



FACULTAD DE COMUNICACIÓN Y ARTES AUDIOVISUALES

CUENTO ILUSTRADO BASADO EN LA LEYENDA DE LA LAGUNA DEL CAJAS DE LA AUTORA "CRISTINA RODRÍGUEZ LOMBA". DIRIGIDO A UN PÚBLICO INFANTIL DE 7 A 13 AÑOS.

AUTOR

Kevin Aldair Urdánigo Andino

AÑO

2019



FACULTAD DE COMUNICACIÓN Y ARTES AUDIOVISUALES

CUENTO ILUSTRADO BASADO EN LA LEYENDA DE LA LAGUNA DEL
CAJAS DE LA AUTORA "CRISTINA RODRÍGUEZ LOMBA". DIRIGIDO A UN
PÚBLICO INFANTIL DE 7 A 13 AÑOS.

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

Profesor/a guía
Diego Alberto Latorre Villafuerte

Autor
Kevin Aldair Urdánigo Andino

Año
2019

DECLARACIÓN DEL PROFESOR GUÍA

"Declaro haber dirigido el trabajo, CUENTO ILUSTRADO BASADO EN LA LEYENDA DE LA LAGUNA DEL CAJAS DE LA AUTORA "CRISTINA RODRÍGUEZ LOMBA". DIRIGIDO A UN PÚBLICO INFANTIL DE 7 A 13 AÑOS, a través de reuniones periódicas con el estudiante Kevin Aldair Urdánigo Andino, en el semestre 2019-13, 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".

Diego Alberto Latorre Villafuerte
Ingeniero en Diseño Gráfico y Comunicación Visual
CI. 1711434421

DECLARACIÓN DEL PROFESOR CORRECTOR

"Declaro haber revisado este trabajo, CUENTO ILUSTRADO BASADO EN LA LEYENDA DE LA LAGUNA DEL CAJAS DE LA AUTORA "CRISTINA RODRÍGUEZ LOMBA". DIRIGIDO A UN PÚBLICO INFANTIL DE 7 A 13 AÑOS, del estudiante Kevin Aldair Urdánigo Andino, en el semestre 2019-13, dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajos de Titulación".

Ricardo Enrique Moreno
Lcdo. En Ilustración y Animación Digital
CI. 1714353388

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.”

Kevin Aldair Urdánigo Andino
CI. 1724234305

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a mis padres por haberme ayudado a culminar mis estudios por haber sido mi fortaleza en esta etapa de mi vida.

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a mi familia que siempre me estuvo apoyando en todo lo que necesité para poder alcanzar el final de esta tesis.

RESUMEN

El siguiente trabajo muestra el proceso que se necesita para realizar un cuento ilustrado de una famosa leyenda ecuatoriana. Con esto se promoverá la lectura desde temprana edad y también forjará una identidad nacional más fuerte. Además de contribuir al desarrollo de la imaginación en los infantes y crear un vocabulario más enriquecido.

Se utilizarán, principalmente, recursos digitales para las ilustraciones que vayan de acuerdo con la leyenda.

Para la recolección de resultados, se usará un focus group, que ayudará a mostrar que los objetivos se han cumplido.

ABSTRACT

The following blueprint shows the process that is needed to make an illustrated tale of a famous Ecuadorian legend. This will promote reading from an early age and will also forge a stronger national identity. In addition to contributing to the development of imagination in infants and create a more enriched vocabulary.

Digital resources will be used mainly for the illustrations that go according to the legend.

