3.2.1 Elementos visuales

Las siguientes imágenes muestran el volumen 7 de la serie Bakuman y el volumen 8 de la serie Blue Exorcist. se los tomará como referencia como la apariencia común de la forma física de un manga disponible al público.

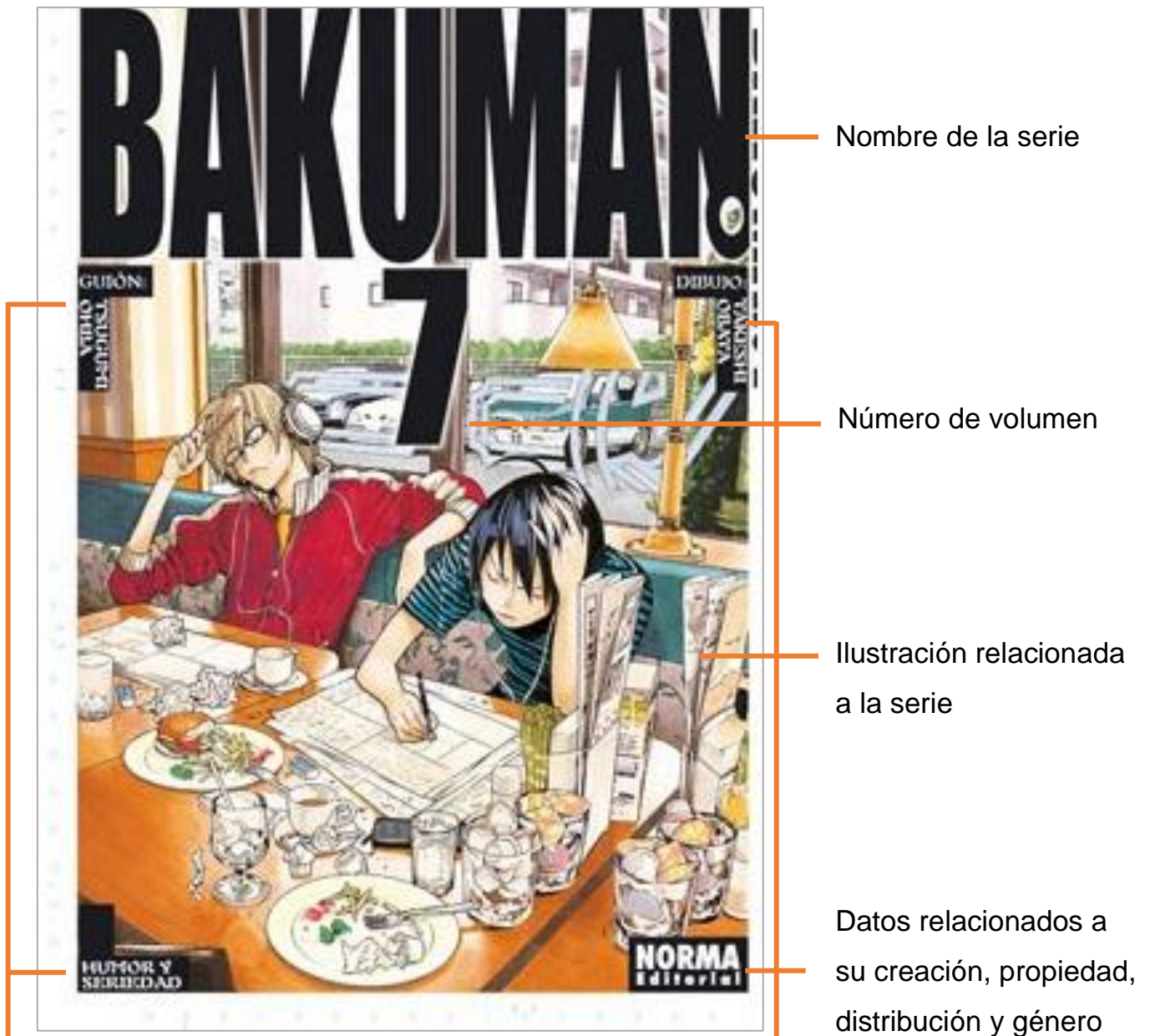


Figura 49: Cubierta manga Bakuman

La cubierta contiene los elementos mostrados en el gráfico anterior. Es de un material brillante y de grosor delgado, pero mayor al de las páginas internas. Impreso a color. Se la llama cubierta ya que no es sujeta de forma fija al volumen, se la puede retirar fácilmente, esta envuelve totalmente a la portada y se sujeta de ella por medio de un doblado a cada extremo hacia el interior.

En el caso de esta serie, la portada muestra lo mismo que se encuentra en la cubierta, con la diferencia de que esta es impresa en un solo color y la ilustración es sólo lineal. Su material es grueso y brillante.

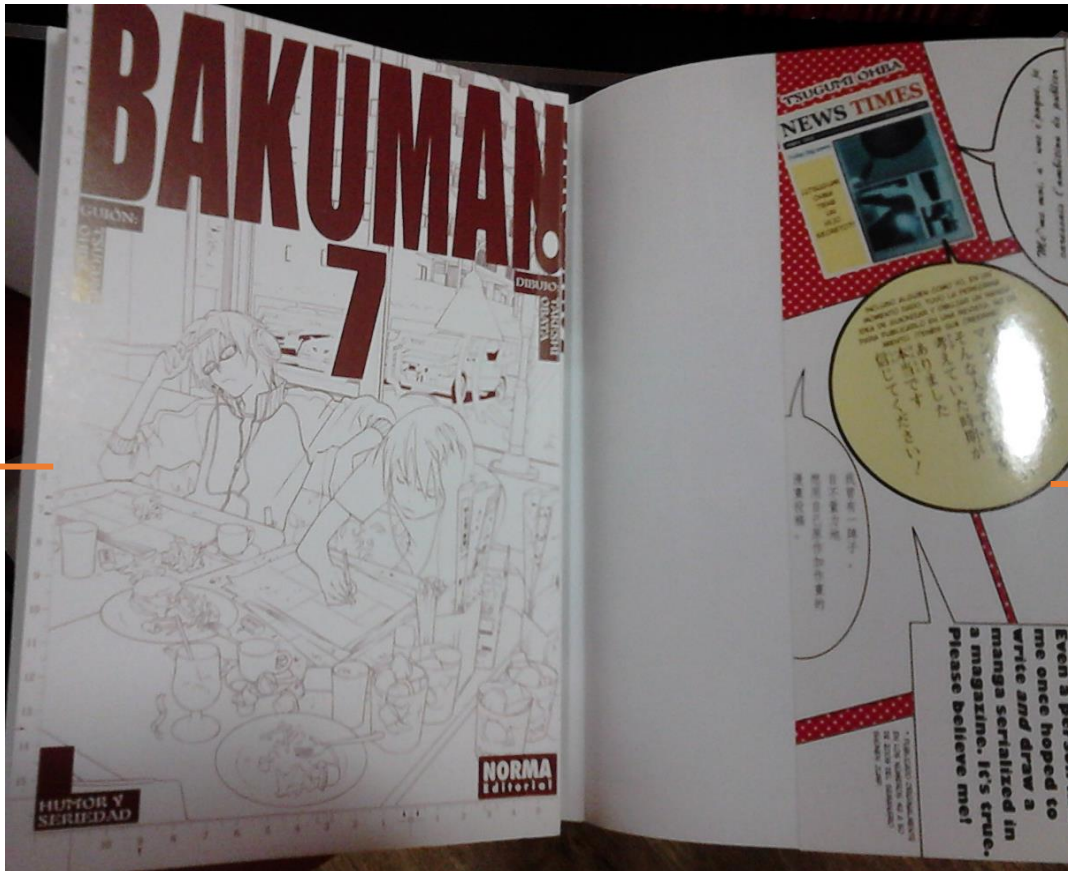


Figura 50: Cubierta y dobléz manga Bakuman

El dobléz o solapa de la cubierta con la cual se sujeta para envolver la portada. Muestra algún dato o información que el autor quiera compartir con los lectores.

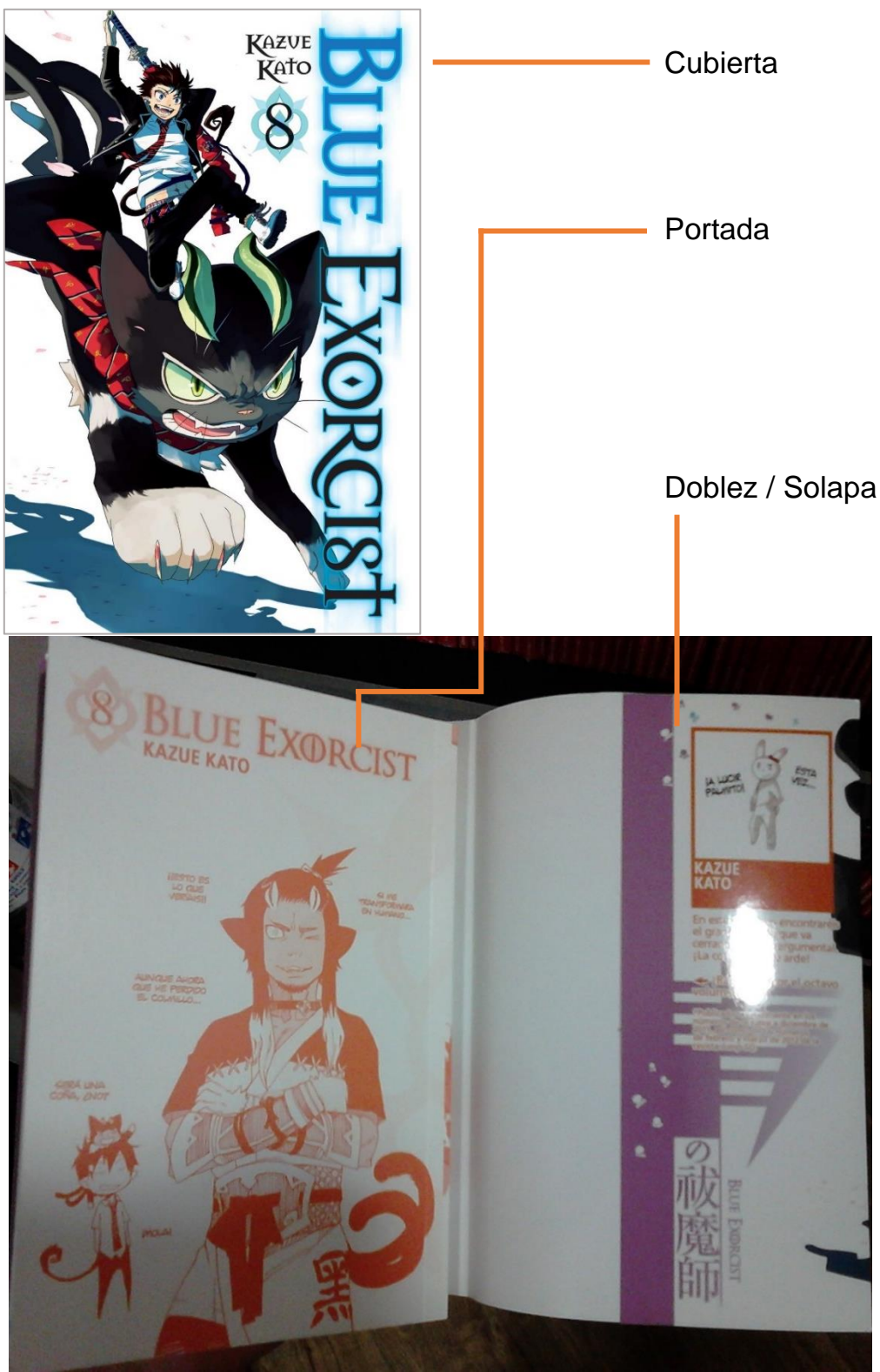


Figura 51: Cubierta, portada y doblez manga Blue Exorcist

En el lado derecho: el doblez de la cubierta con la cual se sujeta para envolver la portada. Muestra la ilustración que representa al autor con alguna información acerca del mismo o dato de su vida que quiera compartir con los lectores.

En el lado izquierdo: en el caso de esta serie, la portada sólo muestra el nombre de la serie, el número de volumen y una ilustración diferente a la de la cubierta. Impreso en un solo color.



Figura 52: Primera hoja de capítulo manga Blue Exorcist

El interior se encuentra dividido en capítulos, el inicio de cada capítulo es indicado con una página que muestra el número y nombre del capítulo. Impreso en blanco y negro.

Su tamaño es de 12 cm de ancho y 18 cm de alto.

El material utilizado para la cubierta es gruesa y brillante, para la portada gruesa como cartulina y para las páginas internas un papel mate no muy delgado.

2.3.3 Sitio web

Un sitio web es un conjunto de archivos electrónicos y páginas web referentes a un tema en particular, que incluye una página inicial de bienvenida, generalmente denominada home page, bajo un nombre de dominio y dirección en Internet específicos. (Informática Millenium, s.f.)

Cabe aclarar en este punto que, como diseñadores gráficos, nos enfocamos en la parte estética de la página web más no en el funcionamiento, ya que la programación de la misma lo realizan ingenieros en sistemas o aquellos especializados en web. Es por eso que el enfoque dado a esta sección, es desde el lado de la gráfica, considerando ciertos aspectos de funcionalidad necesarios para cada elemento presente.

Composición: es un término proveniente del diseño impreso, pero dentro del diseño web una composición viene a ser una imagen de un diseño que se crea antes de que se empiece la creación de un prototipo del diseño en HTML.

Son dos tareas las que se consideran durante el proceso de creación de una composición:

- **Descubrir:** es aquí cuando se realiza una recopilación de información necesaria acerca del cliente o el público.
- **Implementación:** abarca lo que son bocetos, su edición y aplicación de opciones de color.

Pero no sólo hay que realizar estas dos tareas para crear una composición, esta debe tener un buen diseño. Existen dos puntos de vista por los cuales se puede determinar un buen diseño:

- **Usabilidad estricta:** se enfoca en la funcionalidad, la presentación efectiva de la información y su eficiencia.
- **Perspectiva estética:** se centra en la presentación, en el uso de las animaciones más destacadas y los gráficos más atractivos.

Es necesario crear una composición que tenga un equilibrio entre ambos puntos de vista para llegar al público y retener su interés, de manera que:

- “Los usuarios estén encantados con el diseño, pero atraídos por el contenido; el diseño no debe ser obstáculo para llegar al contenido. Debe de actuar como un conducto entre el usuario y la información.
- Los usuarios pueden moverse fácilmente por medio de una navegación intuitiva; el principal bloque de navegación debería ser claramente visible en la página y cada vínculo debería tener un título descriptivo. La estructura de navegación no solo debería cambiar su apariencia al pasar por encima el ratón, sino también indicar la página o sección activa.
- Los usuarios reconocen cada página como perteneciente al sitio; debería existir un tema o estilo coherente en todas las páginas de un sitio web para ayudar a mantener el diseño unido”

2.3.3.1 Elementos de una página

Por lo general una página contiene los siguientes elementos:

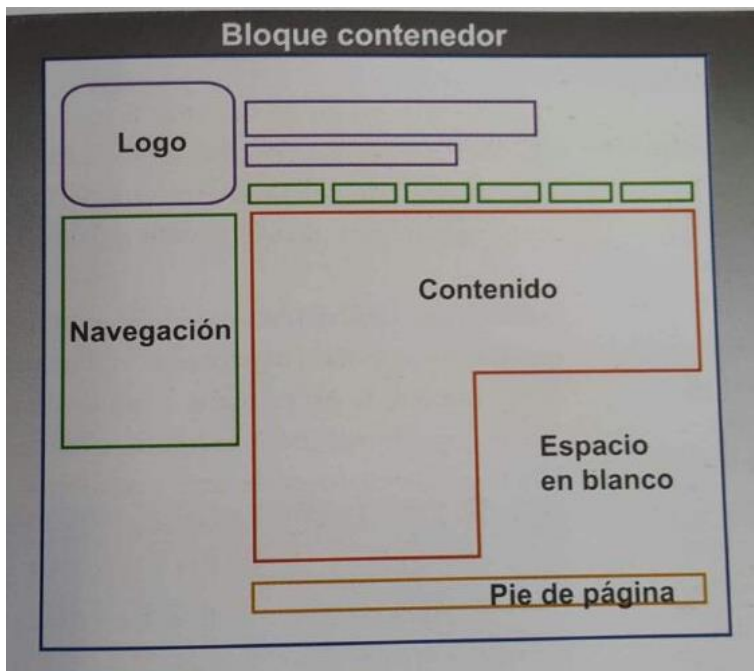


Figura 53: Anatomía de una página web

Tomado de: Beaird, 2008, pp. 25

Bloque contenedor

Espacio en donde se debe colocar todo el contenido de la página, es decir, es el bloque que contiene a todo el resto de elementos. La anchura de este bloque puede ser:

- **Líquida:** se puede expandir para completar la anchura de la ventana del navegador.
- **Fija:** mantiene la misma anchura, independientemente del tamaño de la ventana del navegador.

Bloque de identidad

También denominado como "logotipo". Es el espacio que debería contener el logotipo o nombre de la empresa, y situarse en la parte superior de cada página del sitio.

Navegación

Más comúnmente conocido como “menú”. Es esencial que sea sencillo de encontrar y utilizar. Debería de estar lo más cerca posible de la parte superior del diseño o por encima de la mitad de la página; se considera como la “mitad” de la página a la parte visible al momento de visualizar en el navegador, sin la necesidad de mover la barra de desplazamiento.

Contenido

Debe ser el centro de atención de la página.

Pie de página

Situado en la parte inferior de la página. Suele contener el copyright, la información de contacto y la información legal. Indica al usuario el haber llegado al final de la página.

Espacios en blanco

Se refiere a cualquier espacio que no tenga texto o tenga algún tipo de ilustración. Ayudan a que un diseño “respire” al guiar al ojo del usuario por una página, también ayuda a crear equilibrio y unidad.

2.3.3.2 Elementos de construcción

Teoría de la cuadrícula

Se basa en la regla de los tercios, la cual es una versión más simple de la proporción aurea. Es el resultado de dividir un espacio en sus tercios, al hacerlo se crea una cuadrícula en la cual se puede intentar varias opciones de diseños, manteniendo un orden y proporción adecuada.

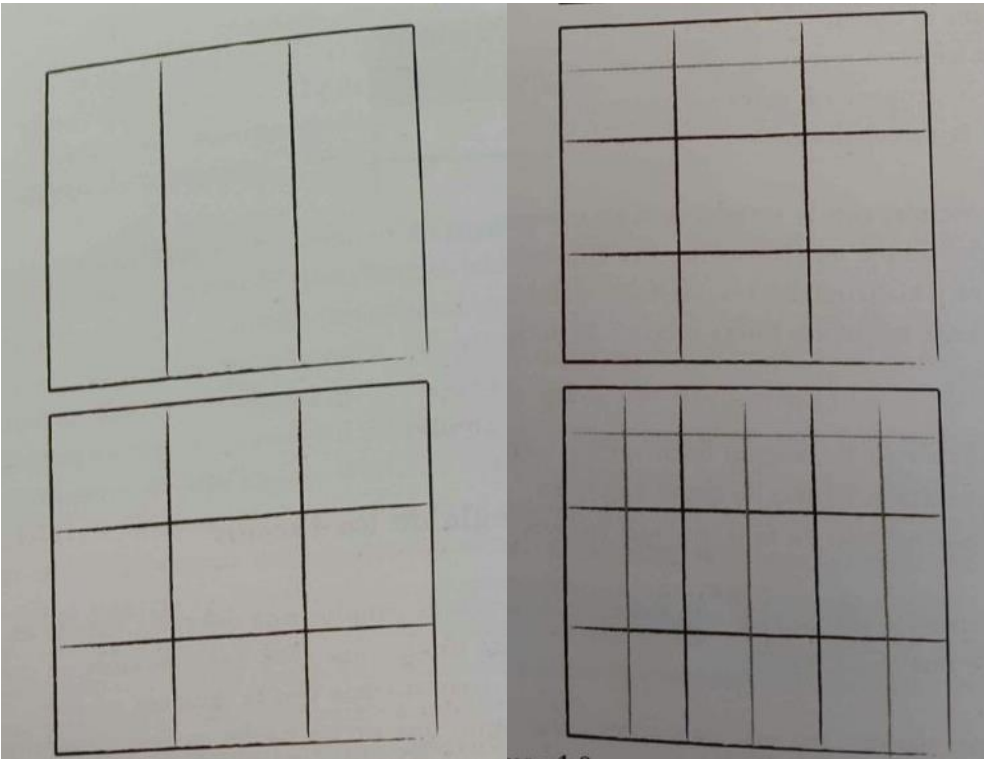


Figura 54: Cuadrícula creada utilizando la regla de tercios

Tomado de: Beaird, 2008, pp. 28

Textura

Se denomina como textura a cualquier cosa que proporcione una apariencia distintiva o de superficie de un diseño u objeto.

Componentes

- **Puntos:** el punto es el elemento fundamental del diseño, de la misma manera que lo es el pixel en las imágenes digitales. Con el punto se puede construir cualquier tipo de elemento gráfico.
- **Línea:** se forma al conectar dos o más puntos, es el elemento más común del diseño gráfico y se encuentra entre los más expresivos. Una *línea diagonal* evoca la sensación de movimiento y excitación. Utilizar un patrón de líneas horizontales como elemento de fondo proporciona textura e interés

a un diseño, pero utilizar un patrón de líneas diagonales hará que el diseño se sienta más “al borde”, haciendo que los ojos de los usuarios se muevan de un lado a otro constantemente. Variar el grosor y dirección de una línea puede generar una sensación de expresión y carácter.

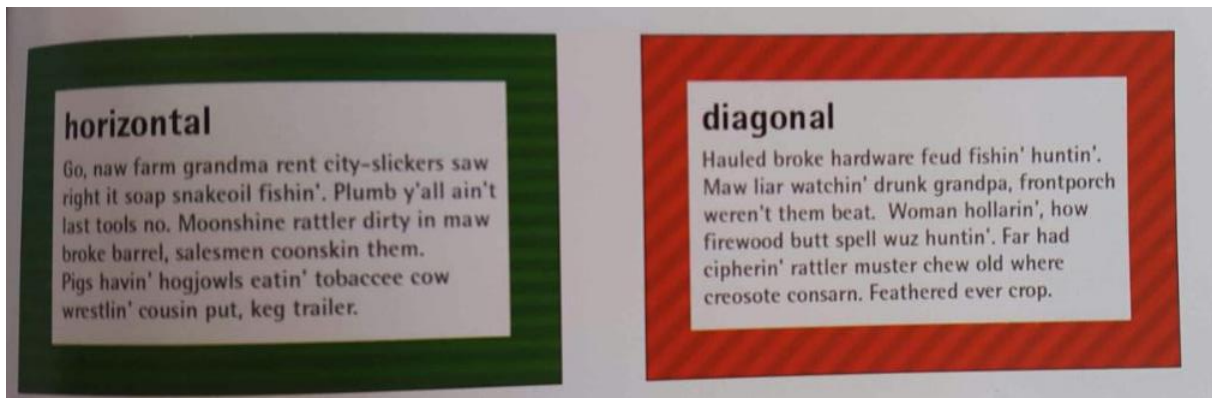


Figura 55: Fondos con líneas horizontales y verticales

Tomado de: Beaird, 2008, pp. 89

- **Forma:** una forma se crea al unir dos extremos de una línea. Las formas pueden ser técnicas y mecánicas o pueden ser orgánicas, la última da una sensación de informalidad y espontaneidad. Las esquinas redondeadas suavizan el diseño, creando una sensación más orgánica y suave.

Ya que las formas de las imágenes de una página son los elementos clave que definen su diseño, se utiliza la *prueba de la economía de la línea* para proporcionar un significado gráfico con el menor número de líneas. La prueba consiste en, sobre la composición final, resaltar las líneas de las formas, esto muestra que tan completo se ve sin color o foto realismo en el caso de imágenes; si el diseño de una página se ve completo al ser recreado sólo con líneas, esta pasa la prueba.

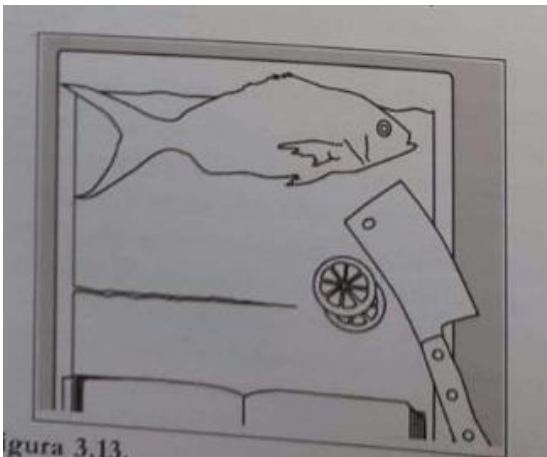
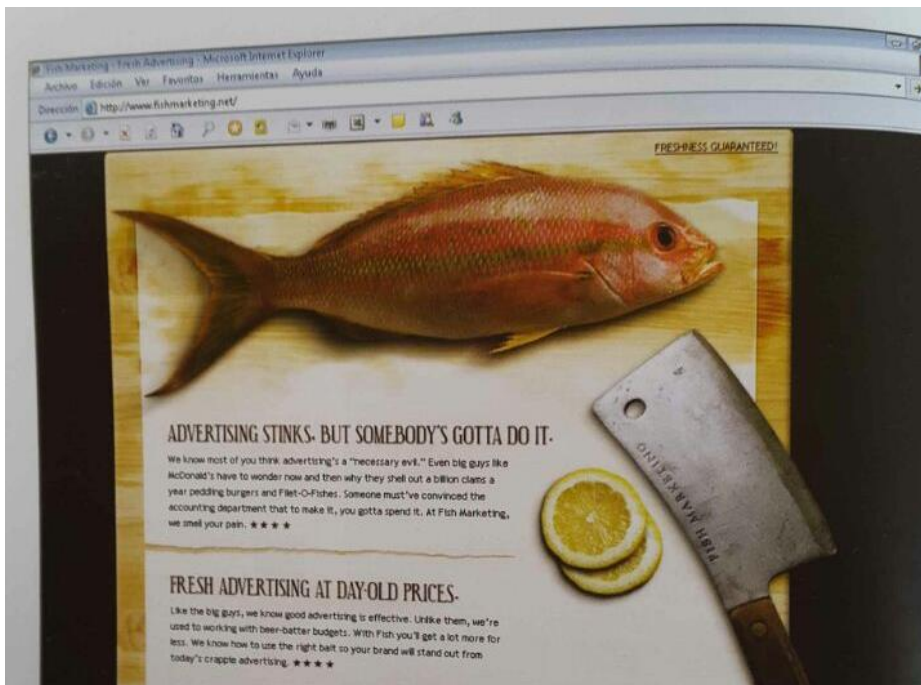


Figura 3.13.

Figura 56: Composición de página y la prueba de la economía de la línea

Tomado de: Beaird, 2008, pp. 94

- Volumen y profundidad:** la perspectiva, la proporción y, la luz y sombra, son pistas visuales que permiten determinar la anchura, altura y profundidad de los objetos. Luz y sombra son las pistas visuales más importantes que se pueden utilizar al momento de determinar o crear profundidad y volumen en composiciones. Incluso con una perspectiva y proporción exactas, una composición sin iluminación ni sombreados puede parecer plana.

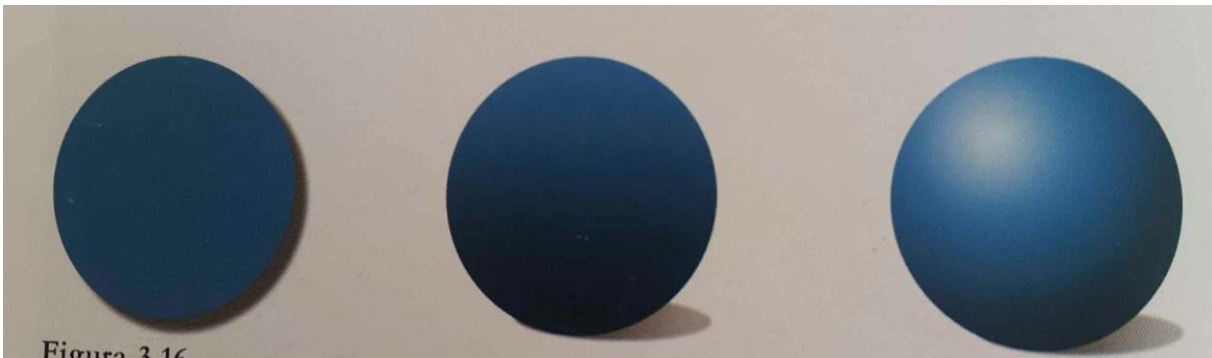


Figura 57: Ejemplos de luz y sombra

Tomado de: Beaird, 2008, pp. 96

- **Patrón:** es la repetición de una imagen de pequeñas dimensiones para crear el fondo de una página, que facilite su descarga al momento de abrirla.

Estos elementos, de manera individual, pueden crear una textura hasta cierto nivel; pero al utilizarlos a todos juntos se crea una construcción visual más compleja. La textura de un sitio web no cambia su funcionalidad, es simplemente una máscara que hace que la interfaz se vea diferente.

(Beaird, 2008, pp. 5-98)

Tipografía

El principal objetivo de un diseño web es comunicar, es por eso que al momento de diseñar se debe tener en cuenta la fuente en la que se mostrará el contenido. Se debe considerar la posibilidad de que la fuente seleccionada no se encuentre instalada en algunos ordenadores, lo que causaría que la información se visualice de una manera distinta a la deseada. Para evitar esto hay dos soluciones principales:

- Trabajar con las fuentes que sean parte de la lista de fuentes *web seguras*, las cuales ya se encuentran instaladas por defecto tanto en Windows como Mac.



Figura 58: Las nueve fuentes “Web Seguras”

Tomado de: Beaird, 2008, pp. 120

- Si se quiere mostrar cierto texto con una fuente específica sin el riesgo de que no sea posible su visualización, la mejor opción siempre será mostrarlo como una imagen, manteniendo de esta forma el control de visualización de fuente además de permitir integrar elementos gráficos en su fondo.

Distinciones de tipo

Se las puede clasificar de la siguiente manera:

- **Serif:** aumentan la legibilidad en bloques grandes de texto al proporcionar una línea horizontal de referencia. Poseen valores tradicionales o relacionados con el lujo ya que transmiten historia e integridad.
- **Sans serif:** contienen menos detalles que la serif, permitiendo de esta manera una facilidad de lectura en menor tamaño. Poseen valores modernos y uniformes, orienta un empleo más funcional.

- **Escritas a mano:** proporcionan personalidad sin el factor de error humano.
- **de ancho fijo o monoespacio:** poseen un espaciado uniforme y las letras están diseñadas para que sean de un ancho similar. Son basadas en las limitaciones técnicas de las máquinas de escribir.
- **novelty o decorativas:** son menos legibles que el resto, pero cuando se utilizan con moderación pueden agregar una gran cantidad personalidad y estilo al diseño.
- **dingbat o símbolos:** son útiles como gráficos de soporte e íconos.

Tamaño

También se las puede clasificar según su tamaño de la siguiente manera:

- **Para displays o títulos** (mayor a 12 puntos) para cabeceras, señalización o cualquier tipo de texto que quiera captar la atención del lector.
- **Para texto** (12 puntos o menos) para cuerpos de texto o textos de lectura continua con mucha información.

A pesar de que el tamaño de fuente en la mayoría de navegadores es de 16 pixeles, es recomendable utilizar entre 8-12 pts para el cuerpo del texto. Esto permite una fácil lectura a una distancia media de 30-35 cm.

No se deben utilizar tipos condensados o extendidos si hay mucho texto.

Se debería utilizar entre dos y tres tamaños de fuentes para que el diseño siempre sea funcional y estéticamente atractivo.

(Beaird, 2008, pp. 118-121) (Ellison, 2008)

2.4 Marco normativo y legal

Este proyecto se encuentra protegido por la Ley del Libro, dentro de la cual el libro, considerado un bien cultural, es un instrumento para la transmisión del conocimiento, al igual que el sostenimiento de la identidad y diversidad cultural.

Establece que es necesario promover el desarrollo y competitividad de la industria editorial nacional.

Se mencionarán brevemente a los artículos que sean de mayor interés para el desarrollo del proyecto:

- **Art. 1** Es un medio fundamental para la consolidación de la identidad nacional la creación, producción, edición y difusión literaria. Aplica a todo complemento que se comercialice junto con el libro.
- **Art. 2** Defiende la propiedad intelectual y los derechos de autor, prohíbe y sanciona las prácticas ilícitas de producción o reproducción total o parcial.
- **Art. 4** Cumplir con el objetivo de estimular el hábito de lectura y facilitar el acceso al libro entre la población. Favorecer la publicación y circulación del libro ecuatoriano a todo nivel.
- **Art. 9** Se utilizará medios de fácil acceso para la población con el fin de fomentar la lectura y difusión del libro.
- **Art. 17** Se deberá establecer un precio uniforme a la venta al consumidor final, el cual deberá estar visible, ya sea impreso o etiquetado, en la contraportada.

Se guía en la **primera** disposición general para la información que debe ser incluida y visibles para el público: nombre y apellido del autor; lugar y fecha de impresión; número de edición; código de barras con el Número Internacional Normalizado para Libros ISBN; el título original.

(Sistema integrado de legislación ecuatoriana, 2006)

3. DISEÑO METODOLÓGICO

3.1 Metodología de diseño

El proceso de creación de un cómic se da a través de tres etapas: Guion, Composición y Dibujo.

- **Guion**

Esta es la etapa inicial en donde se define la historia, los personajes y el diálogo, es conocido como *guion escrito*. De forma escrita, utilizando un cuadro, se relata lo que va sucediendo en cada escena y lo que dicen los personajes si existe un diálogo. El cuadro es el siguiente:

VIÑETA	ILUSTRACIÓN	TEXTO
#	Descripción de la escena	Narración o diálogo

- **Composición**

También conocida como *guion gráfico*. Se pasa al uso del papel y el lápiz, se realiza un boceto de la distribución de las viñetas, ubicación del texto y los personajes realizando cada acción especificada en el guion escrito. No hay necesidad de que haya detalles, basta con que se entienda la acción. Es necesario comprobar la interpretación de la narración por terceros antes de pasar a la siguiente etapa.

- **Dibujo**

Una vez comprobado y establecido el guion gráfico, se pasa a esta etapa de dibujo que es donde se empieza a colocar los detalles dependiendo del estilo a utilizar del autor. Se realiza el entintado y aplicación de color con la técnica de preferencia del autor.

3.2 Tipo de investigación

Según el enfoque: **Cualitativa**

Se orienta a aprender de experiencias y relatos de los individuos a entrevistar/encuestar, valorar procesos y generar contenido basado en el conocimiento de los participantes.

Según el alcance: **Exploratorio – Descriptivo**

Exploratorio debido a que el tema, como es planteado anteriormente, es poco conocido por el público al igual que para el investigador; es necesario utilizar instrumentos de investigación como entrevistas, encuestas y búsquedas bibliográficas para la recopilación del contenido necesario para una correcta realización del proyecto que cumpla con los parámetros establecidos.

Descriptivo ya que es pertinente realizar un análisis de los elementos que serían necesarios para la construcción del proyecto, al igual que una descripción de los mismos para su mayor entendimiento.

3.3 Población

La investigación se centrará en la ciudad de Quito, por lo que la población de estudio vendría a ser los habitantes dentro este territorio. Según los datos proporcionados por el INEC (instituto nacional de estadísticas y censos), la ciudad de Quito tiene 2'576.287 habitantes.

3.4 Muestra

Debido a que la población es muy amplia como para estudiar a todos sus habitantes, la muestra vendría a ser una porción de la misma que incluya personas de la tercera edad, edad intermedia, jóvenes y niños.

No se especifica un solo rango de edad debido a que: las personas de la tercera edad son aquellas deben tener un mayor conocimiento del tema por haber sido parte de la época en la que su transmisión era más abundante; aquellos dentro de una edad intermedia son a quienes posiblemente el tema fue transmitido por la generación anterior y también quienes podrían haberlo transmitido a una generación más joven; y por último jóvenes y niños para conocer el nivel de conocimiento actual

del tema y de qué manera lograron adquirirlo. No se selecciona un rango específico de edad debido a que el tema no es exclusivo para uno solo, es por eso que se pretende encuestar a integrantes de todos estos grupos; los encuestados vendrían a ser la muestra.

Las encuestas se realizarán en lugares específicos de la ciudad en donde sea posible encontrar una gran cantidad de personas correspondientes a los grupos ya mencionados, como lo son: el centro de Quito, el parque de El Ejido, el boulevard de la Naciones Unidas y los alrededores de dichas ubicaciones.

3.4 Variables

Tabla 1

Variables

Variable	Dimensiones	Indicadores	Instrumentos
Diseño gráfico <u>editorial</u>	Historieta	- estilo comic/manga - ilustración - tipografía - cromática - diagramación/composición - material - tipo de impresión	- referencias bibliográficas - observación estructurada - entrevistas - notas de campo
Diseño gráfico <u>web</u>	Página web de la recopilación del contenido	- diagramación - funcionalidad - legibilidad - interface - cromática - tipografía	- referencias bibliográficas - observación estructurada
Variable	Dimensiones	Indicadores	Instrumentos

Tradiciones orales ecuatorianas	Leyendas y relatos de Pichincha	- ubicación - contenido - trasfondo/historia	- referencias bibliográficas - observación estructurada - entrevistas - notas de campo
---------------------------------------	---------------------------------------	--	--

4. INVESTIGACIÓN Y DIAGNÓSTICO

4.1 Encuestas

Con la encuesta se espera obtener los datos necesarios con respecto al conocimiento general del tema del proyecto del público. Poder utilizar como tema en el cuál basar el producto final del proyecto los resultados de la encuesta.

4.1.1 Preguntas

Primero es necesario conocer qué leyendas son conocidas por la persona encuestada, y la mayoría de las leyendas son de Quito.

- **¿Qué leyendas de Quito conoce?**

Ya que en el problema se habla acerca de la transmisión de la tradición oral, es necesario saber a través de que medio llego a conocer la persona encuestada las leyendas que conoce.

- **¿Por qué medio de transmisión llegó a conocer las leyendas mencionadas anteriormente?**

El tema del proyecto se extiende a un territorio más amplio que Quito, abarca toda la provincia de Pichincha.

