



FACULTAD DE COMUNICACIÓN Y ARTES AUDIOVISUALES

CUENTO INFANTIL ILUSTRADO POP UP "LA PIEDRA QUE FALTÓ", BASADO
EN LA LEYENDA DE CANTUÑA

Trabajo de titulación presentado en conformidad con los
requisitos establecidos para optar por el título de
Tecnólogo en Animación Digital Tridimensional

Profesor guía
Harold Ricardo Palacios Cárdenas

Autor
Ronald Paúl Mármol Vaca

Año
2018

DECLARACIÓN DEL PROFESOR GUÍA

"Declaro haber dirigido el trabajo, Cuento infantil ilustrado pop up "La piedra que faltó", basado en la leyenda de Cantuña, a través de reuniones periódicas con el estudiante Ronald Paúl Mármol Vaca, en el semestre 2018-3, 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"

Harold Ricardo Palacios Cárdenas
Tec. Diseño Gráfico y Comunicación Visual
C.I: 1710679885

DECLARACIÓN DEL PROFESOR CORRECTOR

"Declaro haber revisado este trabajo Cuento infantil ilustrado pop up "La piedra que faltó", basado en la leyenda de Cantuña del estudiante Ronald Paúl Mármol Vaca, en el Trimestre 2018-3, dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajos de Titulación".

Diego Alberto Latorre Villafuerte
Tec. Diseño Gráfico y Comunicación Visual
C.I: 1711434421

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”.

Ronald Paúl Mármol Vaca
C.I: 1720475639

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a mi esposa e hijo por ser el motor de inspiración y aspiración, a mis padres, por su apoyo incondicional y a quienes de una u otra forma estuvieron siempre apoyándome en la realización de este proyecto.

DEDICATORIA

Dedicado a mi Esposa Johanna y a mi Hijo Leandro Jahel, quienes siempre confiaron en mí, son el motor que mueve e inspira a que cada día me supere.

A mis padres Aníbal y Adriana por su respaldo y apoyo incondicional.

A mis hermanos, Cristian y Miguel primos/as, tíos/as, abuelitos y a quienes de una u otra forma siempre estuvieron brindándome su apoyo...

Especialmente se lo dedico a Mis abuelitas Charito y Lola y a mis tíos Carlos y Franco a quienes los amo por todo lo que me enseñaron y compartieron conmigo

RESUMEN

Este proyecto está enfocado en recuperar y fomentar la leyenda tradicional de Cantuña, mediante la realización del cuento infantil pop up, dirigido a niños y niñas entre 4 y siete años, ilustrado mediante software digitales, generando material didáctico de calidad, el mismo que podrá ser distribuido y comercializado en las unidades educativas, librerías de la ciudad.

La investigación de este proyecto se centra en la problemática generada por la era digital en la que se vive, la poca difusión y la falta de interés de la niñez han llevado al declive de las leyendas y tradiciones.

Para sustentar la información del proyecto se buscó apoyo en fuentes bibliográficas, y sitios web, así como métodos de observación, entrevistas a profesionales relacionados al tema, el material recopilado aportó de manera eficaz a las exigencias y requerimientos de este proyecto.

El objetivo de difundir la leyenda por medio del cuento ilustrado es tratar de que desde pequeños se los pueda incentivar a la lectura y causar en ellos el interés por conocer más sobre las leyendas, costumbres, tradiciones, que son partes sustanciales de la cultura un pueblo.

ABSTRACT

This project is focused on retrieving and promote the traditional legend de Cantuña, through the implementation of the children's story pop up, aimed at children between 4 and 7 years, illustrated by digital software, generating quality material, which may be distributed and marketed in the educational units, libraries of the city.

The investigation of this project focuses on the problems generated by the digital age in which we live, the lack of dissemination and the lack of interest of the children have led to the decline of the legends and traditions.

to support the project information is sought support from bibliographic sources, and web sites, as well as methods of observation, interviews with professionals related to the theme, the material compiled contributed effectively to the demands and requirements of this project.

The aim of spreading the legend through the illustrated story is that from small to encourage reading and cause in them an interest in knowing more about the legends, customs, traditions, which are significant parts of the culture of a people

INDICE

INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I	2
1.EL PROBLEMA	2
1.1. Planteamiento del problema.....	2
1.1.1 Formulación del Problema.....	2
1.1.2. Preguntas Directrices	3
1.2. Objetivos	4
1.2.1. Objetivo General.....	4
1.2.2. Objetivos Específicos	4
1.3 Justificación	5
1.4 Alcance	5
CAPÍTULO II	6
2.MARCO TEÓRICO	6
2.1. Antecedentes	6
2.2. Fundamentación Teórica.....	8
2.2.1. La Leyenda de Cantuña.	8
2.2.2. El Cuento.....	9
2.2.3. El Cuento Ilustrado su elaboración.....	10
2.2.4. El cuento infantil y sus características.....	11
2.2.5. La Importancia de los cuentos infantiles en los niños y niñas.	12
2.2.6. Origen de la Literatura infantil:	13
2.2.7. Ilustración Infantil.....	15
2.2.8. La Narrativa del Cuento.....	18
2.2.8.1 Narración.....	18
2.3. Definición de términos técnicos.....	19
2.4. Fundamentación Legal.....	19
CAPÍTULO III	21
3.METODOLOGÍA.....	21
3.1 Diseño de la Investigación	21
3.2. Grupo Objetivo	21
3.3. Técnicas e Instrumentos de recolección de datos.....	21
□ Recopilación Documental.....	22
□ Entrevista	22

□ Observación	22
3.4. Técnicas para el procesamiento de datos y análisis de resultados	22
3.5. Caracterización de la Propuesta	22
3.5.1. Sinopsis	22
3.5.2. Presentación del producto	22
3.5.3. Idea Original	23
3.5.4 Referencias de estilo gráfico	24
3.5.5. Paleta de Colores	25
3.5.6. Tipografía	26
CAPÍTULO IV	27
4. ASPECTOS ADMINISTRATIVOS	27
4.1. Recursos.....	27
4.1.1. Recursos Humanos	27
4.1.2. Recursos Técnicos	27
4.1.3. Recursos Materiales	28
4.1.4. Recursos Económicos	28
4.2. Presupuesto de Gastos.....	28
4.3. Costos Administrativos.....	29
4.4 Costo de Producción.....	31
4.4 Cronograma.....	31
CAPÍTULO V	32
5.Desarrollo del Producto Audiovisual	32
5.1. Preproducción.....	32
5.1.1. Propuesta Gráfica.....	32
5.1.2. Texto del Cuento	32
5.1.3. Técnica Aplicada	33
5.1.4 Diseño de personajes	33
5.1.6. Storyboard.....	40
5.1.7. Estructura de los Tres Actos.....	41
5.1.8. Punto de Trama	41
5.1.9 Tipo de línea.....	42
5.1.10 Creación del isotipo del cuento.....	42
5.2. Producción.....	45
5.2.1 Bocetos.....	45
5.2.2 ilustración Digital.....	47
5.2.3 Pintura Digital	48
5.3. Postproducción	49
5.3.1 Maquetación	49
5.3.2 Diagramación	49
5.3.3 Armado	50

5.3.2 Impresión.....	56
CAPÍTULO VI.....	57
6.Conclusiones y Recomendaciones	57
6.1 Conclusiones	57
6.2. Recomendaciones	57
REFERENCIAS	58
ANEXOS	60

INTRODUCCIÓN

En la actualidad el uso de internet, video juegos, celulares, Tablet, en si la tecnología ha desplazado a las actividades tradicionales, juegos, lecturas, narraciones el interés cada vez es menor, las nuevas generaciones se adaptan a la era cibernética en la que se están desarrollando y desenvolviendo con mucha facilidad. Hace algunas décadas era común escuchar una leyenda y transportarse en ella a un mundo de fantasía, que ahora ha sido remplazado con el cine la televisión mostrando una cultura ajena externa al terruño.

La investigación de este proyecto genera la búsqueda de información relevante y necesaria acerca de la leyenda, todo lo relacionado con la recuperación y difusión de esta, además de conocer los métodos técnicos y artísticos que se requiere para elaborar un cuento ilustrado y el mecanismo que se utilizara para el uso de estilo pop up.

El Objetivo del proyecto, es la difusión de la leyenda mediante la elaboración del cuento ilustrado, generar entretenimiento en el lector, cautivarlo y transportarlo a un mundo de fantasía, pretendiendo con ello provocar mayor interés sobre las leyendas, con narraciones como se realizaban unas décadas atrás.

CAPÍTULO I

1.EL PROBLEMA

1.1. Planteamiento del problema

En estos días debido a la escasa difusión las leyendas y tradiciones se están quedando rezagadas, esto debido a la era tecnológica.

En la actualidad a los niños y niñas, les resulta muy fácil el uso de la tecnología, demostrando a su vez poco interés por la narración de leyendas, cuentos, juegos tradicionales.

Las leyendas en la época de la Colonia eran contadas o tenía el propósito de establecer una especie de moraleja, básicamente, si la persona era cuidadosa de los buenos modales, le iba bien en la vida, caso contrario estaba sujeto a encontrarse con cualquiera de los personajes míticos. Con el pasar del tiempo y la llegada del turismo estas también fueron compartidas con los extranjeros usadas como marketing.

Al rescatar y difundir las leyendas por medio del cuento ilustrado, enfocando su elaboración para los niños, permitirá que desde pequeños se pueda incentivar a la lectura y causar en ellos el interés por las leyendas, cuentos o tradiciones de su tierra, pudiendo ser éstas adaptadas a los medios digitales modernos.

1.1.1 Formulación del Problema

Es evidente que el avance tecnológico ha influido en las últimas generaciones, a quienes se los refiere como “millennials”, identificados así por la utilización en el uso de tecnología e Internet, experimentando en ellos un declive cultural

en el que prevalecen intereses comerciales y se van perdiendo valores, costumbres, tradiciones.

¿Puede un cuento ilustrado despertar el interés o expectativa con mayor facilidad en los niños y niñas para convertirse en uno de los medios comunicacionales

más idóneos que transmita fácilmente elementos de identidad cultural como la leyenda?

“La piedra que faltó”, al ser presentada a manera de narración ilustrada, aspira a que se convierta en una herramienta didáctica para niños y niñas a fin de difundir y retomar las leyendas y tradiciones de la cultura.

1.1.2. Preguntas Directrices

¿Sobre qué trata la leyenda de Cantuña y que mensaje deja al receptor?

¿Qué es necesario investigar para la realización del cuento ilustrado y su elaboración?

¿Cuáles serían las técnicas procesos y recursos más eficaces para la ilustración del cuento y flujo de trabajo?

¿Cuál sería la narrativa que se debe emplear para contar el cuento y transmitir el mensaje correctamente?

¿Cómo se puede evaluar el alcance e impacto que tendría la realización del cuento en los niños y niñas?

.

1.2. Objetivos

1.2.1. Objetivo General.

Producir un cuento ilustrado “La piedra que faltó”, basado en la leyenda quiteña de Cantuña, mediante técnicas digitales y recursos de diseño con la finalidad de retomar y difundir las leyendas tradicionales.

1.2.2. Objetivos Específicos

- Recopilar información sobre temas relacionados con la leyenda quiteña de Cantuña y la elaboración de cuentos ilustrados.
- Desarrollar la preproducción del cuento ilustrado, estructurar un story board, referencias de mood board, paleta de color, tipo de línea uso de tipografía, formas, shot de color, referencias de artistas, así como la realización de model sheet de personajes y escenarios en los que se desenvolvería la trama de la leyenda.
- Diseñar los escenarios y personajes del cuento mediante las herramientas digitales de diseño, edición de imagen, (Ilustrador Photoshop), aplicando las diferentes técnicas de ilustración digital.
- Realizar los lineamientos de estilos y ortotipografía, así como la edición y corrección de color del cuento.
- Utilizar el cuento infantil para retomar el interés de los niños y niñas en la lectura sobre los libros impresos.

1.3 Justificación

El avance tecnológico ha influido en las últimas generaciones, desplazando de cierta manera a los cuentos, leyendas, que son parte de una cultura generacional en la que la imaginación juega un papel preponderante. Por lo tanto la realización de un cuento ilustrado permitirá difundir aquellos legados que forman parte de la cultura de un pueblo.

1.4 Alcance

El cuento será de características ilustrativa-narrativa, tipo pop art, el mismo tendrá

un tiempo de lectura de 10 minutos, se encuentra en forma de libro empastado estilo pop up, el cual será elaborado con las herramientas de diseño como son Adobe Ilustrador, Adobe Photoshop, está dirigido para niñas y niños comprendidos en la edad de 4 a 7 años.

CAPÍTULO II

2.MARCO TEÓRICO

2.1. Antecedentes

La leyenda es considerada como una narrativa que trata sobre hechos no reales compuestos por algo de fantasía adaptada a la realidad sobre personajes relacionados a las tradiciones de una cultura en particular, es decir, es aquella relación de sucesos que tienen más de maravillosos que de verdaderos.

Durante la época de la Colonial la narración de leyendas en particular formó parte de la cultura urbana de aquel tiempo, cuya finalidad fue generar moralidad, ética, entre sus habitantes.

Existe un sinnúmero de leyendas, cuentos y tradiciones ancestrales en cada rincón del país, que al ser narradas o contadas de generación en generación el ingenio popular va dejando sus huellas al punto que se han convertido en historias un tanto ficticias o reales.

Este proyecto se basa en la leyenda Quiteña de Cantuña, cabe destacar que hoy en día escasas librerías cuentan con material impreso referente a leyenda en mención, esto debido a su poca difusión, puesto que con el pasar de los años y el avance tecnológico, resulta evidente el declive del cuento o libro impreso.

Leyendas y cuentos populares han ido paulatinamente perdiendo su espacio, resultando lamentablemente desconocidos en ciertos casos y olvidados en otros por las generaciones contemporáneas, quienes por no decir lo menos ignoran o desconocen la trama de cómo el indígena Cantuña salvo su alma, al haber incumplido el diablo su pacto de construir hasta el cantar del gallo el Atrio de San Francisco, dejando un legado para aquella época en la que primaba lo religioso, que el arrepentimiento del indígena permitiera que Dios imponga su poder sobre Lucifer.