For the collection of results, a focus group will be used, which will help show that the objectives have been met.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I	2
1.1 El Problema	2
1.1.1 Planteamiento Del Problema	2
1.1.2 Formulación Del Problema.....	2
1.1.3 PREGUNTAS DIRECTRICES	3
1.2 OBJETIVOS.....	3
1.2.1 General	3
1.2.2 Específicos.....	3
1.3 JUSTIFICACIÓN.....	4
1.4 ALCANCE	4
CAPÍTULO II	5
MARCO TEÓRICO	5
2.1 Antecedentes	5
2.2 Fundamentación Teórica	8
2.2.1 Tema Central	8
2.2.1.1 Origen de la leyenda	8
2.2.1.2 Valores que se pueden apreciar en la Leyenda	8
2.2.1.2.1 Solidaridad.....	9
2.2.1.3 Topografía del lugar	10
2.2.2 Propuesta.....	11
2.2.2.1 El cuento ilustrado	11
2.2.2.2 Diagramación y diseño de las ilustraciones.....	14
2.2.3 Herramientas.....	20
2.2.4 Flujo de trabajo	22
2.2.5 Focus Group y recolección de datos.....	22
2.3 Definición de Términos Técnicos.....	23
2.4 Fundamentación Legal	24

CAPÍTULO III	26
METODOLOGÍA.....	26
3.1 Diseño de la investigación	26
3.2 Grupo objetivo	26
3.3 Técnicas de recopilación de información.....	26
3.4 Técnicas de procesamiento de información	27
3.5 Caracterización de la propuesta	27
3.5.1 Sinopsis	27
3.5.2 Presentación del producto	27
3.5.3 Idea original.....	28
3.5.4 Referencias de estilo gráfico	28
3.5.5 Paleta de colores	28
3.5.3 Tipografía	30
CAPÍTULO IV	31
4.1 Recursos.....	31
4.1.1 Recursos humanos	31
4.1.2 Recursos técnicos.....	31
4.1.3 Recursos materiales	31
4.1.4 Recursos económicos.....	32
4.2 Presupuesto.....	32
4.3 Cronograma de trabajo.....	34
CAPÍTULO V	35
5.1 PRE-PRODUCCIÓN.....	35
5.1.1 Resumen de la Leyenda	35
5.1.2 Historia.....	35
5.1.3 Guion	35
5.1.4 Personajes y paisajes	37
5.1.5 PROPS	42

5.2 PRODUCCIÓN	44
5.3 POST-PRODUCCIÓN	45
CAPÍTULO VI	46
6.1 Conclusiones	46
6.2 Recomendaciones	46
REFERENCIAS.....	47
ANEXOS	¡Error! Marcador no definido.

INTRODUCCIÓN

Los cuentos y las leyendas en un principio, se contaban de manera de historias hacia los niños, sin ilustraciones ni dibujos, y la imaginación acompañaba al cuento, que hacía niños más imaginativos y creativos. El pasar del tiempo hizo que la tecnología haga el trabajo de imaginar de los niños, y que sean influenciados por culturas extranjeras.

Por esto es necesario volver a los métodos clásicos de contar una historia, sea este un cuento o una leyenda. Para que los infantes puedan recrear con su imaginación, partiendo desde un punto con los dibujos, la historia narrada.

El cuento ilustrado propone mostrar ilustraciones digitales para complementar el texto de dicha leyenda, y hacer que las mentes jóvenes sean más imaginativas. Así también se promoverá el hábito de la lectura y la identidad nacional.

CAPÍTULO I

1.1 El Problema

1.1.1 Planteamiento Del Problema

Con el pasar de los tiempos y el incremento de la tecnología los dispositivos móviles han sido adoptados como herramienta fundamental para el desarrollo de los infantes y los libros han sido dejados de lado.

Los niños se sienten más atraídos por los dibujos que por el texto en sí. Y los celulares son la respuesta más rápida pero no siempre la mejor a largo plazo.

Éste problema ha empezado en los últimos años y ha empeorado con la globalización, los niños prefieren pasar más tiempo en dispositivos digitales que en medios clásicos de aprendizaje.

Con su uso desmedido los libros dejarán de ser una herramienta importante para el aprendizaje y con el tiempo desaparecerán junto con los hábitos de lectura.