- **¿Conoce alguna leyenda de Pichincha que no sea de Quito?**

En el problema también se menciona la falta de material dentro de los colegios con respecto a tradiciones orales, específicamente el tema tratado en este proyecto.

- **¿Alguna leyenda le fue contada en el colegio?**

A pesar de conocer varias o pocas leyendas, es importante saber cuáles son las apreciadas, ya que son y serán las más recordadas durante más tiempo.

- **De las que conoce, ¿cuál es la leyenda que más le gusta?**

Las leyendas, relatos, anécdotas y más, son una forma de tradición oral por lo que el medio más común de transmisión debería ser el relatar a alguien el conocimiento de uno mismo.

- **¿Estaría dispuesto a relatar una leyenda?**

Con estas preguntas, se pretende realizar la recolección de datos que se han considerado pertinentes para el desarrollo del proyecto.

4.1.2 Presentación de la encuesta

La forma final de la encuesta para impresión es la siguiente:

Nombre: _____ Edad: _____
 Sector de residencia: _____

1. ¿Qué leyendas de Quito conoce?

2. ¿Por qué medio de transmisión llegó a conocer las leyendas mencionadas anteriormente? (libro, internet, televisión, alguien, etc.) Describir brevemente

3. ¿Conoce alguna leyenda de Pichincha que no sea de Quito?
 Sí No
 ¿Cuál/Cuáles?

4. ¿Alguna leyenda le fue contada en el colegio?
 Sí No
 ¿A qué edad? ¿Cuál/Cuáles?
 _____ _____

5. De las que conoce, ¿cuál es la leyenda que más le gusta?

6. ¿Estaría dispuesto a relatar una leyenda?
 Sí No Q M -

Gracias por su tiempo

Firma _____

Figura 59: Formato de encuesta

Si no fuera posible realizar las encuestas en persona, está la opción de la encuesta en línea creada en Excel. A continuación el [link de acceso](#).

Si al realizar la encuesta hay personas que muestran interés en el proyecto y están de acuerdo en mantener contacto para aportar al proyecto de alguna manera, el contacto se haría a través de una cuenta de correo creada específicamente para el proyecto.

leyendaspichincha.av@gmail.com

Para que la persona no se olvide de la dirección de correo para mantener contacto, se realizará la entrega de dicha dirección en forma física:



Figura 60: Entregables correo del proyecto

4.1.3 Encuestas realizadas

Para la realización de las encuestas se tomó en cuenta lugares en donde se encuentre una acumulación de personas.

Las encuestas se realizaron en:

- Plaza Grande, centro de Quito
- En el parque de El Ejido
- Boulevard de las Naciones Unidas
- A familiares, amigos y conocidos

Se realizó un total de 95 encuestas.

Para observar las encuestas realizadas, revisar el Anexo 1.

4.1.4 Resultados

Pregunta 1: ¿Qué leyendas conoce de Quito?

Las cuatro leyendas más conocidas son: Cantuña, Casa 1028, Padre Almeida y El gallo de la catedral.

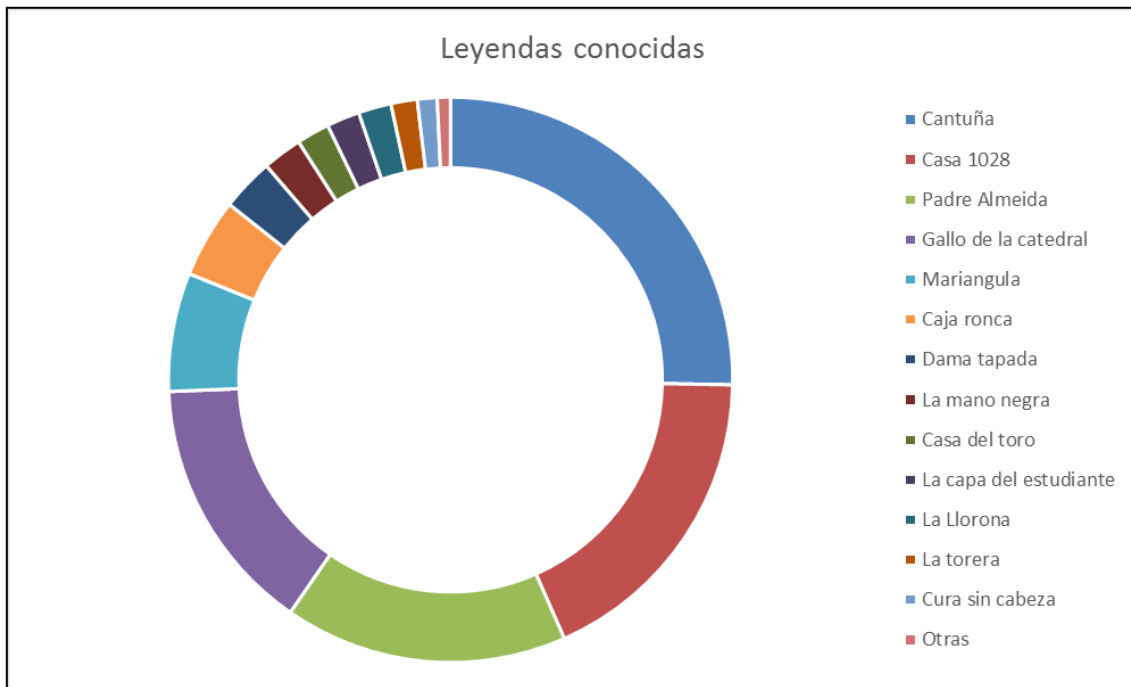


Figura 61: Gráfico resultado primera pregunta

Pregunta 2: ¿Por qué medio de transmisión llegó a conocer las leyendas mencionadas anteriormente?

El medio de transmisión más utilizado son los libros, seguido por relatos contados por familiares y conocidos.

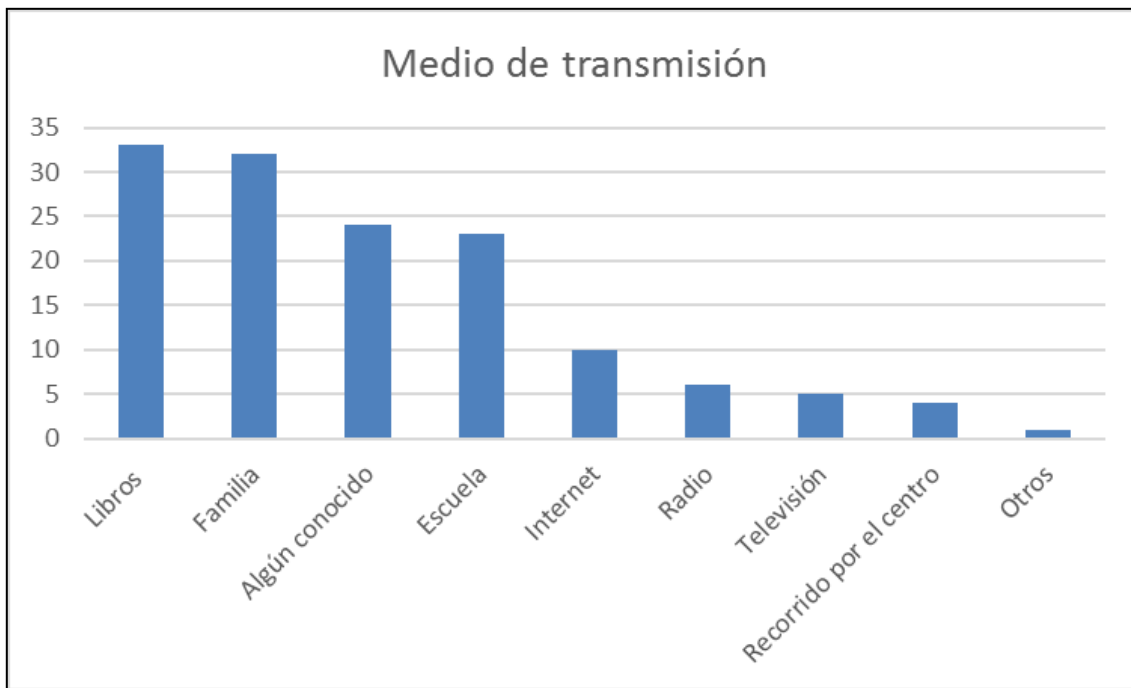


Figura 62: Gráfico resultado segunda pregunta

Pregunta 3: ¿Conoce alguna leyenda de Pichincha que no sea de Quito?

La mayoría no conocen acerca de leyendas que no sean de Quito pero que pertenezcan a la provincia de Pichincha.

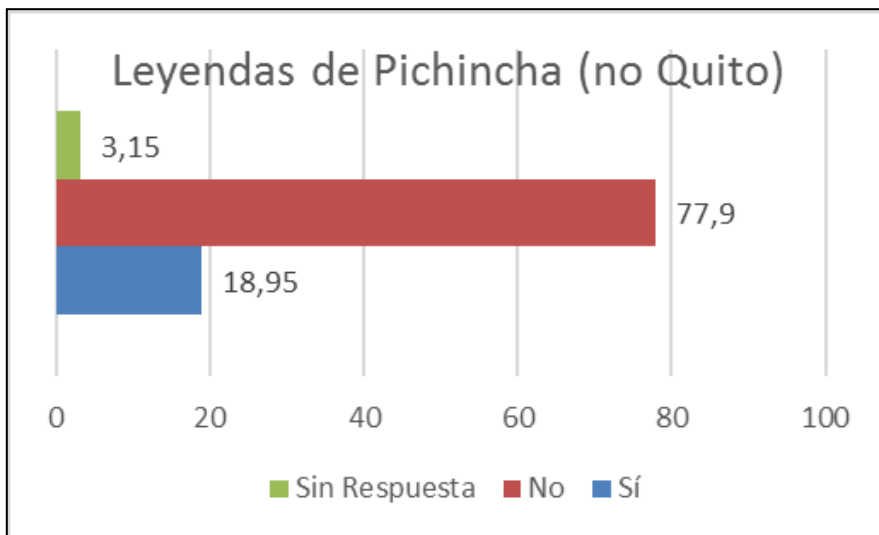


Figura 63: Gráfico resultado tercera pregunta

Pregunta 4: ¿Alguna leyenda le fue contada en el colegio?

A la mayoría se le fue contada una o varias leyendas en su época de colegio.

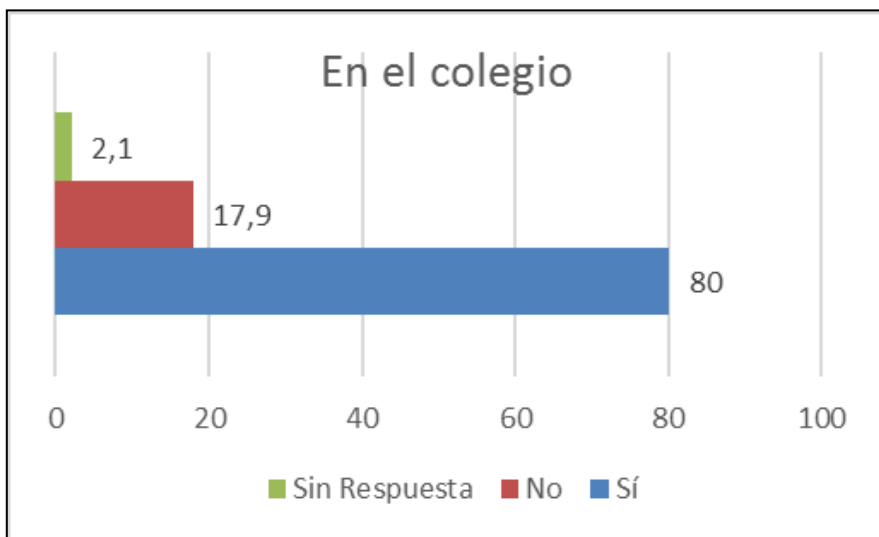


Figura 64: Gráfico resultado cuarta pregunta

Pregunta 5: De las que conoce, ¿cuál es la leyenda que más le gusta?

Las leyendas que tienen mayor acogida son la de Cantuña y la Casa 1028.

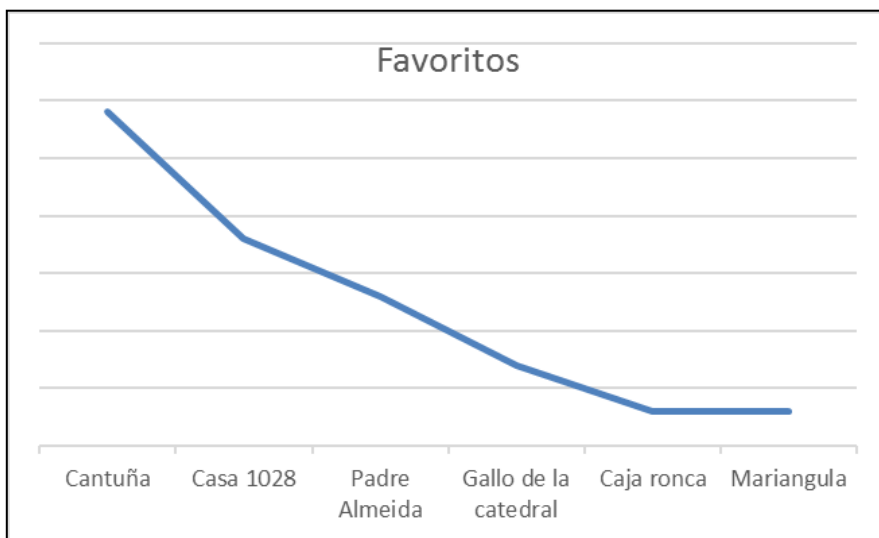


Figura 65: Gráfico resultado quinta pregunta

Pregunta 6: ¿Estaría dispuesto a relatar una leyenda?

La diferencia entre las personas que están dispuestas a relatar una leyenda a alguien más y las que no, no es tan grande. Sin embargo, la mayoría respondió que sí lo haría.

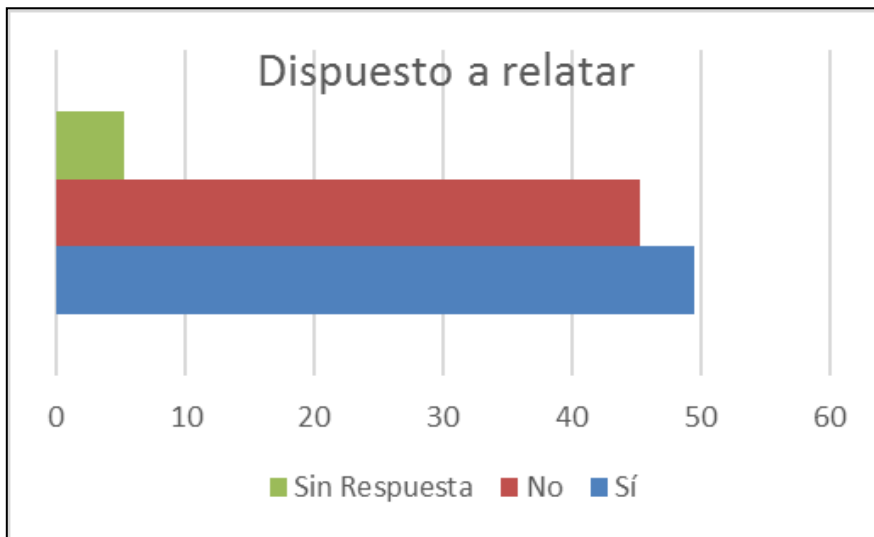


Figura 66: Gráfico resultado sexta pregunta

4.1.5 Conclusiones

De las encuestas realizadas se puede concluir primero, que las leyendas más conocidas y con mayor aprecio por la población encuestada, son las leyendas de Cantuña y la Casa 1028. Otras dos leyendas que también son conocidas por la mayoría son las leyendas del Padre Almeida y El gallo de catedral.

Estas leyendas, las más conocidas y apreciadas, son pertenecientes al centro de la ciudad de la Quito, esto se debe a que la mayoría no tiene conocimiento de alguna leyenda perteneciente a la provincia de Pichincha pero que no pertenezca a la ciudad de Quito solamente.

Según los encuestados, el mayor medio de transmisión de las leyendas son los libros, seguido por los relatos contados por familiares o conocidos, es decir, la transmisión oral queda en un segundo lugar. También fue especificado que a la

mayoría se le fue enseñado o contado al respecto de las leyendas nacionales durante su época de colegio.

Sin importar la edad o el número de leyendas conocidas, fue la mayoría quien afirmó que estaría dispuesto a relatar las leyendas conocidas para incrementar su transmisión.

4.2 Entrevista

La entrevista realizada fue con Wilson Orellana, Máster en Antropología y Documental Antropológico, docente a tiempo parcial en la Universidad San Francisco de Quito. De la entrevista se aprendió lo siguiente:

El entrevistado se consideró un consumidor de cómic hasta que se pasó a la creación de los mismos, los realiza como proyectos personales, para eventos o en colaboración junto con otras personas.

Su proceso de creación parte principalmente de su motivación del gusto de crearlos, al tener algunas ideas empieza a graficarlas y así continua la historia. No es necesario tener en mente un género o público específico al momento de crear el contenido de un cómic, ya que esto limita las creaciones, es preferible enfocarse en las ideas que uno quiere representar y transmitir.

En cuanto al conocimiento sobre leyendas, el entrevistado conoce de Quito la de Cantuña y una de Pichincha (sin ser de Quito) la de las pirámides de Cochasquí. Esta última la conoce por haber visitado el lugar varias veces, demostrando que su distribución es escasa. El entrevistado mencionó que de trabajos nacionales a modo de cómic ha visto algunos, pero con temática de leyendas sólo ha visto uno.

Acerca de la distribución del cómic, se considera que la distribución ideal, en términos de preferencia personal, sería el medio impreso, pero al momento de pensar en distribución, venta y alcance el internet sería el medio ideal.

Para el medio físico, uno de los materiales más populares para la impresión masiva es el papel couché, es atractivo y brinda resistencia contra la humedad, tiene una apariencia plástica y brillante.

Para el medio digital, sería importante tener una página web propia que se convierta en la sede oficial del producto; aunque para tener un mayor alcance y distribución se lo debería compartir en redes sociales. La ventaja de la distribución digital es que se puede reproducir la obra cuantas veces se quiera.

Su opinión acerca de la propuesta de presentar leyendas a modo de cómic fue que es un aporte a la cultura local y una forma de preservar esa clase de leyendas. Es una buena manera de motivar a la gente porque estamos en una época en la que engancharse a la lectura es cada vez más difícil, y está comprobado que contar las cosas a través de comics es algo que genera más adeptos en las generaciones jóvenes. Considera a la propuesta una forma de mantener vivo algo que de otra forma se está muriendo.

5. DESARROLLO DE LA PROPUESTA

5.1 Propuesta de diseño

5.1.1 Elaboración de brief

¿Qué hay que hacer?

Se determina que se desarrollará una publicación sobre una leyenda nacional, determinada por encuestas la leyenda para el contenido, utilizando el lenguaje visual - gráfico del cómic. Se complementará con la simulación de un sitio web, el sitio web vendría a ser el lugar digital en dónde se encontraría la recopilación de las leyendas.

¿Por qué hacerlo?

Ya que se ha generado un decaimiento en el interés por la lectura, a modo de sólo texto o en su mayoría de texto, se propone realizarlo con gráficos debido a que de esta forma se llama y conserva la atención del lector. Se lo complementa con el sitio web ya que es en el medio más visitado por la mayoría de lectores, al igual que proporciona un mayor alcance de distribución. Dejarlo sólo en su formato físico no solucionaría por completo el problema planteado inicialmente.

El formato físico está pensado para la comercialización del mismo, dentro de este formato se encuentra la información para poder ingresar al formato digital. El formato digital, el sitio web, está pensando para ser usado libremente por el público.

¿Para qué hacerlo?

Con este proyecto se pretende rescatar el conocimiento de leyendas y relatos nacionales, el cuál es cada vez menor entre la población, especialmente entre los jóvenes, quienes serían los que transmitan este conocimiento en un futuro; pero principalmente aumentar la difusión y permanencia de este conocimiento dentro de los lectores para evitar su pérdida con el paso del tiempo.

¿Para quién hacerlo?

Tanto el comic como el sitio web no son pensados para que sean utilizados por un grupo específico de la población. Se pretende que usuarios de cualquier edad puedan disfrutar del resultado final de ambas partes de la propuesta, es por eso que se piensa en una facilidad de lectura y una narración simple para el cómic, y una interfaz sencilla para el sitio. A pesar de no ser enfocado para un grupo de edad específico, se podría hacer énfasis en la reacción del formato propuesto, cómic, dentro de la población más joven para considerarlo como una forma efectiva de insertar dicho conocimiento desde una temprana edad.

¿Dónde hacerlo?

Las encuestas para la adquisición del contenido utilizado son realizadas en la ciudad de Quito, en lugares donde haya una gran concentración de personas, para de esta manera poder seleccionar al azar habitantes de distintas edades, y obtener resultados del público en general dentro de los siguientes posibles grupos: el grupo que ya debe de conocer y quisieran transmitir dicho conocimiento, aquellos que tienen dicho conocimiento pero no están dispuestos a transmitirlo, aquellos a quienes dicho conocimiento fue transmitido en algún momento pero no lo recuerdan claramente y aquellos quienes no poseen dicho conocimiento.

5.1.2 Concepto de diseño

Es un hecho que hoy en día son menos los lectores que buscan y se interesan por las leyendas nacionales, los formatos existentes en donde se las puede encontrar son pocos en comparación a otros temas, y de igual manera son pocos los que logran llamar y conservar la atención del lector en su contenido; es por eso que representar dicho contenido de una manera totalmente gráfica – cómic – ayuda a solucionar esto último, sin embargo, no lo hace del todo. Hoy en día, la información que no se encuentre dentro del internet podría pasar desapercibida, es por eso que se complementa con un sitio web en donde se pueda encontrar una recopilación del contenido que haya sido creado en físico, con una interfaz sencilla y fácil de utilizar para cualquier usuario.

5.1.3 Determinantes de Diseño

5.1.3.1 Historia

La historia se centra en la construcción del atrio de la Iglesia de San Francisco, ubicada en el centro de Quito. Gira en torno al misterio de cómo fue posible la construcción de tan magnífica obra en el plazo establecido, el cuál era tan corto que los mismos responsables de encargar la construcción, pensaban que sólo con un milagro sería posible concluir la obra.

5.1.3.2 Contenido a utilizar

Del contenido existente y similar mencionado anteriormente en otro capítulo, los siguientes títulos contienen la leyenda seleccionada para la realización del proyecto.

- **Cantuña y el Diablo** (comic) _ Basado en la versión, con el mismo título, del autor Luis A. Sanchez M.
- **Quito: Tradiciones, Leyendas y Memorias** (texto) _ Édgar Freire
- **La leyenda de Cantuña** (texto corto ilustrado) _ Maravillosas leyendas ecuatorianas
- **Cantuña y otras leyendas ecuatorianas** (texto) _John Solis
- **Leyendas del Ecuador 1** (texto)_Edgar Allan García
- **El secreto de la olla del Panecillo y otros cuentos** (texto) _ Mariana Falconi Samaniego
- **Cantuña, de la leyenda a la verdad histórica** (texto ilustrado) _ Paola Karolys y Gabriel Karolys

De estos títulos se ha seleccionado el utilizado por Édgar Freire Rubio en su recopilación, como base para el contenido del proyecto; el cual es el siguiente:

“La tradición de San Francisco

Federico González Suárez

Hay en mi vieja y original ciudad de San Francisco de Quito, la capital Schyri, ciudad sui generis perdida en la concha blanca de su topografía, una iglesia pétrea, antigua, de estilo primoroso y que levanta en muy alto el consuelo de sus torrecillas en forma piramidal. El gusto arquitectónico que forma su fachada es al decir de los entendidos ecléctico.

Nosotros, profanos, sólo opinaremos que aquel templo colonial levantado a impulsas de la fe es un prodigio de arte con severidad y aire de misterio. Sobre el entablado grandioso se yerguen estatuas seculares de santos,

grises y soberbios. Al frente del templo está el prodigio del atrio y luego la plaza extendida y desmantelada.

Hay una tradición popular y nebulosa acerca de cómo construyóse el mencionado atrio.

Elevado como tres metros del nivel de la plaza de piedra maravillosamente acomodada, es una joya y un encanto. Anchísimo (de unos 15 metros de latitud por 80 de longitud) y amplio, está limitado por el *repecho* sólido y elegante tallado con admirable ingenio. Enormes esferas de piedra se destacan sobre el atrio airozas y tres grandes conducen hasta la parte superior de él. Las dos laterales miden, la una como 20 mts de largo y dos la opuesta. Al centro se destaca una magnífica media naranja, prodigiosa y elegante. Y más allá se distingue como visión señorial y austera de los tiempos feudales, la fachada sobre la iglesia. La obra es casi sobrehumana; de ahí que la fantasía popular haya dispuesto alrededor de la edificación de este milagro de arquitectura una leyenda bella y rara, que bien se acomoda al espíritu fantaseador de los quiteños.

Lentos corrían los tiempos monótonos del coloniaje. Un indio llamado Cantuña, impulsado quizá por la sed del oro o el ansia de grandeza, acometió la singular locura de firmar solemne compromiso para construir el atrio grandioso. Expiraba ya el plazo y la obra estaba a la mitad. Con el esfuerzo humano era imposible acabar la fábrica en el tiempo sobrante aún. Loco de dolor, jadeante, consumido por la fiebre y los temores, Cantuña de debatía en su estancia, faltaban dieciocho horas para vencerse el término. Los sueños de dicha, de grandeza que alimentara el pobre indiano, se iban abajo ante la terrible realidad. Pronto debería estar sumido en las tinieblas de una cárcel, con el sarcasmo de la gente encima. El orgullo innato de indio le devoraba.

Moría la tarde lujuriosa en un crepúsculo de fuego. Las campanas de las escasas iglesias llamaban con sonoridad la oración de la tarde, flotaba un aroma campesino y puro. Desiertas iban quedando las callejas tortuosas y sin empedrar. La poca gente se dirigía al templo o presurosa a encerrarse en el hogar.

Cantuña veía danzar en rededor de la estancia, sumido en penumbra formas extrañas y diabólicas. Jadeante, ansioso, el mísero corría a largos pasos la habitación. No le valían ni los rezos ni las súplicas al cielo. Creyó distinguir una voz misteriosa que lo exhortaba a implorar remedios a Dios y así lo hizo. Conforme iban saliendo de su boca las palabras de la oración, un bálsamo inefable de consuelo parecía descender sobre él. Acababa la plegaria, Cantuña se dirige a San Francisco. Por un ángulo de la plaza, envuelto en una amplia capa, apareció Cantuña. Sus ojos creyeron vislumbrar obreros divinos que daban la última mano al atrio gigantesco. Palpitó su corazón de gozo y la oración de gracia brotó ferviente de su pecho. Y vio luz, mucha luz, pero la visión se esfuma ya, la regresión a la realidad fue rápida. Se había engañado. La ira salió de su corazón y la blasfemia vibró por el espacio.

Pero ¿qué era aquello? ¿Otra vez se engañaba?

De entre los hacimientos de piedras salía un personaje misterioso, envuelto de manto rojo. Su rostro estaba negro, sudoroso, sonrisa enigmática se dibujaba en su enorme boca. Calzaba botas retorcidas y también rojas; poco a poco el fantasma se acercaba al estupefacto indígena. Cantuña, le dijo, sé cuál es tu dolor, sé que mañana serás desgraciado y maldito. Pero yo puedo consolarte en tu aflicción. Antes de que asome el alba, al atrio estará concluido. Tú en cambio firmarás hoy este contrato. Yo soy Luzbel y quiero tu alma. ¿Aceptas? Di.

El indio no vaciló: Acepto, pero si al rayar el alba, antes que se extinga la última campana del Avemaría, no está construido el atrio, si falta una piedra de colocar, una sola, óyelo bien, el contrato será nulo.

Y poco después, azorado y maldito, volvía el triste Cantuña a su vivienda. Lágrimas abundantes corrían por el rostro bronceado del indiano. Ferviente imploró al cielo perdón para su culpa y remedio para su alma.

Al día siguiente, cuando empezaba a romper el alba, Cantuña se dirigió presuroso a San Francisco. La obra estaba al concluirse, millones de diablillos rojos cruzaban, como lenguas de fuego, por el espacio, atareados en la construcción del atrio que majestuoso se alzaba. Y el alma, la pobre alma del indígena, estaba ya pérdida. Una oración, la última, llena de fe y penitencia, salió de sus labios. Luzbel reía.

Pero el día asomaba. Un pálido color violeta empezó a cubrir el firmamento, tornaban a cantar los gallos, el sol se desperezaba ya tras el Itchimbia. El indio afligido contemplaba el espectáculo. El atrio estaba al acabar de concluirse.

Lentas, graves y consoladoras sonaron las cuatro campanas, heraldos de la aurora.

Victoria, rugió Luzbel.

Victoria, exclamó el criollo, falta una piedra.

En efecto, un bloque, uno solo, faltaba aún. El alma de Cantuña habíase salvado. Satanás, maldiciendo, se hundió en los infiernos con sus secuaces. El alma del atristado indiano estaba libre y, como evocación prodigiosa, al atrio alzábase solemne a la mirada de los creyentes quiteños.

Ha ahí la pálida leyenda.

Cuántas veces siendo niños la escuchamos. Cuántas veces vagamos por la mole gigantesca de piedra buscando el bloque de piedra que faltaba. Ahí está la tradición, inmensa y real como el templo soberano y el maravilloso atrio. Siglos hace que lo hacen los quiteños, siglos hace que las cuentan las abuelas.

A un lado del atrio cobijado por una tupida enredadera se levanta una cruz sepulcral. ¿si será la tumba de Cantuña?

Los pájaros anidan en la fronda airosa, un resabio de leyenda y misterio flota alrededor del signo de la fe católica. Y en las horas del crepúsculo, cuando muere la tarde y caen las sombras, creo yo en mi loca fantasía ver salir desde el sepulcro frío la silueta ansiosa del indio Cantuña que discurre, a pasos lentos, por el atrio colosal y se debate en las torturas de la angustia.

En Segundo Moreno Yánez, **Pichincha**, Monografía, Quito, Consejo Provincial de Pichincha, 1981. “ (Suárez, 2013, pp. 141-145)

5.1.3.3 Personajes

Una breve introducción de cada personaje y su papel en la historia, con algunos rasgos de su apariencia, tomados de la versión seleccionada y mostrada anteriormente, y otros rasgos agregados para completar una apariencia acorde a cada uno.

- **Cantuña** Indígena descendiente de Hualca (hombre de confianza de Rumiñahui) y acogido por el capitán Hernán Suárez después del ataque de los españoles en búsqueda de los tesoros como parte de pago por el rescate de Atahualpa. Cantuña acepta el trabajo de construir el atrio de San Francisco en un cierto plazo de tiempo. Al acercarse la fecha de entrega entra en preocupación y desesperación ya que la obra aún no está terminada, lo cual lo lleva a tomar una peligrosa decisión.

Apariencia De estatura promedio. Con pelo corto y negro. Con una camisa blanca de cuello, pantalón oscuro y alpargatas. Poncho largo de cuello en V con delgadas líneas verticales por toda la prenda.

- **Luzbel** También conocido como Satanás. Es quién le ofrece a Cantuña, tras entrar en desesperación, un trato para terminar la obra en el tiempo restante a cambio de su alma.

Apariencia Figura alta y delgada, envuelta en una capa roja con unas botas puntiagudas también rojas. Rostro de color negro y sudoroso. Sonrisa enigmática.

- **Diablillos** Esbirros de Luzbel, llamados por él tras cerrar el trato para realizar la construcción del atrio.

Apariencia Pequeños y de diversas formas. En conjunto pueden similar llamas y humo.

5.1.4 Generación de alternativas

Una vez establecidos los personajes presentes en la historia con una descripción de su apariencia, se explorarán algunos estilos rápidamente para su representación, teniendo en mente obtener una similitud al estilo empleado en el manga.



Figura 67: Opción 1 para apariencia de personajes



Figura 68: Opción 2 para apariencia de personajes

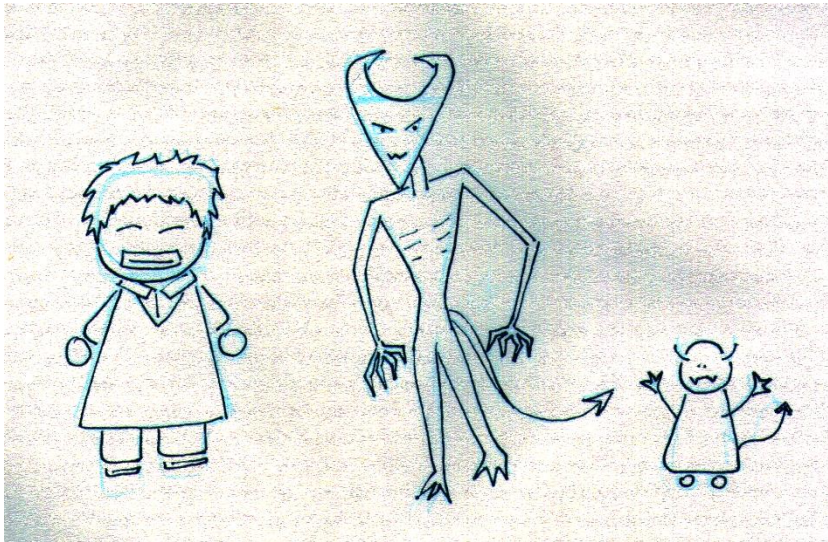


Figura 69: Opción 3 para apariencia de personajes

5.1.5 Evaluación de alternativas

3 → bastante; 2 → regular; 1 → poco; 0 → nada

Tabla 2

Parámetros de calificación

	Opción 1	Opción 2	Opción 3
Facilidad de trazo	1	2	3
Similitud con estilo manga	2	3	1
Semejanza con descripción	2	3	1
Amigable	2	3	2
Nivel de detalle	3	2	0

El estilo seleccionado para los personajes es la opción 2. A continuación se muestra la apariencia que será utilizada para los personajes principales con mayor detalle en el trazo y en el estilo seleccionado. Se muestran también más detalles acerca de su apariencia.

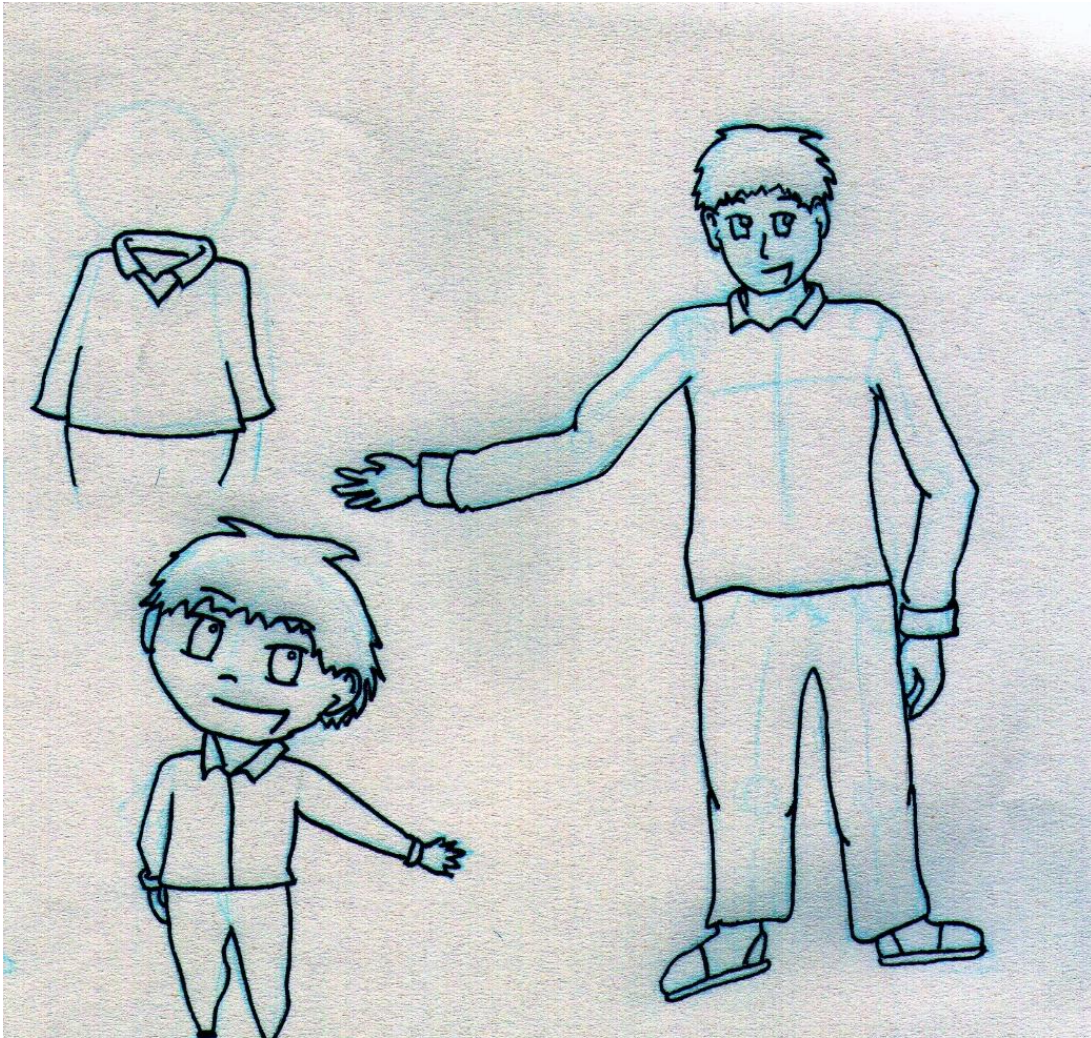


Figura 70: Apariencia para personaje Cantuña

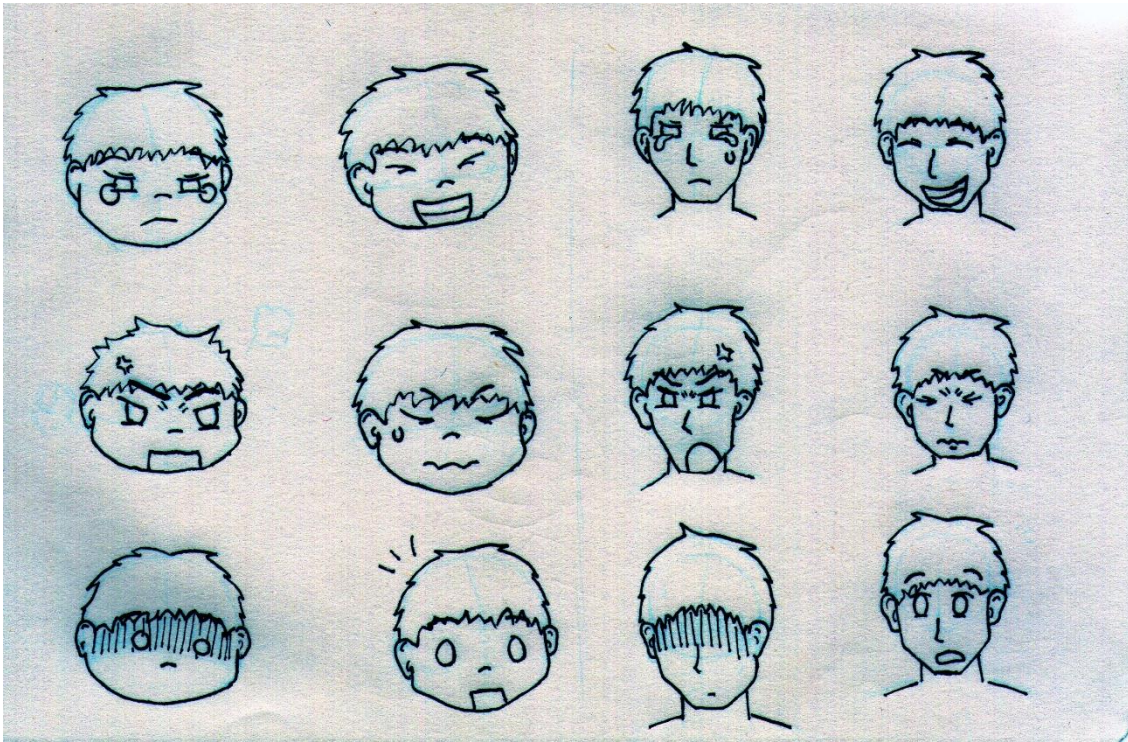


Figura 71: Expresiones del personaje Cantuña



Figura 72: Apariencia para el personaje Luzbel

5.1.6 Propuesta definitiva

5.1.6.1 Cómic - Guion escrito

El guion escrito de un cómic es la forma textual de cómo será contada la historia, es decir, la explicación de cada viñeta y elemento textual utilizado ordenado según su orden de aparición, esto incluye una descripción de cada ilustración y el texto que debe ser incluido, en el caso de elementos de sólo texto (cuadros de narración) se incluye la ubicación tentativa en la página o su forma.