En la actualidad se lo puedo concebir el mensaje de Cantuña como aquel referente de valores, responsabilidad y trabajo acompañado de la moraleja o adagio popular que recomienda a no comprometernos en hacer algo que no vamos a cumplir.

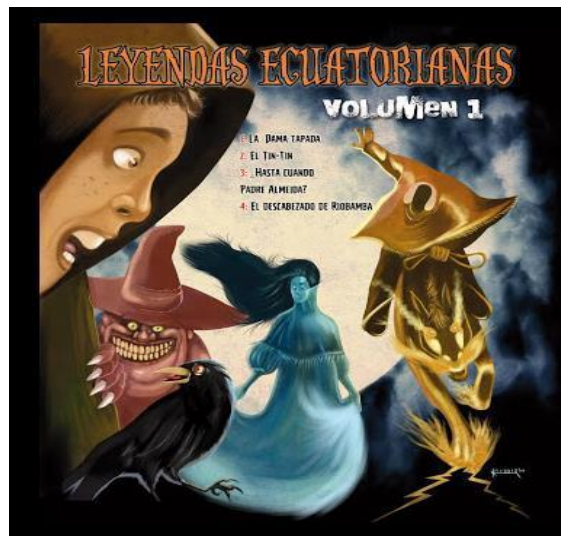


Figura1. *Portada de la revista Leyendas Ecuatorianas* Tomado de Diario Super

En 1845, Heinrich Hoffman creó *Der Struwwelpeter* para su hijo en respuesta a lo que percibió como la falta de buenos libros para niños. El libro se hizo muy popular entre niños y adultos.



Figura 2. *The Struwwelpeter Pop-Up (Kickstarter)*. Tomado de Best PopUp Book

En 2009, Daniel Pazmiño Arias realizó un proyecto basado en la popular leyenda de Cantuña, realizó un cortometraje animado en 2D dirigida al público infantil y juvenil, con un tiempo aproximado de duración de 5 minutos, con el objetivo de rescatar las leyendas de Quito.



Figura 3. *Ilustración de personajes el diablo y Cantuña.* Tomada de Pazmiño D. 2009 *Leyenda Animada Quito* Repositorio UDLA

2.2. Fundamentación Teórica

2.2.1. La Leyenda de Cantuña.

Más allá de la leyenda existe la información oficial que nos habla sobre la verdadera historia de Francisco Cantuña, quien vivió en el siglo XVII, nacido en Sangolquí, hijo de Domingo Cantuña y María Pillampaña casado por dos ocasiones, procreo 9 hijos. Maestro Herrero y Cerrajero dueño de propiedades y extensas tierras, llegó a tener prestigio social y riquezas abundantes, tanto que a su muerte dejó herencia a sus hijos.

Su nexa con la comunidad franciscana inicia el 3 de noviembre de 1668, cuando adquirió los derechos de espacio de capilla y sepultura para él y sus descendientes, al interior de la capilla de Santa Vera Cruz de los Naturales o de la Dolorosa (actual Capilla de Cantuña).

Para pagar estos derechos realizó varios trabajos de herrería para el convento. En la lápida que se encuentra empotrada en la pared consta el año 1669 año en el que se le otorgó el derecho definitivo de su capilla y sepultura, en 1684 fue nombrado veedor de los herreros y más tarde alcalde del mismo gremio, el 16 de febrero de 1669 firma como autor de las puertas que dan ingreso a las porterías de este convento, posible fallecimiento el mismo año.

Fue durante el siglo XVIII que luego de su muerte, la imaginación y el lenguaje popular empezó a renombrar a la capilla de los dolores como la Capilla de

Cantuña, debido a su conocida relación con este lugar y por su puesto a la construcción del mito y la famosa leyenda.

En Base a la leyenda se manejan tres versiones con algunas semejanzas y el mismo desenlace, se relata que Cantuña, quien se caracterizaba por la impuntualidad en la entrega de obras, se comprometió a realizar la construcción del atrio de San Francisco y para ello pacto con el diablo para salvar su alma, otra versión tiene a Cantuña como un indígena de noble linaje hijo de un soldado de confianza de Rumiñahui, cuando este incendio al pueblo incaico, el niño indigna quedó atrapado entre las llamas fue rescatado por Hernán Suarez, quien lo adopto y cristianizó, Suarez con el paso de los años cayó en desgracia a punto de vender su casa, el herrero le ofreció su ayuda y la suerte les cambio de la noche a la mañana ya que el sabia donde habían escondido el tesoro de Atahualpa, es de ahí donde surgió la fortuna, a la muerte de Suarez el indígena quedo como único heredero, realizo algunas contribuciones económicas a los franciscanos para la construcción de la iglesia y su convento. Y la tercera menciona que el indígena vendió su alma al diablo a cambio de su fortuna, esta leyenda surge a la muerte del indígena fue difundida por los españoles para desprestigiarlo, por ser considerado por los franciscanos y mal visto por las familias respetables de la colonia.

2.2.2. El Cuento

Trigo Cutiño J.M (1997) menciona, “el cuento es una narración breve”, pudiendo ser esta oral o escrita, cuenta con un número reducido de personajes, la extensión del contenido es variable, dependiendo de la trama que en esta se desarrolle. Sus relatos por lo general son vivencias, fantasías, experiencias, sueños, y en muy pocas ocasiones hechos reales, es decir que lo fantástico y lo real se unen de forma intencional con el objetivo de divertir y enseñar.



Figura 4. *Cuento Digital Wigetta y el cuento jamás contado*. Tomado de lasteles (2017) Madrid

2.2.3. El Cuento Ilustrado su elaboración

Al realizar el cuento ilustrado, como un recurso educativo, se debe tener en consideración el target al cual estará dirigido, por el tipo de ilustración que se debe manejar, el estilo de línea gráfica, el Shot de color en la paleta que se usará, la tipografía y el tamaño de la fuente, los escenarios y personajes a ser mostrados ya que esto ayudará al niño y niña a construir su universo personal dentro del cuento y además a imaginar otros muchos posibles, permitiéndoles estimular su creatividad.

Los cuentos son utilizados desde mucho tiempo atrás como una herramienta didáctica que permite a padres y docentes ir desarrollando en los infantes competencias comunicativas, argumentativas, interpretativas, que posterior serán la pauta para el desarrollo de habilidades fundamentales en su constante interacción con un mundo en el que es necesario tener la capacidad de leer, escribir, hablar, escuchar y razonar.

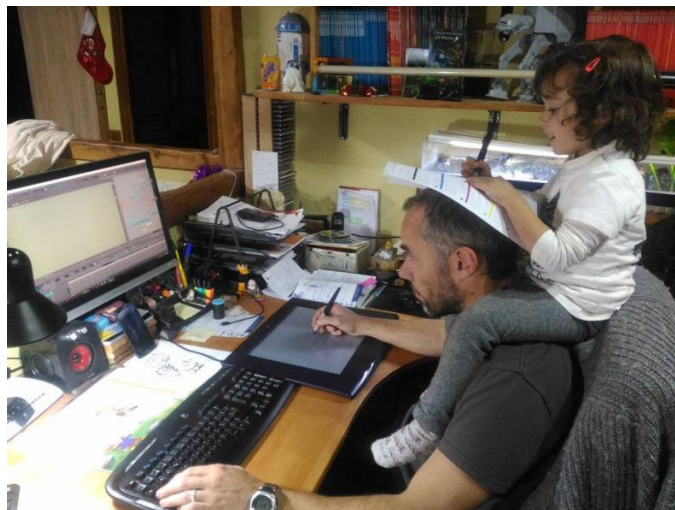


Figura 5. *Proceso de ilustración del cuento Leía y el Dragon*. Tomado de A Almondroguéz P. (2016)

2.2.4. El cuento infantil y sus características

JM Trigo Cutiño (1997), *El niño de hoy ante el cuento*: realiza un análisis de aplicaciones didácticas y las características que debe contener un buen cuento, siendo las siguientes:

- El cuento debe permitir al niño y niña jugar con su imaginación.
- El cuento debe despertar en los niños emociones y sentimientos.
- El cuento debe combinar la realidad con la fantasía, para atrapar el interés de los niños y niñas.
- Un buen cuento debe incluir elementos reales, pero sin olvidar los elementos fantásticos.
- El cuento debe generar reflexiones en los oyentes para mejorar conductas y afianzar la personalidad, debe permitir reconocer las debilidades y virtudes de los personajes del cuento.
- Debe ser de fácil comprensión y entendimiento.
- Un cuento no debe contener elementos que contribuyan a deformar la mentalidad de los niños,
- Martha A. Salotti (1969), señala las características que deben incluir los cuentos infantiles así tenemos:
- El cuento debe encajar en los intereses de la niña y el niño, para que sea de su agrado.
- Debe ser de un argumento breve para no provocar cansancio o fatiga en los niños.
- El cuento debe contar con pocos personajes para no desviar la atención de los pequeños.
- El argumento ha de carecer de complicaciones.
- Debe mantener cierto grado de suspenso, intriga y misterio hasta el desenlace del cuento.
- Debe contener alegría y gracia para que el desenlace sea feliz.



Figura 6. Portadas de libro cuento infantil varios Artistas. Tomado de Almodroguez P blog person (2018) Segovia España

2.2.5. La Importancia de los cuentos infantiles en los niños y niñas.

Irene Solaz Velázquez, comenta en su blog personal que hoy en día los padres debido a sus responsabilidades de trabajo pasan muy poco tiempo con sus hijos, y les cuesta encontrar tiempo libre para dedicárselos o narrarles un cuento.

Dentro de los beneficios de leer un cuento al niño se puede mencionar los siguientes:

1. **Estimulan la imaginación.** Los niños aprenden con los cuentos infantiles por medio de la fantasía y magia que en ellos despiertan,
2. **Estimulan el lenguaje.** Su vocabulario se extenderá y aprenderán diferentes expresiones. Ayudan con la memoria a recordar frases clave tales como 'para verte mejor',
3. **Los lazos familiares.** Generan una conexión, en la que vincula a los padres con su hijo, genera experiencias sentimentales mutuas pues compartirán momentos de calidad,

4. **Demuestra las dificultades de la vida.** Los cuentos infantiles demuestran que siempre van a presentarse acontecimientos positivos y

negativos, que la vida no es tan sencilla como le gustaría, pero debemos resolverlo y salir adelante siempre.

5. **Enseñan buenos valores.** Los cuentos infantiles siempre tienen personajes buenos y malos, y los primeros siempre ganan por las acciones que cometen, mientras que los segundos siempre pierden como consecuencia de sus actos.

6. **Las moralejas.** Además de los buenos valores les enseña moralejas, que no se debe hablar con extraños, respetar a los demás. Genera conciencia en los niños con las diferentes moralejas que en con los cuentos se puede enseñar.



Figura 7. *El niño y el narrador.* Tomado de Ruiz Cortes V. (2016) *Encuentros*

2.2.6. Origen de la Literatura infantil:

El primer libro de texto ilustrado dirigido para niños fue “The Visible World in Pictures”, publicado por Juan Amos Comenio en 1658. La mayor parte de libros

ilustrados durante el siglo XIX fue destinado al público infantil y su producción aumentó considerablemente.

Entre los ilustradores más importantes de la época se puede mencionar a William Mulready (El baile de la mariposa, 1807), George Cruikshank (Cuentos de Grimm, 1823), Edward Lear (A Book of Nonsense, 1846), F.O.C. Darley (Rip Van Winkle,

1850), Gustave Doré (Los cuentos de Perrault, 1862), John Tenniel (Alicia en el país de las maravillas, 1865), Richard Doyle (En el país de las hadas, 1870), Arthur Hughes (Sing-Song, 1872), Winslow Homer (Courtin, 1874), Randolph Caldecott (La casa que construyó Jack, 1878), Kate Greenaway (Tarta de manzana, 1886), Walter Crane (Esopo para niños, 1887) y Beatrix Potter (El cuento de Peter Rabbit, 1900), estos artistas influyeron en el desarrollo de la ilustración de libros infantiles, también se puede mencionar al francés Louis Maurice Boutet de Monvel (Jeanne d'Arc, 1896) y el acuarelista Arthur Rackham (Fábulas de Esopo, 1912).

En esta línea clásicos modernos, en diferentes países, se destacan: Maurice Sendak en Estados Unidos, (Donde viven los monstruos); Jean de Brunhoff en Francia (los libros de Babar, que se iniciaron en 1931); Reiner Zimnik (Jonás el pescador, 1956) y Marlene Reidel (El viaje de Eric, 1960) en Alemania; y Yashima Taro en Japón (El niño cuervo, 1955). La mayor parte de los libros ilustrados que se editan en la actualidad están dedicados a los niños.

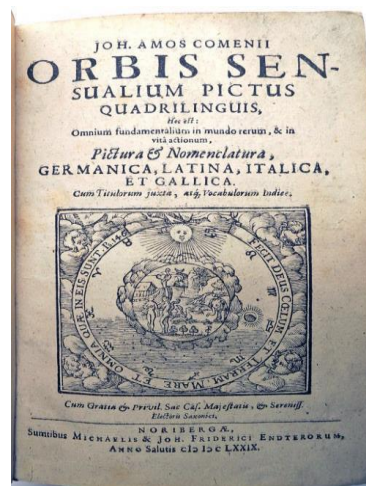


Figura .8 Portada del primer cuento infantil *The Visible World* J.A.Comenius 2015 *Omnium fundamentalium in mundo rerum ...* ([Nuremberg]: Sumtibus Michaelis & Joh. Friderici Endterorum, 1679 Graphic Arts Collection (GAX) 2004-3340N Ilustración Infantil

2.2.7. Ilustración Infantil

La ilustración es un medio de expresión, el cual permite desarrollar diferentes formas de aprendizajes en los niños, en la actualidad se cuenta con obras impresas, así como digitales esto depende también de las diferentes etapas de la infancia, el objetivo es comunicar mediante gráficos.