1.1.2 Formulación Del Problema

Se vive en una época donde la influencia en la cultura, de otros países más desarrollados, es inevitable, y eso provoca una pérdida de la identidad nacional y además un deterioro en la costumbre de leer.

¿Puede un cuento con ilustraciones ayudar a entender una leyenda ecuatoriana y al mismo tiempo reflejar una identidad nacional?

Los cuentos ilustrados atraen por los dibujos, y fomentan la lectura con el texto, a más de reforzar la identidad cultural.

1.1.3 PREGUNTAS DIRECTRICES

- ¿Cuál es el método más ideal para transmitir información a los niños?
- ¿Cuál es el mejor método para despertar el interés de la lectura a los infantes?
- ¿Qué se necesita para producir un cuento ilustrado basado en una leyenda ecuatoriana?
- ¿Cuáles son las principales dificultades para realizar el libro ilustrado?
- ¿Cómo se puede verificar la funcionalidad de las ilustraciones en el cuento?

1.2 OBJETIVOS

1.2.1 General

Producir un cuento ilustrado de la Leyenda de la Laguna del Cajas, mediante técnicas, recursos y procesos digitales, para promover la lectura y formar identidad nacional desde niños entre edades de 7 a 13 años.

1.2.2 Específicos

- Investigar cómo se originó la Laguna del Cajas según su leyenda, así como todo lo necesario para producir un cuento ilustrado.
- Desarrollar el storyboard, diseño de personajes, estudio de color y pintado para transmitir correctamente las emociones que se desean, también se incluye el texto en las ilustraciones.
- Producir las ilustraciones correspondientes a cada escena utilizando la herramienta digital de creación y edición de imágenes (Photoshop), así como los principios de composición.
- Realizar pruebas de papel y color en la impresión.
- Evaluar si las ilustraciones acompañan a la comprensión de la leyenda.

1.3 JUSTIFICACIÓN

Los libros se han dejado en el pasado y con ello un hábito por la lectura de material nacional hasta crear un desinterés en las costumbres pertenecientes a su país, siendo principalmente influenciado por culturas extranjeras y dejando en el olvido muchos de los relatos que representan al Ecuador, como lo es la Leyenda de la Laguna del Cajas.

Por esto un libro que ilustra una leyenda ecuatoriana atraerá a los niños con las ilustraciones, para que aprender de la identidad nacional sea más didáctico y divertido.

1.4 ALCANCE

El libro ilustrado, tendrá cualidades narrativas e informativas, tendrá 24 páginas en un formato A5. El proyecto tardará 5 meses. Éste será elaborado con herramientas digitales como Photoshop e Illustrator. Está dirigido a niños de 8 a 13 años de edad.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes

“En el 2013, el Penguin Random House Grupo Editorial España, publicó la obra escrita de Alberto Granados y el ilustrador Raúl Palacio. Que narra leyendas urbanas de distintas culturas en un estilo en grises, que ayuda a transmitir el miedo que la obra intenta contar.” (Granados, 2013, p.11).



Figura 1. Captura de las ilustraciones de Leyendas urbanas ilustradas. Tomado de (Granados y Palacio, 2013, p.28)

“La leyenda de Cantuña, una de las más populares en Quito, ha sido retratada en múltiples ocasiones y de diferentes maneras, una de ellas es la realizada por Daniel Pazmiño, una animación que muestra la leyenda de una manera más didáctica.” (elcomercio.com, 2011).



Figura 2. Captura de la Animación la Leyenda de Cantuña de Daniel Pazmiño. Tomado de (Prolipa EC (2017). YouTube)



Figura 3. Captura de la Animación la Leyenda de Cantuña de Daniel Pazmiño. Tomado de (Prolipa EC (2017). YouTube)

“Una leyenda popular española, llamada la noche de San Juan, de la localidad de Cantabria, creada por Eduardo y Teresa Salinas, y con la dirección de arte de Franco Rampoldi. Una serie de animación infantil chilena de terror “Cuenta la Leyenda”, muestra una animación digital 2D, y una composición bien trabajada con los personajes y el estudio de color que ayuda a contar de mejor manera la historia.” (Granados, 2013, p.11).