La primera columna indica lo siguiente:

- **Número** → viñeta con ilustración
- **Letra** → cuadro de narración

Tabla 3

Guion escrito

N/L	Descripción	Texto
A	Ubc: esquina superior-derecha	El centro de Quito
1	Sto Domingo	Lleno de mitos,
2	Puerta tallada	tradiciones
3	Gallo de catedral	Y leyendas
4	Candelero	por doquier
5	Plaza de san francisco	Pero hay una que no podemos olvidar
6	Atrio	
B	Unido a C por esquina inf-der	El atrio de San Francisco
C	Unido a B por esquina sup-izq	Una obra casi sobre humana
D	Esquina superior-derecha	Lo cual nos hace preguntarnos
E	Borde izquierdo	¿Cómo fue construida?
	Cuadro blanco (tiempo)	
7	Cantuña con contrato en mano	
8	Bolsas de dinero	Quizá impulsado por la sed de oro

9	Escritura siendo firmada	Cantuña firmó el compromiso
10	Planos de construcción	De construir tan grandiosa obra
11.1	Hojas de calendario cayendo	
12	Llevando piedra	Con el tiempo
13	Piedras siendo apiladas	La obra avanzaba
11.2	Las hojas forman una montaña	Pero al acercarse le fecha de entrega
14	Muro a la mitad	Aún se encontraba a la mitad
F	Mitad izquierda	Con esfuerzo humano
G	Mitad derecha	Sería imposible en el tiempo restante
	F y G sobre degrade a negro al borde de la hoja	
H	Inicio de página	Faltando 18 horas...
15	Pasos	<i>pasos</i>
16	Respiración fuerte (fiebre)	<i>huff</i>
17	Dolor agudo en hombros y espalda	<i>Dolor agudo</i>
18	Reloj	<i>Tic tac</i>
19	Sujeta su cabeza con temor y preocupación	- ¿Ahora qué pasará conmigo?
20	(fondo negro) Celda	- Iré a prisión
21	(fondo negro) siluetas oscuras con boca visible	-No dejarán de hablar de mí

22	Suena reloj	<i>DING DONG</i>
23	Regresa a ver	
24	Cantuña suspira	<i>suspiro</i>
25	Un susurro se mezcla entre el sonido de las campanas. Confundido	- ?
26	Observa sorprendido y aterrorizado	- !!
27	Esbirros en la pared como sombras y bolas de humo cruzando el lugar	<i>Ji ji ji</i>
28	Sacude su cabeza de un lado al otro	<i>sacudir</i>
29	Cabeza desde atrás	<i>susurro</i>
30	Su mirada cambia	- Es verdad (<i>susurro</i>)
31	Cierra los ojos	- Pedir un milagro es la única opción (<i>susurro</i>)
32	Abre los ojos (normal).	- ...
33	Coger poncho	
34	Sujetar perilla de puerta	
35	Cerrar puerta con fuerza	<i>PORTAZO</i>
36	Observa una luz que viene de la construcción	- ¿Será posible?
37	Se sujeta el pecho	
38	Gran sonrisa. Lagrimas empiezan a brotar	- ¡Sí fui escuchado!

39	Seca sus lágrimas, empieza a observar con claridad	- ...
40	Confusión y enojo	- ¿Pero qué...?
41	Entre las piedras una silueta alta y delgada	
42	Luzbel sonriendo	_ CANTUÑA
43	Acercándose: botas.	_ Sé cuál es tu dolor
44	Cuernos que brotan de su cabeza	_ Y yo puedo consolarte
45	Mirada se distingue entre el cabello	_ Antes de que llegue el alba, el atrio estará concluido
46	Sonrisa enigmática dibujada en su enorme boca	_ Pero a cambio, realizarás un trato conmigo
47	brazo estirado fuera de su capa señalando el pecho de Cantuña	_ Yo soy Luzbel y quiero tu alma
48	Mano extendida	_ ¿Aceptas?
49	Respirar hondo (nariz)	<i>Tomar aire</i>
50	Botar aire. (boca)	<i>soltar</i>
51	Cantuña sujeta con fuerza la mano de Luzbel.	- ¡ACEPTO! Pero si al rayar el alba, antes de que se extinga la última campana del Avemaría, no está construido el atrio, si falta aunque sea UNA SOLA

		PIEDRA, el contrato será nulo.
	Cuadro blanco (tiempo)	
52	Dentro de casa parado de espaldas a la puerta, con la cabeza y mirada en el suelo.	
53	Piernas tiemblan	
54	Cae al suelo	<i>caer</i>
55	Sujeta su cabeza con preocupación.	- ¿Qué he hecho?
56	Lágrimas en el suelo	
57	Lágrimas ruedan por su rostro.	- ¿Qué he hecho?
I	Borde izquierdo	Cantuña continuó lamentándose mientras pedía al cielo perdón por su culpa y remedio para su alma.
58	Abraza sus piernas con sus brazos y coloca su cabeza encima.	
J	Mitad izquierda	Al empezar a romper el alba, Cantuña se dirigió a San Francisco
59	pasos	<i>Tap</i>
60	Pasos apresurados	<i>STED</i>
61	Correr	<i>THUD</i>

62	Muro casi completado rodeado de humo. Cantuña de pie observando	- Imposible...
63	Muro con sombras	
K	Entre 63 y 64	Millones de diablillos
64	Corriendo con piedras en alto	de un lado al otro
65	Colocando las piedras	Atareados en la construcción
66	Sol apareciendo tras montaña. Primeros rayos de luz	A pesar de estar perdida su alma
67	Sale una última oración de los labios de Cantuña	Una oración dejó los labios de Cantuña
68	Luzbel se ríe	<i>HE HE HE</i>
69	Campanas sonando	<i>DONG</i>
70	Ruge Luzbel con satisfacción	
71	Exclama Cantuña con alivio	
L	Entre 71 y 72	¡VICTORIA!
72	Luzbel regresa a ver a Cantuña con asombro	_ ?
73	Cantuña, señalando la obra	- Falta UNA piedra
74	Luzbel regresa a ver el muro sorprendido	

75	Hueco en el muro. Diablillo a por colocar la piedra.	
76	Lleno de ira	<i>GRRR!</i>
77	Esbirros se empiezan a salir humo de sus cuerpos	<i>fsss</i>
78	Convertidos en humo	
79	Luzbel siendo rodeado por humo	
80	Envuelto en llamas grandes y maldiciendo	<i>_ #&@!!!</i>
81	Cantuña se cubre los ojos	<i>gírar</i>
82	Silueta en llamas	
83	Llama se extingue. Humo yendo al suelo.	
84	Marca de quemado en el suelo	
85	Cantuña frente a la obra terminada. Marca de quemado en el piso cerca de él. Gente observando.	El alma de Cantuña se había salvado. Y el atrio se alzaba solemne a la mirada de los creyentes quiteños.
	Cuadros blancos (tiempo)	
86	Piedra faltante	
M	A lo largo de 87	He ahí la pálida leyenda de San Francisco.

5.1.6.2 Cómic - Guion gráfico

El guion gráfico vendría a ser un boceto inicial o guía de lo que será el cómic gráficamente. Se basa en el guion escrito para distribuir cada elemento en las páginas, considerando una facilidad de lectura y la cantidad de páginas necesarias para impresión. Se realiza también una tentativa de las ilustraciones, por lo general suelen tener un nivel bajo de detalles ya que es sólo una guía.

5.1.6.2.1 Diagramación

Primero se consideró la distribución y proporción de cada viñeta y cuadro de narración en base al guion escrito, teniendo en cuenta el espacio necesario para cada elemento sin afectar su importancia y visibilidad.

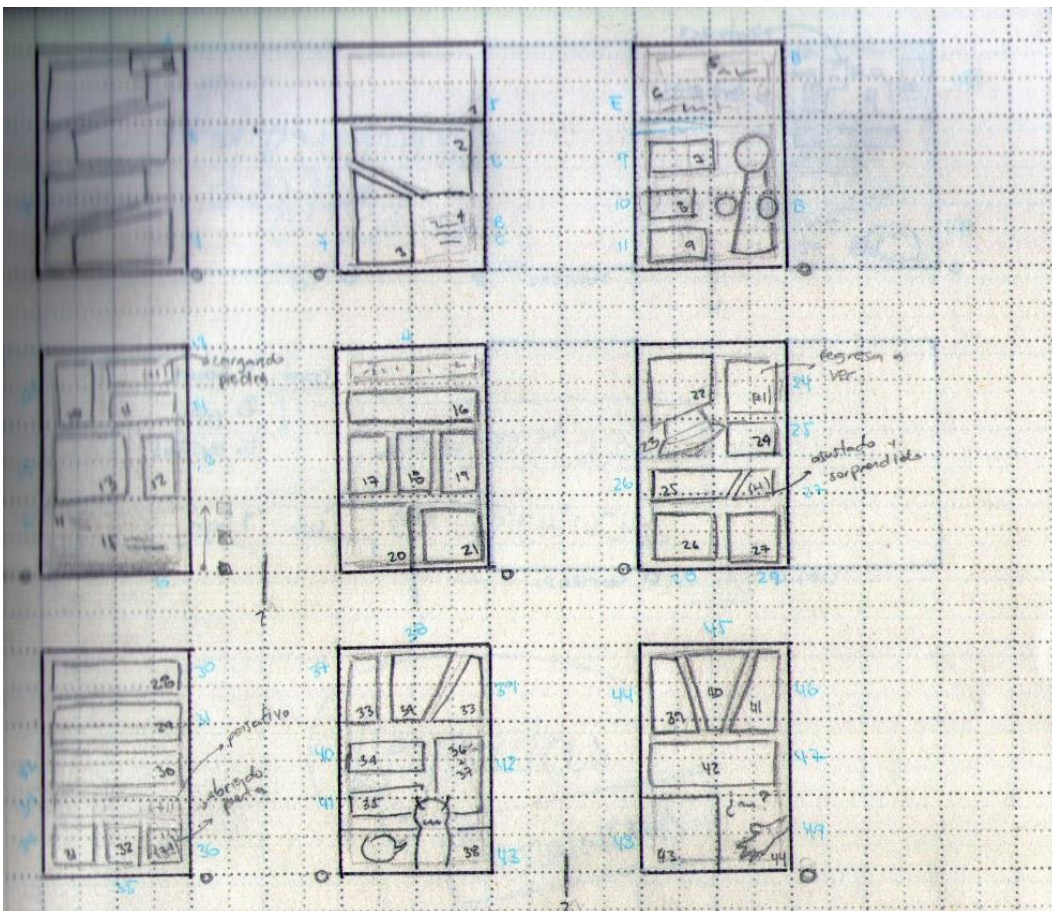


Figura 73: Diagramación páginas 1 - 9

ilustraciones dentro de la diagramación establecida, no es necesario un gran nivel de detalles ni color de relleno.

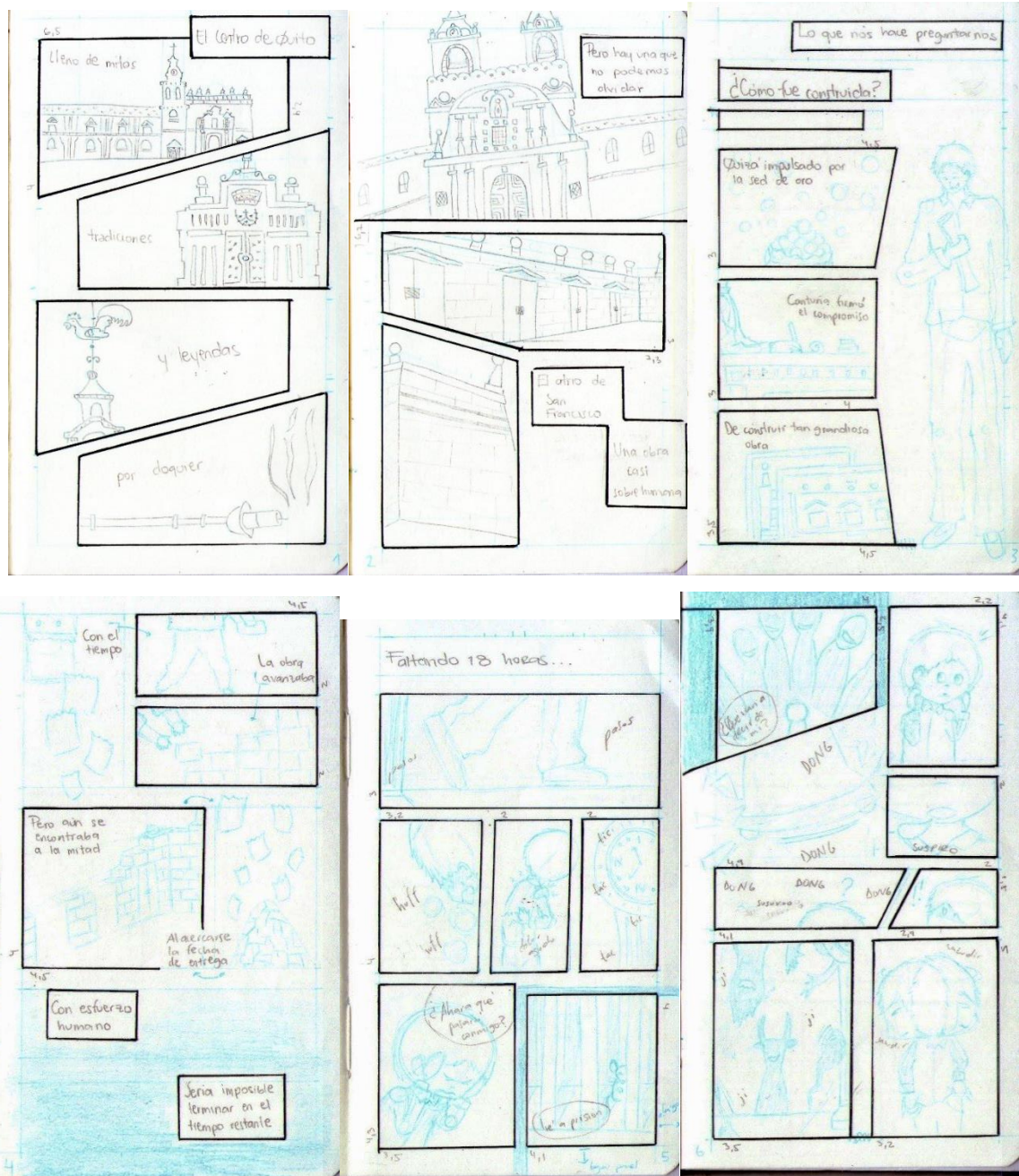


Figura 76: Guion gráfico páginas 1 - 6

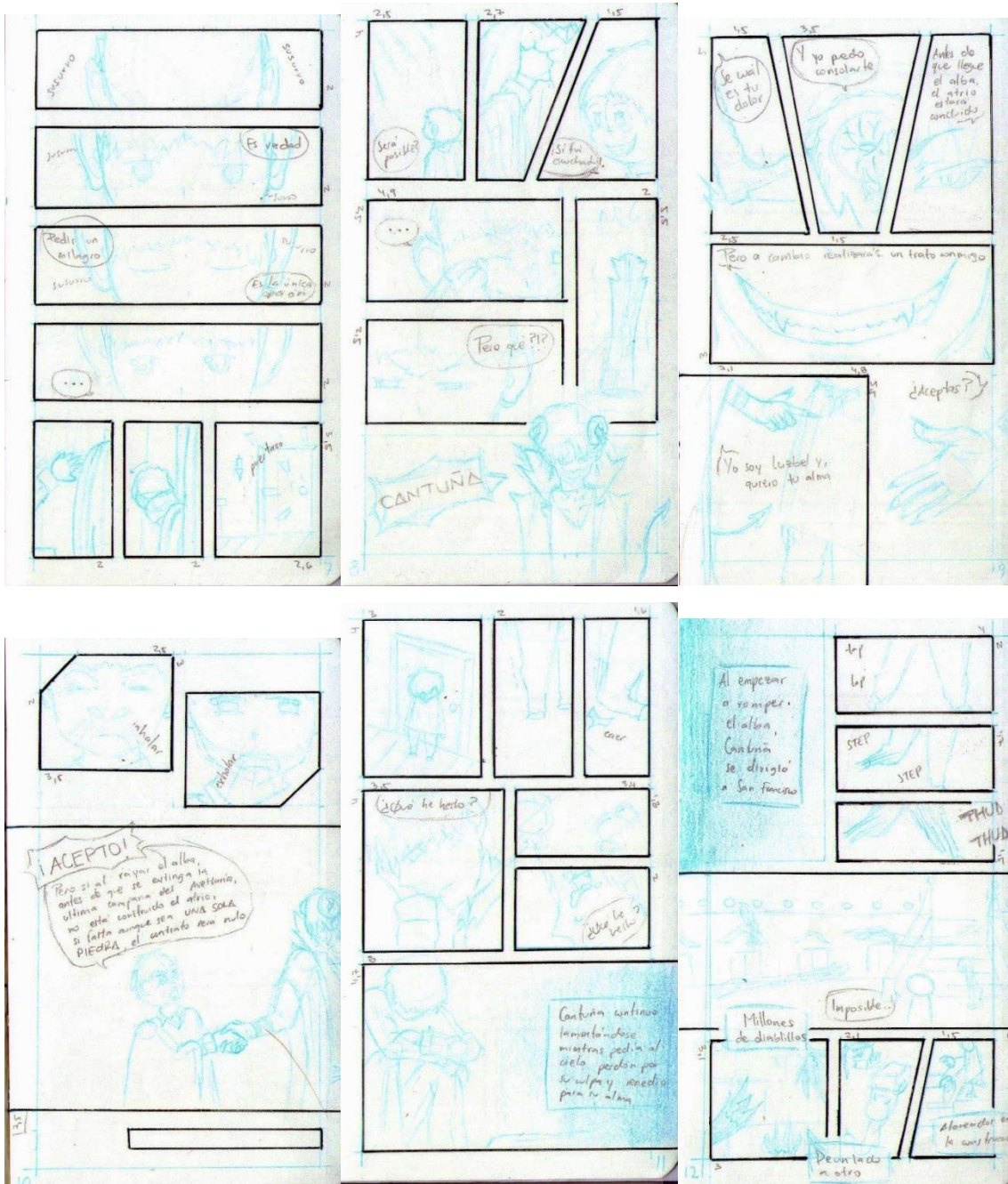


Figura 77: Guion gráfico páginas 7 - 12

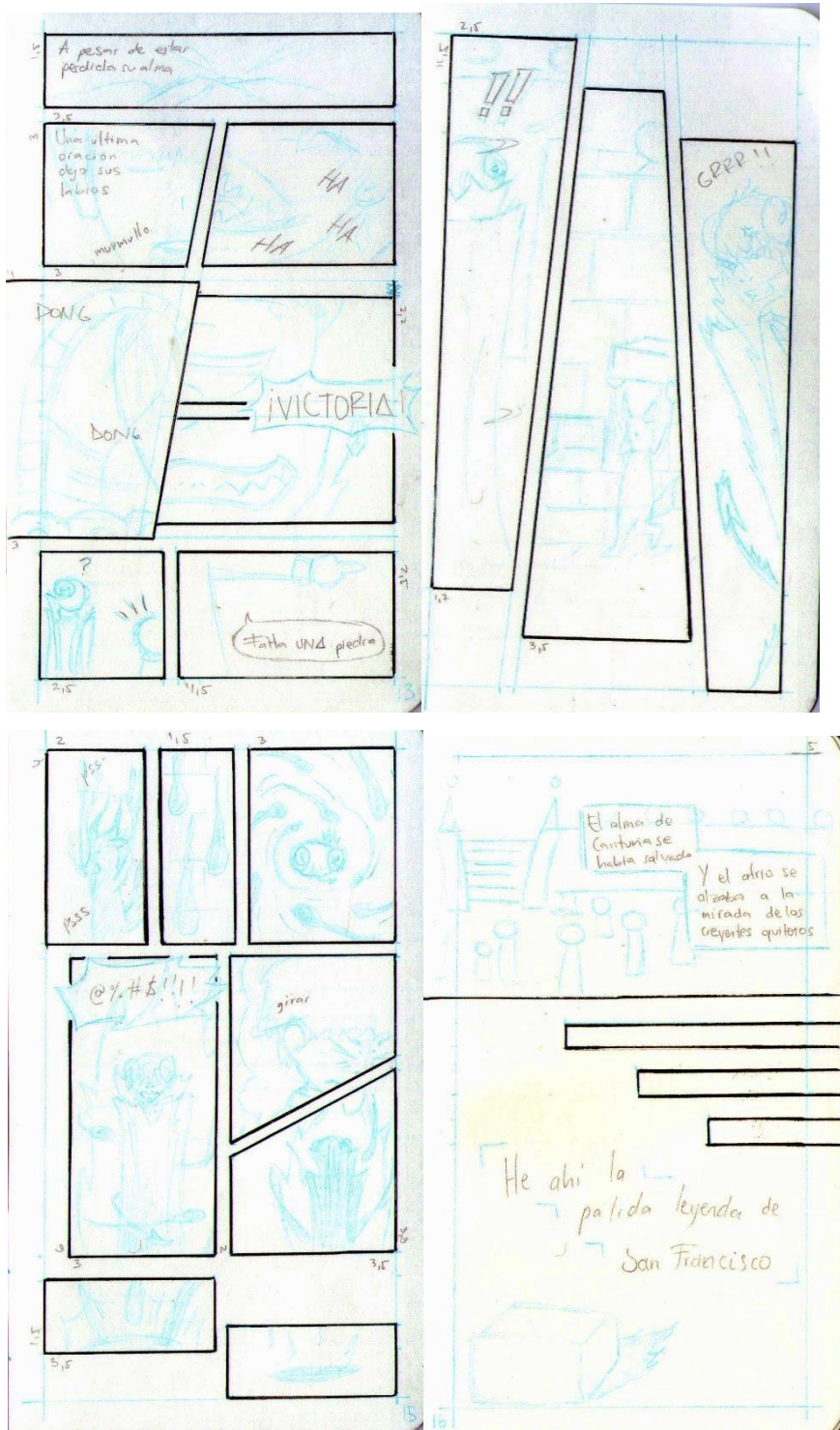


Figura 78: Guion gráfico páginas 13 - 16

Este resultado vendría a utilizarse como el guion gráfico.

5.1.6.3 Cómic - Dibujo

Se mostrará unas pocas ilustraciones realizadas y su edición. Para observar el resto de las ilustraciones, revisar el Anexo 3.

Papel

Se traza la forma de la viñeta de cada ilustración para tener una tener una mejor idea del tamaño y ubicación que debe tener cada una, de esta manera se evita que al momento de armar falte un pedazo de la ilustración o no encaje en su viñeta.

Las ilustraciones son realizadas a mano con color celeste, para facilitar el proceso de edición más adelante. Estas líneas de color celeste vendrían a ser las guías de la ilustración, una vez obtenida la apariencia deseada se pasa a entintar la ilustración, es decir, se repasa con color negro las líneas definitivas de la ilustración; en este caso se lo realizó con un marcador con punta de pincel para mantener la apariencia del trazo realizado a mano. Finalmente, se las escanea para pasarlas a digital y poder realizar su edición. El resultado de este proceso es el siguiente:

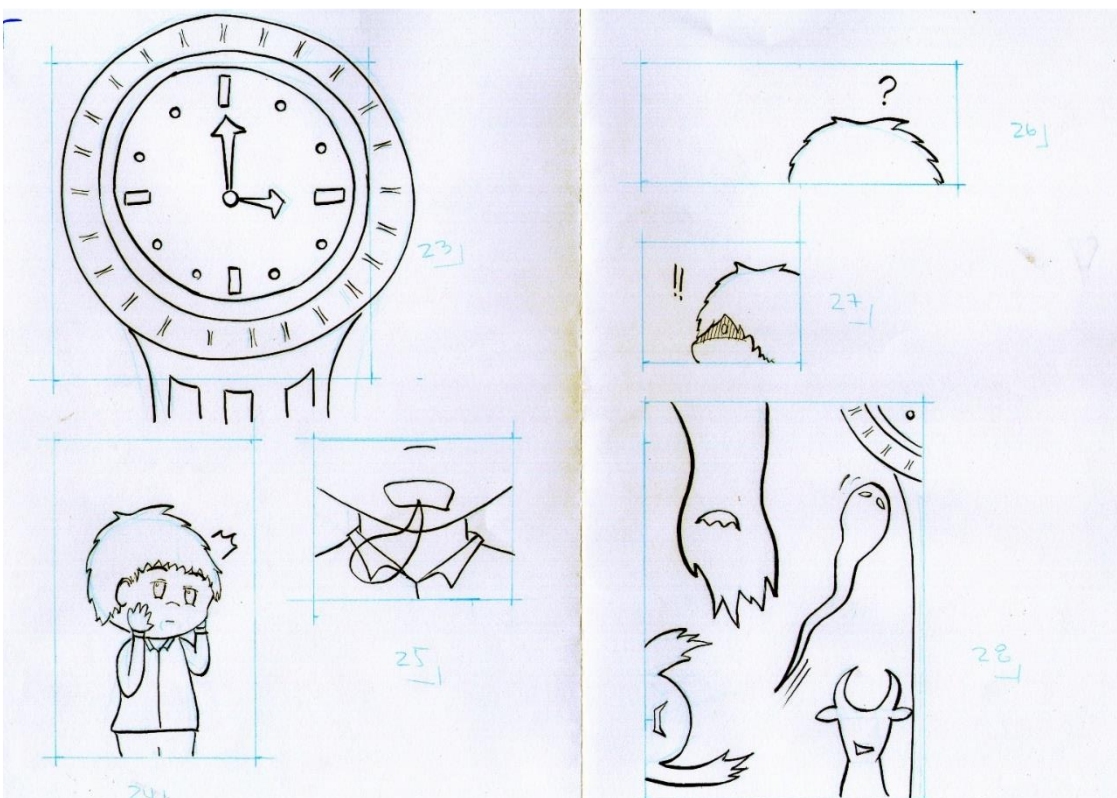
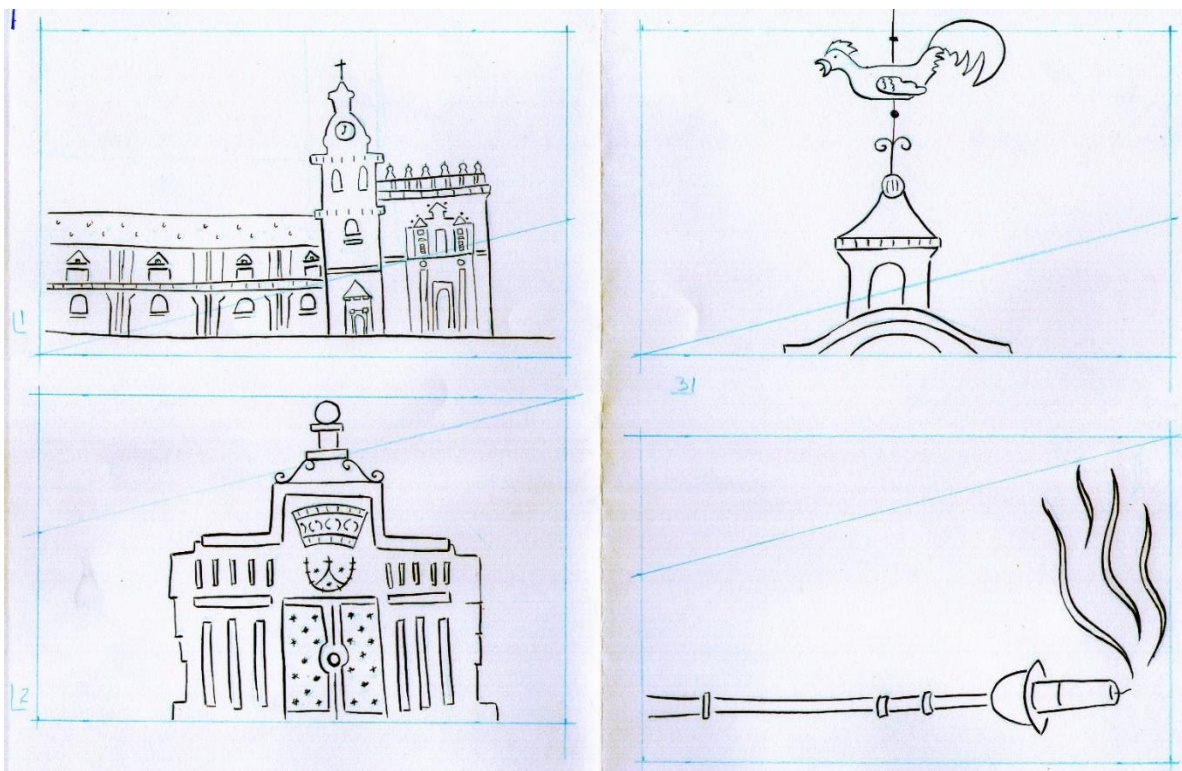


Figura 79: Ilustraciones escaneadas



Figura 80: Ilustraciones escaneadas

Digital

Cómo se puede observar en las imágenes anteriores, aún se puede observar las líneas guías por debajo del trazo negro. Con la ayuda del programa de edición Adobe Photoshop se eliminará estas líneas y se obtendrá la apariencia final para el uso de las ilustraciones.

Primero se realiza la eliminación de todos los trazos color celeste por medio de la aplicación de un filtro, el cual deja visible sólo los trazos de color negro; en algunos casos se debe modificar los niveles para eliminar ciertas sombras del papel, imperfecciones o líneas guías aún visibles.

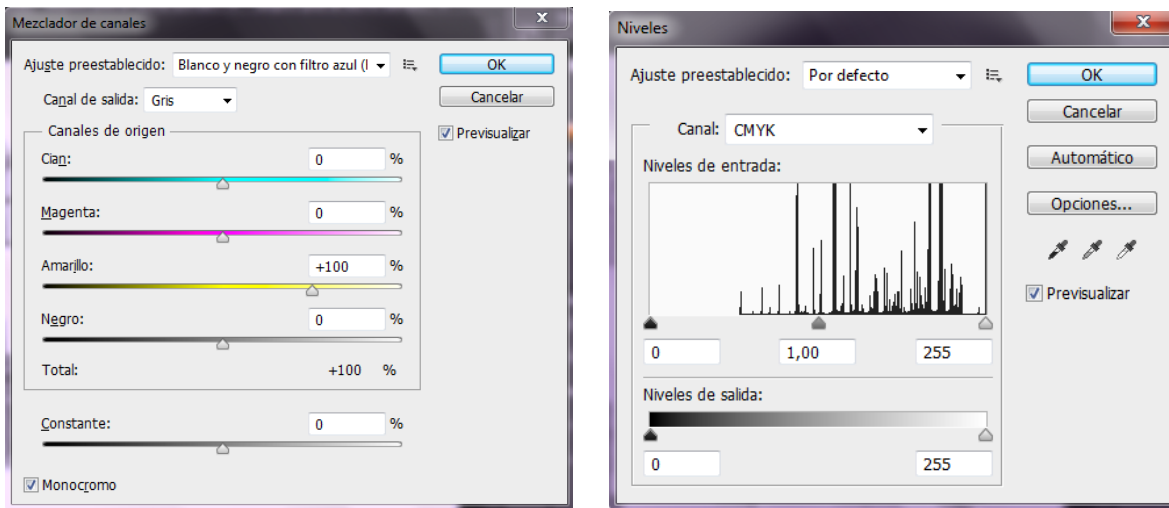


Figura 81: Cuadro de dialogo mezclador de canales y niveles

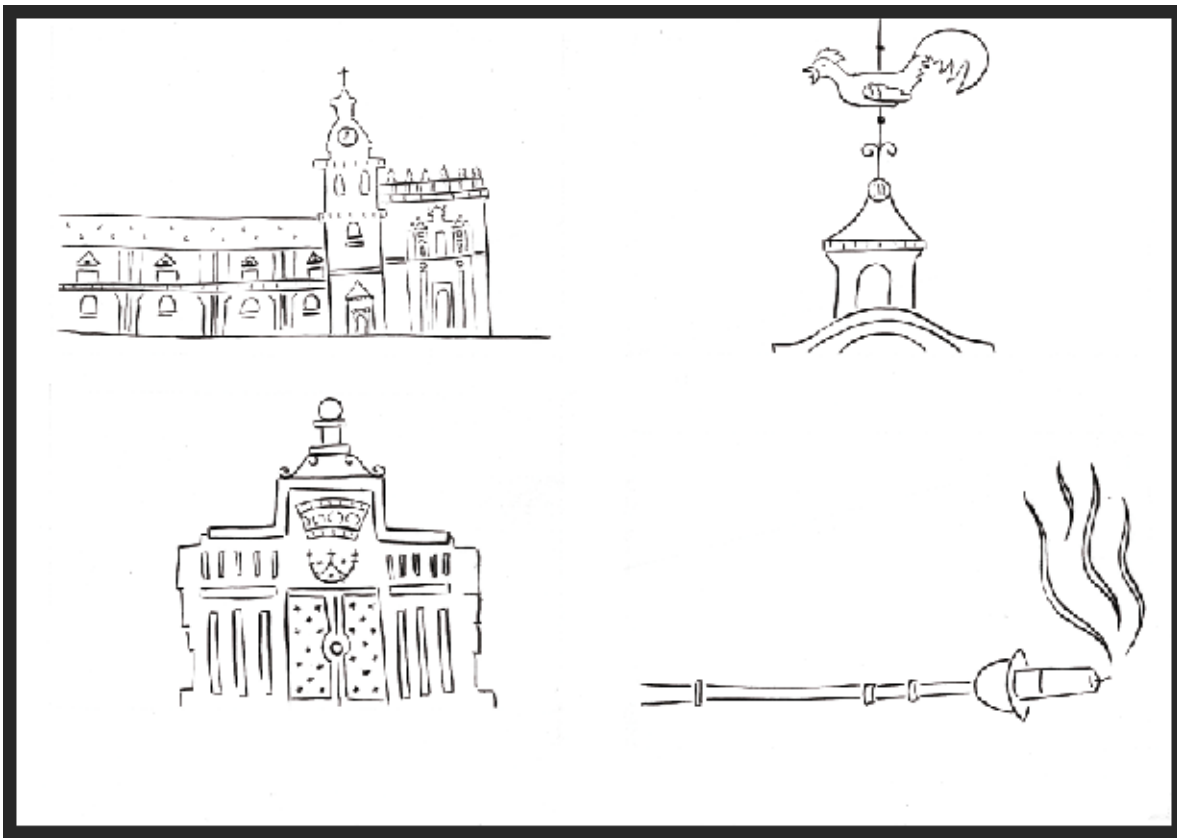


Figura 82: Ilustraciones editadas

Una vez obtenida la apariencia deseada del trazo, se procede a colorear la ilustración; en este caso que se busca una apariencia similar a la del manga, que

no utiliza color en su contenido, se aplicarán solamente tonalidades de luz y sombra. Para esto se agrega a la capa que contiene a la imagen del trazo un efecto de multiplicar que permite se vea a través de las partes claras (papel). Lo que se vaya a pintar, con la herramienta de pincel en este caso, va en una capa diferente que debe ir por debajo de la imagen del trazo. Para algunas ilustraciones se utilizó más de una capa de pintura para facilitar la aplicación y edición en caso de ser necesario, de ciertas partes de la misma.