La ilustración grafica en los niños es una herramienta didáctica con la que se puede aprender, observar, los colores, formas, texturas o líneas.

Por tanto, la ilustración infantil implica conocer las distintas etapas psicológicas de los niños, por ejemplo: una de las primeras etapas como son la de los bebés que va desde los 0 hasta los 2 años, las personas usan colores pastel ya que la vista de los bebés todavía no está totalmente desarrollada y no diferencian de una manera correcta los colores, en los niños de 2 a 6 años, se utiliza elementos más elaborados, ya que ellos entienden de una manera mejor y ya se les puede comenzar a contar historias, porque muchos niños a esa edad ya comienzan a imitar el comportamiento de sus padres.

Hay que tener en cuenta que la distribución de los elementos y del espacio es uno de los factores más importantes en la ilustración, ya que estos componentes comunican y conducen al espectador por medio de la narración de la historia o del cuento.

Las ilustraciones que uno observa en la infancia son las que más pregnancia tiene en el futuro, y de una u otra forma tiene una influencia en la formación de las personas.

2.2.9. Técnicas de ilustración

La ilustración es el arte de comunicar mediante imágenes, gráficos, dibujos planos para complementar o realzar un texto, se puede dibujar sin ilustrar, pero en este caso la finalidad es comunicar.

Existen Varias técnicas al momento de ilustrar un cuento pudiendo ser de forma tradicional, o digital, en la que se simula las técnicas mediante las herramientas digitales en un ordenador.

2.2.9.1. Pintura Digital

El avance tecnológico nos ha llevado a la utilización de esta herramienta digital, en la que se necesita un computador, software gráfico, scanner, una tableta digital y lápiz óptico, el artista digital puede generar gráficos imágenes archivos digitales muchas de las veces puede emular las técnicas tradicionales, con esta técnica se puede realizar los trazos, variación de líneas en grosor tamaño, añadir

el color forma textura tamaño, el artista ilustrador puede perfeccionar la técnica por medio de los diversos programas de ilustración, entre los cuales podemos mencionar Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Clip Studio Paint, SAI, Painter.



Figura 9. *Técnica Ilustración digital con Tableta Gráfica.* Tomado de YouTube 2017



Figura 10. Pintura *Digital Warcraft R.* Mármol Archivo del Autor UDLA

A continuación, se pueden observar ejemplos de pinturas digitales realizadas por artistas ilustradores digitales usando software de diseño y las mencionadas tabletas digitales.



Figura 11. *Técnicas-de-pintura-digital*. 800x526. Tomado de Cristina-Vaquero-2016

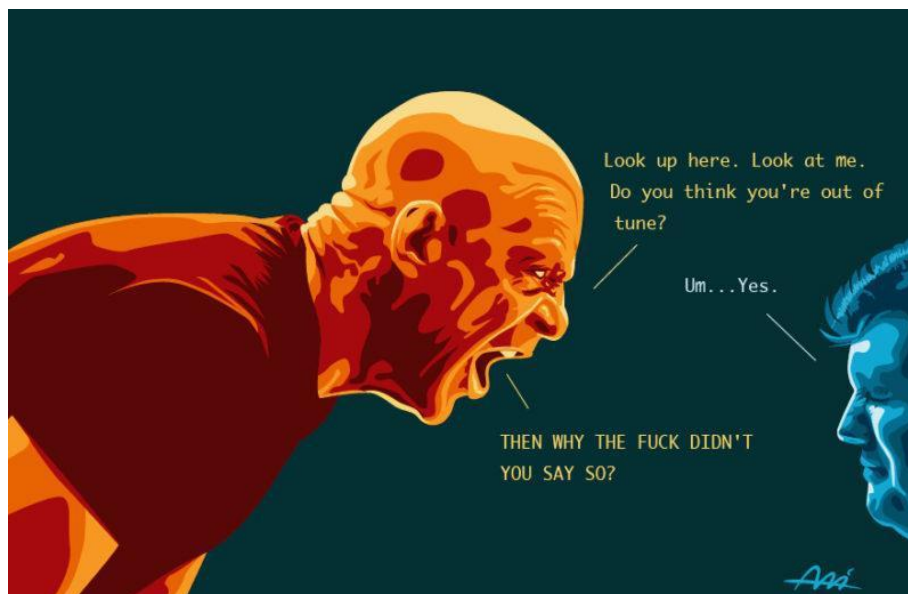


Figura.12 *Técnicas-de-pintura-digital*. r-800x497. Tomado de Ali del Rey ,2014

La ilustración digital es el trabajo la parte gráfica que ha sido creado usando las diferentes tecnologías informáticas para ello el artista ilustrador usa la computadora u otros dispositivos electrónico. No consiste en corregir una imagen o digitalizar y editar dibujos creados previamente sino de crear directamente una imagen, se puede tomar un boceto como punto de partida.

En la actualidad la ilustración digital se ha vuelto un nuevo lenguaje de expresión. La tecnología digital ha abierto nuevas posibilidades al artista, que no ha dudado en utilizarlas adoptándolas como punto de partida para crear sus obras, ocasionalmente suelen mezclar con las técnicas tradicionales, sobre todo en los libros y los cómics. Se puede encontrar ilustraciones 3D, realizando un boceto previo, ilustración en 2D y renderizado en software 3D.

2.2.8. La Narrativa del Cuento

Antes de empezar a analizar el tipo de narración que se debe utilizar al momento de contar un cuento, se debe primero tener claro que es la narración.

2.2.8.1 Narración

Es el relato de hechos reales o ficticios que le suceden a un personaje en cierto lugar, el cuento es una narración breve puede ser oral o escrita la persona que lo narre debe capturar la atención del receptor, modular su voz para llamar para generar expectativa cuya acción se intensifica y aclara en un mismo desenlace. Se debe narra con claridad y entonación adecuada y acorde a las personas que se está dirigiendo, observar los gestos de la audiencia para saber si está cumpliendo con el objetivo de atrapar la atención del receptor, evitar la exageración del teatro.

Para cautivar al niño se debe empezar con un tono suave de voz mirando directamente a los niños creando un ambiente de misterio:

- El cuento debe despertar en el niño emociones y sentimientos.
 - Debe sugerir infinidad de cosas sin ser mencionado.
 - Se debe combinar y la fantasía para que pueda transportar a un mundo imaginario en el que permita desarrollar la creatividad.
- **La narración clara.** Se debe manejar una técnica de narración, ya que la voz ayuda al entendimiento del niño y evita el aburrimiento en los infantes.
 - **La narración animada.** El narrador debe emplear distintos tonos de voz cada vez que identifique a un personaje, esto ayudara al entretenimiento y participación del niño.
 - **Incentivar la comprensión del texto.** Al finalizar la narración del cuento se puede realizar una conversación con los niños/as sobre lo que se aprendió, o cual fue el personaje que más les gusto, con eso se fomenta la comprensión en ellos.

2.3. Definición de términos técnicos

A continuación, se procede a determinar el significado de algunos términos técnicos utilizados en este documento.

Boceto. - Es un bosquejo rápido de las características principales en un dibujo, ilustración o diseño.

Diseño. - Es el proceso Creativo que proyecta una actividad para comunicar, crear, o transmitir las emociones del artista o generar una solución a cualquier necesidad con fines Útiles o Estéticos.

Ilustración. - Estampa, grabado o dibujo que adorna o documenta un libro.. publicación, comúnmente periódica, con láminas y dibujos, además del texto que solía contener

Lápiz Táctil. - Es un periférico de entrada sensible a la presión y flujo de movimiento permite realizar trazos y pintar si fuese necesario.

Leyenda. - Narración popular que cuenta un hecho real o ficticio del folclore, que en su origen se transmite de forma oral.

Narración. - Es el relato de hechos reales o ficticios que le suceden a un personaje en cierto lugar

Segmentación. - Es la delimitación de unidades es el resultado de la segmentación de la muestra.

Software Digital. - (Photoshop Ilustrador, LigthRoom) son programas que permiten realizar las ilustraciones directamente en el ordenador, computadora.

Tipografía. - Es el conjunto de letras, símbolos y números junto con el espaciado para la comprensión de un texto escrito verbalmente.

2.4. Fundamentación Legal

En la elaboración del presente proyecto se escogieron tres artículos que respaldan su integridad:

Ley de Educación, artículo 2 literal f). - “La educación tiene sentido moral, histórico y social; se inspira en los principios de nacionalidad, democracia, justicia social, paz, defensa de los derechos humanos y está abierta a todas las corrientes del pensamiento universal”.

Artículo 2 literal i) Ibidem. - “La educación promoverá una auténtica cultura nacional, esto es, enraizada en la realidad del pueblo ecuatoriano”.

“Ley de Propiedad Intelectual del Ecuador Codificación N.º 2006-013. Artículo 16.-Todas las personas, en forma individual o colectiva, tienen derecho a:

1. Una comunicación libre, intercultural, incluyente, diversa y participativa, en todos los ámbitos de la interacción social, por cualquier medio y forma, en su propia lengua y con sus propios símbolos”.

CAPÍTULO III

3.METODOLOGÍA

3.1 Diseño de la Investigación

En la elaboración del cuento ilustrado “La piedra que faltó” que relata la leyenda quiteña de Cantuña, se realizarán con dos métodos de investigación; el primero será direccionado a través del método histórico-lógico y el segundo con el método analítico-sintético.

Método histórico-lógico, aportará con la información más relevante de las leyendas quiteñas a través de la historia, el cual nos permitirá rescatar y poder difundirlas.

Método analítico-sintético, dado que el cuento es dirigido para niñas y niños preescolares, es importante considerar que según estudios realizados a esta edad se distraen con facilidad y pierden rápidamente la atención, por tal motivo la información que se utilice debe ser analizada y resumida para poder comunicar el mensaje y cumplir con el objetivo del cuento.

El resultado a obtener con este tipo de investigación aplicados en la elaboración del proyecto es generar en lo posible la mejor recopilación de información que será utilizada en el cuento.

3.2. Grupo Objetivo

El grupo objetivo al que está orientado el cuento serán niñas y niños comprendidos entre los cuatro y siete años, estudiantes, de nivel socio económico medio y medio bajo, con quienes se empezara a difundir y retomar las leyendas quiteñas. Es importante señalar que los infantes a esta edad no están asociados con la lectura, los cuentos pueden ser narrados por sus docentes y en casa por padres o familiares cercanos, en su tiempo libre, disfrutan mirando programas de televisión siendo los más populares dibujos animados o jugando en dispositivos móviles, suelen realizar actividades varias con sus juguetes, son muy activos.

3.3. Técnicas e Instrumentos de recolección de datos

Para el desarrollo del proyecto las técnicas de recolección de información utilizadas serán las siguientes:

- **Recopilación Documental**

Se compilará la información más relevante relacionada con el tema para la estructuración de personajes y elaboración del history board en el que se desarrollará la ilustración.

- **Entrevista**

Se realizará la entrevista al Máster en Pedagogía Gonzalo Arnulfo Velasco Suárez, a fin de que facilite información respecto de la pedagogía infantil y el efecto que tendría en los pequeños la elaboración del cuento.

- **Observación**

Mediante la técnica de observación se recopilará información que permita analizar cuentos ilustrados semejantes al del tema tratado, en la que se establecerá para su uso la tipografía, color, estilo de líneas y técnicas de ilustración a fin de ser aplicados en la elaboración del cuento. (mírese en los anexos).

3.4. Técnicas para el procesamiento de datos y análisis de resultados

El resultado de la recopilación de la investigación será procesado mediante un resumen general del proyecto con la información más relevante.

3.5. Caracterización de la Propuesta

3.5.1. Sinopsis

Por medio de la elaboración de un cuento infantil orientado a las niñas y niños preescolares se describirá una narrativa ilustrada de la leyenda quiteña “Cantuña, la piedra que faltó”, involucrando al lector en el maravilloso mundo de la aventura que vive el personaje de esta historia.

3.5.2. Presentación del producto

Para la elaboración del cuento infantil se utilizará la técnica de ilustración tradicional y digital, una técnica mixta en un formato de 20 x 20, el cuento constará de 20 páginas desde la portada hasta el capítulo final.

La elaboración del cuento está basada en la leyenda quiteña de Cantuña, estará dirigido a niños y niñas comprendidos entre los cuatro a siete años, cuyo objetivo principal es rescatar y mantener las leyendas tradicionales que con el pasar del tiempo y la poca difusión de éstas, vemos que están desapareciendo.

Independientemente del relato en que Cantuña vende su alma al diablo para la construcción del Atrio de San Francisco y que al no cumplir lo pactado por falta de una piedra, deseo compartir la ubicación o el sitio exacto en donde ésta no se encuentra, aspecto que en la leyenda no se lo menciona.

A través del relato de “la piedra que faltó”, el lector sentirá imaginariamente como los personajes interactúan y lo trasladan al escenario en el que se desarrolló la leyenda, cautivándolo mediante la utilización del Pop UP y viñetas móviles.

3.5.3. Idea Original

La referida leyenda popular se desarrolla en el tiempo de la Colonia cuando el personaje Cantuña, amigo del franciscano Fray Jodoco Ricke, quien lo enseñó a leer, escribir y técnicas de construcción, asumió el reto del Cabildo para construir la más hermosa de las Iglesias San Francisco, en un tiempo perentorio. Las vicisitudes en la construcción quebrantaron la fe del indígena, quien no iba a cumplir la edificación y su destino sería ir a prisión, algo de lo oscuridad salió y condicionó la terminación del templo antes que suenen las campanas del amanecer, con su poder diabólico la terminaría, pero a cambio pidió el alma del indígena constructor quien no tuvo otra opción y aceptó el trato.

Pequeños diablillos colocaban piedra sobre piedra y el alba aparecía en el firmamento, arrepintiéndose Cantuña pidió ayuda al cielo, llegó el amanecer y la entrega de su alma.