Figura 4. Captura de la Animación la Leyenda de La noche de San Juan. Tomado de (Cuenta la Leyenda (2017). YouTube)



Figura 5. Captura de la Animación la Leyenda de La noche de San Juan. Tomado de (Cuenta la Leyenda (2017). YouTube)

2.2 Fundamentación Teórica

2.2.1 Tema Central

2.2.1.1 Origen de la leyenda

“Según la leyenda de la laguna del Cajas, que cuentan sus pobladores, había una hacienda en donde ahora se encuentra dicha laguna. La historia varía un poco, pero, en esencia se mantiene que la laguna fue creada por una maldición que cayó sobre el dueño de ésta hacienda. Provocando así su hundimiento y posterior formación de la laguna del Cajas.” (eluniverso.com, 2017)



Figura 6. Foto de la Laguna del Cajas. Tomado de (diario El Universo (2017))

2.2.1.2 Valores que se pueden apreciar en la Leyenda

Los siguientes valores se pueden observar en la Leyenda de la Laguna del Cajas.

2.2.1.2.1 Solidaridad

“Éste valor se puede observar en la leyenda en la parte en que los ancianos son ayudados por la empleada de la hacienda, al darles posada en el establo.”

(guiainfantil s.f.)



Figura 7. Ilustración que representa la solidaridad, se puede tomar como referencia. Tomado de (La Cuarta, deviantart.)

2.2.1.2.2 Amabilidad

“La Amabilidad se puede contemplar con la misma empleada de la hacienda, cuando les trata de una manera completamente diferente a la forma que les trató el dueño de la propiedad.” (guiainfantil s.f.)

2.2.1.2.3 Humildad

“En éste caso, los que se destacan por ser humildes, son la pareja de ancianos que piden agua y refugio al dueño de la hacienda. Y al aceptar la oferta de la empleada de que se queden en el establo de la mansión.” (guiainfantil s.f.)



Figura 8. fotografía que representa la humildad. Tomado de (antologiadeilustracion.blogspot)

2.2.1.2.4 Obediencia

“La empleada nuevamente es a la que pertenece éste valor. Al hacer caso a los ancianos que le dijeron que huyera de la propiedad para que salve su vida.”
(guiainfantil s.f.)

2.2.1.3 Topografía del lugar

La laguna del Cajas se encuentra en la sierra ecuatoriana, en la cordillera de los Andes. Ésta área está protegida por la municipalidad de Cuenca, junto con la Corporación Municipal del Parque Nacional El Cajas.



Figura 9. Foto de la Laguna del Cajas que muestra su topografía. Tomado de (sites.google s.f.).

2.2.2 Propuesta

2.2.2.1 El cuento ilustrado

2.2.2.1.1 Teoría del color

“El color produce una sensación por el reflejo de la luz en los objetos y es transmitida al ojo, y éste, al cerebro. La materia refleja todos los matices y absorbe el color que estamos viendo.” (vix s.f.)

“Con esto se han realizado varios estudios en los que el cerebro interpreta con sensaciones, los colores que vemos por lo que se tendrá una mejor interpretación de lo que se va a transmitir con las ilustraciones. El color influye sobre la mente del ser humano, y también la humanidad le ha otorgado conceptos que traspasan de su propia apariencia. Sus

efectos son de carácter fisiológico y psicológico, pudiendo producir sensaciones de gran importancia, por lo que cada uno tiene una visión determinada en la percepción.” (Escola d’art I Superior de disseny de Vic, Psicologia del color, p.1)

Las diferentes sensaciones en las que se puede percibir con los colores se definen en colores cálidos y fríos:

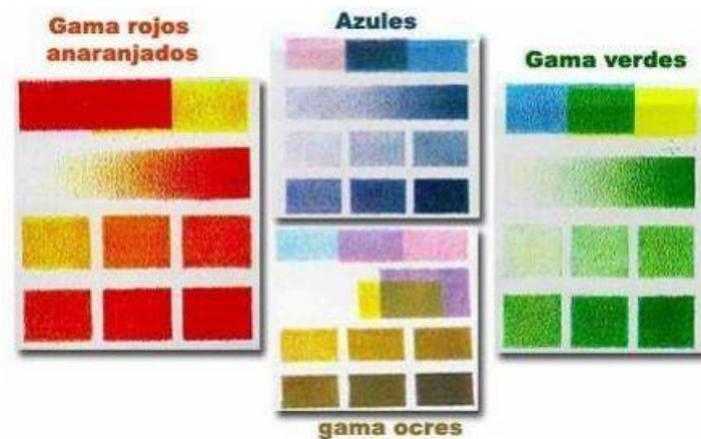


Figura 10. Paleta de colores donde se muestran los colores cálidos y fríos. Tomado de (Escola d’art I Superior de disseny de Vic, Preparació classes selectivitat)



Figura 11. Gama de colores cálidos y fríos. Tomado de (Escola d’art I Superior de disseny de Vic, Preparació classes selectivitat)

2.2.2.1.2 Creación de personajes

“Para dibujar personajes cartoon, se puede empezar con un círculo, que es un disco plano prácticamente. Si dibujas los contornos interiores, se convierte en una esfera sólida, en tres dimensiones. También se pueden construir con otras formas que darán diferentes tipos de personajes.” (Loomis, Fun with a pencil, 1939)

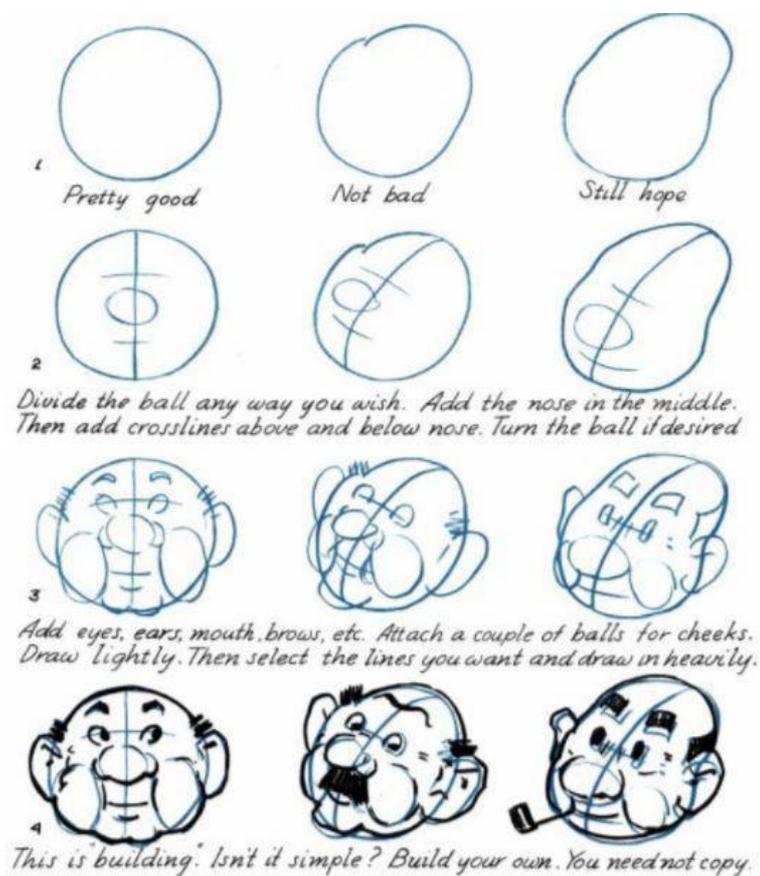


Figura 12. Proceso de cómo crear personajes empezando desde una circunferencia. Tomado de (Andrew Loomis, 1939)

2.2.2.2 Diagramación y diseño de las ilustraciones

2.2.2.2.1 Composición

“Composición es el término utilizado para describir la disposición de los elementos visuales en una ilustración u otra obra de arte.