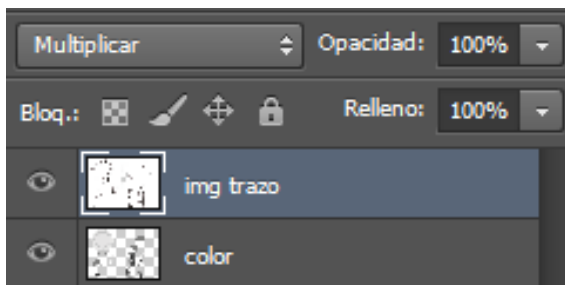


Figura 83: Orden de capas utilizadas

El resultado de este proceso, de las ilustraciones mostradas anteriormente, es el siguiente:

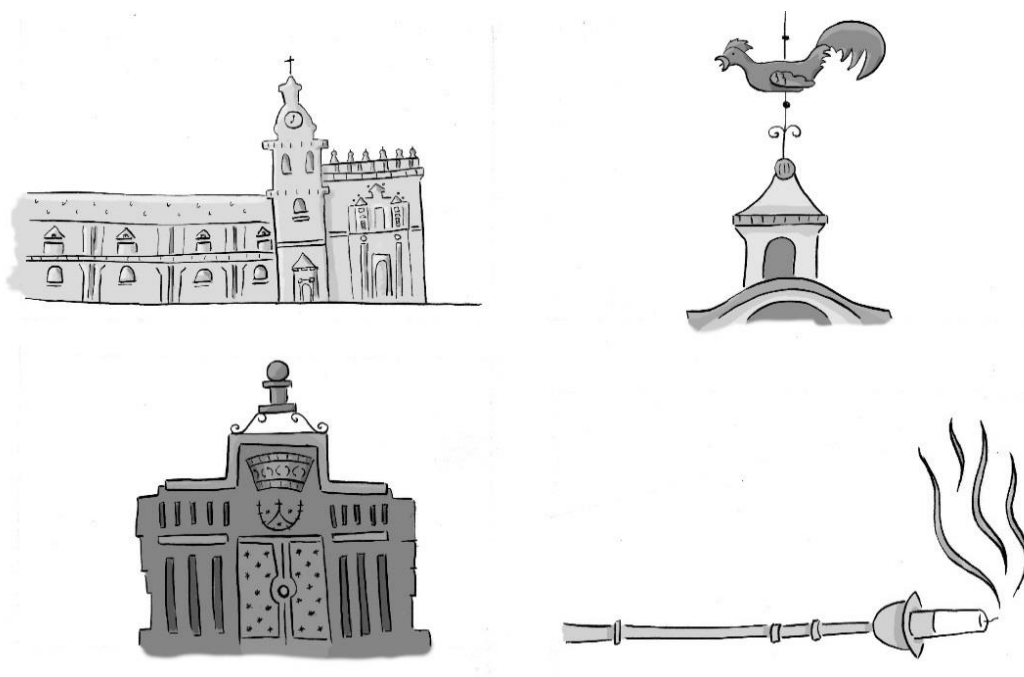


Figura 84: Ilustraciones finales

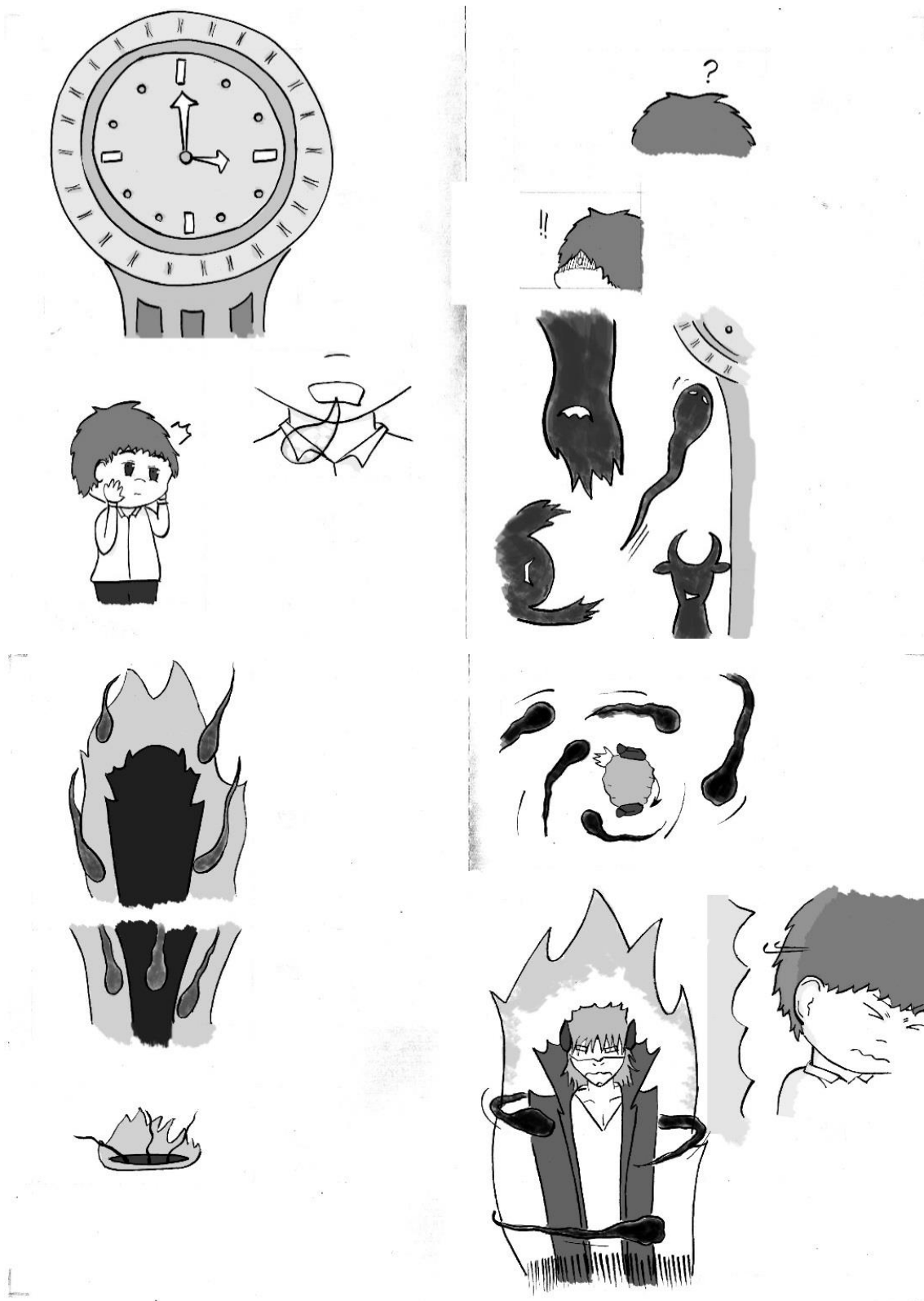


Figura 85: Ilustraciones finales

5.1.6.4 Cómics - Resultado

Haciendo uso del guion gráfico para la ubicación y proporción de los elementos, y el guion escrito para el texto que debe ser incluido, se procede a realizar el armado del cómic con las ilustraciones editadas.

Con la ayuda del Adobe Illustrator, se crean las mesas de trabajo del tamaño de las páginas y las guías que indicarán los márgenes. Utilizando la herramienta Rectángulo y Pluma, se crean las viñetas para cada página al igual que los cuadros que contendrán la narración y los diálogos de los personajes. Se coloca cada ilustración dentro de respectiva viñeta y se agrega el texto necesario con la herramienta Texto. En algunas páginas se añade un fondo degrade.

Después de realizar el proceso anterior, y modificar ciertos detalles de los elementos presentes como el tamaño, rotación, posición, etc. El resultado es el siguiente:

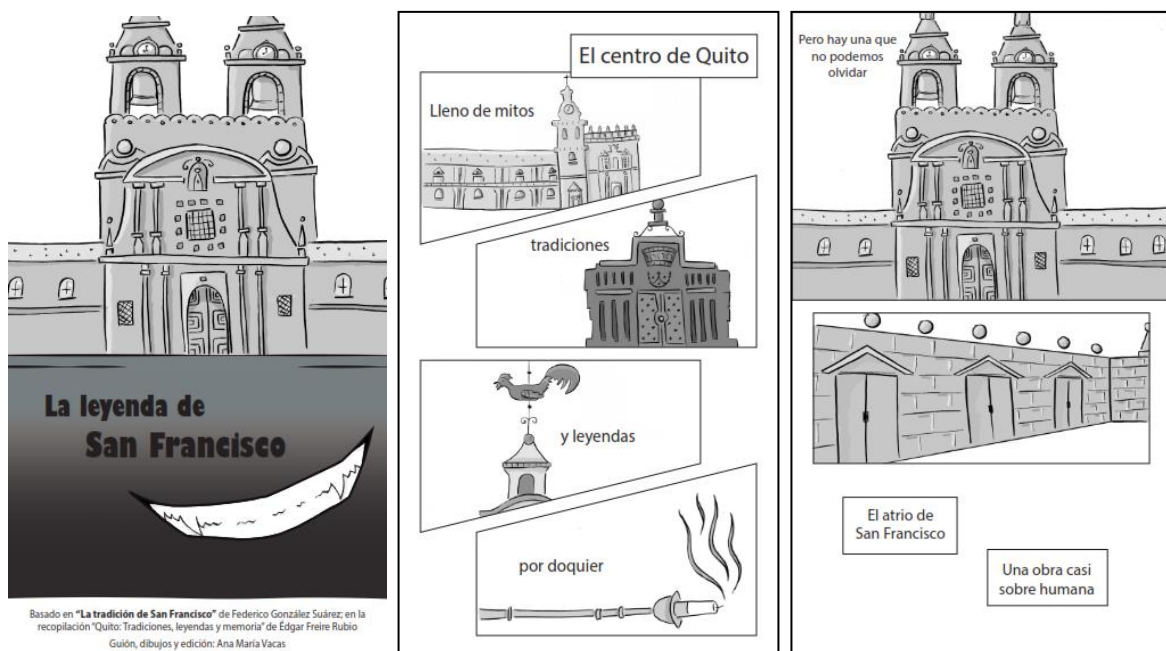


Figura 86: Cómics. Portada y páginas 1-2



Figura 87: Cómics. Páginas 3-8

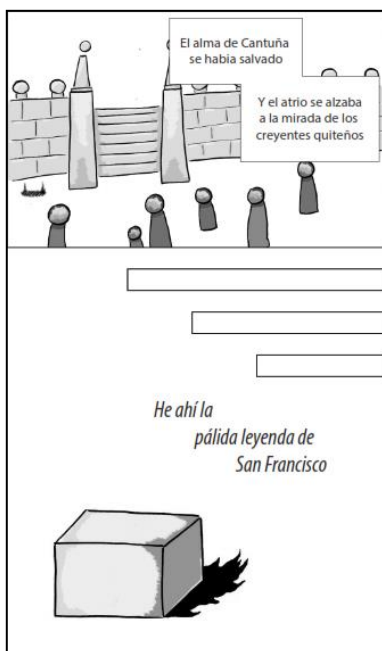


Figura 89: Cómic. Página 15

Esta es la versión presentada para la validación.

Como fue mencionado en la entrevista realizada a Wilson Orellana, el material seleccionado para la impresión es papel couche, para prevenir daños por la humedad y aportar una apariencia más estilizada a los gráficos. El grosor del material será diferente entre las hojas internas y la portada.

Dentro del mundo del cómic, en el manga más específicamente, es común que el autor tenga un personaje que lo represente, a través del cual se comunica con los lectores. En el caso de este proyecto también se ha creado a un personaje que interactuará con los lectores en algunas partes de la propuesta, principalmente en el sitio web.

El personaje es el siguiente:



Figura 90: Personaje del proyecto

5.1.6.5 Sitio web - Diagramación

Bocetos de la diagramación y funcionalidad.

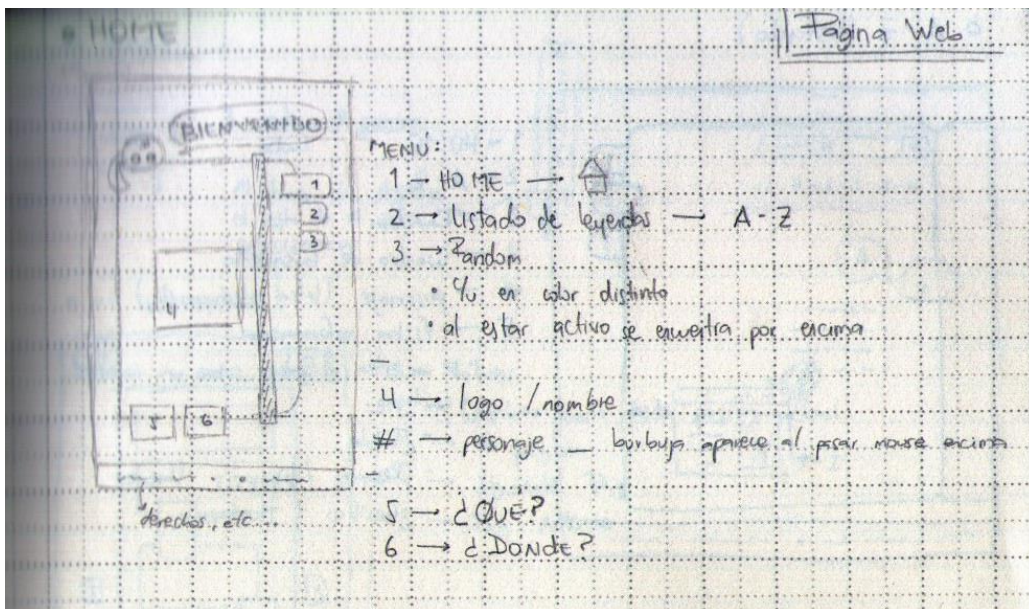


Figura 91: Boceto composición y funcionalidad de página de inicio

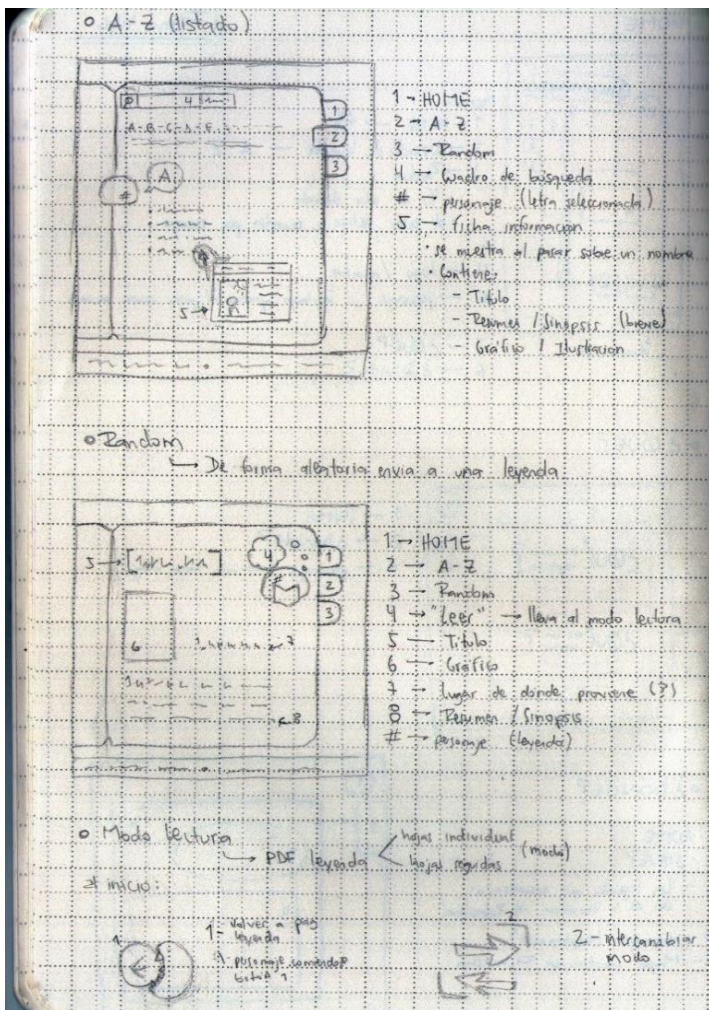


Figura 92: Boceto composición y funcionalidad de páginas internas

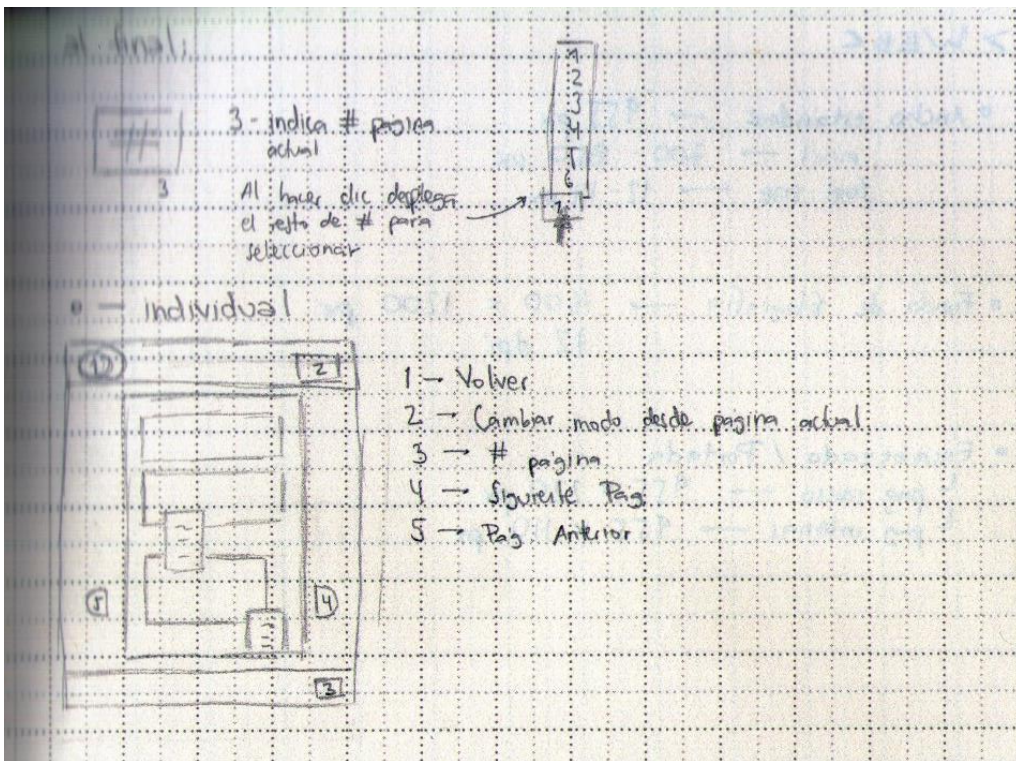


Figura 93: Bocetos composición y funcionalidad de página de lectura

5.1.6.6 Sitio web - Resultado

Versión 1.0

Después de su construcción en digital, y aplicar color a los elementos de la composición, utilizando el programa Adobe Illustrator, el resultado de cada página del sitio es el siguiente, se incluye una breve descripción de la funcionalidad de los elementos presentes y el nombre de cada página del sitio.



Figura 94: Gráfica página de inicio

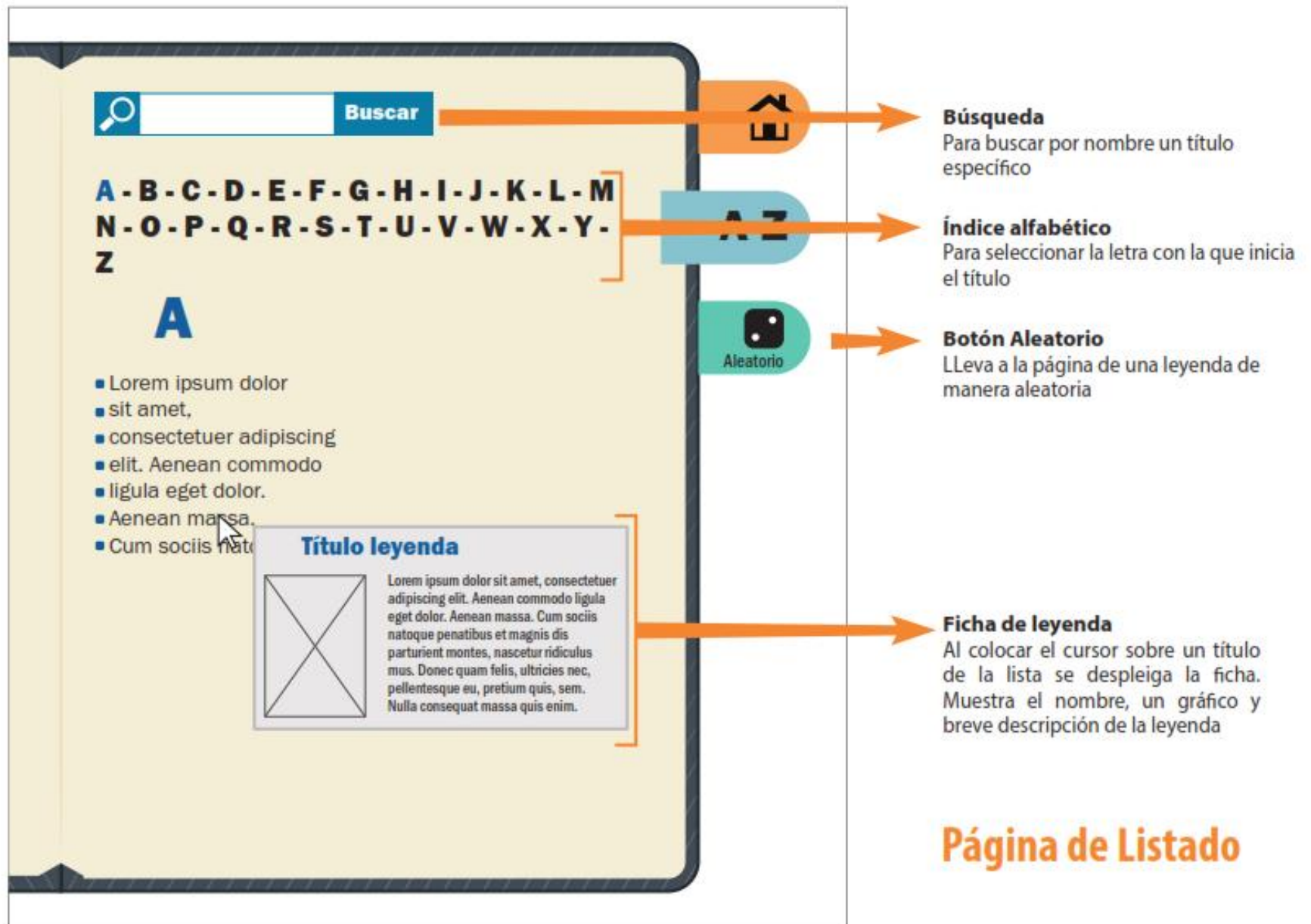
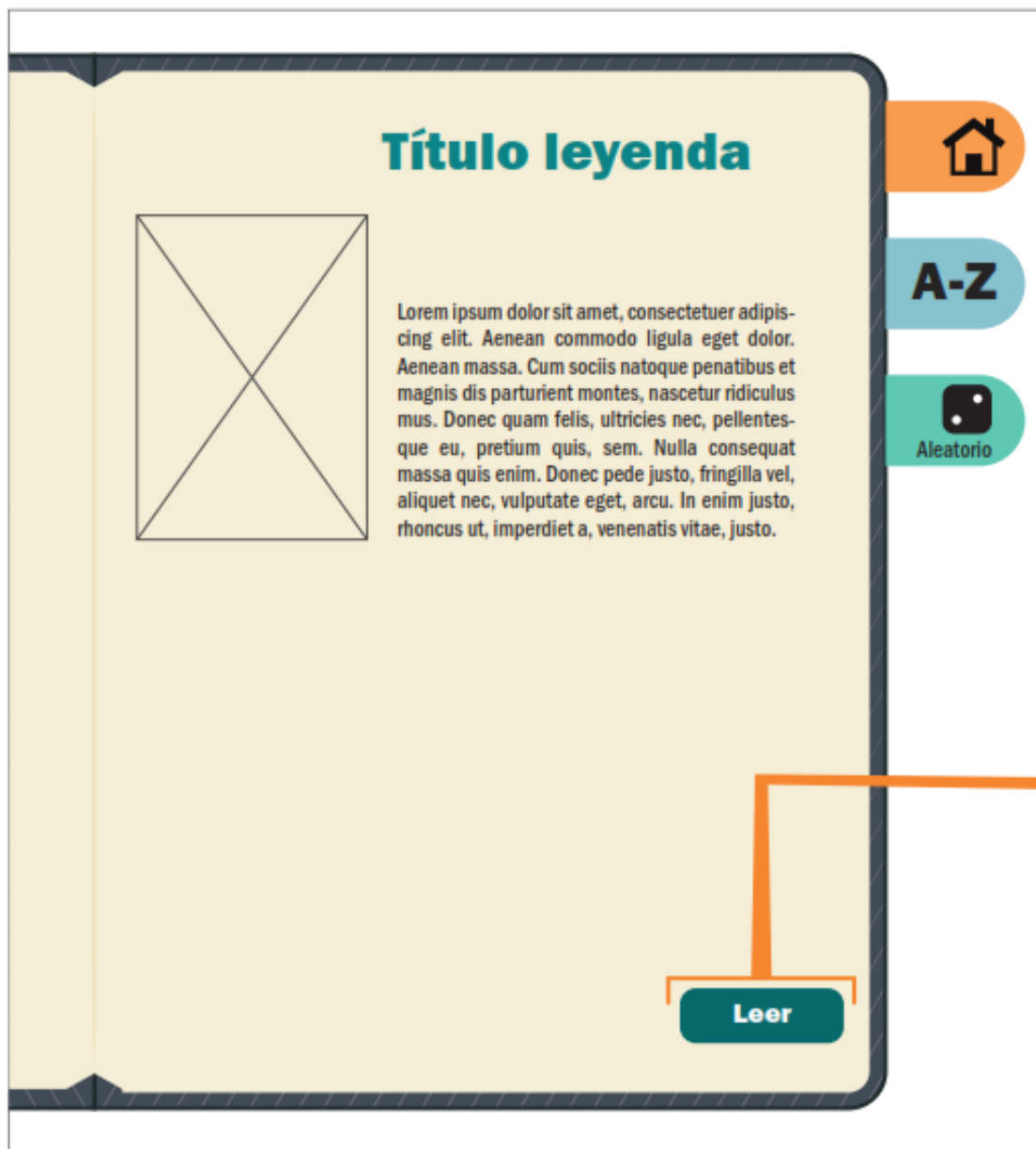


Figura 95: Gráfica página de listado



De la leyenda seleccionada, se muestra una página entera con su nombre, gráfico y descripción más extensa que mostrada en su ficha

Botón Leer
Lleva al modo de lectura de la leyenda seleccionada

Página de Leyenda

Figura 96: Gráfica página descripción de leyenda

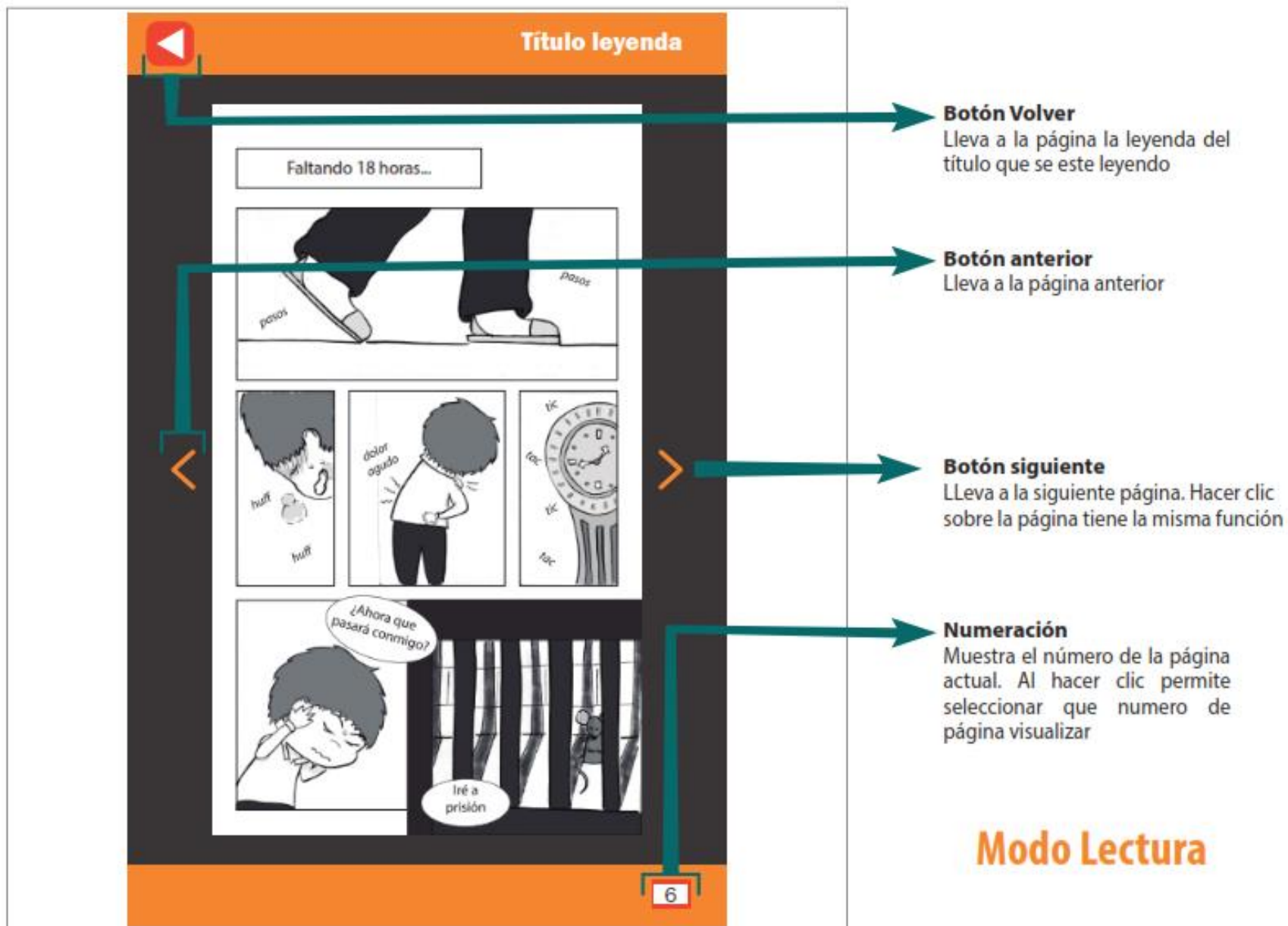


Figura 97: Gráfica página de lectura

Versión 2.0

Tras realizar ciertas mejoras y modificaciones a la composición de la versión 1.0 del sitio, el resultado es el siguiente:



Figura 98: Sitio web. Página Intro y Home

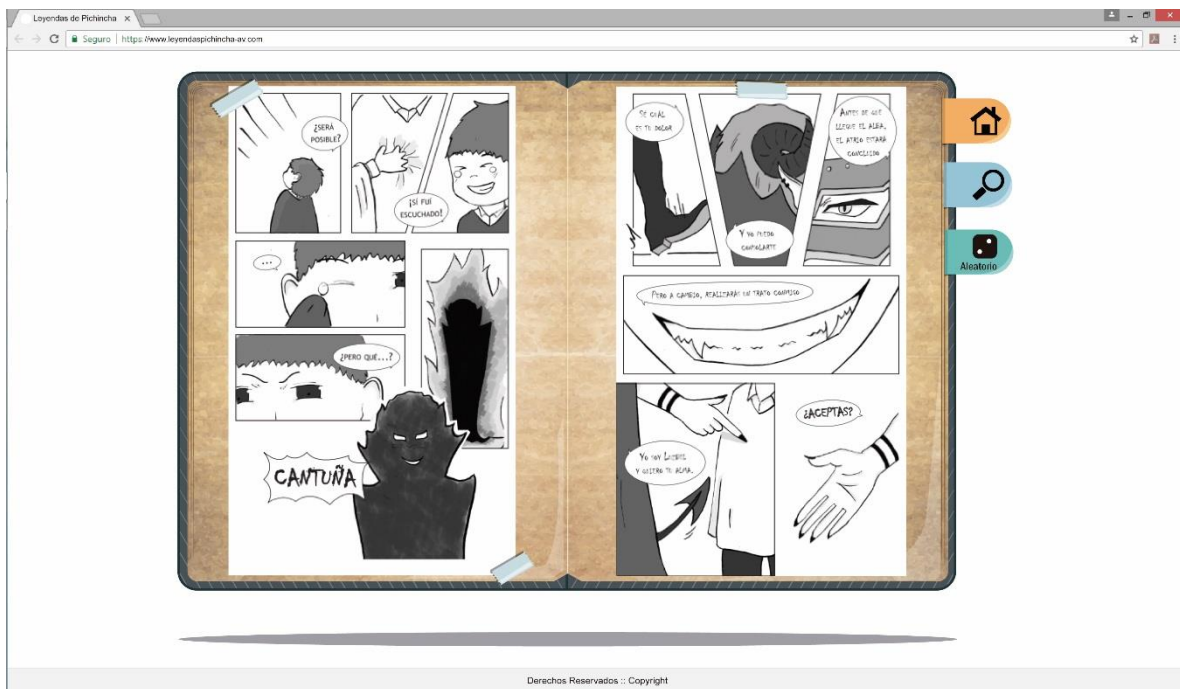


Figura 100: Sitio web. Ejemplo página modo de lectura

A pesar del cambio en la apariencia, la funcionalidad de los elementos presentes sigue siendo la misma.

5.2 Proyecto de diseño

El proyecto en sí pretende aumentar la transmitir de leyendas de una manera más llamativa y diferente: comic.

Para este formato se ha considerado dos opciones de presentación: la primera, muestra cada leyenda de forma individual como se ha realizado con la leyenda seleccionada de Cantuña; y la segunda, muestra un conjunto de ciertas leyendas en un mismo tomo.

De esta manera, se le da la opción al lector de seleccionar ciertas leyendas de su preferencia de manera individual o un conjunto ya establecido de leyendas.

La forma de presentación colectiva no fue construida en su totalidad debido a que sería necesario la forma individual de una mayor cantidad de leyendas, y sólo se realizó una leyenda para mostrar y explicar el formato de una mejor manera.

La apariencia de esta presentación vendría a ser similar a la de un volumen de un manga, como el mostrado anteriormente en el Capítulo 2 tema Manga, haciendo uso de la portada y cubierta.

Ya que sería un conjunto de varias leyendas, se haría uso de la apariencia mostrada en la página de inicio del sitio web, manteniendo así una unidad visual tanto en el formato físico como digital.

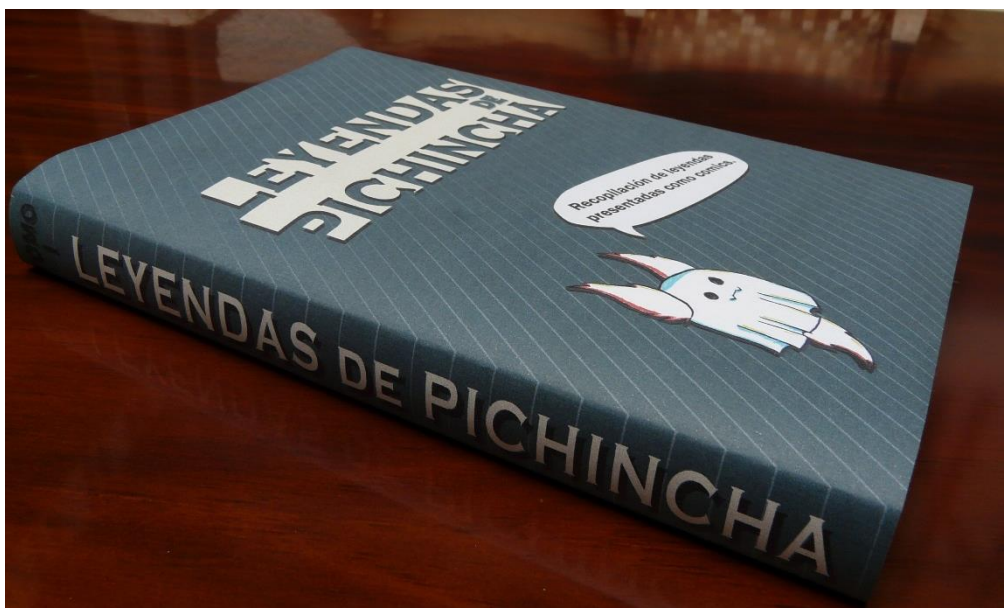


Figura 101: Apariencia tentativa de la versión colectiva

5.2.1 Plan de producción

Tabla 4

Detalles de producción

Tamaño del cómic	11,8 cm x 20 cm
Número de ejemplares	100
Número de hojas impresas tiro y retiro	6 (A4) / 12 impresiones por ejemplar
Papel para hojas internas del cómic	Couche 150 grs
Portada	Couche 250 grs

Proceso de impresión	Full color para portada B/N para contenido
Proceso de armado	Grapado

Herramientas necesarias durante el proceso de producción:

Guion escrito: Word 2016

Ilustración: papel, color celeste y marcador negro punta de pincel para entintado.

Digitalización: escáner EPSON L200

Edición y diagramación: Adobe Photoshop CS6, Adobe Illustrator CS6

Simulación: Adobe Captivate 9

Se considera el plantear el proyecto al Ministerio de Educación para conseguir el financiamiento, al igual que obtener facilidad de distribución dentro del área educacional. De esta manera su distribución al público podría ser gratuita o puesta a la venta como lo es el caso de una de las referencias mostrada en las publicaciones: CANTUÑA, de la leyenda a la verdad histórica.

También se considera trabajar junto con una editorial interesada en el proyecto.

5.2.2 Presupuesto

Tabla 5

Costo general del proyecto

DETALLE	Unitario	Por ejemplar	VALOR
Materiales	-----	-----	\$ 50,00
Portada y contraportada	\$ 0,70 + IVA	\$ 1,40 + IVA	\$ 80,00 + IVA
Páginas internas	\$ 0,65 + IVA	\$ 6,00 + IVA	\$ 350,00 + IVA
Grapado (2 grapas por ejemplar)	_____	\$ 0,05	\$ 5,00

Diagramación / Ilustración (24 págs)	\$ 3,00	\$ 72,00	\$ 72,00
TOTAL del proyecto	\$ 608,60		

Precio producción unitaria (costo total dividido para el número de ejemplares) **\$6,09**

Precio final unitario (ganancia 30 %) **\$7,90**

5.2.3 Comunicación estratégica

Como fue mencionado durante la entrevista a Wilson Orellana, el medio ideal para la trasmisión del proyecto serían las redes sociales. Se mostrarían a modo de imágenes individuales, fragmentos o escenas de la historia con su respectivo título. Incluiría la dirección del sitio o el código QR que lleve al mismo, y de igual manera el lugar en donde adquirir el formato impreso.

6. VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

6.1 Validación I

Se le pidió a Wilson Orellana, docente de USFQ, completar una calificación después de ser mostrado el comic en dos fases, con imágenes sin editar y con imágenes ya editadas. La respuesta fue la siguiente:

Valoración Borrador de Proyecto de Cómic "Cantuña" por Ana Vacas.

A) Diagramación
1 2 **3** 4 5

B) Secuencia de la historia
1 2 3 4 **5**

C) Legibilidad
1 2 3 **4** 5

D) Tamaño de paneles e ilustraciones
1 2 3 4 **5**

E) Observaciones

El comic como obra en general es un esfuerzo bastante bueno por parte de la dibujante, me parece un verdadero aporte el trasladar historias populares nacionales al cómic pues es una forma de preservarlas y mantenerlas accesibles para nuevas generaciones de lectores que probablemente no acceden con facilidad a estas historias de generaciones anteriores.

En cuanto a una valoración formal del trabajo debo mencionar que al momento en la etapa de borrador el cómic necesita mejorar en la diagramación de las páginas, existen grandes espacios vacíos que asumo podrán ser aprovechados por la versión final de la acomodación de textos que no he podido apreciar en esta versión del trabajo, me parece también que podría reducirse el espacio vacío que existe entre viñetas reduciendo el ancho de los bordes blancos de las mismas, esto con el propósito de disminuir la sensación de "vacío" en algunas de las páginas. De igual manera será importante para esto observar los acabados que se puedan lograr en la versión final del comic acerca de los fondos. Si bien el tipo de dibujo y organización crea una reminiscencia de los cómics japoneses (manga) en donde no hay colores en los acabados, se dispone aún de recursos como valores tonales en escala de grises para la representación de luz y sombra o en caso de no ser este el camino escogido, existe también el recurso de líneas valoradas para poder crear las diferenciaciones de figura y fondo en las imágenes, que considero son necesarias para poder llegar a un acabado visual más atractivo pero sobre todo más comprensible de los espacios presentados.

Hago hincapié en esto, pues considero indispensable mejorar esta separación de figura y fondo en las viñetas, no como un asunto estético sino como un aporte de legibilidad visual a lo largo del comic.

En lo referente a la secuencia debo mencionar que me parece bastante exitosa la composición general del cómic, pues es comprensible y resulta natural la secuencia de eventos para su comprensión, puesto en términos propios de la teoría del cómic los cierres que se producen a lo largo de la historia funcionan bien para trasladarnos desde

Figura 102: Validación I con experto (1/2)

lugar a lugar, también desde momento a momento, de igual manera en secciones de acción hacia acción. En conclusión los cierres temporales funcionan bien y una crítica futura tendría como objetivo mejorar los acabados finales pues la estructura base funciona bien.

Respecto a la selección de escenas, me parece que existe una variedad de ángulos de cámara, puedo apreciar planos enteros, planos largos y planos detalle. Entre todos estos existe una composición equilibrada a nivel básico sin embargo me parece existe muchos planos del tipo "primerísimo primer plano", tal vez más de los necesarios, entiendo esto responde generar un "estilo" similar al cómic japonés y probablemente este comentario raya en lo subjetivo sin embargo lo expongo a manera de crítica personal que tal vez pueda aportar a la revisión general.

Finalmente a pesar de esta variedad de planos, hay momentos que necesitan más desarrollo, específicamente el momento en el que la iglesia es construida por los demonios al servicio de Luzbel. La lógica narrativa para historias en este formato por lo general propone una introducción del lugar y los personajes, para luego pasar al desarrollo de los eventos junto con la problemática de la historia y su resolución en el clímax de la acción previo a la conclusión; siguiendo esta lógica y estructura básica (ya que el cómic presentado no aborda desarrollos secuenciales diferentes a este) me parece que el momento de clímax está justamente en esta escena, que en términos visuales es muy básica, no se aprecia con claridad las acciones de los personajes, así como tampoco, se aprecia a los personajes en el instante mismo de tan importante momento.

A manera de retroalimentación sugiero desarrollar un estudio de los personajes que permita explorar posibilidades gráficas para presentarlos en acción en ese momento, también sugiero caracterizar mucho más el escenario, es decir apoyándose en referencias visuales del lugar real, presentar un escenario más creíble y con características propias del sitio real para poder recrear el sitio presentado. Esta es la escena cumbre de la acción en la historia y no puede presentarse de forma tan básica. Me parece pertinente aclarar que con esto no propongo dibujar la escena con una estética diferente a la ya desarrollada para toda la historia, sino respetando el trazo de toda la obra, desarrollar mejor la escena y la información visual presentada.

Esto es todo cuanto puedo comentar en este momento de borrador de la historia, para futuros comentarios quedo abierto a nuevos contactos para valoración del proyecto.

Wilson Orellana
Máster en Antropología Visual y Documental Antropológico.
Docente Tiempo Parcial / COCOA - USFQ

Figura 103: Validación I con experto (2/2)

En la validación se pide realizar las siguientes correcciones al cómic:

- **Diagramación** Reducir la cantidad de espacio vacío que existe entre viñetas y bordes de la página.
- **Texto** Mejorar el tema textos ya que se considera que está muy básico en la presentación mostrada.
- **Ilustraciones** Mejorar las escenas del “climax” mostrando un mayor detalle y acción del momento. (Hace referencia al momento en el que el atrio es construido por los esbirros de Luzbel)

6.2 Rediseño I

Tras la realización de las correcciones sugeridas en la validación, el resultado es el siguiente:



Figura 104: Resultado tras correcciones. Portada y páginas 1-2

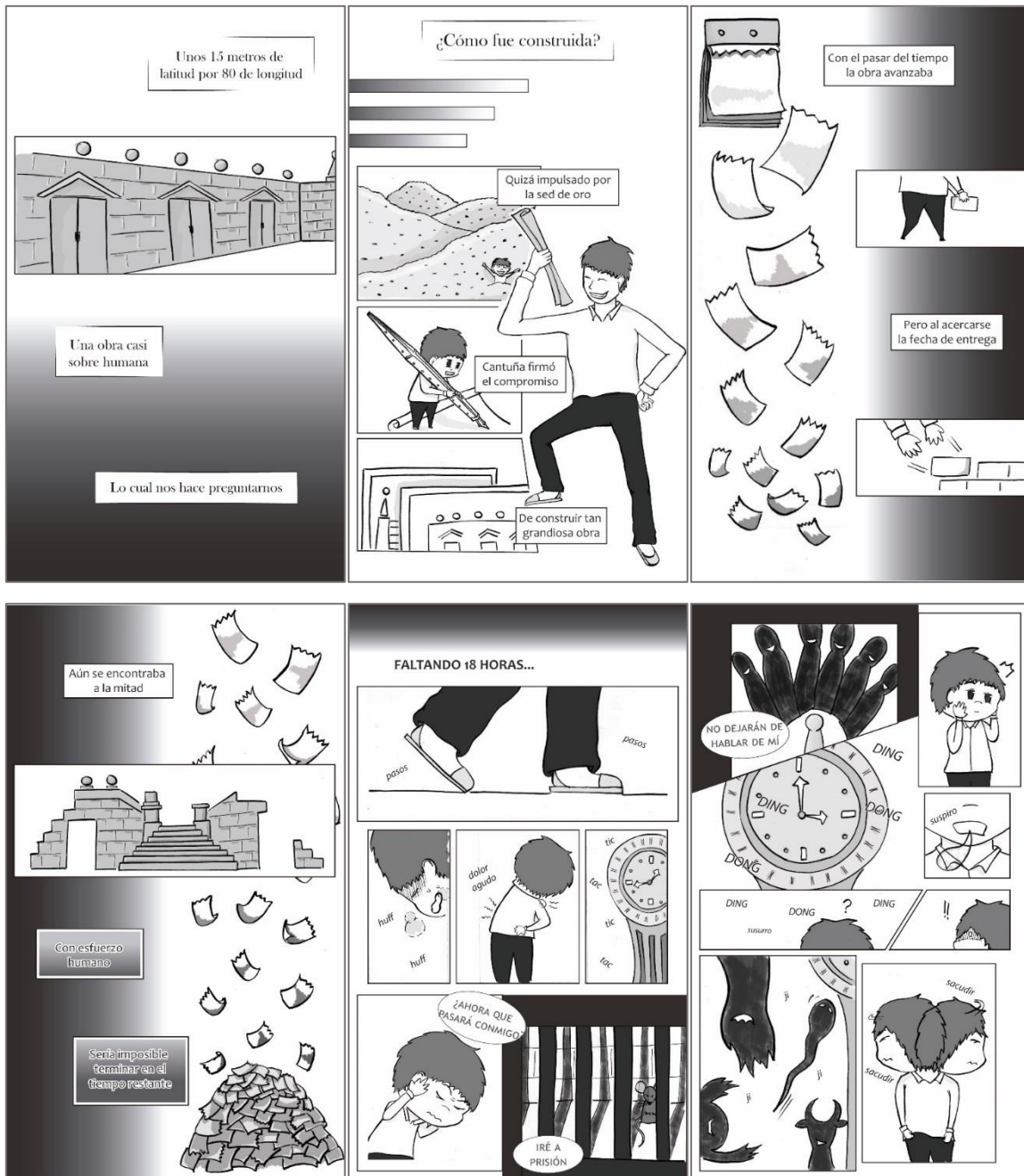


Figura 105: Resultado tras correcciones. Páginas 3-8



Figura 106: Resultado tras correcciones. Páginas 9-13

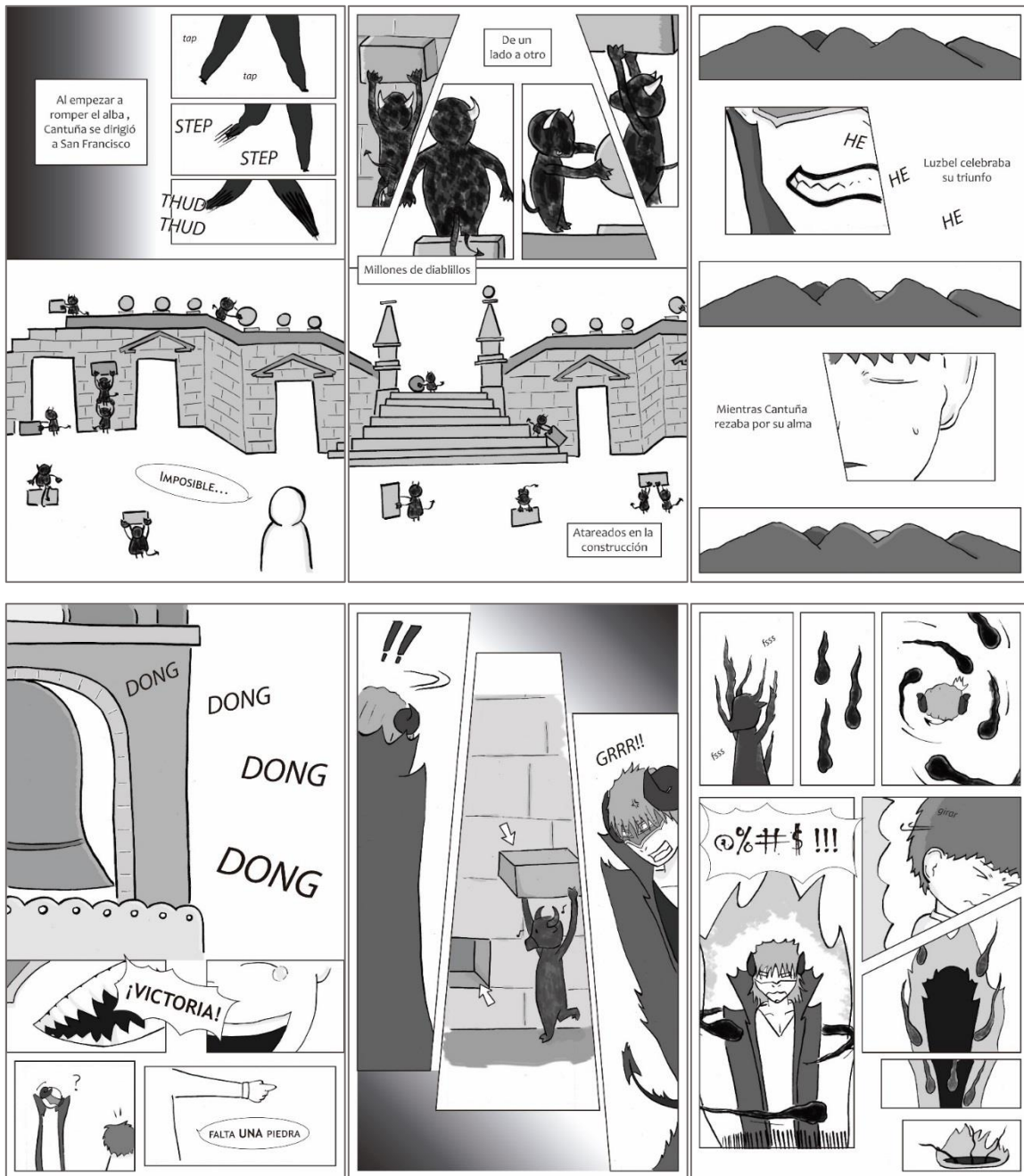


Figura 107: Resultado tras correcciones. Páginas 14-19

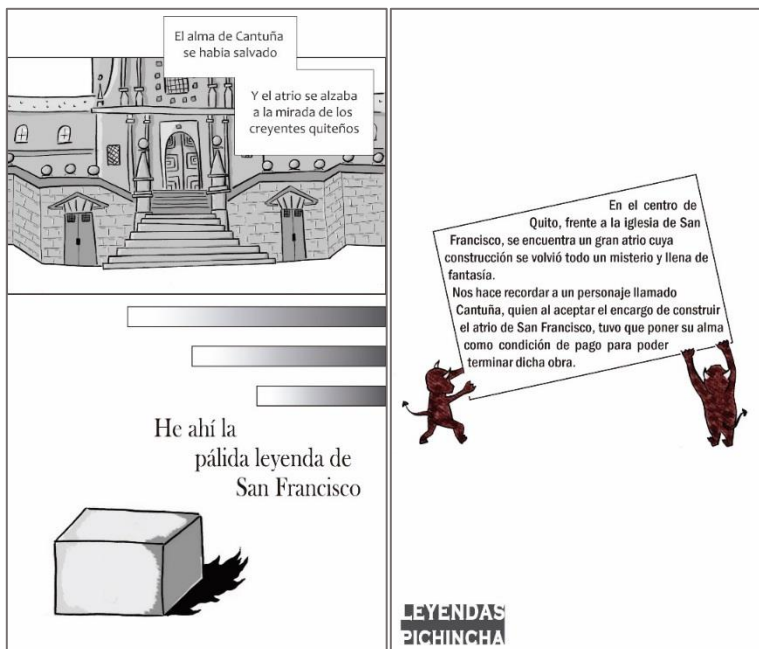


Figura 108: Resultado tras correcciones. Páginas 20 y contraportada

6.3 Validación II

Se realizó nuevamente una reunión con Wilson Orellana, en la cual se le mostró el resultado de las correcciones realizadas de la validación anterior. También se le mostró la última versión del sitio web, versión 2.0.

En cuanto al cómic, se pidió realizar las siguientes correcciones:

- **Diagramación** Agregar más valor a las líneas de los paneles, darles un mayor grosor para que sobresalgan entre los espacios blancos del fondo.
- **Texto** Revisar que los verbos dentro del texto se encuentren todos en el mismo tiempo, pasado o presente.
- **Ilustraciones** En la escena del “climax” dar profundidad a las puertas de la estructura y poner una tonalidad baja al piso, que no sea blanco. Considerar cambiar, en la página 10, la escena en la que Cantuña coge su poncho por Cantuña poniéndose el poncho.

- **Cubierta** Unificar la portada y contraportada aplicando una tonalidad gris oscuro en el fondo. En la portada darle más peso al título, ver algunas referencias de las portadas de mangas conocidos (considerar el nombre a utilizar para el título); reducir el espacio blanco utilizado para la descripción. En la contraportada, alinear el texto al recuadro.

En cuanto al sitio, se sugirió lo siguiente:

- Cambiar la temática de los títulos de los libros utilizados en el librero, que todos vayan bajo un mismo género, el misterio por ejemplo . Considerar incluir el fondo como una marca de agua en las páginas en lugar de una página anterior al inicio.
- Modificar el borde derecho del nombre “Leyendas de Pichincha”.

6.4 Rediseño II

Tras la realización de las correcciones sugeridas en la validación, el resultado es el siguiente, tanto del cómic como del sitio:

6.4.1 Cómic

En cuento al texto, se realizó los siguientes cambios:

- **Narración intermedia:** Fawn Script
- **Cantuña:** Anime Ace
- **Luzbel:** Outrun
- **Sonidos:** Dupree
- **Descripción en portada y contraportada:** Frenklin Gothic Medium Cond.

Se agregó información en la parte interna de la portada y contraportada:

- Información acerca de versión de la leyenda y su adaptación
- Cómo ingresar al sitio web → dirección y código QR



Figura 109: Resultado tras correcciones. Portada, reverso y páginas 1-4



Figura 111: Resultado tras correcciones. Páginas 11-16

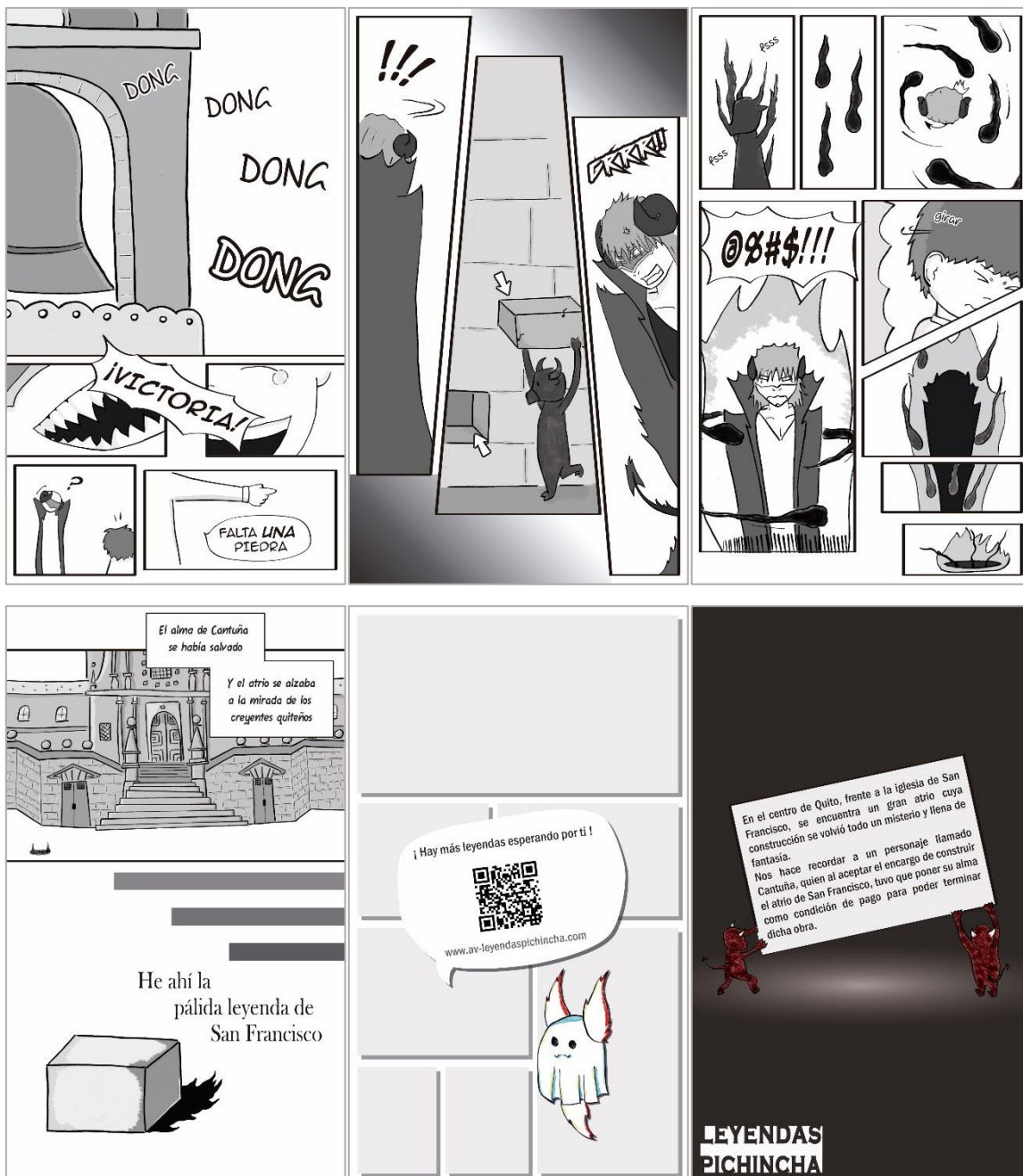


Figura 112: Resultado tras correcciones. Páginas 17-20, contraportada y reverso

6.4.2 Sitio web



Figura 113: Resultado tras correcciones. Página Home y Leyenda



Figura 114: Resultado tras correcciones. Página Listado y Lectura

6.5 Validación III

Tras mostrar el resultado obtenido del cómic, indicado en el título Rediseño II, a Wilson Orellana, considera que las tipografías utilizadas son legibles y funcionan muy bien, tanto en la portada como en el contenido, se propone realizar los siguientes cambios en el cómic como un toque final:

- **Portada** Tanto el borde como el interior del título deberían ser totalmente blancos.
- **Diagramación** Ciertas páginas necesitan bordes más negros, esto se aplicaría a las páginas 3, 5, 6 y 20.
- **Contraportada** Delimitar mejor los contornos de diablillos con un borde blanco alrededor de la línea negra del trazo.

A parte de los cambios propuestos, también se pretende cambiar el fondo de la contraportada a una similar al de la portada y cambiar la forma en que se muestran los elementos de *paso de tiempo* para un mayor entendimiento de los mismos y logren aportar su significado dentro de la secuencia.

En cuanto al resultado mostrado en el Rediseño II del sitio web, el docente corrector sugiere realizar lo siguiente:

- Eliminar la sombra en forma de elipse de las páginas internas. Esta sombra da la sensación de que se encuentra flotando, pero la textura en el fondo indica que ya se encuentra sobre una superficie, por lo que este tipo de sombra se ha vuelto innecesaria.
- En la página de lectura, mejorar las sombras de las páginas del cómic.

Dentro de la página de lectura también se eliminará las flechas de anterior y siguiente, se añadirá la numeración de las páginas y se cambiará la iluminación de las hojas del libro.

6.6 Rediseño III

No se mostrará las miniaturas de la versión final, tanto del cómic como del sitio, debido a que las correcciones realizadas son menores. Para visualizar el resultado en un tamaño claramente legible, revisar el Anexo 5 para el cómic y el Anexo 6 para el sitio web.

6.7 Validación de usuario

Con la versión final del cómic, se realizó la impresión de 10 ejemplares para mostrarlos a un público joven.



Figura 115: Ejemplares impresos del cómic

Esto se realizó durante el Campamento de verano realizado en el Club Tenis Buenavista, se organizó grupos de 10 integrantes máximo cada uno para la lectura del cómic. Las edades de los participantes iban desde 9 hasta 16 años de edad.



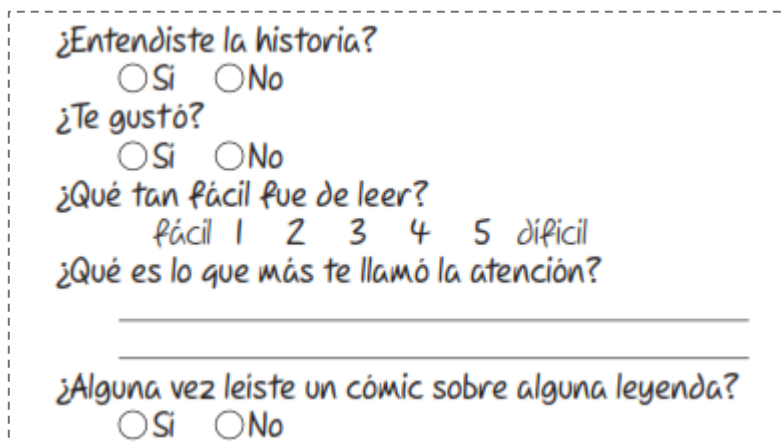
Figura 116: Campamento de verano Buenavista. Mientras se completaban las fichas de validación de usuario.



Figura 117: Campamento de verano Buenavista. Mientras se realizaba la lectura.

Después de terminar la lectura, a cada participante se le entregó una ficha, la cual debía ser completada con información acerca del cómic.

La ficha entregada es la siguiente:



¿Entendiste la historia?
 Sí No
 ¿Te gustó?
 Sí No
 ¿Qué tan fácil fue de leer?
 fácil 1 2 3 4 5 difícil
 ¿Qué es lo que más te llamó la atención?

 ¿Alguna vez leíste un cómic sobre alguna leyenda?
 Sí No

Figura 118: Formato de ficha de validación de usuario

Se obtuvo un total de 47 fichas.

Para observar las fichas, revisar el Anexo 4.

6.7.1 Conclusiones

Según los usuarios que participaron de esta validación del cómic, se puede concluir que a un 95% le gustó y un 1% no entendió la historia. A la mayoría le pareció fácil de leer y no habían leído antes una leyenda a modo de cómic. Lo que más les llamó la atención fue el momento en el que falta la última piedra y el trato realizado entre Cantuña y Luzbel. También les llamó la atención los gráficos y la forma en que estaba contada la leyenda.

7. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

7.1 Conclusiones

Tras la investigación para la recopilación del contenido se confirmó que el conocimiento por parte de la población acerca de las leyendas, específicamente del territorio de Pichincha, excluyendo las conocidas de Quito, es escaso. Los materiales y publicaciones existentes que logran captar y mantener la atención del lector son igualmente pocos. Se encontró un interés por un material que contenga este tipo de conocimiento de una manera diferente y llamativa, es ahí donde entra la propuesta de este proyecto; está comprobado que mostrar contenido acompañado de gráficos ayuda y facilita la comprensión del conocimiento, si este contenido es en cambio mostrado de un manera totalmente gráfica, como lo es el cómic, no sólo llama la atención de un mayor número de lectores, sino que también permite revivir o reincorporar cierto tipo de conocimiento que se está perdiendo, como lo es las leyendas nacionales.

A pesar de que el formato físico del cómic, tanto la propuesta individual como la colectiva, tienen su propio atractivo, si se los deja solamente en físico llegarán a tener, eventualmente, el mismo fin que tuvieron el resto de publicaciones físicas: poco a poco ser olvidadas debido a la gran preferencia que hay por el contenido dentro del mundo digital, el cual no sólo permite una facilidad y rapidez de búsqueda, sino que no tiene límites en cuanto a lo que se puede buscar desde un mismo lugar. Es por eso que es necesaria la complementación de la propuesta del cómic con la propuesta del sitio web, el cual contiene toda la información de los formatos físicos que se podrían llegar a crear, manteniéndolos dentro del medio más utilizado y que permite una mayor transmisión a un número aún mayor de público.

Para una continuación del proyecto, se considera pertinente el investigar acerca de las plataformas más utilizadas para la inclusión de la propuesta dentro de las mismas; al igual que generar una variación de estilos dependiendo del género de cada historia y conjunto de las mismas.

7.2 Recomendaciones

Con el propósito de mostrar algo conocido de una manera nueva, se realizó las encuestas para seleccionar la leyenda que sería mostrada a manera de cómic, de esta leyenda fue seleccionada una versión para crear su adaptación gráfica, sin embargo, se considera que en lugar de utilizar sólo una versión para la adaptación, utilizar varias versiones y compactarlas dentro de una sola adaptación crearía una historia mucho más interesante, llamativa y extensa.

Sería muy interesante el incluir trabajos de artistas ecuatorianos dentro de las portadas y contraportadas de cada historia, de esta manera no sólo se transmite la historia sino se muestra y difunde la habilidad existente dentro del país, sería una manera de promover el arte junto la tradición.

REFERENCIAS

- Albán Martínez, N. A. y Moreno Villalba, I. P. (2009) Diseño interno de la propuesta. p. 126. Recuperado de Propuesta de diseño editorial de un libro con ilustraciones infantiles sobre tradiciones y leyendas del cantón Pujilí para niños y niñas entre los 8 y 12 años de edad.
- Albán Martínez, N. A. y Moreno Villalba, I. P. (2009). Propuesta de diseño editorial de un libro con ilustraciones infantiles sobre tradiciones y leyendas del cantón Pujilí para niños y niñas entre los 8 y 12 años de edad.
- Ayala, G. (2005). Importancia de la leyenda ecuatoriana. En *Leyendas inéditas de mi pueblo*. Ecuador.
- Beaird, J. (2008). *Diseño Web*. Madrid, España: Grupo Anaya, S.A.
- Camba, M. E. (2015). *Clasificación; Aproximación al concepto de leyenda y clasificación*. Recuperado el 30 de mayo de 2015, de http://leyendas.idoneos.com/acerca_de_las_leyendas/
- Definición ABC. (s.f). *Definición de cómic*. Recuperado en abril del 2017 de <http://www.definicionabc.com/comunicacion/comic.php>
- Definición ABC. (s.f.). *Definición de manga*. Recuperado en abril del 2017 de <http://www.definicionabc.com/general/manga.php>
- Ellison, A. (2008). *Tipografía digital*. Barcelona, España: Parramón Ediciones.
- Freire Rubio, E. (2013) Portada de libro Quito: tradiciones, leyendas y memoria.
- Freire Rubio, E. (2013) Tabla de contenido del libro Quito: tradiciones, leyendas y memoria.

- Freire Rubio, É. (2013). La leyenda y la tradición. En *Quito: Tradiciones, leyendas y memorias*. Quito, Ecuador.
- German Oesterheld, H. (s.f.) Portada de *Mort Cinder*. Recuperado en julio de 2017 de Goodreads en: <http://images.gr-assets.com/books/1345547557l/15839418.jpg>
- Gissel Latorre, F. S. y Vásconez Lecaro, A. L. (2007). Creación de una revista de animación y cómic. Quito: Universidad de las Américas. Recuperado en marzo del 2017 de Repositorio Digital UDLA: <http://dspace.udla.edu.ec/handle/33000/415>
- Hidalgo Alzamora, L. (2013) Portada de libro *Duendes y Duendas*.
- Hidalgo Alzamora, L. (2013) Tabla de contenido del libro *Duendes y Duendas*.
- Hidalgo Alzamora, L. (2013). *Duendes y Duendas*. Quito, Ecuador.
- Hurtado Ramírez, W. P. (2013). Desarrollo de una novela gráfica estilo manga para promover la lectura en niños de séptimo de básica de Escuelas Municipales a través de la campaña "Ecuador, un País que lee" del Ministerio de Educación. Quito: Universidad de las Américas. Recuperado en marzo de 2017 de Repositorio Digital UDLA: <http://dspace.udla.edu.ec/handle/33000/2041>
- Informática Millenium. (s.f.). *Sitios web*. Recuperado en junio del 2017 de <http://www.informaticamilenium.com.mx/es/temas/que-son-los-sitios-web.html>
- McCloud, S. (2005). *Entender el cómic: El arte invisible*. España.
- Nyberg Kiste, A. (s.f.) Sello de aprobación por el código de cómics. Recuperado en mayo 2017 de <http://cblfd.org/comics-code-history-the-seal-of-approval/>
- Orellana, W. (2017). *Taller de cómic*. Casa de la Cultura Ecuatoriana.

Palacios Manzanillas, M. A. (2010). Elaboración de libros, aplicando la técnica Pop-up y de ilustración dirigido a niños de 10-12 años sobre la fauna y leyenda de las islas Galápagos, con el fin de incentivar a los niños con la lectura y conocimiento de las Islas. Quito: Universidad de las Américas. Recuperado en marzo de 2017 de Repositorio Digital UDLA: <http://dspace.udla.edu.ec/handle/33000/1822>

Pazmiño Arias, D. A. (2009). Diseño gráfico y animación aplicados al rescate de las leyendas de Quito: Caso Cantuña y el atrio de San Francisco. Quito: Universidad de las Américas. Recuperado en marzo del 2017 de Repositorio Digital UDLA: <http://dspace.udla.edu.ec/handle/33000/463>

Salvat Editores, s. (1975). La novela corta o el relato. En *qué es literatura*. España: Salvat Editores, s.a.

Sistema integrado de legislación ecuatoriana (2006) *Ley del libro*. Recuperado en Julio del 2017 de <http://www.culturaypatrimonio.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2012/07/1-LEY-DEL-LIBRO.pdf>

Solis, J. (s.f) Portada de libro Cantuña y otras leyendas ecuatorianas.

Sumthinblue. (2009). Orden de lectura. Recuperado en mayo de 2017 de *Bookmarked!* en: <http://sumthinblue.com/manga-manga-kare-kano-3-kitchen-princess/>

Villacis, E. (2017). *Charla sobre cómic*. Casa de la Cultura Ecuatoriana.

Ycaza, R. (s.f.) Ilustración de portada de libro Veinte leyendas ecuatorianas y un fantasma. Recuperado en junio de 2017 de Roger Ycaza blog en <http://rogerycaza.blogspot.com/2010/09/un-par-de-portadas.html>

ANEXOS

Anexo 1 - Encuestas

Nombre: Jessica Edad: 20
Sector de residencia: _____

1. ¿Qué leyendas de Quito conoce?
Cautusa, Tejar

2. ¿Por qué medio de transmisión llegó a conocer las leyendas mencionadas anteriormente? (libro, internet, televisión, alguien, etc.) Describir brevemente
libros, colegio

3. ¿Conoce alguna leyenda de Pichincha que no sea de Quito?
 Sí No
¿Cuál/Cuáles?

4. ¿Alguna leyenda le fue contada en el colegio?
 Sí No
¿A qué edad? 2do ¿Cuál/Cuáles? Cautusa

5. De las que conoce, ¿cuál es la leyenda que más le gusta?
Tejar

6. ¿Estaría dispuesto a relatar un leyenda?
 Sí No Q M -

Gracias por su tiempo

[Firma]
Firma

Nombre: Deyana Ibarra Edad: 22
Sector de residencia: Centro de Quito

1. ¿Qué leyendas de Quito conoce?
La leyenda de Cautusa

2. ¿Por qué medio de transmisión llegó a conocer las leyendas mencionadas anteriormente? (libro, internet, televisión, alguien, etc.) Describir brevemente
internet, televisión

3. ¿Conoce alguna leyenda de Pichincha que no sea de Quito?
 Sí No
¿Cuál/Cuáles?

4. ¿Alguna leyenda le fue contada en el colegio?
 Sí No
¿A qué edad? _____ ¿Cuál/Cuáles?

5. De las que conoce, ¿cuál es la leyenda que más le gusta?
leyenda de Cautusa

6. ¿Estaría dispuesto a relatar un leyenda?
 Sí No Q M -

Gracias por su tiempo

[Firma]
Firma

Nombre: Roberto CORDOVEZ Edad: 55
 Sector de residencia: CUMBA YA

1. ¿Qué leyendas de Quito conoce?
CANTUNA

2. ¿Por qué medio de transmisión llegó a conocer las leyendas mencionadas anteriormente? (libro, internet, televisión, alguien, etc.) Describir brevemente
TV - RADIO


3. ¿Conoce alguna leyenda de Pichincha que no sea de Quito?
 Sí No
 ¿Cuál/Cuáles?

4. ¿Alguna leyenda le fue contada en el colegio?
 Sí No
 ¿A qué edad? _____ ¿Cuál/Cuáles? _____

5. De las que conoce, ¿cuál es la leyenda que más le gusta?
PADRE ALMEIDA

6. ¿Estaría dispuesto a relatar un leyenda?
 Sí No Q M -

Gracias por su tiempo


Firma

Nombre: JUAN DOMINGO CORDOVEZ Edad: 55
 Sector de residencia: QUITO

1. ¿Qué leyendas de Quito conoce?
ATRID DE CANTUNA
PADRE ALMEIDA

2. ¿Por qué medio de transmisión llegó a conocer las leyendas mencionadas anteriormente? (libro, internet, televisión, alguien, etc.) Describir brevemente
MAMA


3. ¿Conoce alguna leyenda de Pichincha que no sea de Quito?
 Sí No
 ¿Cuál/Cuáles?

4. ¿Alguna leyenda le fue contada en el colegio?
 Sí No
 ¿A qué edad? _____ ¿Cuál/Cuáles? _____

5. De las que conoce, ¿cuál es la leyenda que más le gusta?
CANTUNA

6. ¿Estaría dispuesto a relatar un leyenda?
 Sí No Q M -

Gracias por su tiempo


Firma

Nombre: Wilson Chavez Edad: _____
 Sector de residencia: San Blas

1. ¿Qué leyendas de Quito conoce?
Comuña - Plaza de San Francisco

2. ¿Por qué medio de transmisión llegó a conocer las leyendas mencionadas anteriormente? (libro, internet, televisión, alguien, etc.) Describir brevemente
libro

3. ¿Conoce alguna leyenda de Pichincha que no sea de Quito?
 Sí No
 ¿Cuál/Cuáles?

4. ¿Alguna leyenda le fue contada en el colegio?
 Sí No
 ¿A qué edad? 10 años ¿Cuál/Cuáles? Comuña

5. De las que conoce, ¿cuál es la leyenda que más le gusta?
Comuña

6. ¿Estaría dispuesto a relatar un leyenda?
 Sí No Q M -

Gracias por su tiempo

[Firma]
Firma

Nombre: Davina Bana Edad: 41
 Sector de residencia: El Bosque

1. ¿Qué leyendas de Quito conoce?
Comuña - María ANGUA - LA LINDA - LA ~~COMPAÑERA~~

2. ¿Por qué medio de transmisión llegó a conocer las leyendas mencionadas anteriormente? (libro, internet, televisión, alguien, etc.) Describir brevemente
COMUNA EN PASEO

3. ¿Conoce alguna leyenda de Pichincha que no sea de Quito?
 Sí No
 ¿Cuál/Cuáles?