Una piedra hacía en las manos del indígena, el diablo reclamaba el cumplimiento de lo pactado, milagrosamente un espacio aún si llenar quedaba, sonaron las campanas del amanecer y al no estar culminado el Atrio, el herrero salvo su alma.

Como se puede apreciar el protagonista de este cuento es Cantuña, los escenarios utilizados son; el centro histórico de esta ciudad franciscana de Quito, en la conocida plaza de San Francisco, el relato narra en la época de la Colonia. La leyenda tradicional culmina con la salvación de su alma.

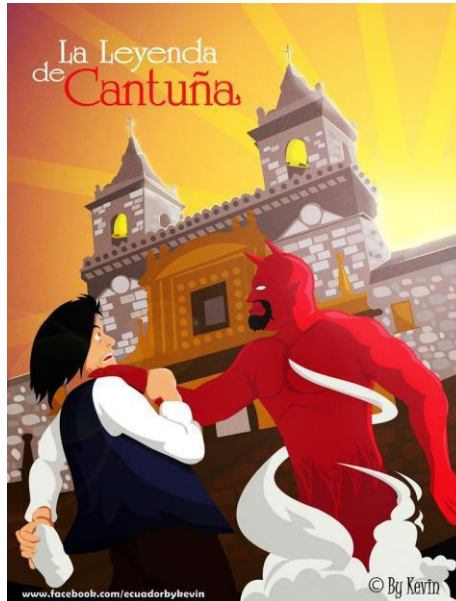


Figura.13 portada *libro leyendasliteratura1* Tomado de Ramos J. (2015) Quito Ecuador.

3.5.4 Referencias de estilo gráfico

Al momento de generar el diseño de personajes se debe tener en cuenta la línea grafica que se va a seguir, por este motivo se tomará como referencia al Ilustrador español Ricardo de Pablos Almondroguez por el tipo de líneas y detalles que maneja en sus diseños, también se tomará como referencia a la artista ecuatoriana Eulalia Cornejo por el acabado y textura que realiza en sus trabajos.



Figura 14. *Leía y la montaña del dragón*. Tomado de Almondroguez 2018



Figura 15. *ilustración Zorro de páramo*. Tomado de Cornejo E. 2016 Quito -Ecuador

3.5.5. Paleta de Colores

La paleta utilizada en la ilustración tendrá un shot de color en tonos rojos para la ambientación en la que se desarrolle la leyenda durante la tarde una paleta en gama de azules para las escenas que se desarrollen en la noche y madrugada y el verde para la escena en la que Cantuña salva su alma al amanecer.

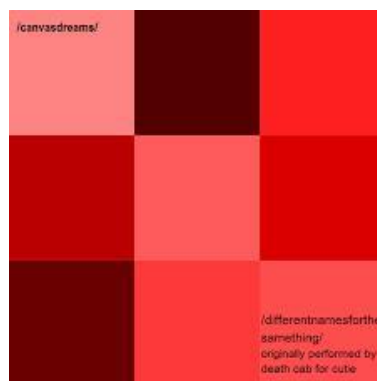


Figura 16. *gama de tonos rojos* tomado de Canvas.blog

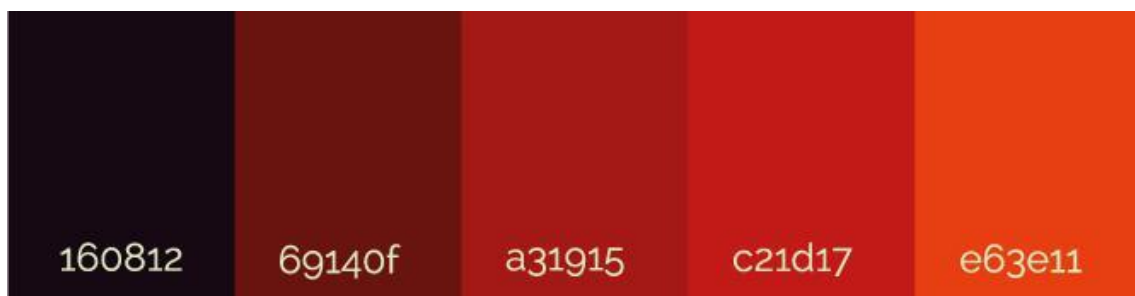


Figura 17. *gama rojo escala* Tomado de Silo Creativo

3.5.6. Tipografía

La tipografía es parte esencial en la composición de la portada, al ser lo primero que visualizara el lector, para llamar su atención y generar interés se utilizara una letra alargada de formas redondeadas de diseño orgánico; la fuente de texto en un tamaño menor al del título principal de la obra

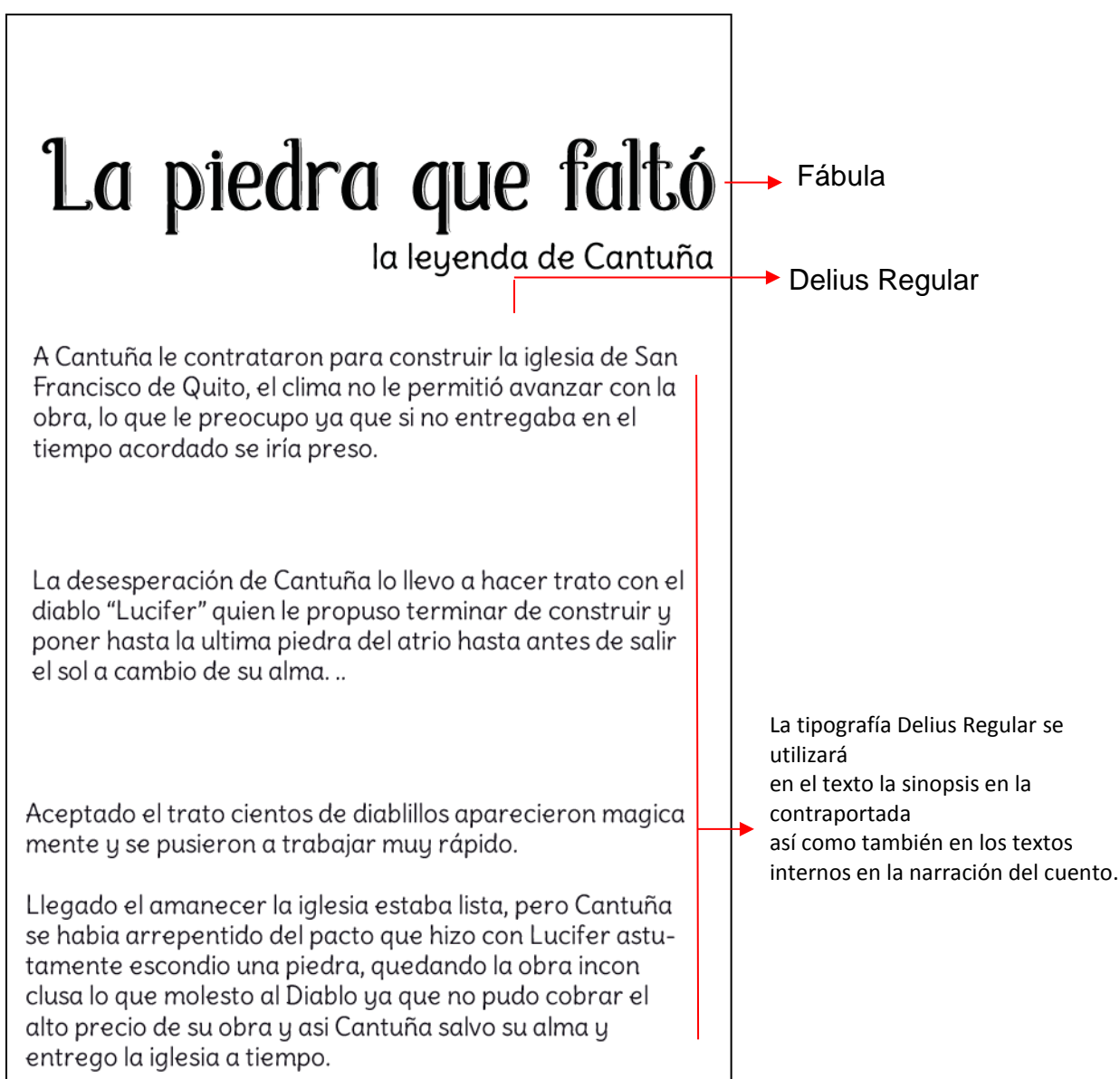


Figura 18. *Tipografías que será utilizada para la portada.* Tomada del sitio web Da Font 2017

CAPÍTULO IV

4. ASPECTOS ADMINISTRATIVOS

4.1. Recursos

4.1.1. Recursos Humanos

Para la elaboración del cuento entre los recursos humanos se requerirá la colaboración de varios profesionales entre los cuales se puede mencionar los siguientes:

Ilustrador: persona con alto conocimiento y destreza en el manejo de las herramientas digitales como son; Adobe Photoshop y Adobe Ilustrador, para que desarrolle la ilustración de personajes y escenarios,

Diagramador gráfico: persona encargada de realizar la distribución idónea de los elementos que componen cada página dentro del cuento, elegir el estilo tipográfico de acuerdo con el target y la diagramación de las partes móviles del cuento (pop up y pestañas); y,

Prensista (Imprenta): estará encargado de la impresión del material proporcionado por el diagramador gráfico.

4.1.2. Recursos Técnicos

Los recursos técnicos que se usaran para la elaboración del proyecto son:

Hardware:

- o Computadora PC de escritorio:
- o Procesador Intel XEON V3.0ghz
- o Memoria RAM de 16gb
- o Disco turo 2tb
- o Tarjeta gráfica Nvidia 1080

- Tableta Wacom Intuos
- Scanner
- Impresora

Software

- Adobe Ilustrador
- Adobe Photoshop
- Adobe LightRoom

4.1.3. Recursos Materiales

Los recursos materiales que se requieren en el proceso de elaboración del cuento:

- Lápices de grafito
- Goma de borrar
- Hojas de papel bond 150g
- Boceteros
- Cámara fotográfica
- Pilas recargables

4.1.4. Recursos Económicos

La elaboración del proyecto “la piedra que faltó” será auto gestionado y auto financiado por el autor.

4.2. Presupuesto de Gastos

Los costos de producción lo podemos subdividir en Costos Administrativos y Costos de Producción. Tenemos un total de gastos por el valor de \$ 2.580.00

4.3. Costos Administrativos.

Tabla 1.

Costos Administrativos

Arriendo Oficina	150.00
Agua	10.00
Luz	15.00
Teléfono	25.00
Plan internet	25.00
Transporte	45.00
Alimentación	130.00
Salud	100.00
Total	<hr/> 500.00

Costos semanales:	\$ 500.00 ÷ 4 semanas	= \$125.00
Costos diarios:	\$ 125.00 ÷ 5 días	= \$25.00
Costo por hora:	\$ 25.00 ÷ 8 horas	= \$ 3.12

Costos de Software y Hardware

Tabla 2.

Costos de Software y Hardware

Computador	\$ 850,00
Tableta Wacom	\$ 150,00
Software ilustración	\$ 60,00
Impresora Multifunción	\$ 140,00
Total	<hr/> \$1.200,00
Depreciación	\$ 500,00
Total	<hr/> \$ 1.700,00

Costo anual:	\$ 1.700.00 ÷ 12 meses	= \$141.66
Costo semanal:	\$ 141.66 ÷ 4 semanas	= \$ 35.41
Costo diario:	\$ 35.41 ÷ 5 días	= \$ 7.08
Costo por hora:	\$ 7.08 ÷ 8 horas	= \$ 0,88

Total, Gastos

Costos Operativos:	\$	3.12
Costos Equipos:	\$	0,88
		<hr/>
Total	\$	3,92

Valor

Tabla 3.

Valor

Conocimiento – Experiencia \$ 750.00

Costo semanal:	\$ 750.00 ÷ 4 semanas	= \$187.50
Costo diario:	\$ 187.50 ÷ 5 días	= \$37.50
Costo por hora:	\$ 37.50 ÷ 8 horas	= \$4.68

Costos	\$	3.92
Valor	\$	4.68
		<hr/>
Total	\$	8.60

\$8.60 usd La hora

CAPÍTULO V

5.Desarrollo del Producto Audiovisual

5.1. *Preproducción*

5.1.1. Propuesta Gráfica

“La piedra que faltó” es un cuento infantil ilustrado basado en la popular leyenda, está dirigida a niños entre cuatro y siete años. Con ello se pretende rescatar y difundir las leyendas quiteñas, este producto será utilizado como material didáctico por los docentes.

5.1.2. Texto del Cuento

Al momento de generar el texto que contiene el cuento, se debe tomar en cuenta como un elemento más que forma parte de la escena por ubicación dentro del plano, por tamaño y tipo de fuente que debe ir de acorde al público que está dirigido por legibilidad y facilidad de lectura, para los niños y niñas que están aprendiendo a leer.

Para realizar este proceso se utilizará la guía del Ilustrador infantil Ricardo de Pablos Almodroguez, quien con su experiencia en el ámbito proporcionará información guía para la edición de texto y diagramación del cuento.

Escena1

1 En tiempos de la colonia el Cabildo de Quito ordena construir la iglesia en Amaru Cancha (Templo del Rayo)

La Orden Franciscana en Quito contrato a Cantuña para que construya la iglesia de San Francisco

Los curas franciscanos contrataron al indígena Francisco Cantuña para que construya la iglesia de San Francisco.

Escena 2

Cantuña reunió algunos trabajadores y les conto sobre la construcción y que debería ser terminada en un tiempo determinado, sino se irían preso...

Escena 3

Todos trabajan en conjunto para poder entregar la obra en el tiempo acordado de 6 meses

Escena 4

La construcción se encontraba abandonada, las fuertes lluvias y el mal clima de Quito impedían que Cantuña avance en la obra...

...estaba por acabar el quinto mes, y no habían avanzado lo suficiente, lo que preocupaba al indio constructor, desesperadamente pedía ayuda, que hasta pensó en vender su alma...

Escena 5

de pronto todo se volvió oscuro y entre las llamas apareció un extraño ser....

¡No tengas miedo, soy Satanás y estoy aquí para ayudarte!