Así es como los elementos de arte y diseño, línea, forma, color, valor, textura, forma y espacio, se organizan o componen de acuerdo con los principios de composición y diseño, equilibrio, contraste, movimiento, ritmo, unidad, variedad, y otros elementos de composición, para dar la estructura de la ilustración y transmitir la intención del artista.” (Marion Boddy-Evans, 2017)

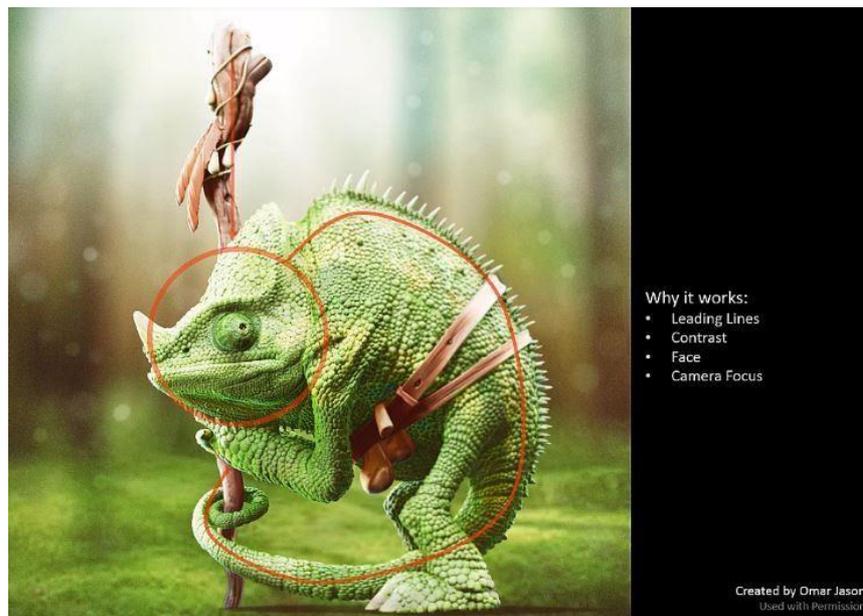


Figura 13. Se muestra la lectura de la ilustración. Tomado de (Understanding Composition, YouTube.)

2.2.2.2.2 Unidad

“Todas las partes de la composición se sienten como si estuvieran juntas, o algo se siente atorado, torpemente fuera de lugar.” (Marion Boddy-Evans, 2017)



Figura 14. Se muestra la composición en la ilustración. Tomado de (Understanding Composition, YouTube.)

2.2.2.2.3 Equilibrio o balance

“El equilibrio es la sensación de que la pintura "se siente bien" y no es más pesada en un lado que en otro. Tener una disposición simétrica agrega una sensación de paz, mientras que una disposición asimétrica crea una sensación más dinámica. Una pintura que no está o está mal equilibrada, crea una sensación de inquietud.” (Marion Boddy-Evans, 2017)



Figura 15. Se muestra el balance de los elementos en la ilustración. Ilustración de. James Gardner.

2.2.2.2.4 Movimiento

“Hay muchas maneras de dar una sensación de movimiento en una pintura, como la disposición de los objetos, la posición de las figuras, el flujo de un río.

Puede usar la ley de tercios, un término de fotografía aplicable a la pintura, para dirigir la mirada del espectador dentro y alrededor de la pintura. Las líneas principales pueden ser líneas reales, como las líneas de una cerca o del ferrocarril, o pueden ser líneas implícitas, como una hilera de árboles o una curva de piedras o círculos.” (Marion Boddy-Evans, 2017)



Figura 16. Se muestra la ley de tercios en la fotografía. Tomado de (Ejército de U.S.A., Flickr.)