4. ¿Alguna leyenda le fue contada en el colegio?
 Sí No
 ¿A qué edad? 8 ¿Cuál/Cuáles? Todos

5. De las que conoce, ¿cuál es la leyenda que más le gusta?
Todos

6. ¿Estaría dispuesto a relatar un leyenda?
 Sí No Q M -

Gracias por su tiempo

Davina Bana
Firma

Nombre: MARIO JOSÉ SOLANO Edad: 34
 Sector de residencia: CUMBAY (SAN JUAN)

1. ¿Qué leyendas de Quito conoce?
CAVUNDA, LA CASA 1028

2. ¿Por qué medio de transmisión llegó a conocer las leyendas mencionadas anteriormente? (libro, internet, televisión, alguien, etc.) Describir brevemente
LIBROS, CONVERSACIONES

3. ¿Conoce alguna leyenda de Pichincha que no sea de Quito?
 Sí No
 ¿Cuál/Cuáles?

4. ¿Alguna leyenda le fue contada en el colegio?
 Sí No
 ¿A qué edad? 10 años ¿Cuál/Cuáles? LA CASA 1028

5. De las que conoce, ¿cuál es la leyenda que más le gusta?
LA CASA 1028

6. ¿Estaría dispuesto a relatar un leyenda?
 Sí No Q M -

Gracias por su tiempo

[Firma]
Firma

Nombre: Pamela Navas Edad: 32
 Sector de residencia: Ambaya

1. ¿Qué leyendas de Quito conoce?
LA CASA 1028 / EL GUILLO DE LA CATEDRAL / LA LLORONA / ANTONA LA TIERA

2. ¿Por qué medio de transmisión llegó a conocer las leyendas mencionadas anteriormente? (libro, internet, televisión, alguien, etc.) Describir brevemente
EN LA ESCUELA

3. ¿Conoce alguna leyenda de Pichincha que no sea de Quito?
 Sí No
 ¿Cuál/Cuáles?

4. ¿Alguna leyenda le fue contada en el colegio?
 Sí No
 ¿A qué edad? 8 años ¿Cuál/Cuáles? todas

5. De las que conoce, ¿cuál es la leyenda que más le gusta?
ANTONA

6. ¿Estaría dispuesto a relatar un leyenda?
 Sí No Q M -

Gracias por su tiempo

[Firma]
Firma

Anexo 2 - Entrevista

La transcripción de la entrevista realizada es la siguiente:

- **¿Cuál es su experiencia dentro del campo del comic?**

Por muchos años fui un consumidor de comic, ahora me pase a la creación de comic, pero no como profesión, mi profesión es ser docente de dibujo en la USFQ, los realizo como proyectos personales o para eventos o como colaboraciones con otras personas.
- **Al momento de crear el contenido de un comic, ¿Se tiene en mente un género o público?**

No realmente, pensar en un género es como ponerse una camisa de fuerza desde un inicio, al especificar un género limito mis creaciones a ese estilo propuesto inicial. Hay que concentrarse en las ideas que uno quiere representar y tomar referencia de otros estilos para transmitirlos. Tampoco se piensa en un público en específico, solo aquellos que se dedican a esto como profesión y tienen una alta demanda son los que deben de tener en cuenta al público al cual deben responder.
- **¿Cuál su proceso de creación?**

Parto principalmente de la motivación, del gusto de crear comic. Un conjunto de ideas que me emocionan y cosas o eventos que generan dichas ideas. Empiezo a graficar estas ideas y sigue creciendo así la obra.
- **¿Cuál piensa es el medio de distribución ideal?**

De los que conozco, los medios impresos, en países en donde el comic es algo muy sólido como una forma de mercado es muy fuerte el comic físico. Aquí hay personas que lo realizan comics impresos, pero no hay una ganancia de eso, no se vive de eso, es más por gusto. Es términos de preferencia, el medio impreso es el ideal, pero al momento de pensar en su distribución, en su venta y alcance a la gente pienso que es el internet, ahí se lo puede reproducir cuantas veces se quiera y se lo comparta de igual manera.

- **En cuanto a la presentación física, ¿Existe un material específico para su impresión?**

Uno de los materiales más populares de los cómics impresos de forma masiva es el papel couché, es el medio ideal para presentarlo de forma atractivo y con resistencia a la humedad, dando una apariencia plástica y brillante. Pero eso no se realiza aquí, son comics de creación independiente y luego se los fotocopia, pensando en que mientras más sencillo y económico sea el papel se reduce en costos y sería ideal en un medio como el nuestro. Teniendo los recursos, lo ideal es el papel couché.

- **En cuanto a la presentación digital, ¿De qué manera se debería realizar?**

Es importante que, si alguien tiene una obra, se tenga una página web propia, aunque sea un blog, para que convierta en la sede oficial del producto. Aun así, a pesar de tener el sitio oficial, para medios de difusión sería más efectivo compartirlo en redes sociales, en donde la gente se encuentra constantemente revisando.

- **¿Conoce alguna leyenda de Quito? ¿Pichincha?**

De Quito la de Cantuña, brevemente porque me la han contado y creo que es una de las más populares. De Pichincha que no sea de Quito, la de las pirámides de Cochasquí, vía al zoológico de Guayabamba; mitos y leyendas acerca de su construcción. Yo me enteré de esto a través de la gente del lugar por haber estado ahí varias veces.

- **¿Alguna vez ha visto alguna leyenda o un tema nacional en modo de comic?**

Alguna vez hubo estos comics que realiza el gobierno a través de instituciones que luego las regalan, era acerca de la Llorona, una historia de cuenca. En cuanto a literatura ecuatoriana si he visto, una versión comic de un escritor ecuatoriano destacado, “un hombre muerto a puntapiés”, realizada por un amigo que es caricaturista del diario El Comercio.

- **¿Cuál es la importancia del comic en el Ecuador?**

Es importante en la medida de que haya variedad cultural. Existe una larga trayectoria de realizadores de comics en el Ecuador, por lo ha habido presencia y me parece que es importante que siga habiendo porque se diversifica la cultura, que no se entienda que la cultura es únicamente un conjunto de actividades. Al no tener una cultura fuerte ni siquiera en el campo de la lectura, el comic tampoco es algo muy fuerte. En cuanto a entretenimiento popular, está más presente los deportes, las tradiciones y comida típica; por lo que el comic no es masivo en el Ecuador.

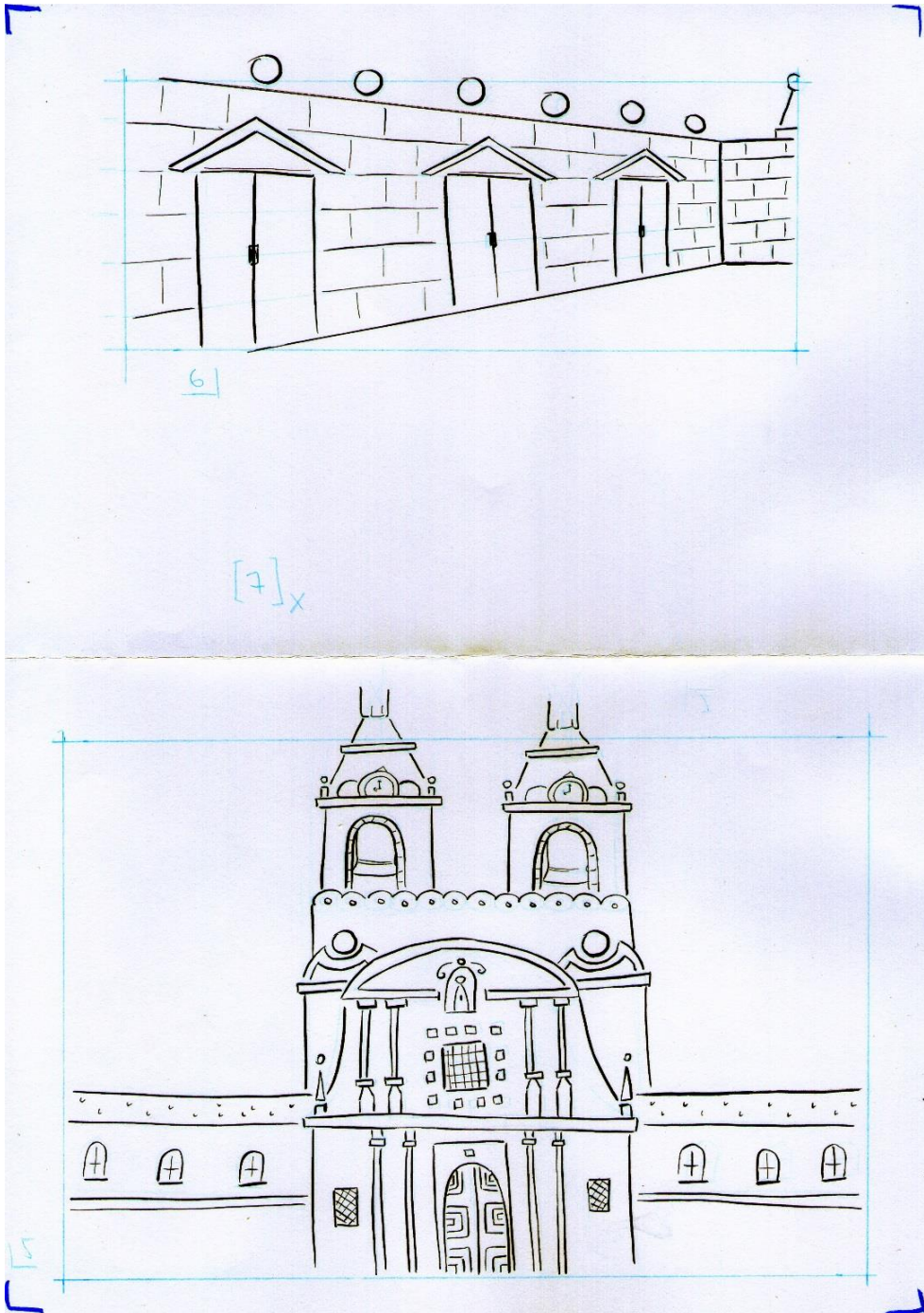
- **¿Cuál es su opinión de la propuesta de presentar leyendas en este modo?**

Me parece sumamente entretenido, es un aporte a la cultura local porque ciertamente vivimos en una época en la que cada vez es más difícil que las personas se enganchen a la lectura, y está totalmente probado que contar las cosas a través de comics es algo que genera más adeptos en las generaciones jóvenes, nuestros jóvenes sobre todo que pierden interés al leer libros sin gráficos, no que este mal un libro sin gráficos.

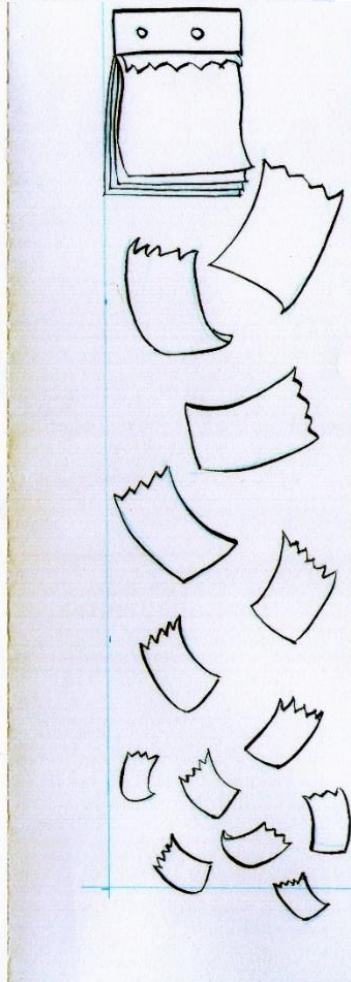
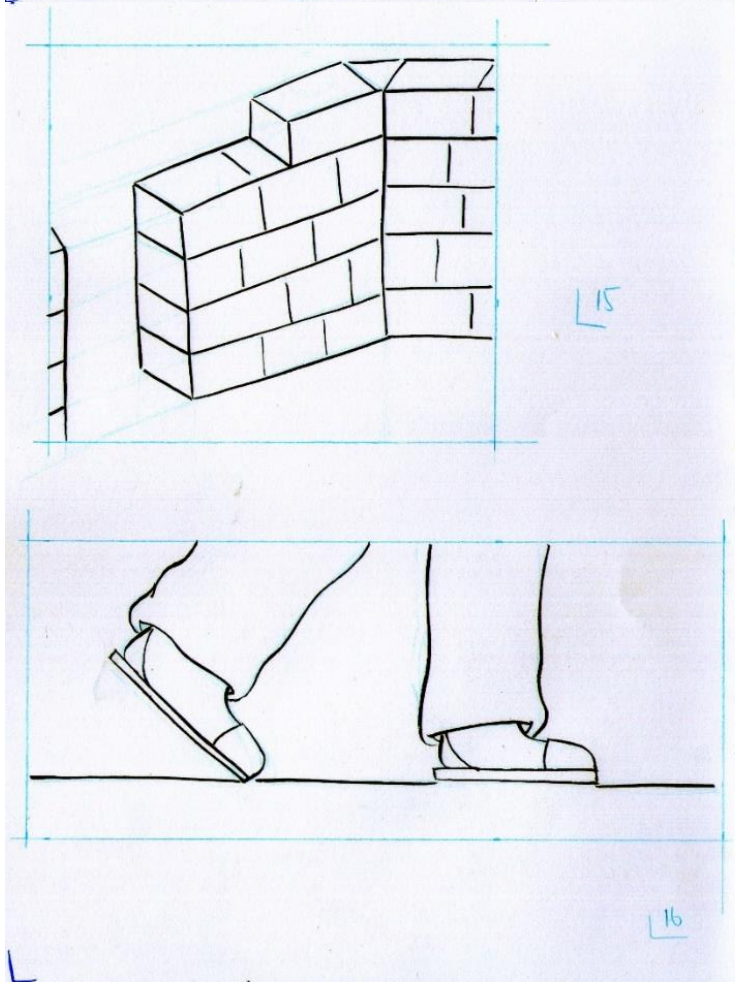
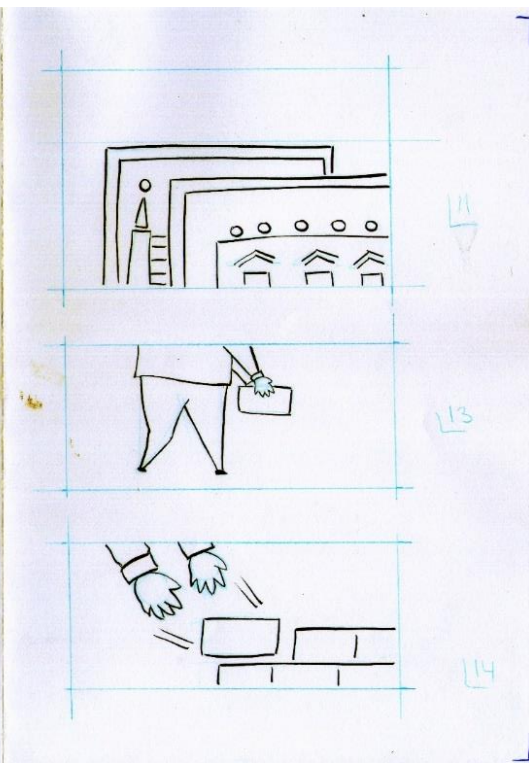
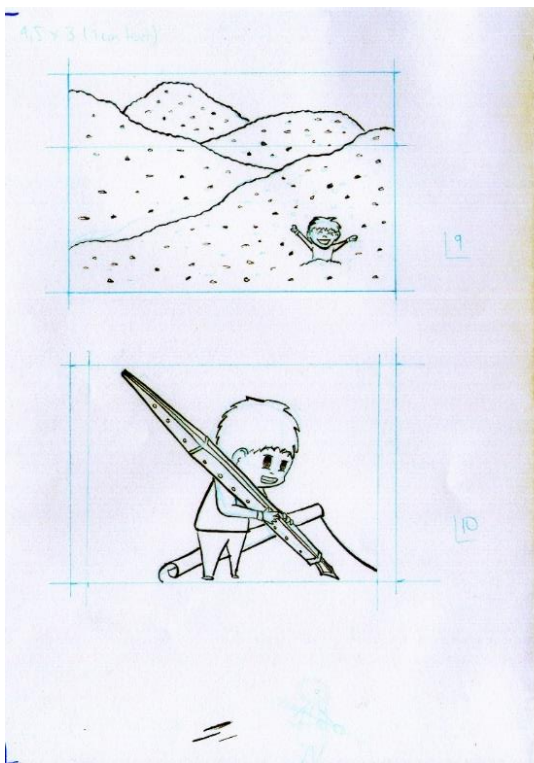
Es una buena forma de motivar a la gente, considero que, si es un aporte y una forma de preservar esa clase de leyendas porque ciertamente en generaciones previas a las nuestras si se las contaban, pero hoy en día hay bastante gente que ya no transmite esa clase de historias, se van perdiendo, más bien son otra clase de contenidos los que conversamos hoy por hoy. Me parece que es una forma de mantener vivo algo que de otra forma se esté muriendo.

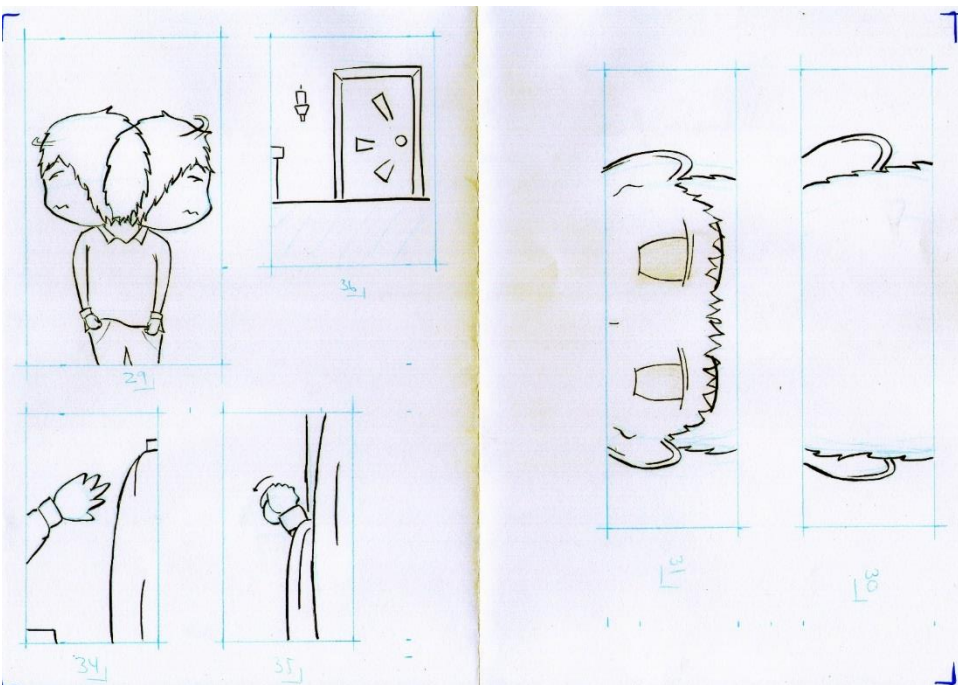
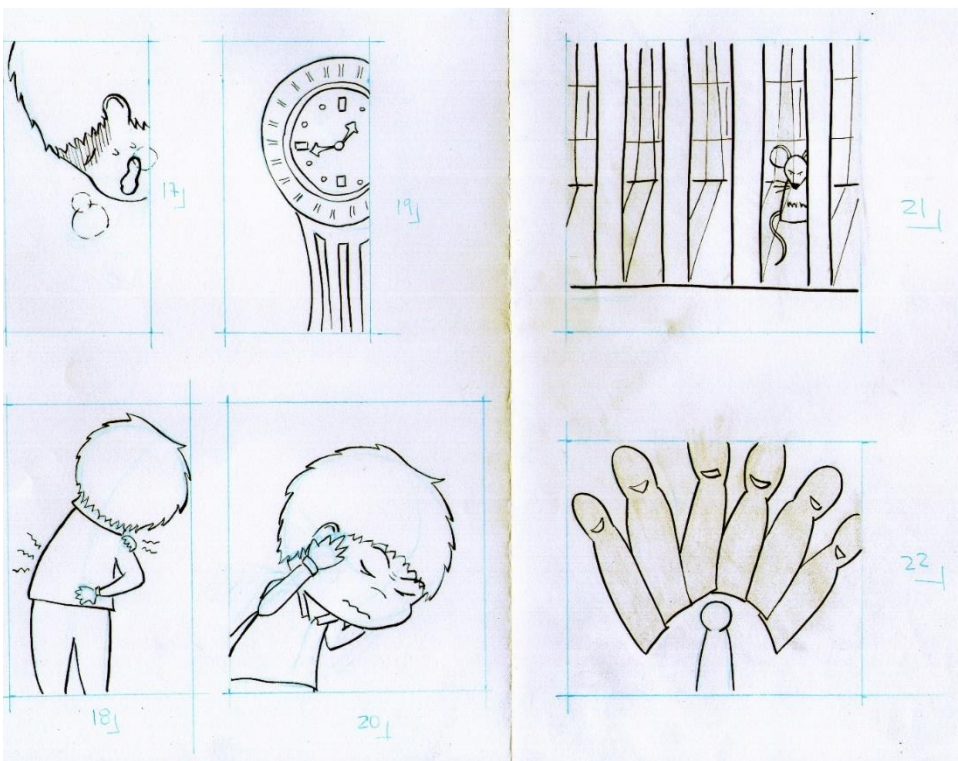
Anexo 3 - Ilustraciones

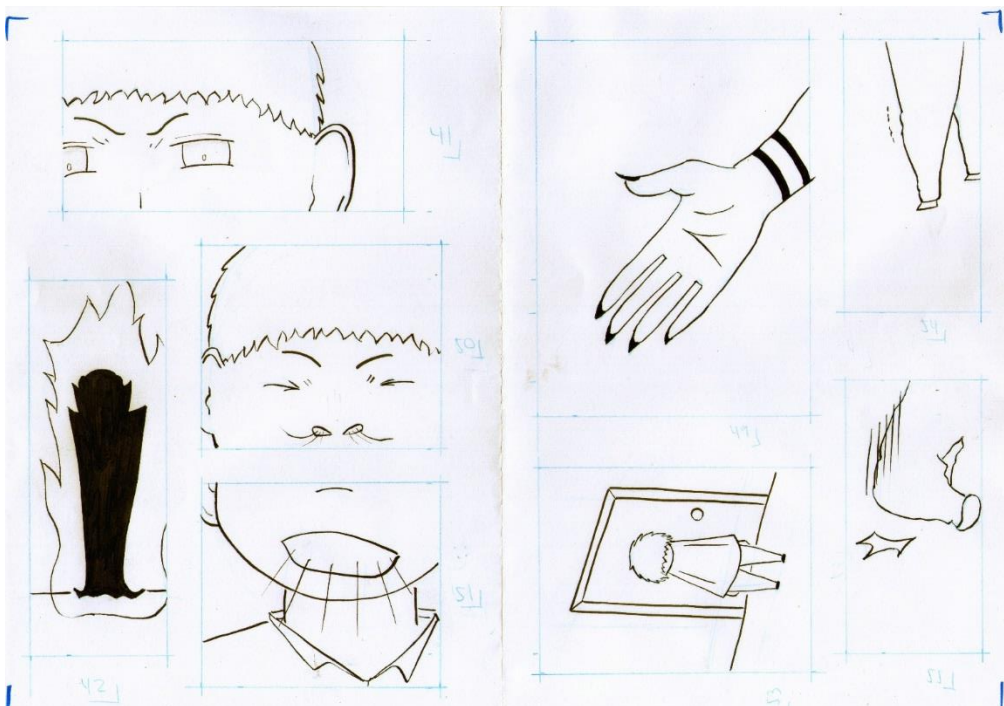
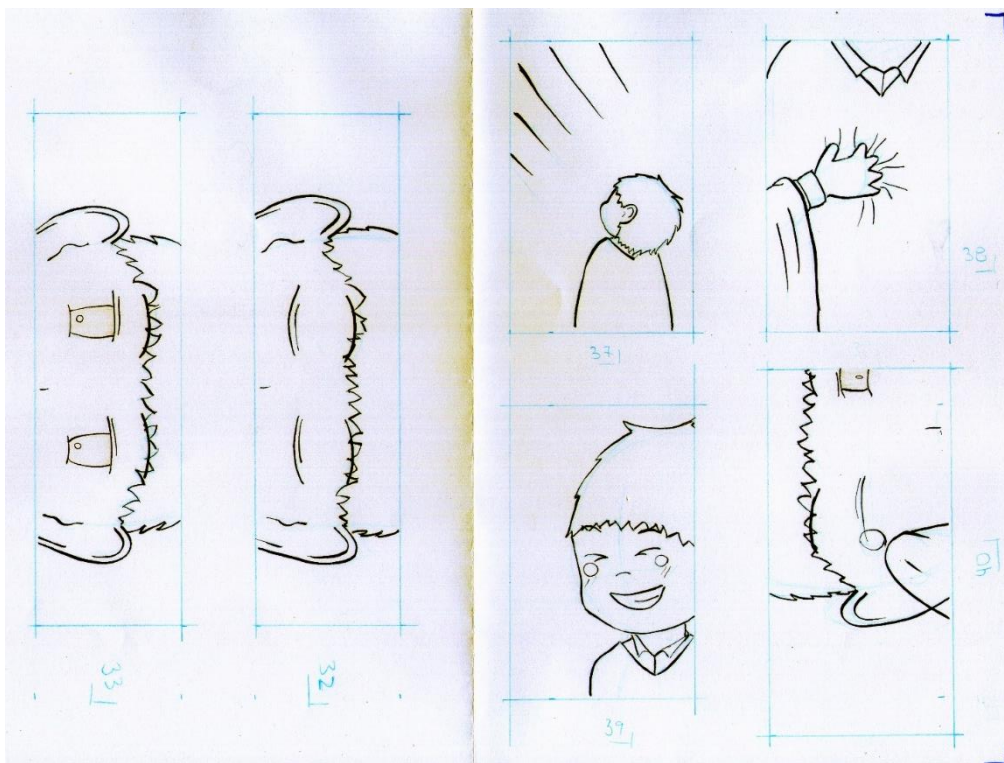
Ilustraciones escaneadas

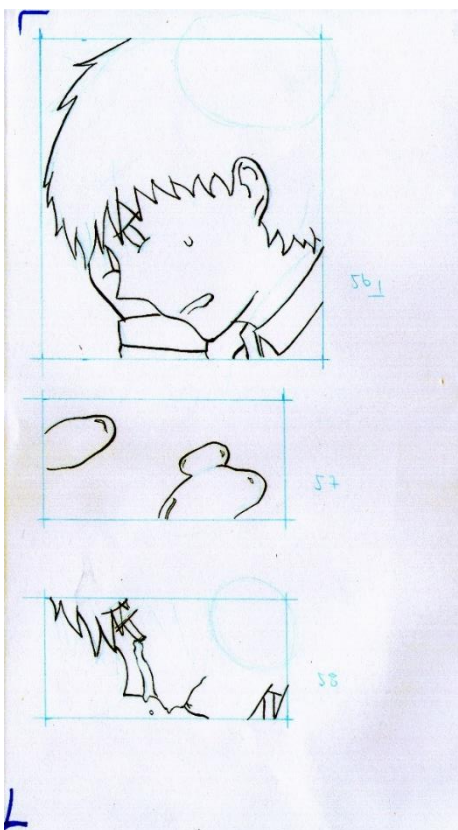
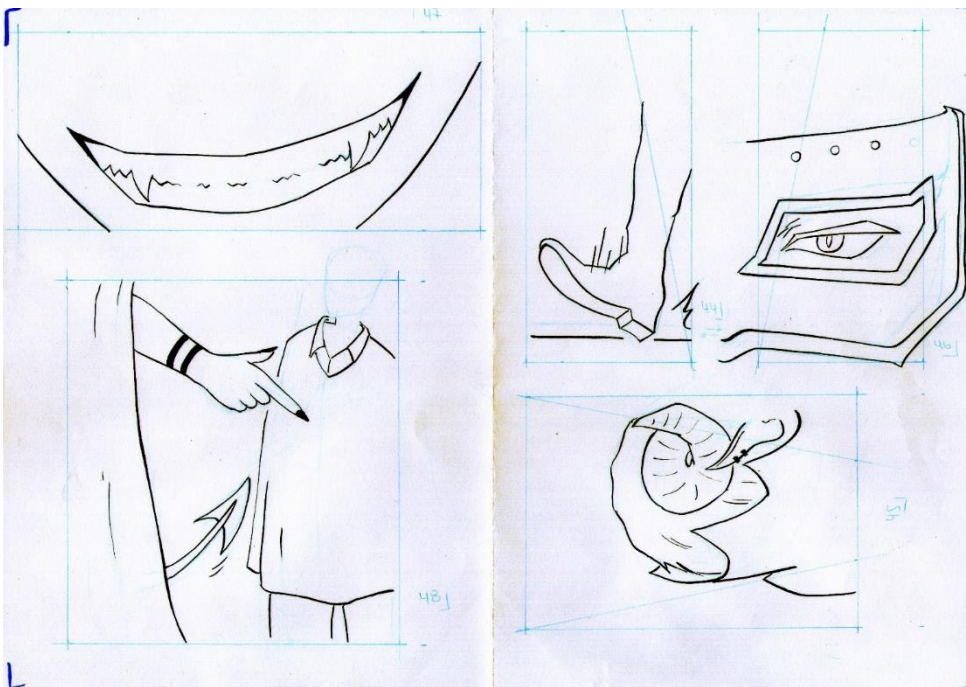




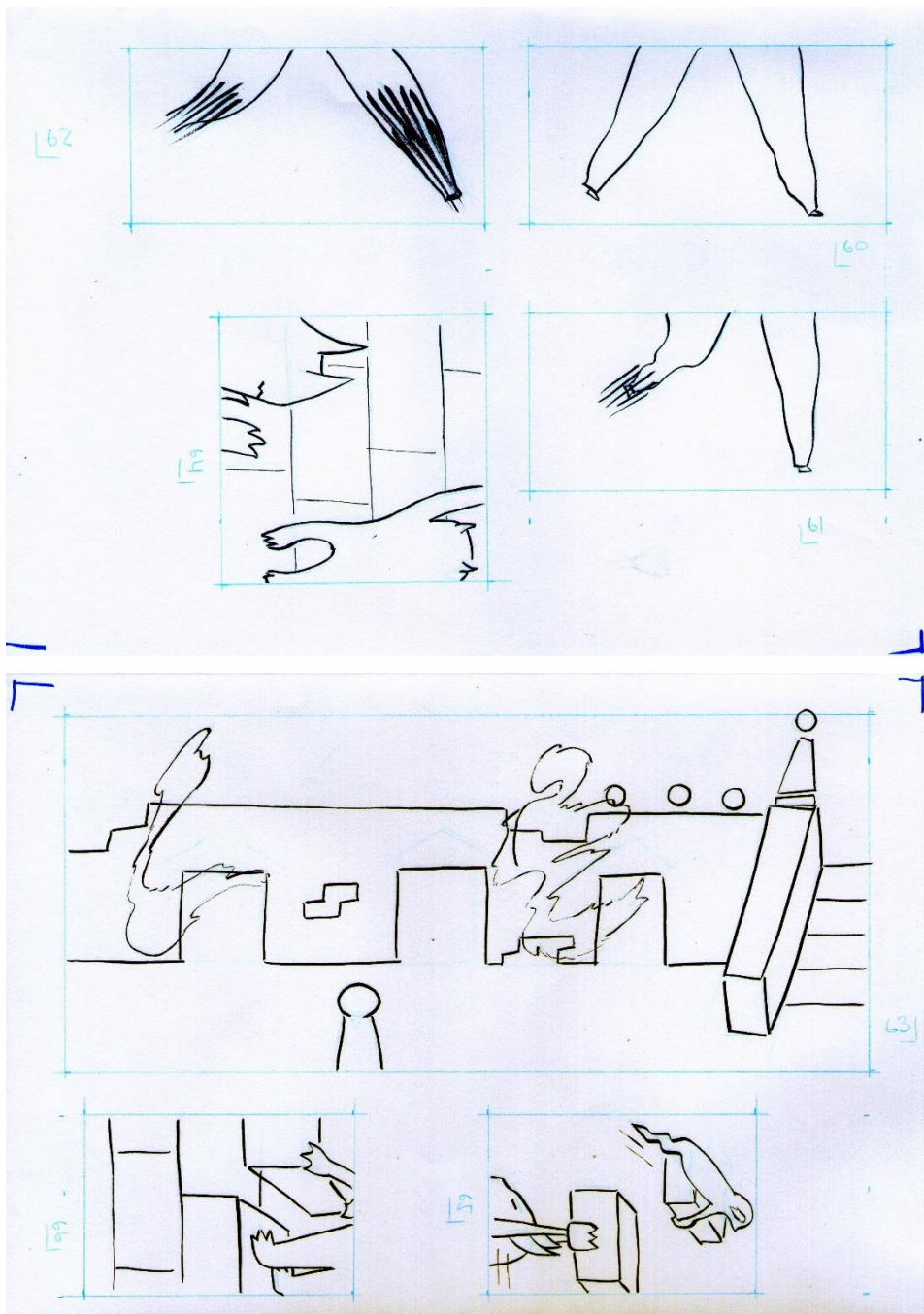


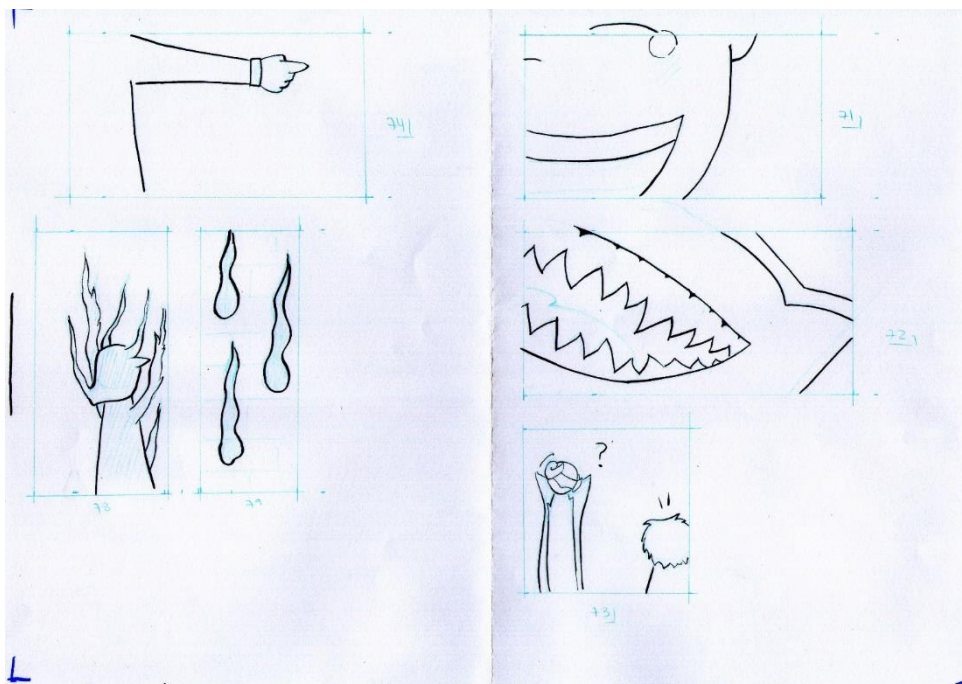
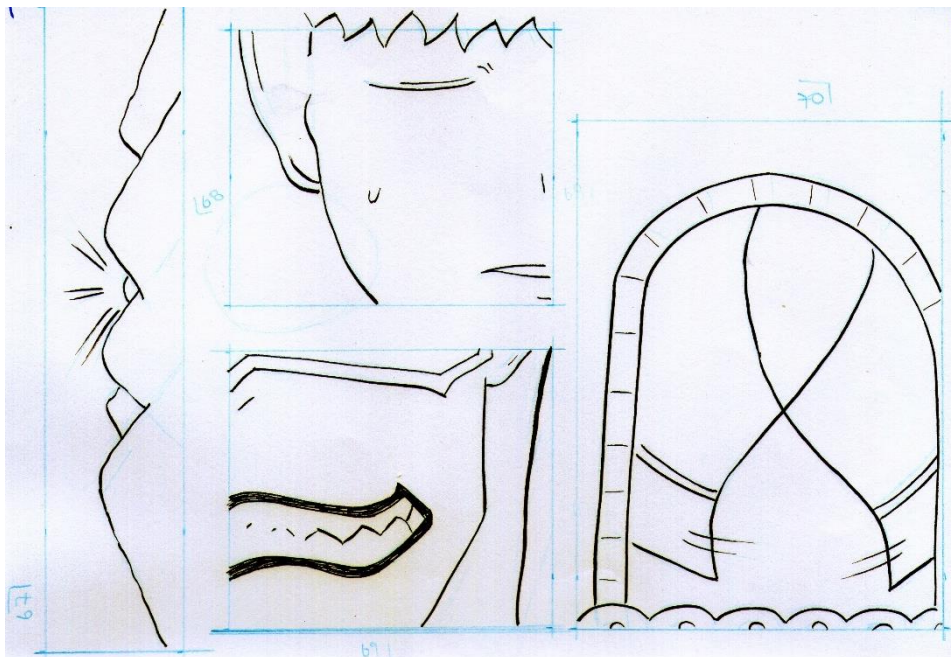