...Yo construiré la iglesia hasta colocar la última piedra, estará terminada antes del amanecer, solo a cambio de tu alma

Escena 6

Con solo un chasquido de sus largos y filosos dedos mágicamente, hizo aparecer muchos diablillos...

... quienes bajo las órdenes del Satanás empezaron a trabajar muy rápido y así terminar antes que salga los primeros rayos del Sol...

Escena 7

Llegada la mañana el diablo no pudo cobrar el alto precio que había pedido por su ayuda, puesto que a la iglesia le faltaba una piedra...

el diablo se sintió muy molesto y engañado, gritaba de las iras hasta que desapareció y se refugió en el infierno...

Cantuña había escondido astutamente una piedra detrás de su poncho... para poder salvar su alma.

Escena 8

La astucia de Cantuña lo salvo y pudo cumplir con la entrega de la iglesia a tiempo.
Fin.

5.1.3. Técnica Aplicada

Luego de observar algunas referencias en la realización de cuentos ilustrados, obtenido de varios artistas y cada uno con una técnica diferente para realizarlos, se tomó la decisión de realizar la ilustración digital, así agilizar los tiempos de ejecución en bosquejos, ilustración, entintado y color, se utilizará la técnica del mattepainting en Adobe Photoshop CC 2018 y ciertos detalles o acabados finales en Ilustrador CC2018.

5.1.4 Diseño de personajes

Para el diseño de personajes que se utilizarán en el cuento, se realizaron varios bocetos previos, en varias poses de acción y realizando diversas actividades, hasta llegar a definir y perfeccionar al personaje principal, antagonista, y personajes secundarios de este proyecto.

A continuación, se mostrará el perfil psicológico de cada personaje.

Personaje Principal

Francisco Cantuña. - Maestro herrero y cerrajero, indígena

Trabajador, quien con sus conocimientos ayudo a construir la iglesia de San Francisco de Quito, heredero de una gran fortuna y extensas tierras A su muerte las familias aristocráticas de la Colonia inventaron esta leyenda para desprestigiarlo



Figura 19. paleta de color de Cantuña. Tomada del archivo del autor 2018

Antagonista

Satanás “el diablo”. - El diablo es el antagonista en la leyenda quien brindará la ayuda y colaboración para la edificación del atrio de la iglesia de San Francisco, el pacto a realizarse a cambio pondrá en jaque al protagonista y le jugará una trampa haciéndole quedar en ridículo.

Psicología del personaje



Figura 20. paleta de color de Satanás. Tomada del archivo del autor 2018

Personajes Secundarios

Fray Jodoco Mickie. – hombre entregado a la iglesia de la orden de los franciscanos, quien rescato y adopto a Cantuña luego del incendio generado por los españoles, le enseño sobre religión (católica) a trabajar y ser un hombre comprometido.

Psicología del Personaje

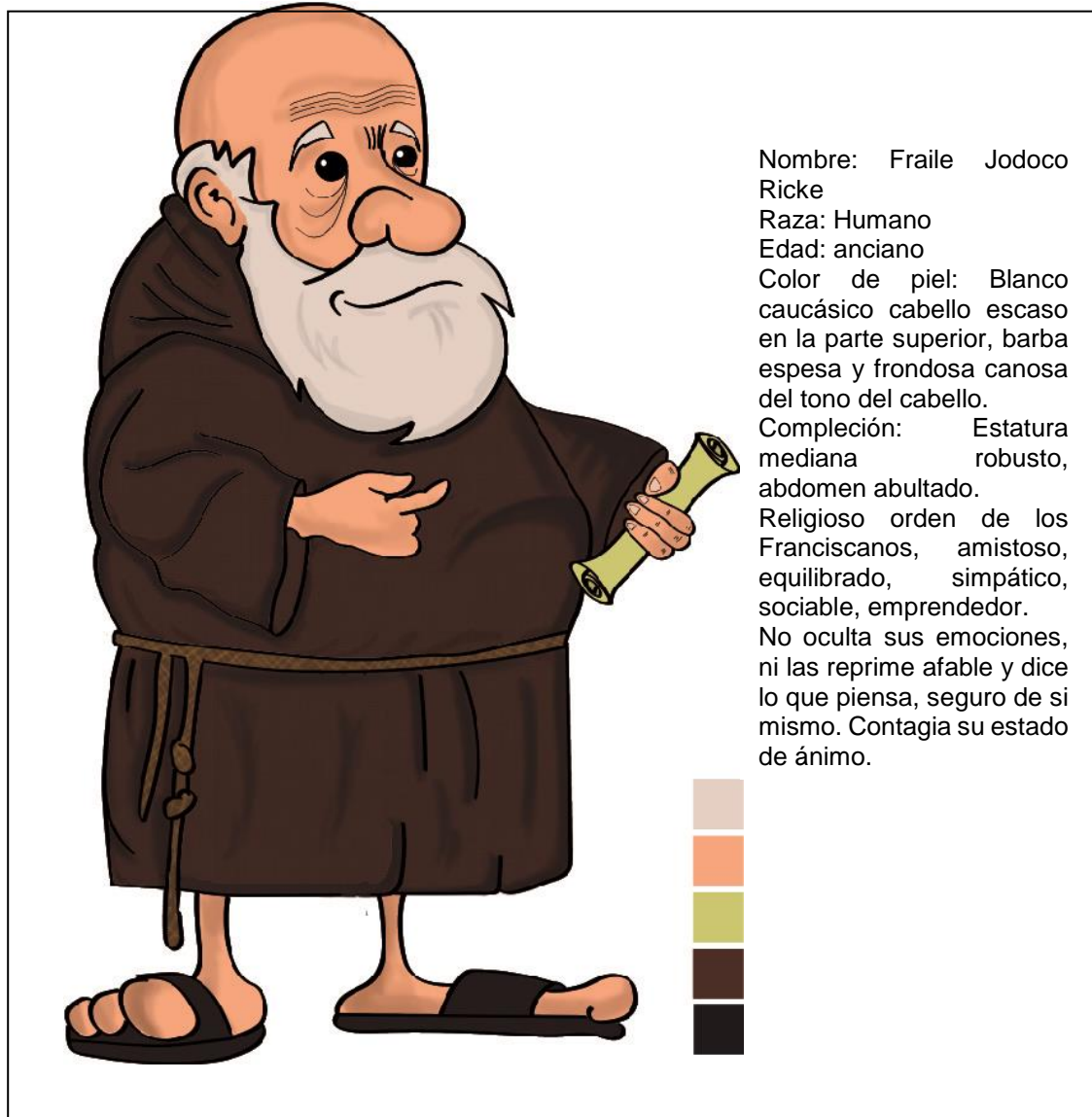


Figura 21. paleta de color de Fraile Jodoco Ricke, tomada del archivo del autor 2018

Diablillos. - Los diablillos son los ayudantes del diablo, quienes aportarán con la mano de obra para que su líder cumpla con el trato y pueda reclamar por el alma de Cantuña.

Psicología del Personaje.

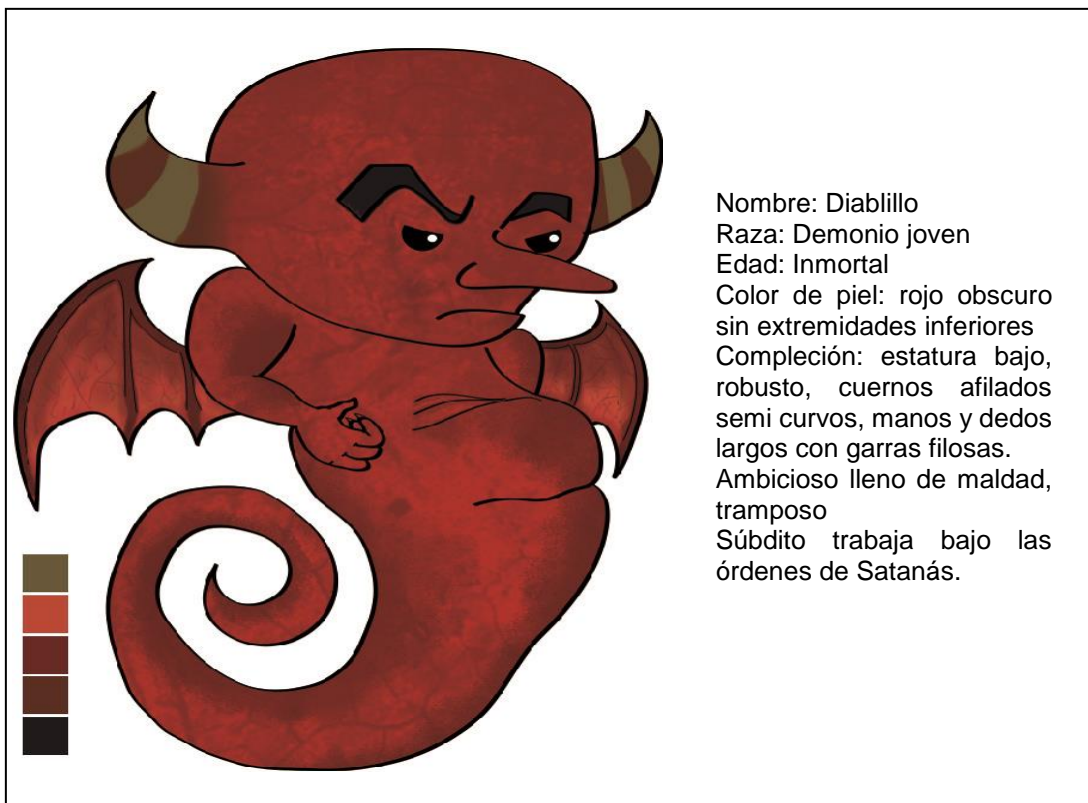


Figura 22. paleta de color de Diablillo. Tomada del archivo del autor 2018

Referencia de Tamaño y proporciones entre personajes

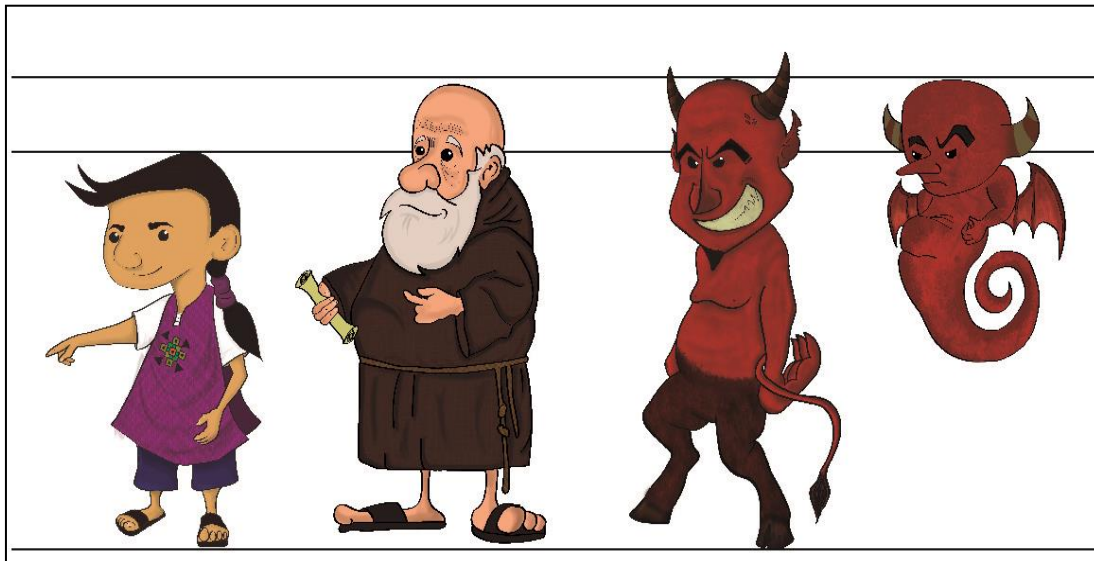


Figura 23. Referencia de tamaño de los personajes. Tomada del archivo del autor 2018

5.1.5.1 La Locación

Al realizar esta ilustración se tomará como referencia al antiguo casco colonial de Quito, tiempo en el cual se desarrollo está y otras leyendas de la época.



Figura 24. Ilustración plaza grande Quito antiguo Tomado historias de Quito



Figura 25. fotografía Quito antiguo palacio de Carondelet. Tomado de

5.1.5.2. El Escenario

El escenario generado en las ilustraciones del cuento será la plaza de San Francisco que en el precolombino era conocido como el Amaru Cancha (Templo del Rayo),



Figura 26. Grabado de construcción Iglesia San Francisco. Tomada de Benítez E. 2014 Quito Ecuad



Figura 27. ilustración Cantuña y Fray Jodoco Ricke. Tomado de Archivo del Autor

5.1.6. Storyboard

Se realizarán los bocetos de las escenas, previo a la ilustración que servirán de guía para contar la leyenda, esta cuenta con quince escenas en las que se desarrolla toda la trama del cuento. (Véase en los anexos)

STORY BOARD



Figura 28. Story Board la piedra que faltó, archivo del autor, revisar anexos.

5.1.7. Estructura de los Tres Actos

La estructura de los tres actos sirve para dividir el guion en fases en las cuales la historia tendrá distintos cambios y procesos evolutivos. Se lo maneja mediante los puntos de giro o plot points, son puntos dramáticos importantes el planteamiento del problema, el detonante donde empieza la acción, y la resolución o desenlace. En el proyecto se lo genera de la siguiente manera:

- **Introducción.** -Presentación del personaje de la leyenda, como un indígena trabajador, escenario en el que se encuentra, de donde es donde vive,
- **Nudo.** – Cantuña no va a poder entregar la obra concluida en el tiempo acordado, se nota su preocupación por no ir a la cárcel, debe buscar una solución; y,
- **Desenlace.** – Cantuña se encuentra feliz ya que logró engañar al diablo y cumplir con su contrato de construir el atrio de San Francisco.

5.1.8. Punto de Trama

Es el desarrollo de los tres actos, para captar la atención del espectador y mantenerlo cautivado en el desarrollo de la trama.