2.2.2.2.5 Ritmo

“De la misma manera en que lo hace la música, una obra de arte puede tener un ritmo o ritmo subyacente que lleva a su ojo a ver la obra de arte a un cierto ritmo. Busque las formas subyacentes grandes y el color repetido.” (Marion Boddy-Evans, 2017)

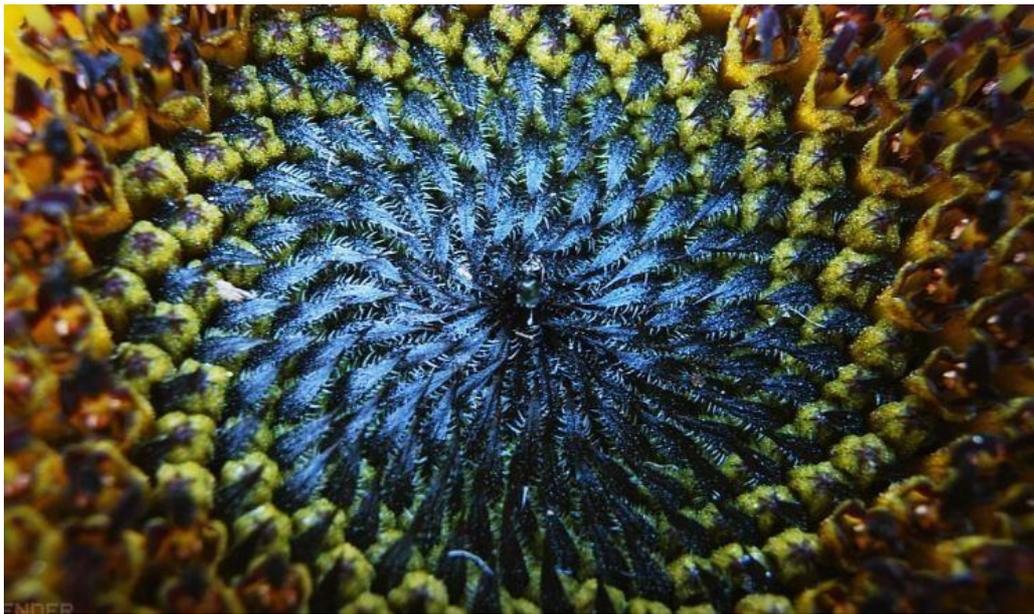


Figura 17. Se muestra el ritmo en la ilustración.
Tomado de (Understanding Composition, YouTube)

2.2.2.2.6 Enfoque

“El ojo del espectador en última instancia desea descansar en la cosa más importante o el punto focal de la pintura, de lo contrario, el ojo se siente perdido, vagando por el espacio y se puede malinterpretar la intención del artista.” (Marion Boddy-Evans, 2017)



Figura 18. Se muestra el punto focal en la ilustración. Ilustración de (Aaron Blaise)

2.2.2.2.7 Contraste

“Las pinturas con alto contraste, fuertes diferencias entre la luz y la oscuridad, por ejemplo, tienen una sensación diferente a las pinturas con un contraste mínimo en la luz y la oscuridad.” (Marion Boddy-Evans, 2017)



Figura 19. Se muestra el claro contraste en la ilustración. Tomado de (Understanding Composition, YouTube.)

2.2.2.2.8 Patrón

“Una repetición regular de líneas, formas, colores o valores en una composición. Este se relaciona de manera cercana con el ritmo.” (Marion Boddy-Evans, 2017)



Figura 20. Se muestra el ritmo en la ilustración. Tomado de (Understanding Composition, YouTube.)

2.2.2.2.9 Proporción

“Es el cómo encajan las cosas y se relacionan entre sí en términos de tamaño y escala; ya sea grande o pequeño, cercano o distante.” (Marion Boddy-Evans, 2017)



Figura 21. Se muestra la proporción de los objetos en la ilustración. Tomado de (Understanding Composition, YouTube.)