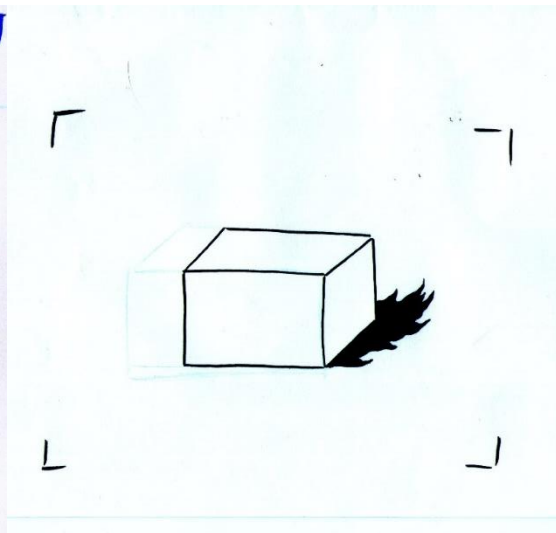
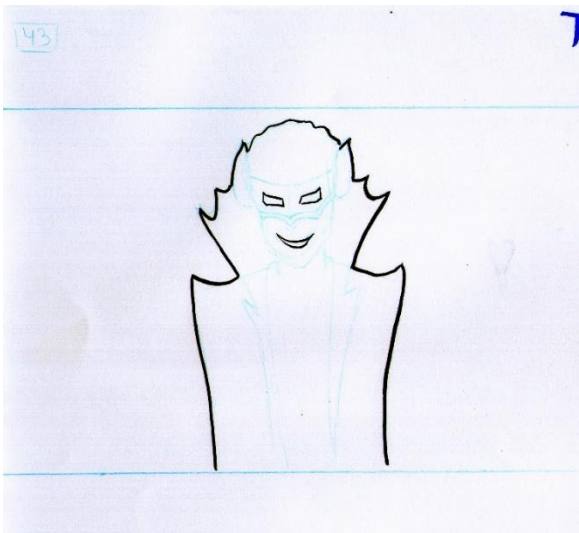
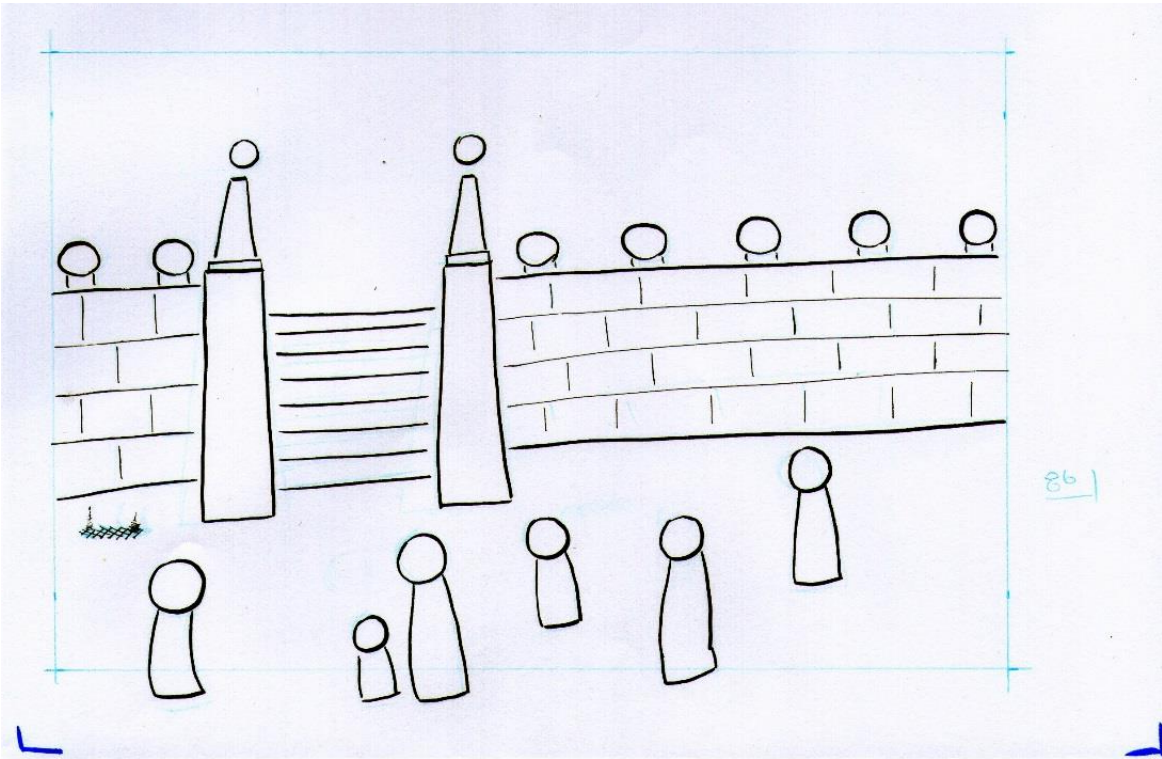




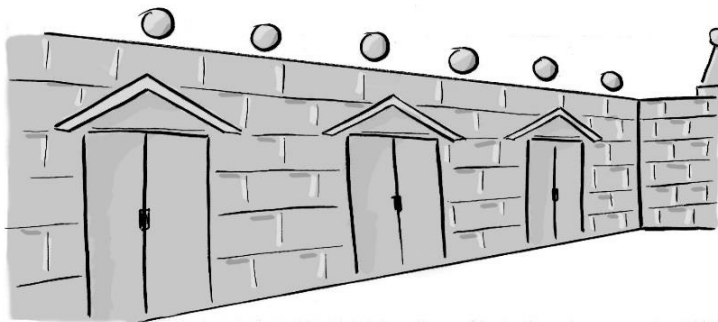




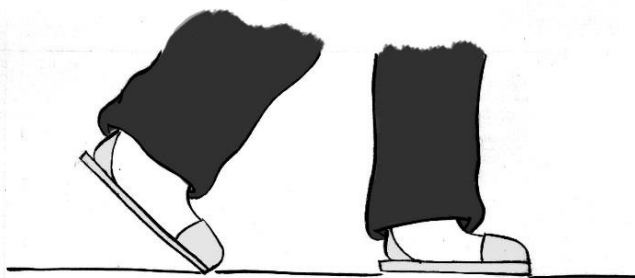
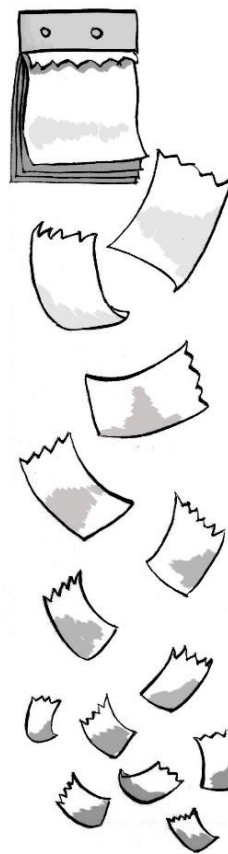
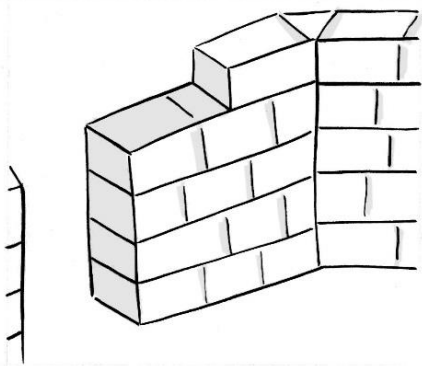
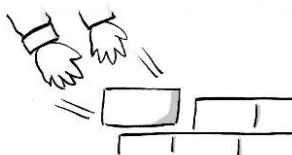
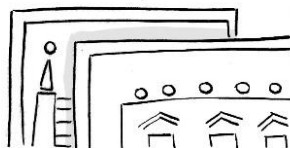


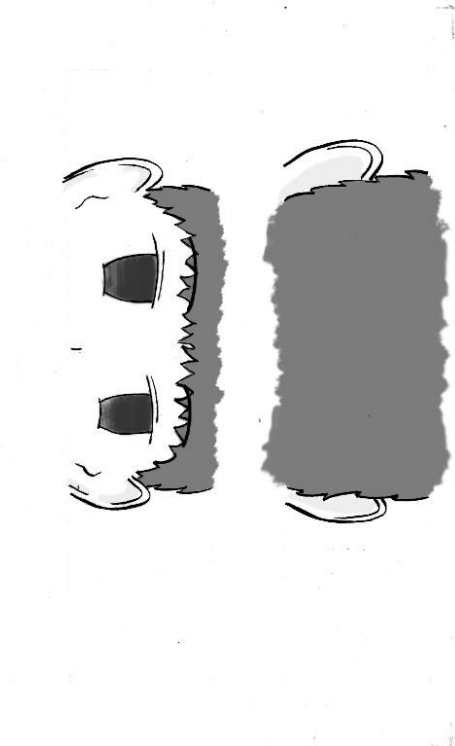
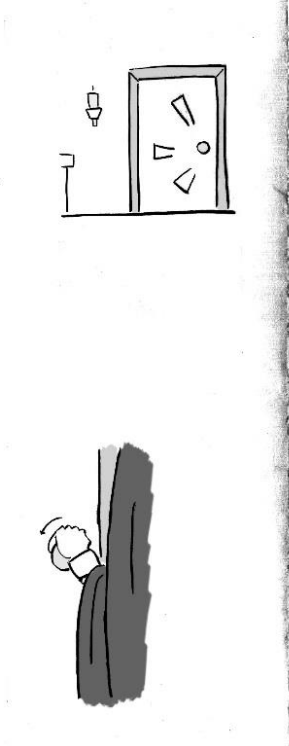
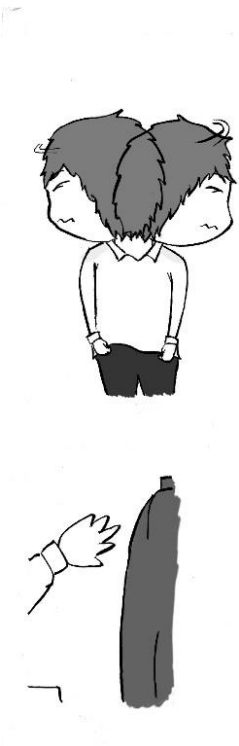
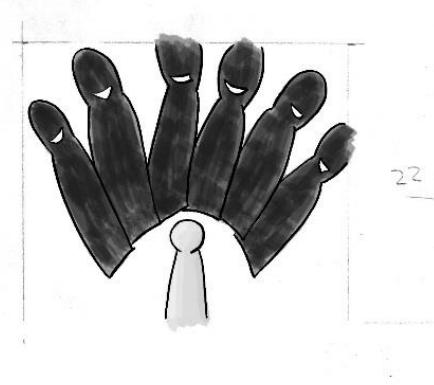
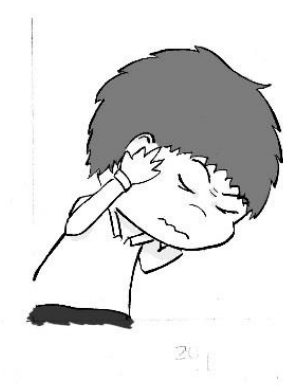
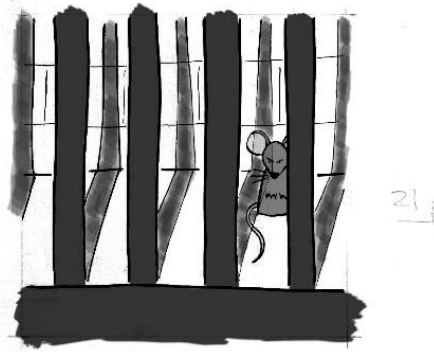
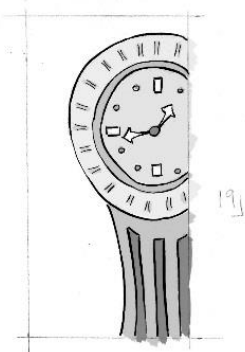
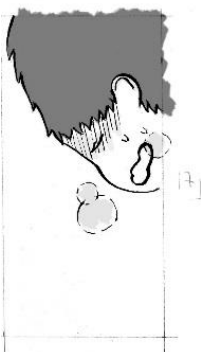


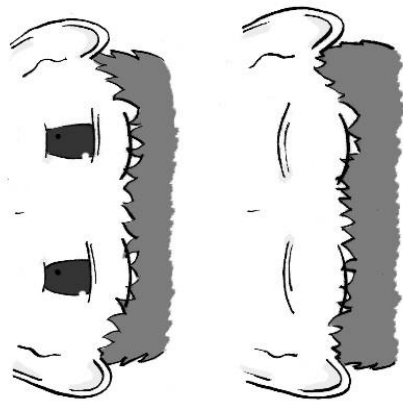
Ilustraciones editadas

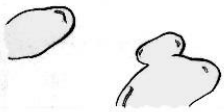
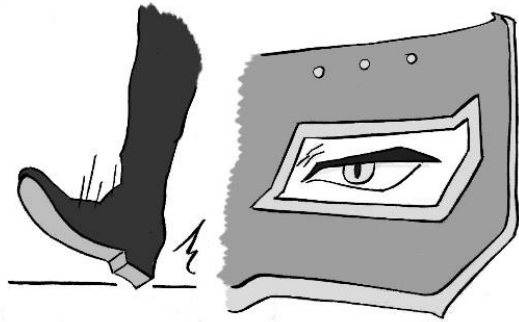
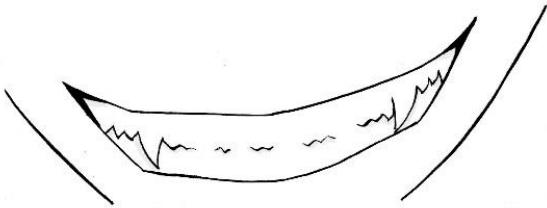


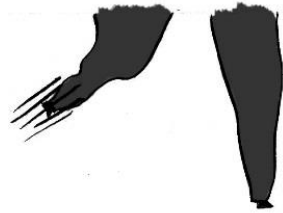
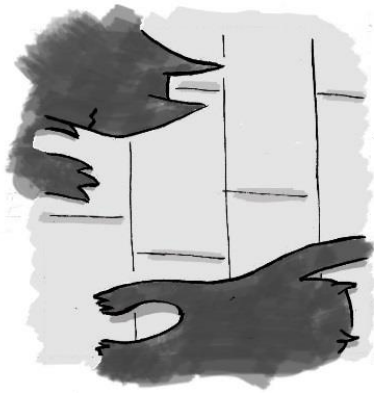
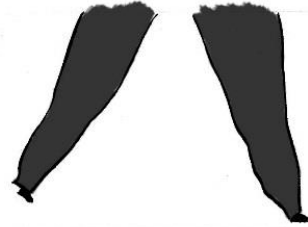


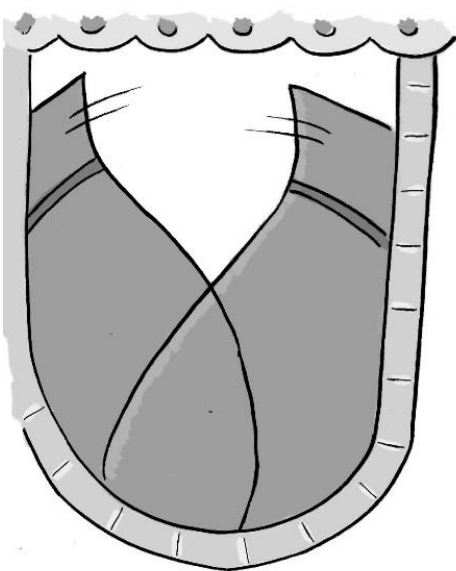
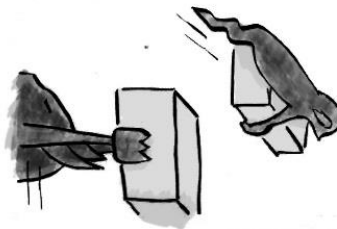
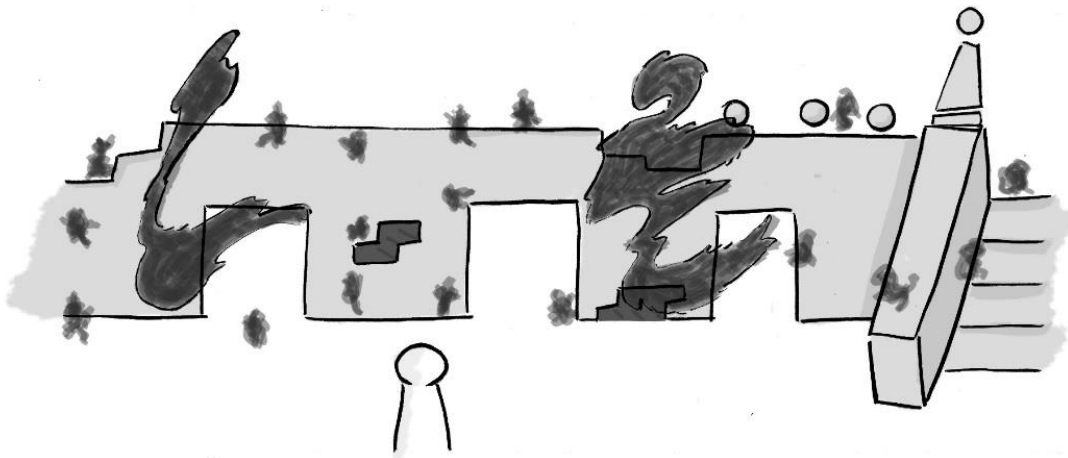


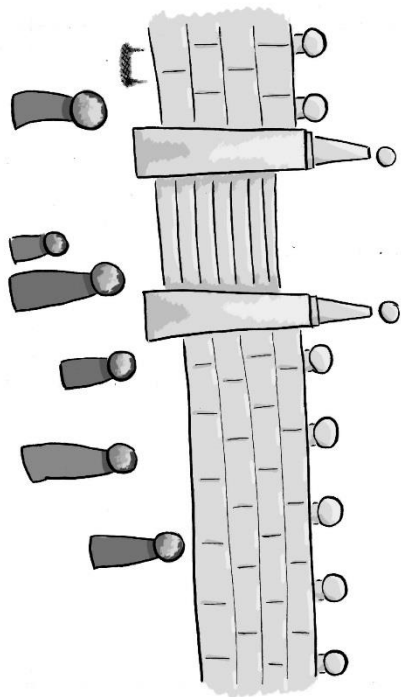
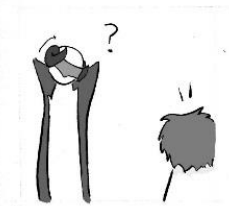
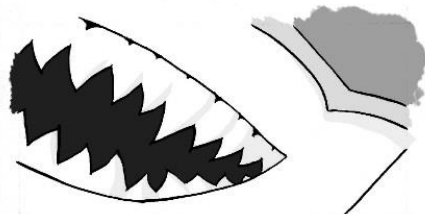
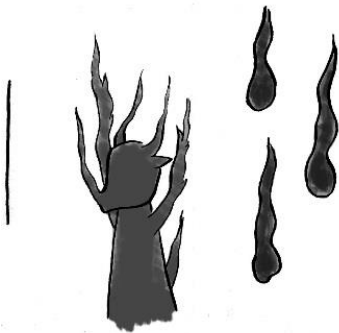
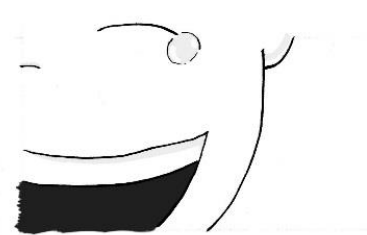
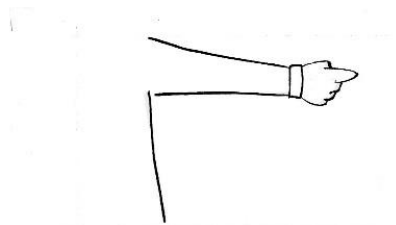


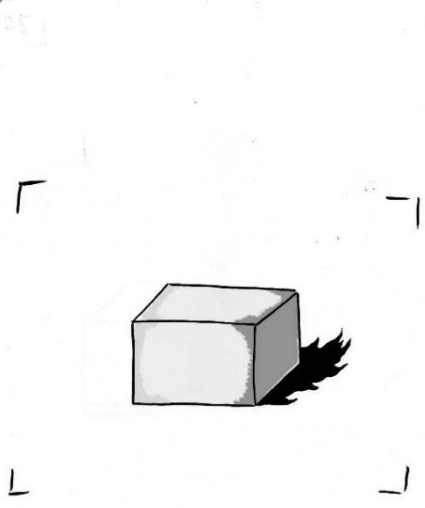




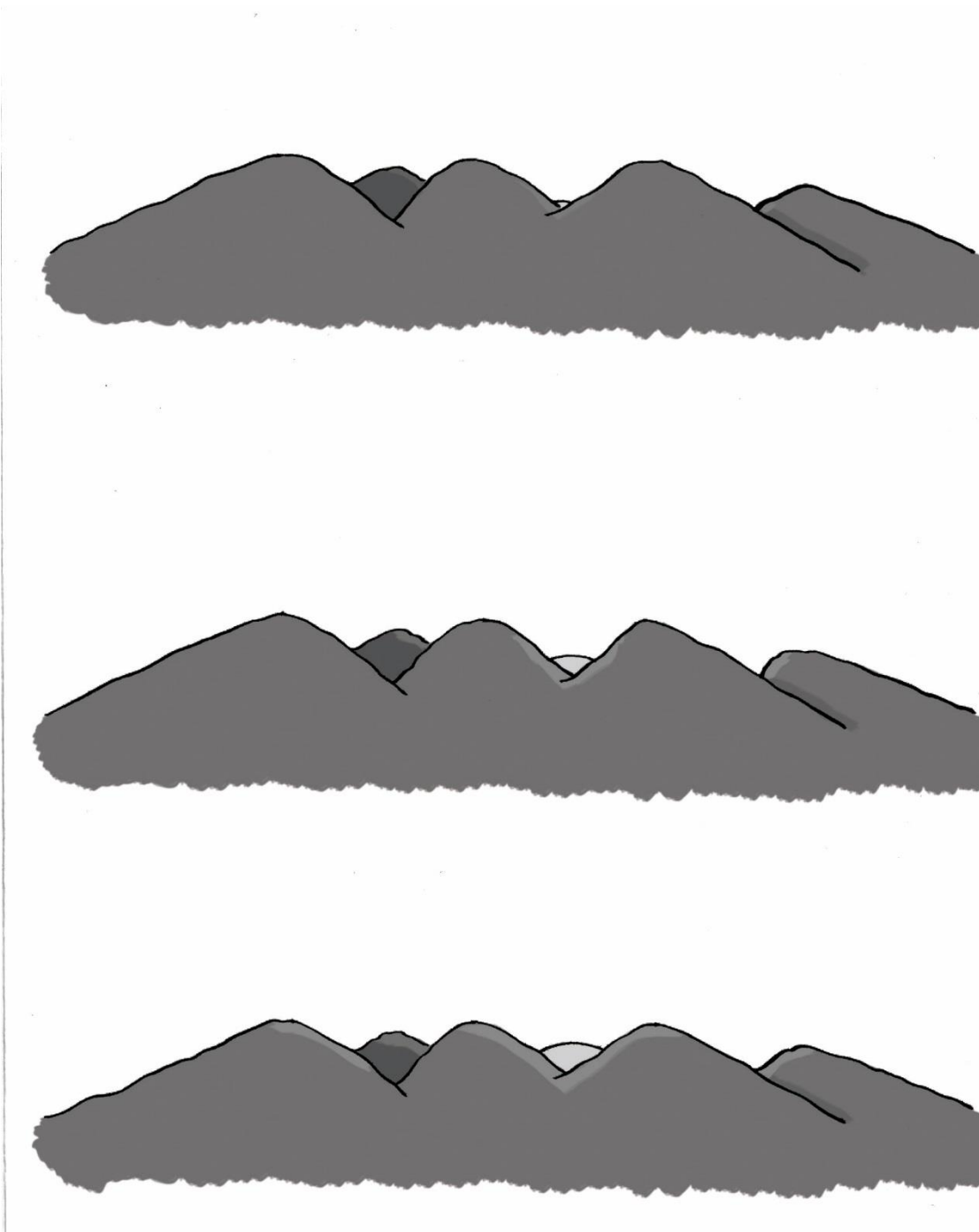


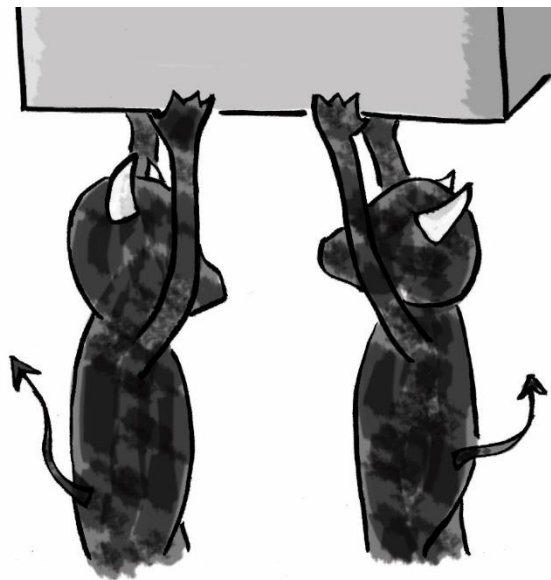
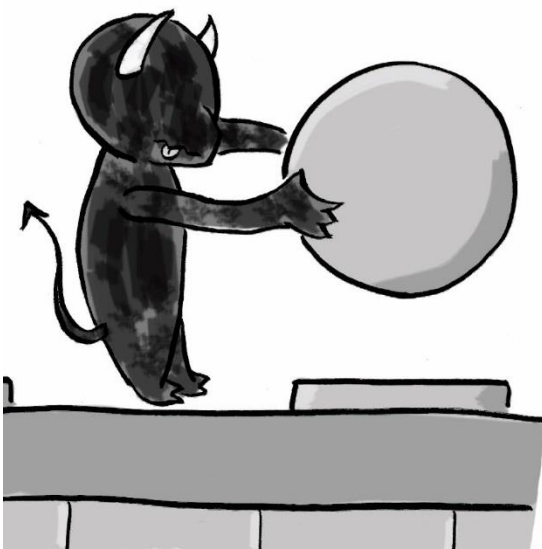
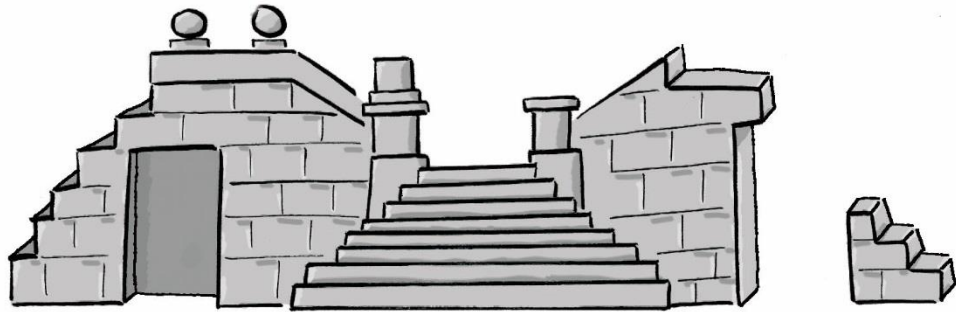


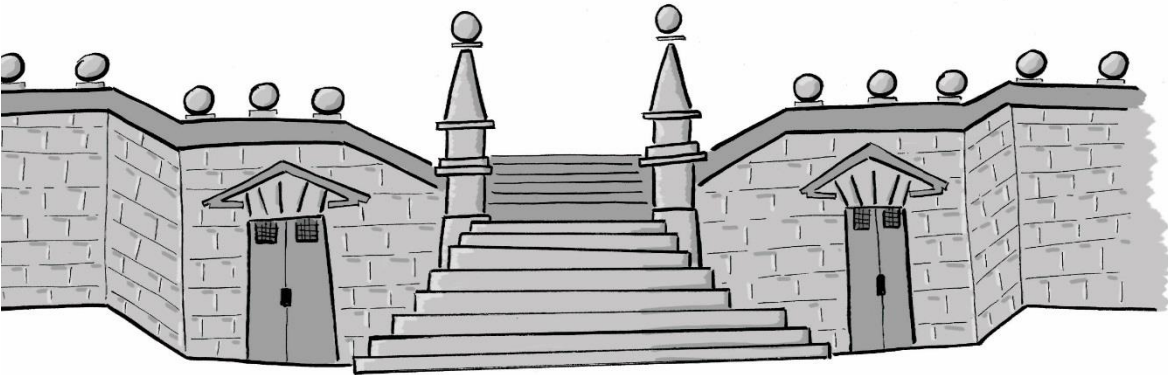
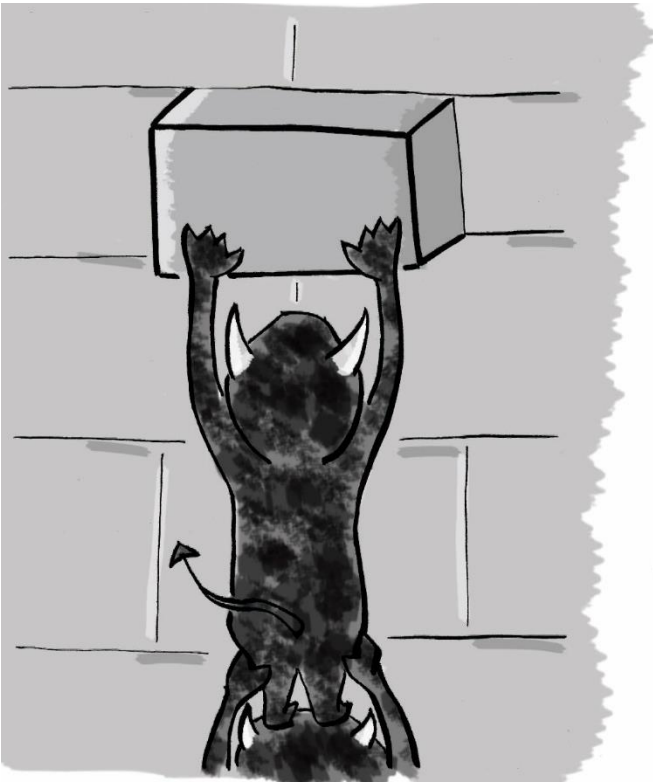


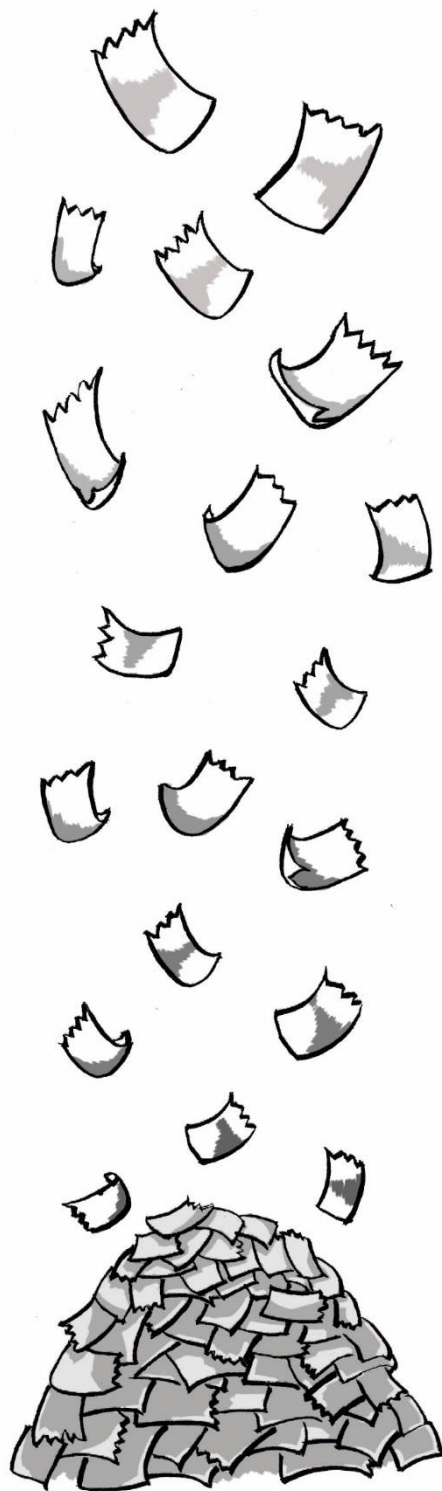
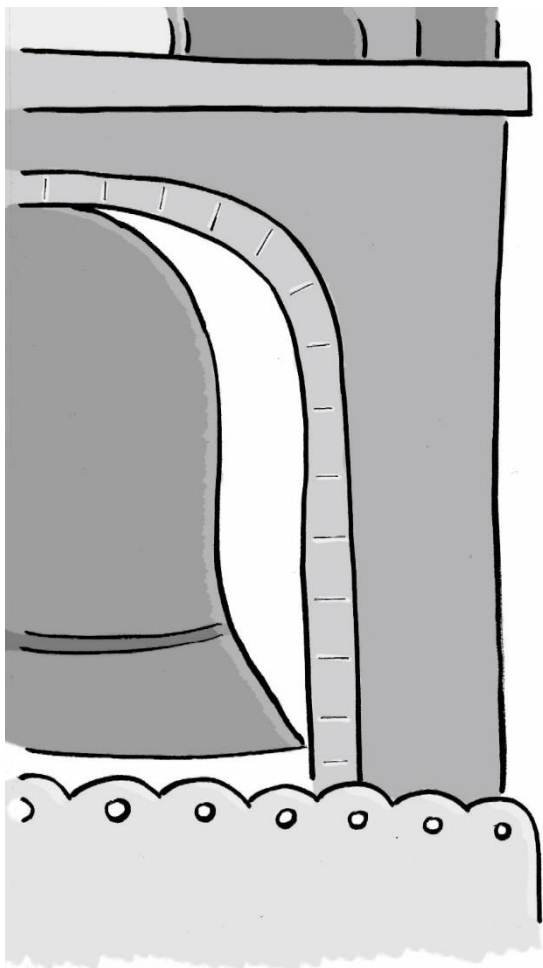


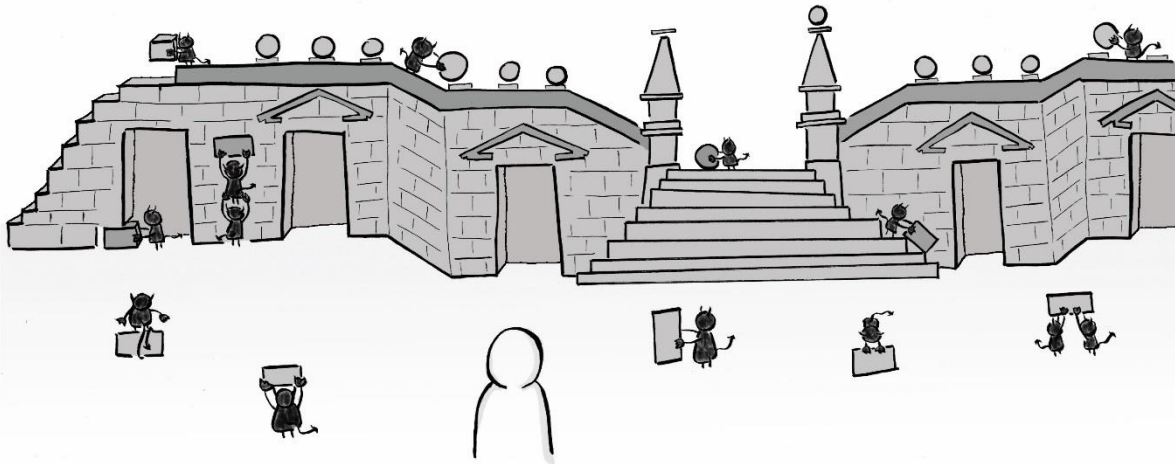
Ilustraciones agregadas tras las correcciones