Figura 29. Desarrollo de los tres actos, Tomado archivo del autor, 2018

5.1.9 Tipo de línea

El tipo de trazos utilizado en la técnica de ilustración digital será mediante una línea valorada utilizada para ilustrar a los personajes y escenarios para generar más naturalidad y estilizar el diseño.

Una línea continua orgánica se utilizará para rellenar y pintar los escenarios y personajes del cuento a fin de generar una textura.

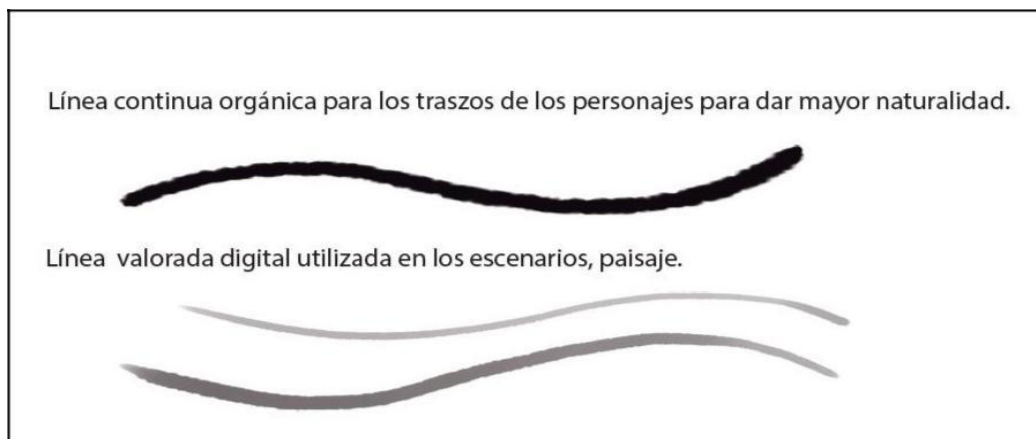


Figura 30. tipo de línea, Tomado archivo del autor, 2018

5.1.10 Creación del isotipo del cuento

La creación del isotipo que representa al cuento se realizara con figuras básicas, los elementos unificados para su construcción vectorial, son la cruz del Sur o la Cruz Chacana, su traducción del quechua es escalera al cielo, esta cruz ha sido utilizada por varios siglos por los incas, tiene algunos significados que están ligados a todo lo que rodea a la cultura Andina.

Los elementos adicionales son las letras JL, que representan a los nombres del hijo del autor de esta obra.

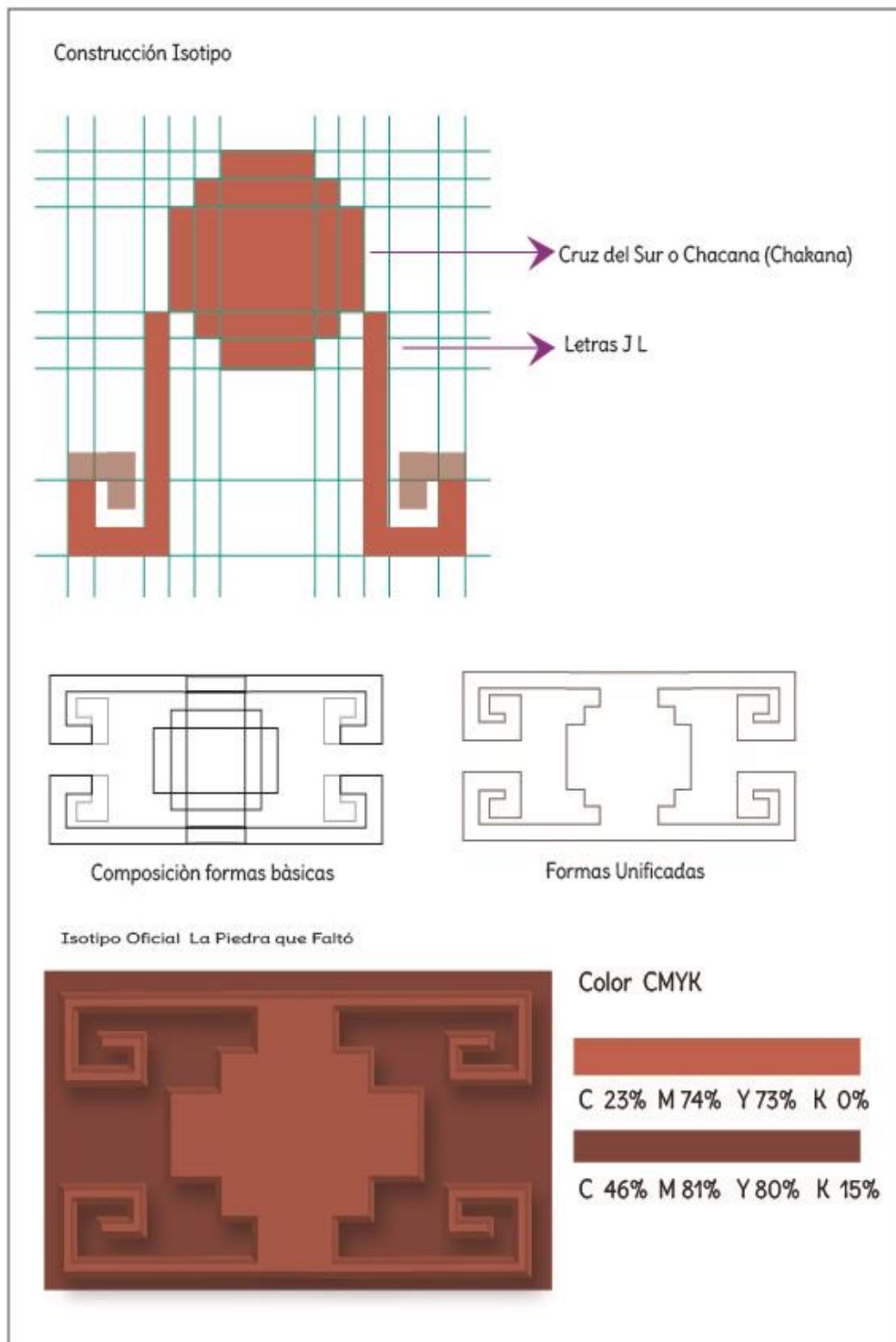


Figura 31. creación de *Isotipo*, Tomado archivo del autor, 2018

posibles modificaciones y uso del color del isotipo.

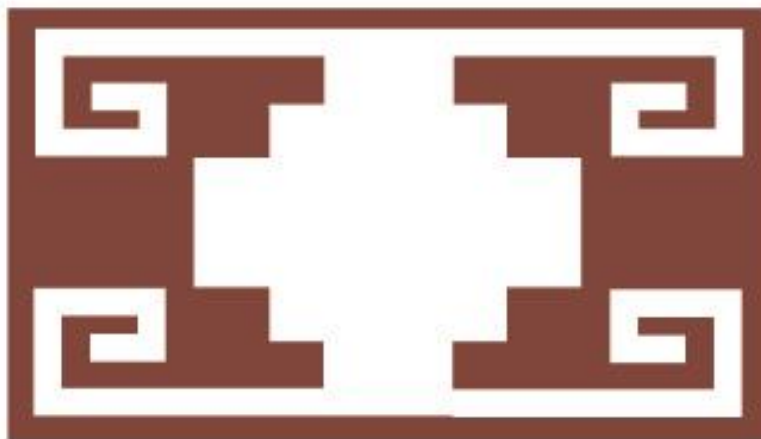
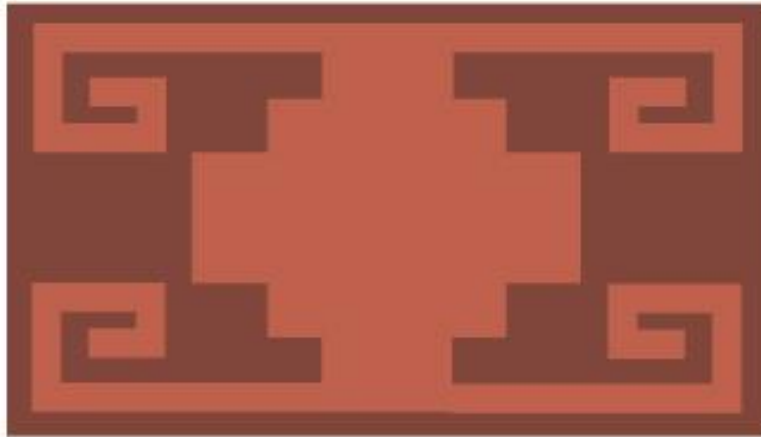


Figura 33. *Isotipo y variación de color.* Tomado archivo del autor, 2018

5.2. Producción

5.2.1 Bocetos

En el proceso de bocetaje se realizaron varias propuestas de los personajes, escenarios, props, que serán utilizados en el cuento.



Figura. 33 *Bocetos para personaje Cantuña*, archivo del autor, 2018

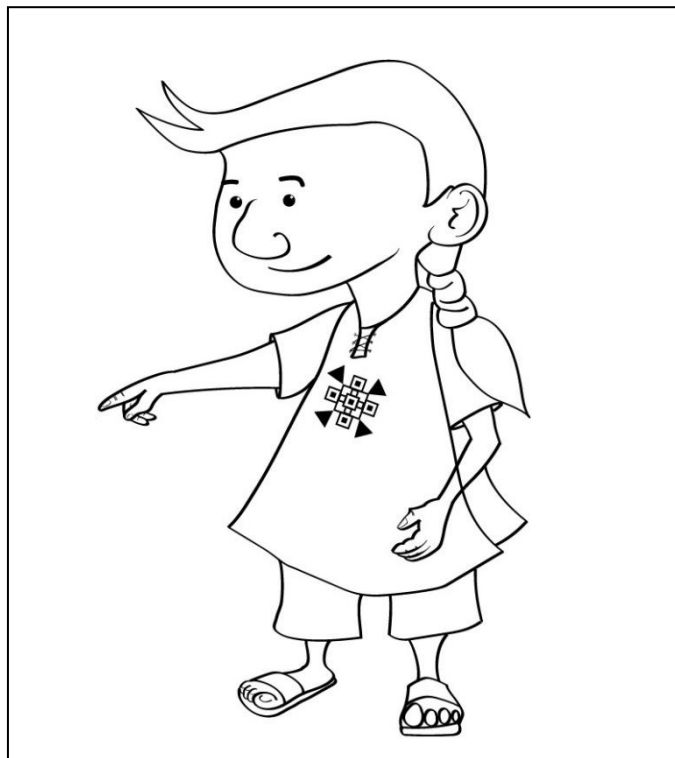


Figura. 34 *Boceto elegido personaje Cantuña*, archivo del autor, 2018



Figura 35. Bocetos para personaje Satanás. Tomado archivo del autor 2018

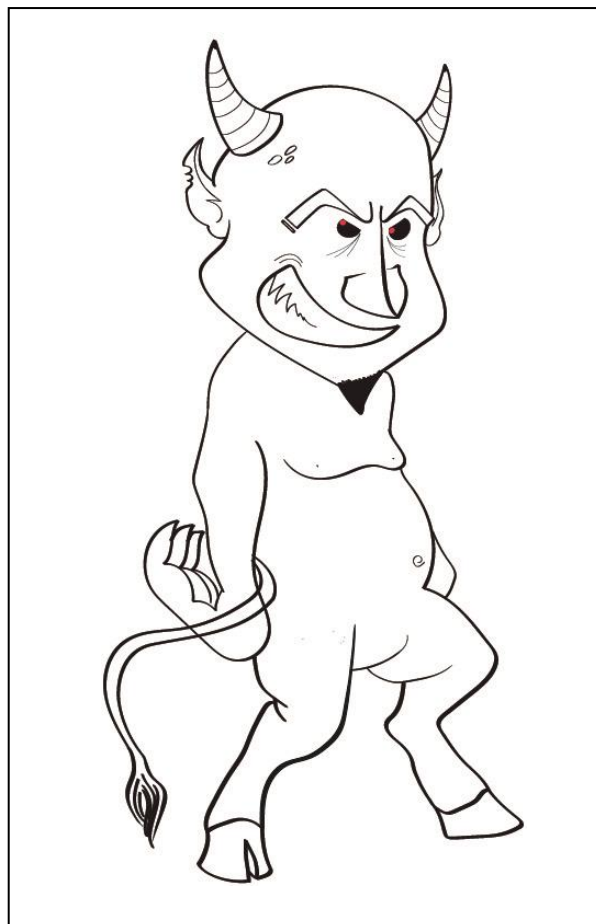


Figura 36. Boceto elegido personaje Satanás, archivo del autor, 2018

5.2.2 ilustración Digital

Con los bocetos elegidos se procede a digitalizar, para ello se realizó la vectorización de los mismos utilizando el software Adobe Illustrator CC2018 y tableta Wacom One Touch.



Figura 37. *vectorización de personajes*, archivo del autor, 2018

5.2.3 Pintura Digital

Los archivos vectorizados son importados al software Adobe Photoshop para generar la pintura digital por medio de capas simular la técnica tradicional de pintura mediante brush con texturas y la paleta de color anteriormente ya elegida.

La pintura digital se realizó tanto para los personajes como para los escenarios en los que se desarrolla el cuento.



Figura 38. *Pintura digital de personajes*, Tomado archivo del autor, 2018

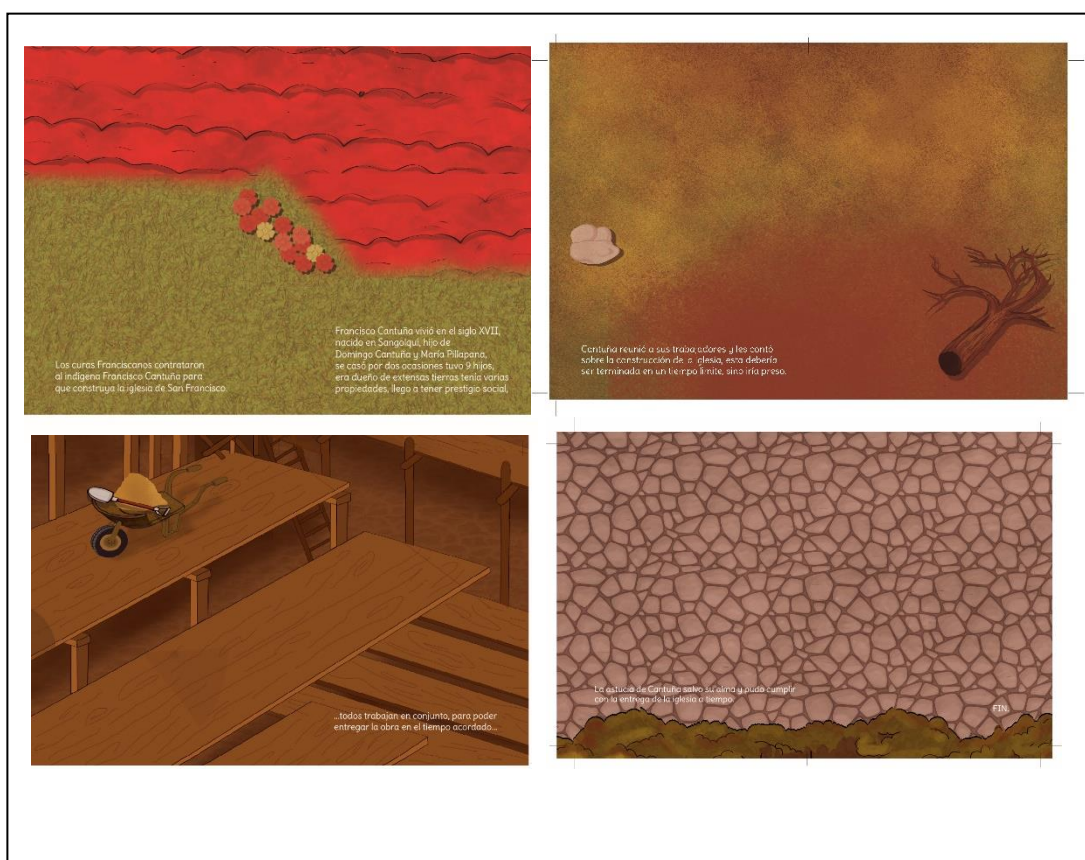


Figura 39. *Pintura digital de personajes*. Tomado archivo del autor, 2018

5.3.

Postproducción

5.3.1 Maquetación

La maquetación es parte fundamental al momento de armar un cuento, libro o una revista, ya que esto nos facilitará el trabajo, al verificar el orden y el espacio que ocupará las ilustraciones y el texto, y el orden en que se colocará una vez realizada la impresión se procede al armado.

5.3.2 Diagramación

El proceso de diagramación se generó con el software Adobe Ilustrador CC 2018, se alinearon títulos, cuerpo de texto e imágenes que componen la ilustración del cuento.

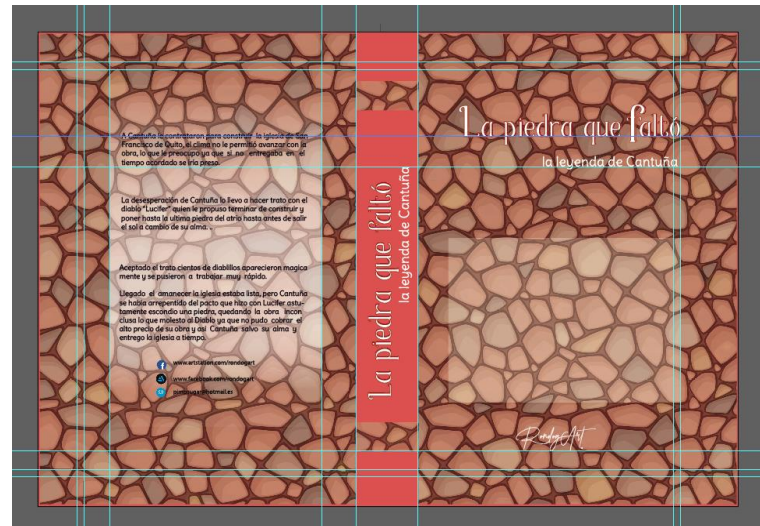


Figura 40. *diagramación portada del Cuento*, archivo del autor, 2018

5.3.3 Armado

Al ser un cuento pop up el armado es diferente debido a su estructura y sus partes móviles, la ilustración individual de las partes de cada página para posterior realizar la unión con goma adhesiva UHU por su adherencia instantánea.

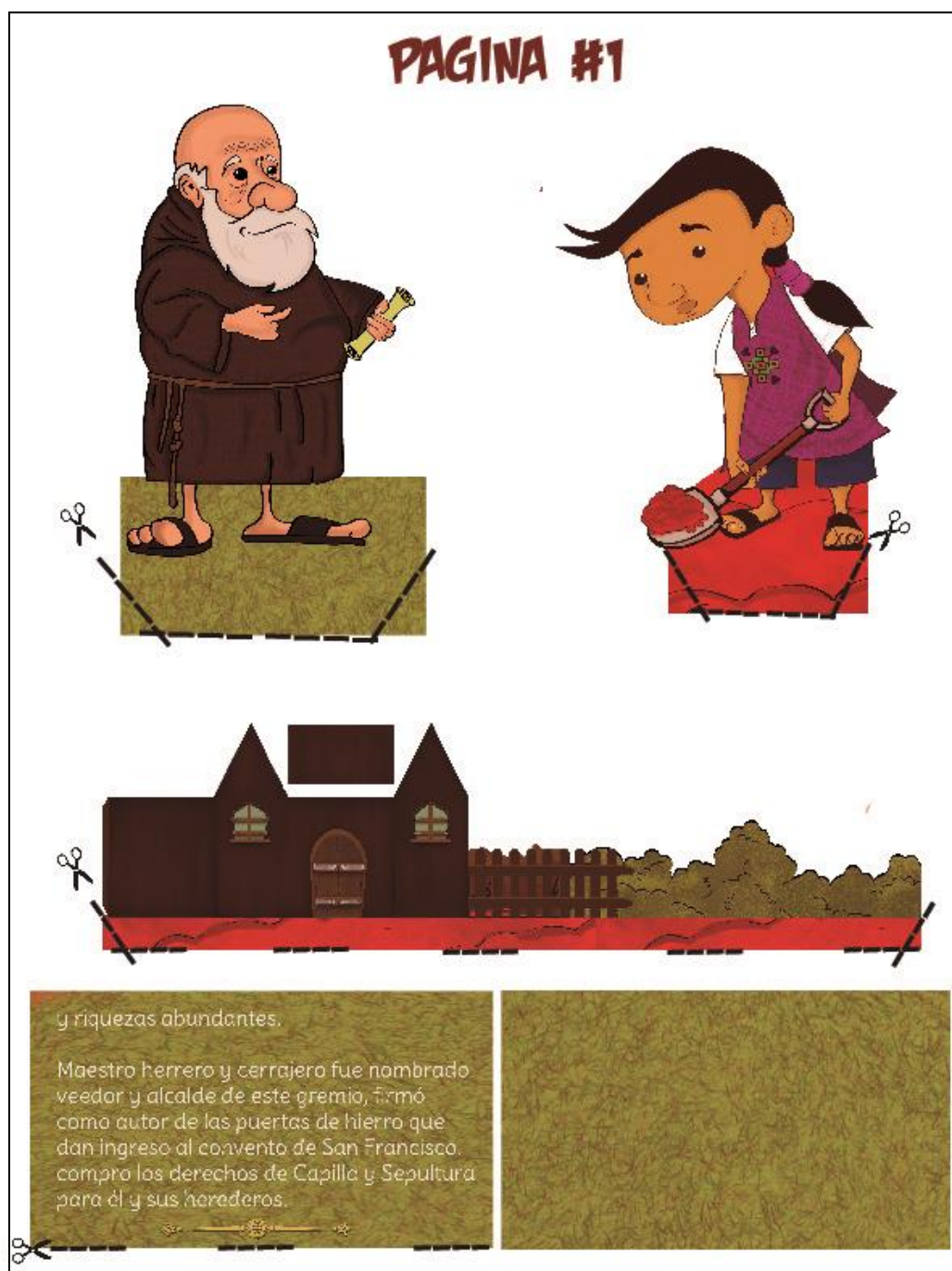


Figura. 41 *ilustración individual de los elementos pop up* , archivo del autor, 2018

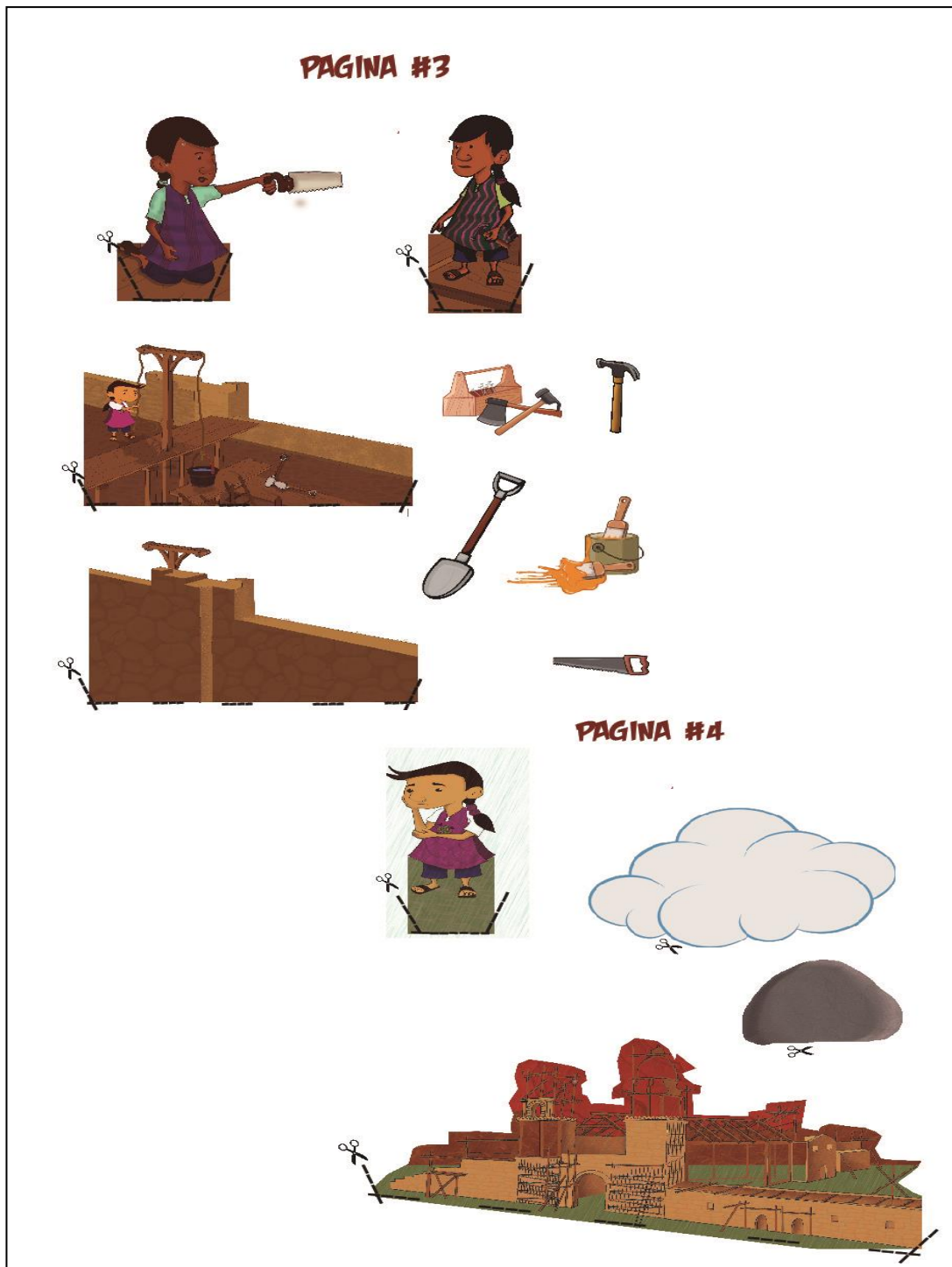


Figura. 41 *ilustración individual de los elementos pop up* , archivo del autor, 2018