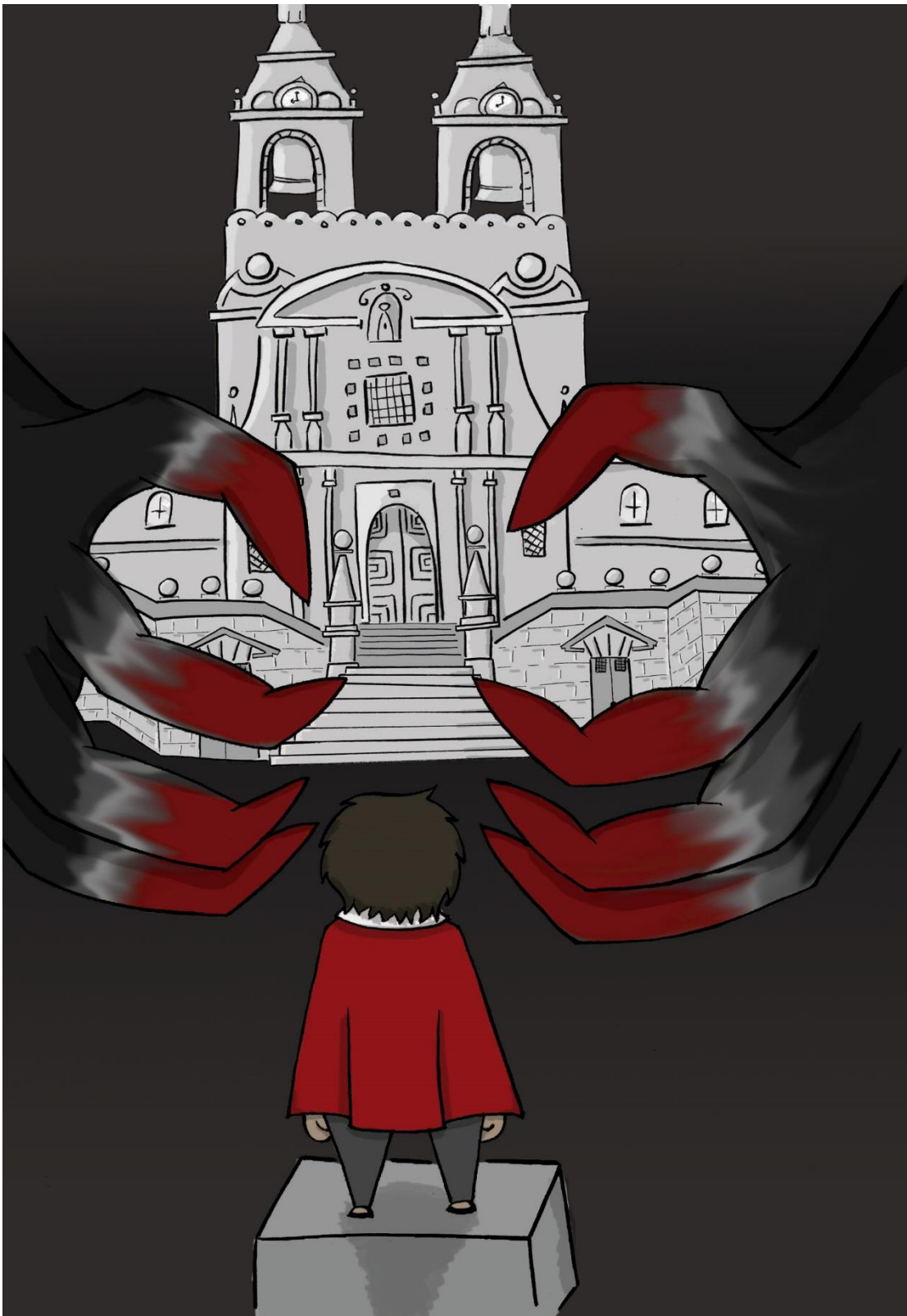








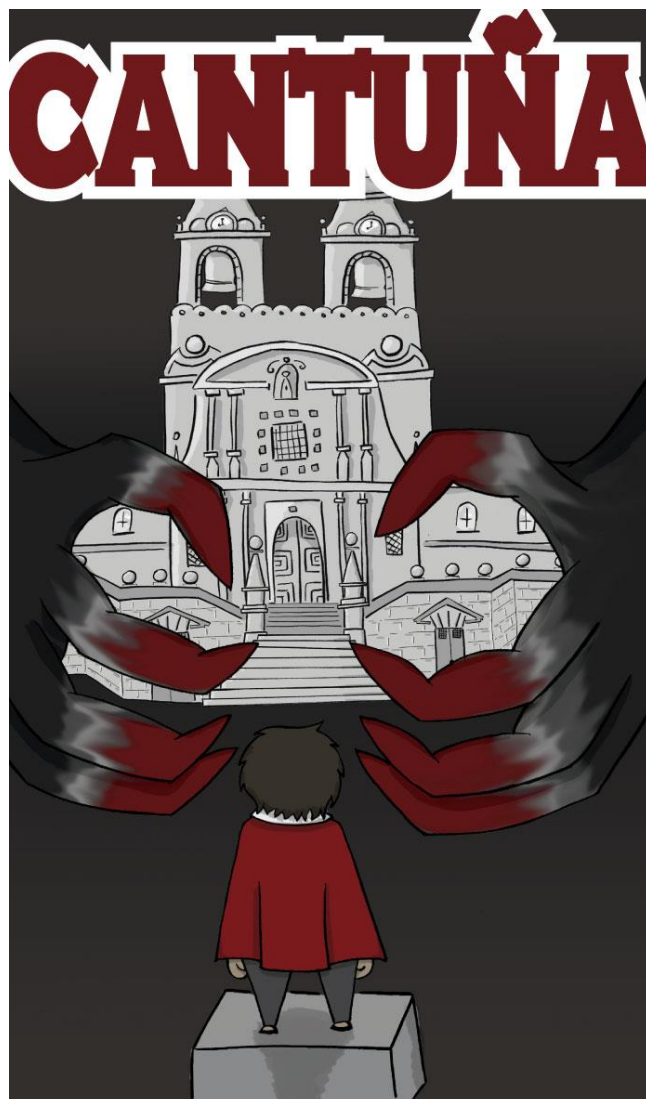




Anexo 4 – Fichas de validación de usuario

<p>¿Entendiste la historia? <input checked="" type="radio"/> Sí <input type="radio"/> No</p> <p>¿Te gustó? <input checked="" type="radio"/> Sí <input type="radio"/> No</p> <p>¿Qué tan fácil fue de leer? Pácil ① 2 3 4 5 difícil</p> <p>¿Qué es lo que más te llamó la atención? <u>los dibujos y la forma en la que la contaron</u></p> <p>¿Alguna vez leiste un cómic sobre alguna leyenda? <input type="radio"/> Sí <input checked="" type="radio"/> No</p>	<p>¿Entendiste la historia? <input checked="" type="radio"/> Sí <input type="radio"/> No</p> <p>¿Te gustó? <input checked="" type="radio"/> Sí <input type="radio"/> No</p> <p>¿Qué tan fácil fue de leer? Pácil ① 2 3 4 5 difícil</p> <p>¿Qué es lo que más te llamó la atención? <u>Por sus grafías</u></p> <p>¿Alguna vez leiste un cómic sobre alguna leyenda? <input type="radio"/> Sí <input checked="" type="radio"/> No</p>
<p>¿Entendiste la historia? <input checked="" type="radio"/> Sí <input type="radio"/> No</p> <p>¿Te gustó? <input checked="" type="radio"/> Sí <input type="radio"/> No</p> <p>¿Qué tan fácil fue de leer? Pácil 1 2 ③ 4 5 difícil</p> <p>¿Qué es lo que más te llamó la atención? <u>creación de fedito el babillo</u></p> <p>¿Alguna vez leiste un cómic sobre alguna leyenda? <input type="radio"/> Sí <input checked="" type="radio"/> No</p>	<p>¿Entendiste la historia? <input checked="" type="radio"/> Sí <input type="radio"/> No</p> <p>¿Te gustó? <input checked="" type="radio"/> Sí <input type="radio"/> No</p> <p>¿Qué tan fácil fue de leer? Pácil ① 2 3 4 5 difícil</p> <p>¿Qué es lo que más te llamó la atención? <u>cuando constaban la leyenda</u></p> <p>¿Alguna vez leiste un cómic sobre alguna leyenda? <input type="radio"/> Sí <input checked="" type="radio"/> No</p>
<p>¿Entendiste la historia? <input checked="" type="radio"/> Sí <input type="radio"/> No</p> <p>¿Te gustó? <input checked="" type="radio"/> Sí <input type="radio"/> No</p> <p>¿Qué tan fácil fue de leer? Pácil 1 ② 3 4 5 difícil</p> <p>¿Qué es lo que más te llamó la atención? <u>El comic estuvo interesante pero falta algunos detalles sobre la trama de la leyenda</u></p> <p>¿Alguna vez leiste un cómic sobre alguna leyenda? <input type="radio"/> Sí <input checked="" type="radio"/> No</p>	<p>¿Entendiste la historia? <input checked="" type="radio"/> Sí <input type="radio"/> No</p> <p>¿Te gustó? <input checked="" type="radio"/> Sí <input type="radio"/> No</p> <p>¿Qué tan fácil fue de leer? Pácil 1 2 ④ 4 5 difícil</p> <p>¿Qué es lo que más te llamó la atención? <u>la historia</u></p> <p>¿Alguna vez leiste un cómic sobre alguna leyenda? <input checked="" type="radio"/> Sí <input type="radio"/> No</p>
<p>¿Entendiste la historia? <input checked="" type="radio"/> Sí <input type="radio"/> No</p> <p>¿Te gustó? <input checked="" type="radio"/> Sí <input type="radio"/> No</p> <p>¿Qué tan fácil fue de leer? Pácil ① 2 3 4 5 difícil</p> <p>¿Qué es lo que más te llamó la atención? <u>la ilustración del diablo y diablitos</u></p> <p>¿Alguna vez leiste un cómic sobre alguna leyenda? <input type="radio"/> Sí <input checked="" type="radio"/> No</p>	<p>¿Entendiste la historia? <input checked="" type="radio"/> Sí <input type="radio"/> No</p> <p>¿Te gustó? <input checked="" type="radio"/> Sí <input type="radio"/> No</p> <p>¿Qué tan fácil fue de leer? Pácil 1 ② 3 4 5 difícil</p> <p>¿Qué es lo que más te llamó la atención? <u>el diablo</u></p> <p>¿Alguna vez leiste un cómic sobre alguna leyenda? <input checked="" type="radio"/> Sí <input type="radio"/> No</p>
<p>¿Entendiste la historia? <input checked="" type="radio"/> Sí <input type="radio"/> No</p> <p>¿Te gustó? <input checked="" type="radio"/> Sí <input type="radio"/> No</p> <p>¿Qué tan fácil fue de leer? Pácil 1 ② 3 4 5 difícil</p> <p>¿Qué es lo que más te llamó la atención? <u>Que me gustan los comics</u></p> <p>¿Alguna vez leiste un cómic sobre alguna leyenda? <input type="radio"/> Sí <input checked="" type="radio"/> No</p>	<p>¿Entendiste la historia? <input checked="" type="radio"/> Sí <input type="radio"/> No</p> <p>¿Te gustó? <input checked="" type="radio"/> Sí <input type="radio"/> No</p> <p>¿Qué tan fácil fue de leer? Pácil ① 2 3 4 5 difícil</p> <p>¿Qué es lo que más te llamó la atención? <u>cuando aparecieron los diablitos</u></p> <p>¿Alguna vez leiste un cómic sobre alguna leyenda? <input type="radio"/> Sí <input checked="" type="radio"/> No</p>

Anexo 5 – Versión final del cómic



Basado en "La tradición de San Francisco" de Federico González Suárez; en la recopilación "Quito: Tradiciones, leyendas y memoria" de Édgar Freire Rubio

Guión, ilustración y edición: Ana María Vacas




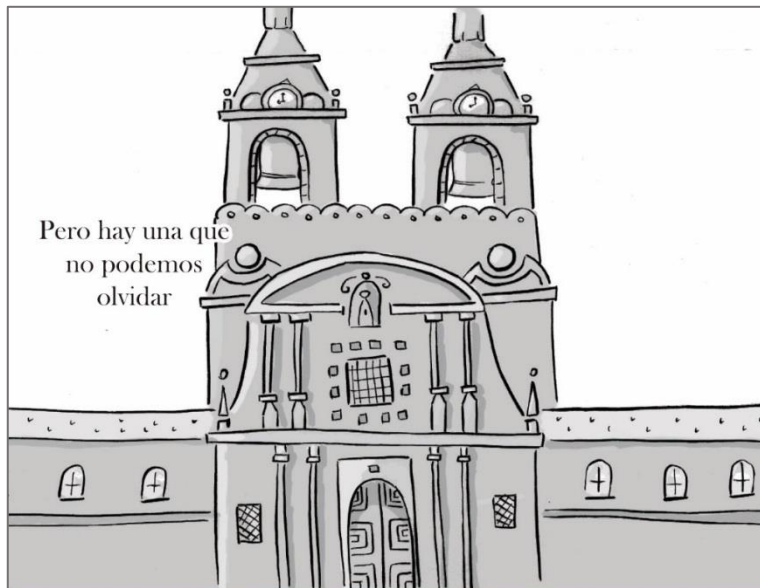
El centro de Quito

Lleno de mitos

tradiciones

y leyendas por doquier

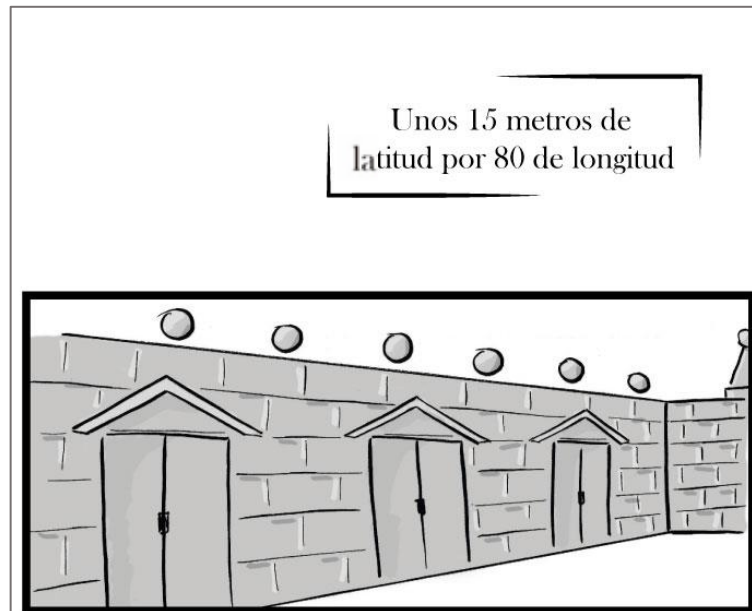
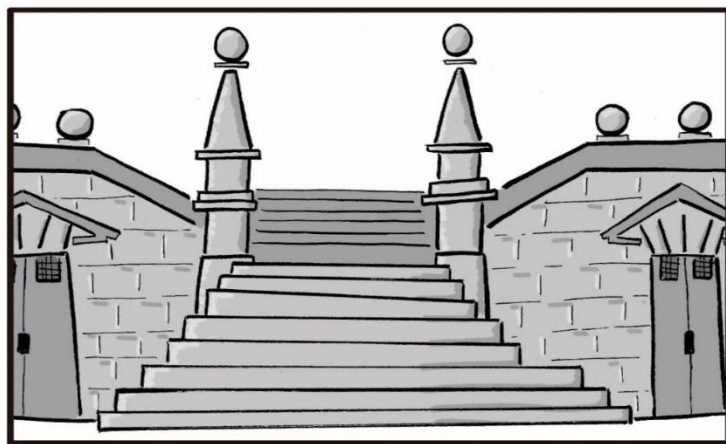




Pero hay una que no podemos olvidar

El atrio de San Francisco

Elevado como tres metros del nivel de la plaza

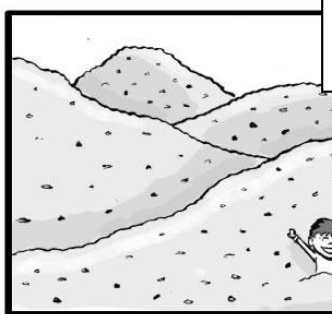


Unos 15 metros de latitud por 80 de longitud

Una obra casi sobre humana

Lo cual nos hace preguntarnos

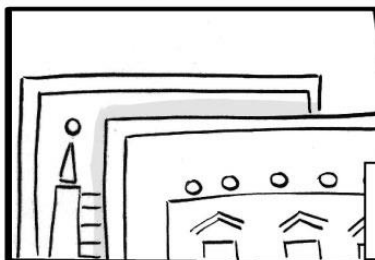
¿Cómo fue construida?



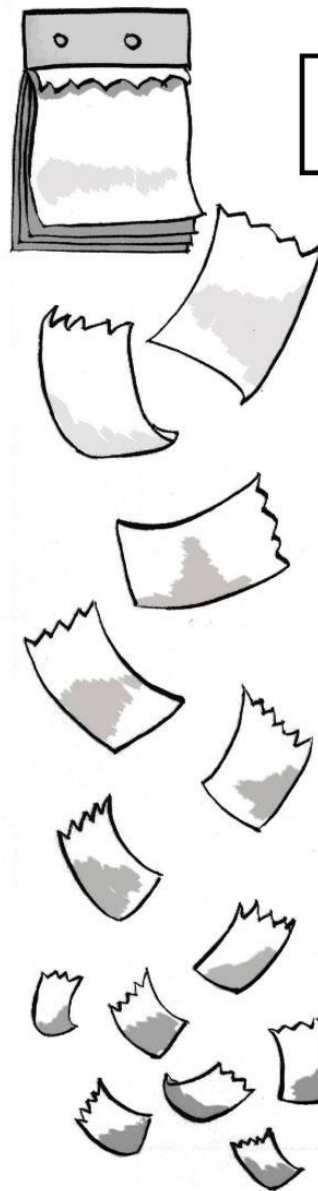
Quizá impulsado por la sed de oro



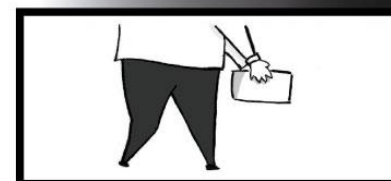
Cantuña firmó el compromiso



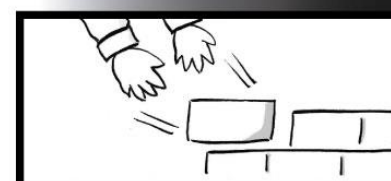
De construir tan grandiosa obra

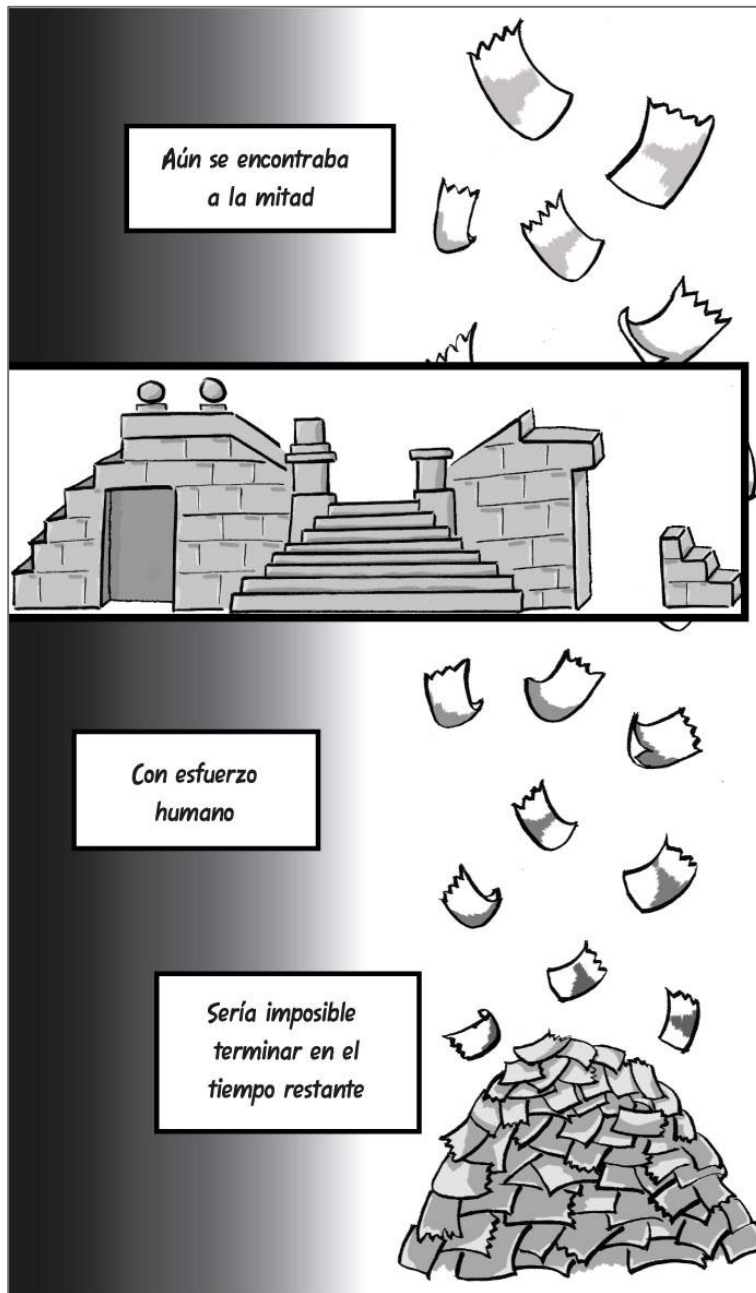


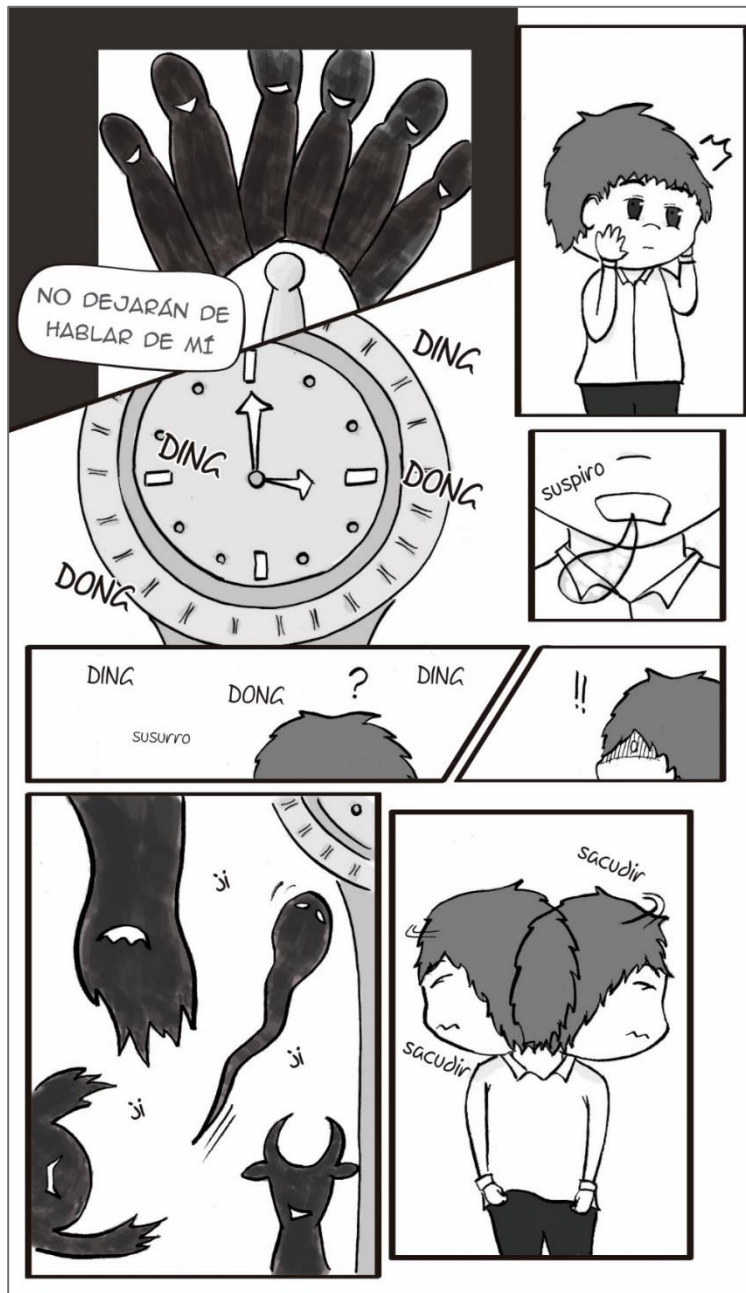
Con el pasar del tiempo la obra avanzaba



Pero al acercarse la fecha de entrega

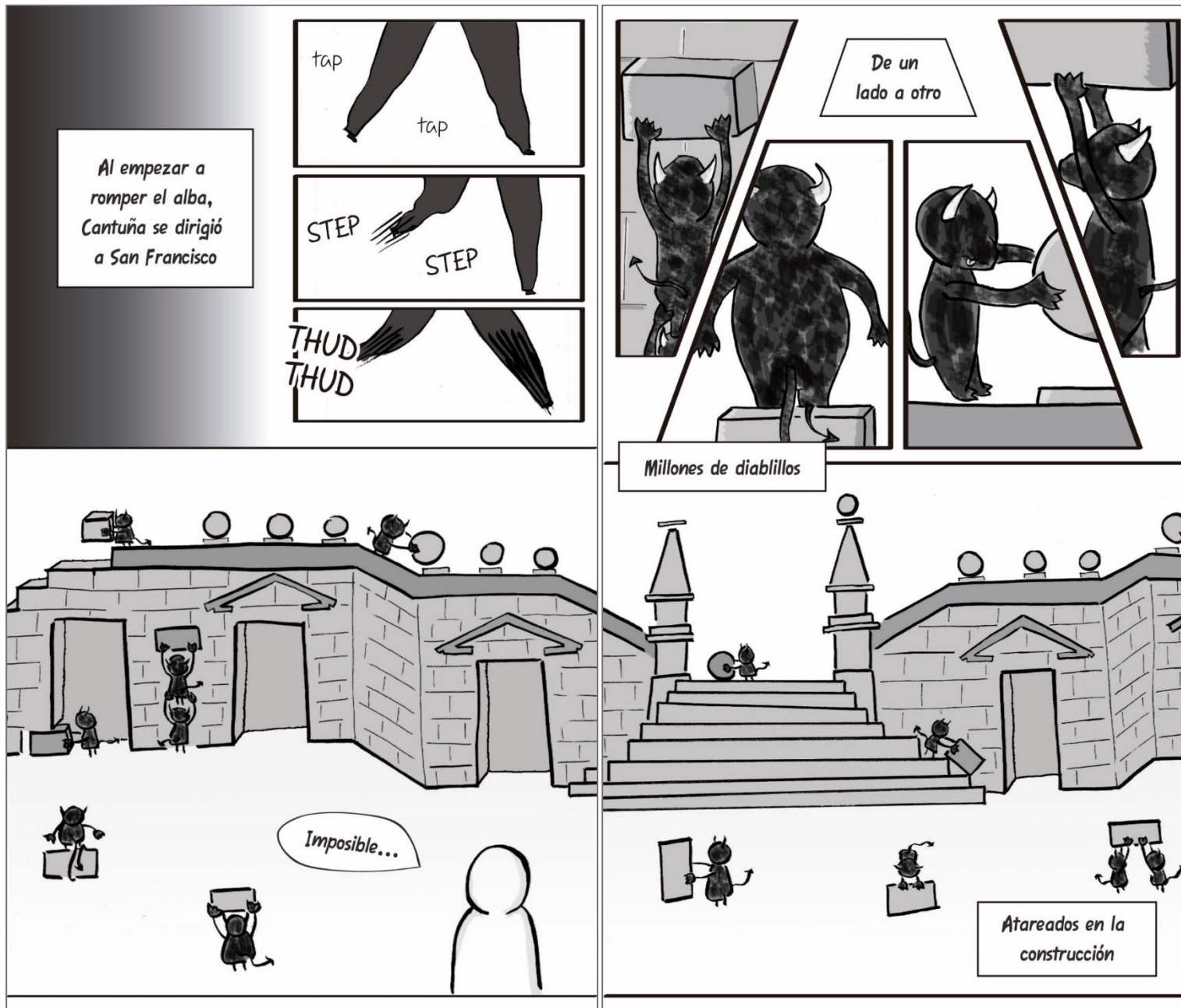






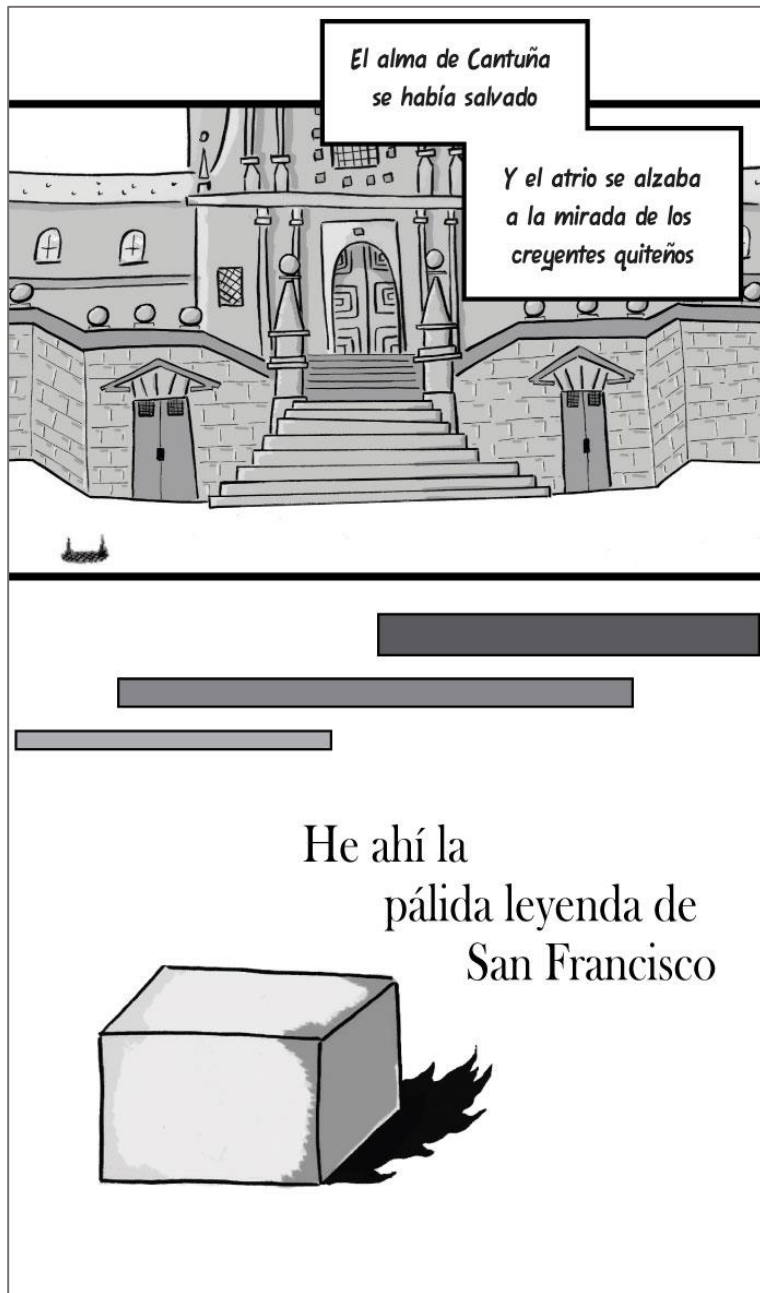


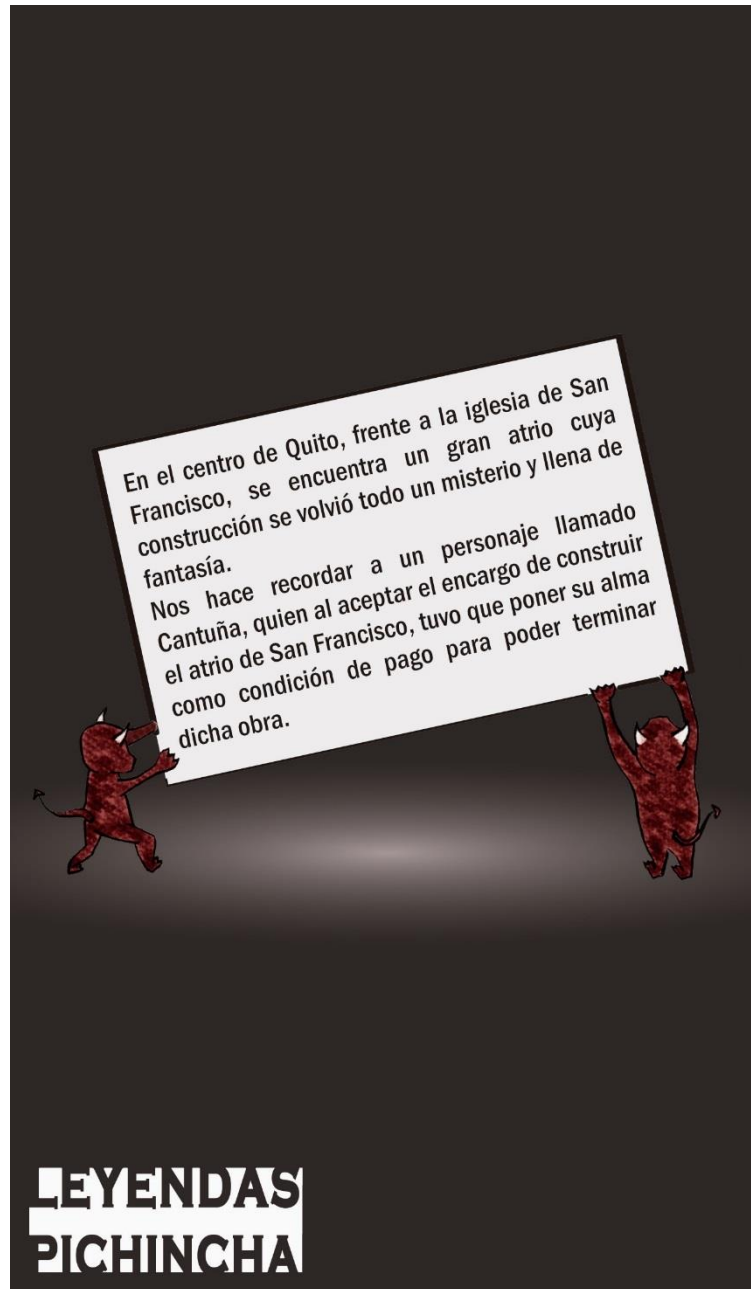












Anexo 6 – Versión final del sitio web



Leyendas de Pichincha x
Seguro | https://www.leyendaspichincha-av.com

Buscar



C

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

- Caballo Volador
- Caballos del Diablo
- Caja Ronca
- Camino de los Ahorcados

- Candelarazo
- Cantuña
- Capa del Estudiante
- Capilla
- Casa
- Casa
- Chulla
- Chuza
- Chuza
- Chuza
- Ciudad
- Colora
- Cómo
- Cóndor y Pastora
- Costumbres
- Cristo de la Agonía
- Cristo de los Andes
- Cronología de las iglesias de Quito
- Cuando Quito era Laguna
- Cucurucho de San Agustín
- Cuento de la Luna
- Curupí

Cantuña



En el centro de Quito, frente a la iglesia de San Francisco, se encuentra un gran atrio cuya construcción se volvió todo un misterio y llena de fantasía. Nos hace recordar a un personaje llamado Cantuña, quien al aceptar el encargo de construir el atrio de San Francisco, tuvo que poner su alma como condición de pago para poder terminar dicha obra.

Home

Search

Aleatorio

Derechos Reservados :: Copyright

Leyendas de Pichincha x
Seguro | <https://www.leyendaspichincha-av.com>



Cantuña

En el centro de Quito, frente a la iglesia de San Francisco, se encuentra un gran atrio cuya construcción se volvió todo un misterio y llena de fantasía.

Nos hace recordar a un personaje llamado Cantuña, quien al aceptar el encargo de construir el atrio de San Francisco, tuvo que poner su alma como condición de pago para poder terminar dicha obra.



Leer

Home
Search
Aleatorio

Derechos Reservados :: Copyright

Leyendas de Pichincha x
Seguro | https://www.leyendaspichincha-av.com

Para ir a la siguiente página haz clic en la hoja del lado derecho.

Para regresar a la página anterior haz clic en la hoja del lado izquierdo.

Para ir a la página de descripción de la leyenda haz clic sobre mí.

CANTUÑA

Home
Search
Aleatorio

Derechos Reservados :: Copyright

Leyendas de Pichincha x
Seguro | <https://www.leyendaspichincha-av.com>

2

Basado en "La tradición de San Francisco" de Federico González Suárez; en la recopilación "Quito: Tradiciones, leyendas y memoria" de Edgar Freire Rubio

Guión, ilustración y edición: Ana María Vacas

3

El centro de Quito

Lleno de mitos

tradiciones

y leyendas por doquier

Home

Search

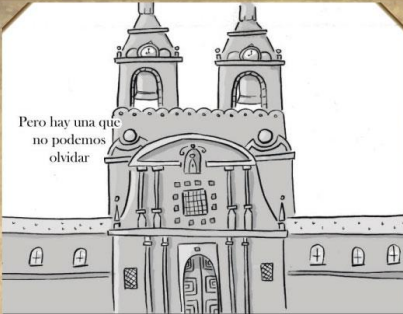
Aleatorio

Derechos Reservados :: Copyright

Leyendas de Pichincha x

Seguro | <https://www.leyendaspichincha-av.com>

Pero hay una que no podemos olvidar



El atrio de San Francisco

Elevado como tres metros del nivel de la plaza



Unos 15 metros de latitud por 80 de longitud



Una obra casi sobre humana

Lo cual nos hace preguntarnos

4

5

Derechos Reservados :: Copyright

Home icon

Search icon

Aleatorio icon

Leyendas de Pichincha x
Seguro | <https://www.leyendaspichincha-av.com>

¿Cómo fue construida?

Quizá impulsado por la sed de oro

Cantuña firmó el compromiso

De construir tan grandiosa obra

Con el pasar del tiempo la obra avanzaba

Pero al acercarse la fecha de entrega

6 7

Home, Search, Aleatorio

Derechos Reservados :: Copyright

Leyendas de Pichincha x
Seguro | <https://www.leyendaspichincha-av.com>

Aún se encontraba a la mitad

Con esfuerzo humano

Sería imposible terminar en el tiempo restante

8

FALTANDO 18 HORAS...

pasos

pasos

dolor agudo

hupp

hupp

¿AHORA QUE PASARÁ CONMIGO?

IRÉ A PRISION

9

Aleatorio

Derechos Reservados :: Copyright

Leyendas de Pichincha x
Seguro | <https://www.leyendaspichincha-av.com>

¿SERÁ POSIBLE?

¡SI FUI ESCUCHADO!

...

¿PERO QUE...?

CANTUÑA

12

Si QUIÉ ES TU DOLOR

Y YO PUEDO CONSOLARTE

ANTES DE QUE LLEGUE EL ALBA, EL ATRIO ESTARÁ CONQUISTADO

PERO A CAMBIO, REALIZARÁS UN TRATO CONMIGO

YO SOY LUZPEL Y QUIERO TU ANIMA

¿ACEPTAS?

13

Home

Search

Aleatorio

Derechos Reservados :: Copyright

Leyendas de Pichincha x
Seguro | <https://www.leyendaspichincha-av.com>

tomar aire

soñar

¡ACEPTO!

PERO SI AL RAYAR EL ALBA,
ANTES DE QUE SE EXTINGA
LA ÚLTIMA CAMPANA DEL
AVE MARIA...

... NO ESTÁ CONSTRUIDO EL
ÁTICO, SI FALTA ALGUE SEA
UNA SOLA PIEDRA,
EL CONTRATO SERÁ NULO

¿QUÉ HE HECHO?

¿QUÉ HE HECHO?

Caer

Cantuña continuó lamentándose
mientras pedía al cielo perdón por
su culpa y remedio para su alma

14

15

Derechos Reservados :: Copyright

Leyendas de Pichincha x
Seguro | <https://www.leyendaspichincha-av.com>

Al empezar a romper el alba, Cantuña se dirigió a San Francisco

tap
tap

STEP
STEP

THUD
THUD

De un lado a otro

Millones de diablillos

Imposible...

Atareados en la construcción

16 17

Derechos Reservados :: Copyright

Leyendas de Pichincha x
Seguro | <https://www.leyendaspichincha-av.com>

18

Luzbel celebraba su triunfo

HE HE HE

Mientras Cantuña rezaba por su alma

19

DONG DONG DONG

¡VICTORIA!

FALTA UNA PIEDRA

Aleatorio

Derechos Reservados :: Copyright

Leyendas de Pichincha x
Seguro | <https://www.leyendaspichincha-av.com>

20

21

Aleatorio

Derechos Reservados :: Copyright

Leyendas de Pichincha x
Seguro | <https://www.leyendaspichincha-av.com>

El alma de Cantuña se había salvado

Y el atrio se alzaba a la mirada de los creyentes quiteños

He ahí la pálida leyenda de San Francisco

En el centro de Quito, frente a la iglesia de San Francisco, se encuentra un gran atrio cuya construcción se volvió todo un misterio y llena de fantasía. Nos hace recordar a un personaje llamado Cantuña, quien al aceptar el encargo de construir el atrio de San Francisco, tuvo que poner su alma como condición de pago para poder terminar dicha obra.

LEYENDAS PICHINCHA

22 23

Home Search Aleatorio

Derechos Reservados :: Copyright