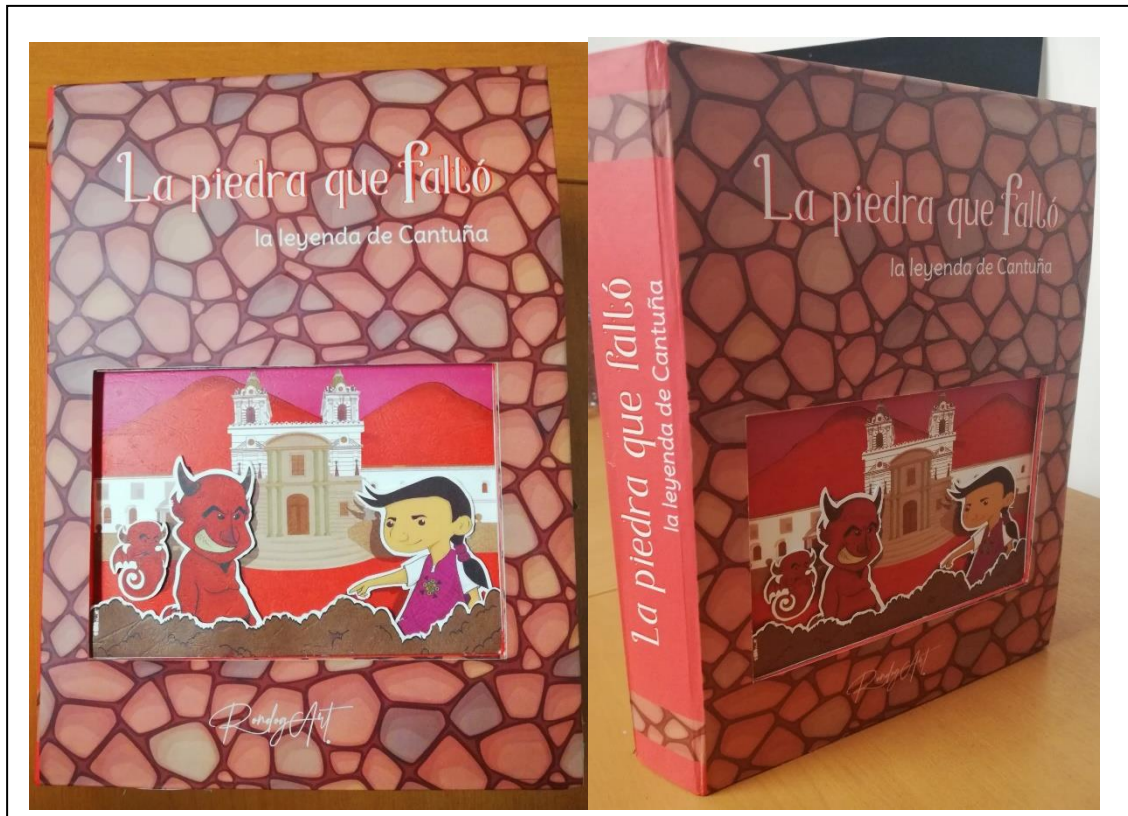


Figura 43. portada y contraportada pop up, archivo del autor, 2018

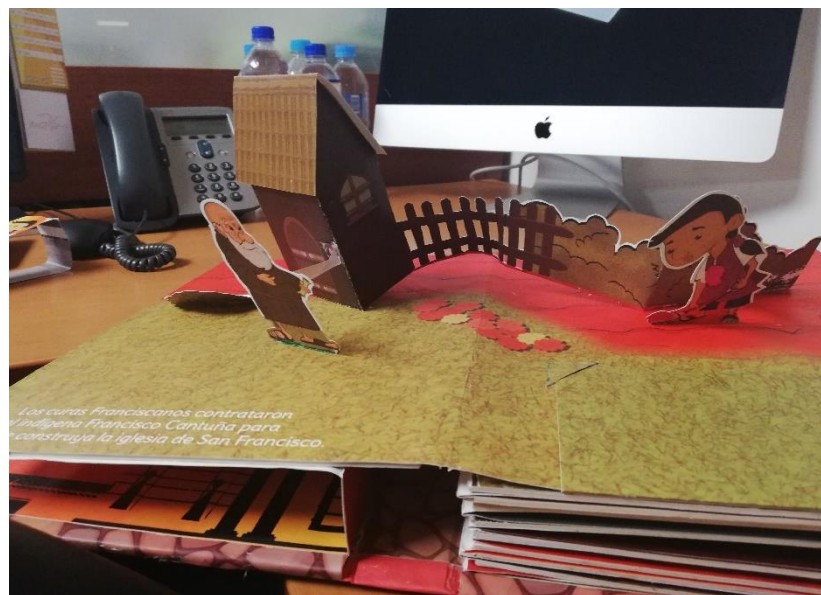


Figura 44. ilustración y armado escena 1 pop up. Tomado archivo del autor 2018

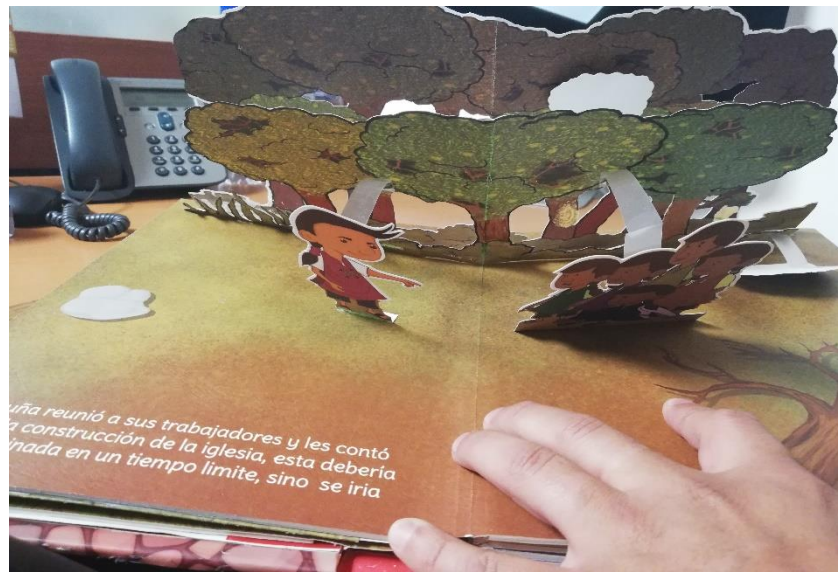


Figura 45. ilustración y armado escena 2 pop up. Tomado archivo del autor, 2018



Figura 46 ilustración y armado escena 4 pop up.,Tomado archivo del autor, 2018



Figura 47. *ilustración y armado escena 7 pop up*, tomadao archivo del autor, 2018



Figura 49. *ilustración y armado escena 8 pop up*, Tomado archivo del autor, 2018

5.3.2 Impresión

Se realizó varias pruebas de impresión, sobre diferentes tipos de papel, teniendo en cuenta su gramaje, por los mecanismos que genera el pop up, los dobleces y cortes, el papel escogido por su textura y espesor para las páginas internas y los elementos adhesivos es Ultimate White Grande (Casg. UW002) 243 GSM.



Figura. 47 papel Ultimate White Grande (Casg. UW002) 243 GSM, archivo del autor, 2018

Para la portada y contraportada se realizara la impreson en plotter y se ha escogido el material Vinilo de 75gr. mate por la facilidad de este al doblar y su flexibilidad para no quebrar sus fibras y presentar un acabado de excelente calidad.

CAPÍTULO VI

6. Conclusiones y Recomendaciones

6.1 Conclusiones

Al generar este proyecto se da a conocer al lector, sobre la leyenda que gira en torno a la construcción de uno de los íconos emblemáticos de la Ciudad, como es la Iglesia de San Francisco de Quito, de una forma lúdica y entretenida por medio de la interacción con las piezas móviles del cuento de tipo pop up, de esta manera fomentar la lectura en los niños.

La realización del Proyecto requirió una investigación minuciosa, sobre la leyenda de Cantuña, ya que registran tres versiones distintas de la misma, para generar el cuento infantil se usó como guía la versión popular más conocida con la finalidad de llegar de una manera sutil al público al que está dirigido.

La elaboración de este tipo de cuentos ilustrados en estilo pop up sobre la cultura del país generan mayor expectativa y cautivan al lector, pudiendo convertirse en material educativo.

6.2. Recomendaciones

- Disponer de los recursos tecnológicos necesarios, tanto en software y hardware para la correcta elaboración y procesamiento de imágenes, y así lograr mejorar los tiempos de ejecución, ilustración y renderizado para obtener un producto final de calidad.
- Realizar las pruebas necesarias de impresión en los diferentes sustratos de papel debido al gramaje y la textura de los mismos, ya que no todos son aptos para realizar este tipo de cuentos.
- Es importante planificar y generar un flujo de trabajo, manejarse de acuerdo a un organigrama, para así poder cumplir con las fechas establecidas para la entrega del proyecto.

REFERENCIAS

- Arón Hurtado, Soledad Jessica, (2003, pp. 92).
- Crespo N. (2014) Ecuador Tierra de leyendas. Quito, Ecuador Lectum Ediciones Edgar Alan García Leyendas del Ecuador, Editorial Alfaguara Juvenil.
- Diario Super 2015 Guayaquil Ecuador. figura 1 portada de la revista Leyendas Ecuatorianas.
- Ilustración de personajes el diablo Cantuña Tomada de D. Pazmiño.
2009 Repositorio UDLA Quito Ecuador
Portadas de libro cuento infantil varios Artistas.
- El niño y el narrador.
- Almondragon, R. (2017). Ilustración Leía y el Dragon. Recuperado de Segovia <http://www.almondroguez.com/ilustraciones/ilustracion.es>
- Grupo Editorial Mente Maestra (2010) Leyendas Ecuatorianas. Quito, Ecuador: Editorial Mente Maestra.
- Cornejo, E. (2014). Zorro de paramo. Recuperado de <http://eulaliacornejo.blogspot.com>
- Flores, K. (s.f.) Leyendas Ecuatorianas . Recuperado de <http://gotoons.blogspot.com/2011/06/leyendas-ecuatorianas-por-kleber-flores.html>.
- Piro, J (2012) Iglesia de San Francisco. Recuperado de <https://historiadelartejuanb.wordpress.com/2012/08/15/iglesia-de-san-francisco/>
- Rey, A.(2014) Tecnicas de Pintura. Recuperado de <https://www.arteneo.com/blog/tecnica-de-pintura-digital-ilustracion-madrid/técnicas-de-pintura-digital. r-800x497>
- Rey, A.(2014) Pintura Digital. Recuperado de <https://www.arteneo.com/blog/tecnica-de-pintura-digital-ilustracion-madrid/portada>

ilustración Zorro de paramo Tomado de E. Cornejo Quito Ecuador 2010

J.A.Comenius 2015 Omnium fundamentalium in mundo rerum ... ([Nuremberg]:
Sumtibus Michaelis & Joh. Friderici Endterorum, 1679 Graphic
Arts Collection (GAX) 2004-3340N.

JM Trigo Cutiño, (1997, pp. 71).

Leía y la montaña del dragón Tomado de R. Alondroque Segovia 2018.
<http://www.alondroque.com/ilustraciones/ilustraciones>.

María del Mar Prado Gallarda, Virginia Sánchez Jiménez Joaquín Mora
Merchán Editorial Pirámide.

Martha A. Salotti, (1969 pp. 153).

Muñoz Diez J. (2012) Matriz Pedagógica didáctica. Loja Ecuador. Colección
Nueva Universidad UTPL.

Pintura Digital WarCraf R. Mármol Archivo del Autor UDLA 2018.

Portada del primer cuento infantil The Visible World.

Técnica Ilustración digital con Tableta Grafica Tomado de Youtube.

Técnicas-de-pintura-digital. 800x526 Tomado de Cristina-Vaquero- 2016

Madrid Tomado de Joselyn Ramos Quito 2015

Trigo Cutiño J.M, (1997, pp. 67).

ANEXOS

Entrevista

Preguntas formuladas en la entrevista realizada al Máster en Pedagogía Gonzalo Arnulfo Velasco Suárez. Quien se desempeña como Coordinador Pedagógico SERD MDMQ en la Secretaria de Educación Recreación y Deporte MDMQ, su aporte focalizado en la educación infantil proporcionara un mejor direccionamiento en este proyecto.

1. ¿Constituyen la leyenda en parte de la identidad de la cultura de los pueblos para que través de esta se incentive a la creatividad y a la lectura mediante el Cuento?
2. ¿Este cuento hace referencia al análisis literario?
3. ¿La leyenda en que beneficia y relaciona en la cultura de un pueblo?
4. ¿La leyenda ilustrada se convierte en una herramienta para generar interés a la lectura?
5. ¿Qué premisas considera que se abren al realizar el cuento infantil basado en una leyenda?
6. ¿El cuento digital llevo al declive al libro impreso?
7. ¿De qué forma aportaría en la educación del niño, la realización del cuento sobre una leyenda o tradición ancestral?

Fichas de Observación.

Tabla 4.ficha1

Ficha # 1	Fecha 29/03/2018	Título Leia y la montaña del dragón
Estilo Cartoon		Autor Ricardo de Pablos Almondragon
Cromática colores cálidos	Tipografía letra tamaño mediano entre 14 y 16 pts.	
Técnica ilustración digital us	Grafica puede identificar la utilización de un software de diseño pudiendo ser Photoshop ilustrador	
Narrativa fluida con imagines		

Tabla 5.ficha2

Ficha # 2	Fecha 29/03/2018	Título Caperucita roja
Estilo infantil		Autor Charles Perrault
Cromática Colores Cálidos	Tipografía	
Técnica Ilustración Tradicional	Grafica se puede identificar una corrección de color en un software de diseño pudiendo ser Photoshop o lighthroom	
Narrativa imágenes acordes a la narración del cuento		

Tabla 6.ficha3

Ficha #3	Fecha 29/03/2018	Título Pulgarcito
Estilo infantil		Autor Hermanos Grimm
Cromático trabajado en una gama de colores cálidos en ciertos escenarios fríos	Tipografía normal 12pts legible ocupa un espacio dentro de la composición	
Técnica Ilustración Tradicional línea continua		
Narrativa La historia de pulgarcito transporta al espectador a un mundo miniatura narrada con imágenes ilustradas		

Tabla 7.ficha4

Ficha #4	Fecha 29/03/2018	Título La muñeca de mi Hermana
Estilo comic terror	Tipografía	Autor Aureliano Vargas
Cromática en tono de grises		
Técnica ilustración tradicional		
Narrativa lineal		

Tabla 8.ficha5

Ficha #5	Fecha 29/03/2018	Título la niña de la curva
Estilo comic Terror		Autor Rosa Fuentes
Cromática escala de grises	Tipografía normal 12pts el target al que está dirigido ya es legible	
Técnica ilustración		

Tabla 9. *Ficha 6*

Ficha #6	Fecha 29/03/2018	Título Carlos y el viaje a Astúnduru
Estilo ficción		Autor Desconocido
Cromática colores	Tipografía	
Técnica Tradicional		
Narrativa		

Tabla 10. *Ficha 7*

Ficha #7	Fecha 30/03/2018	Título wigwta y el cuento jamás contado
Estilo Cartoon	Tipografía no tiene ya que cuenta con voz en off	Autor Vegeta 777 y Willy Rex
Cromática paleta de colore cálidos	Animación digital realizada con software de animación Harmony TB	
Técnica Digital animada		
Narrativa Voz en off cuenta la trama de Wigetta	Musicalización si	

Story Board



Figura 48. StoryBoard. Tomado archivo del autor 2018