2.2.3 Herramientas

“Las herramientas que se utilizarán son principalmente tecnológicas. Como lo son una computadora con tableta digitalizadora para darle un acabado más digital y orgánico a la vez. La tableta wacom es la más popular de los artistas digitales que buscan una tableta gráfica confiable para que pueda dibujar, pintar o editar fotos y arte digital.” (Draws, 2017)



Figura 22. Ilustración con la tableta digitalizadora de Wacom. Tomado de (Lois van Baarle, Flickr.)

2.2.4 Flujo de trabajo

El flujo de trabajo se realizará de la siguiente manera, como muestra el gráfico.

Primero se realizarán las tareas de preproducción, luego las de producción, y finalmente las de postproducción.

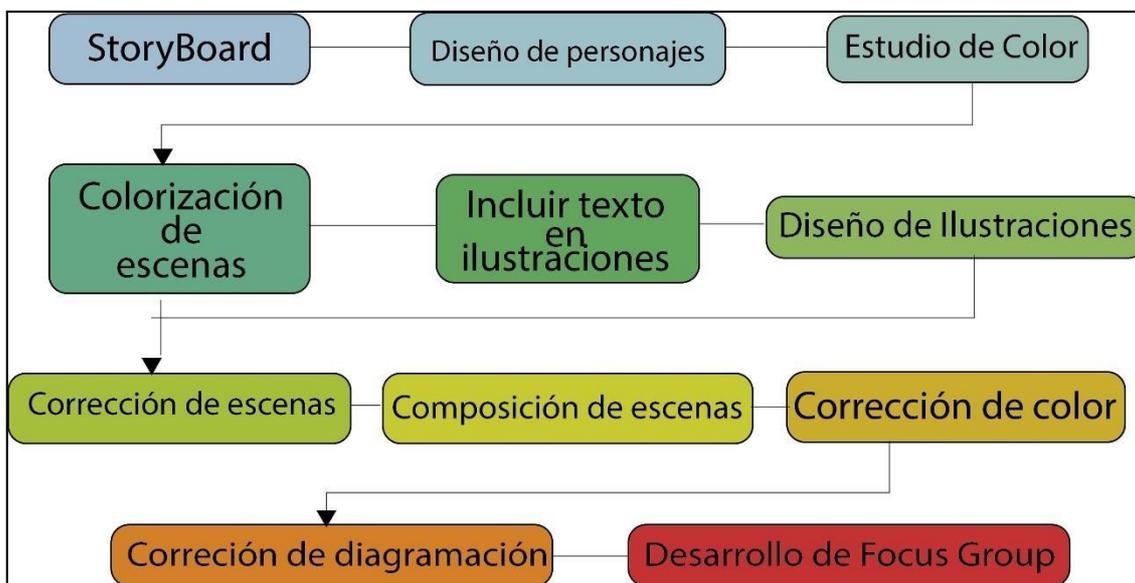


Figura 23. Flujo de trabajo que se realizará para producir el cuento ilustrado.

2.2.5 Focus Group y recolección de datos

Un focus group se define como. un grupo demográfico diverso de personas reunidas para participar en una discusión guiada sobre un producto en particular antes de su lanzamiento, o para proporcionar comentarios continuos sobre una campaña política, series de televisión, etc.

En este caso, el focus group, se realizará con 10 niños con las edades de entre 8 a 13 años. Que opinarán acerca de las ilustraciones si funcionan con la comprensión del cuento.

2.3 Definición de Términos Técnicos

Animación 2D: El dibujo animado, también llamado caricatura en algunos países de América Latina y en España, es la técnica de animación que consiste en dibujar a mano cada uno de los cuadros para generar la representación de imágenes en movimiento.

Cartoon: Ilustración de tipo caricaturesca o con rasgos simplificados.

Digital: Que suministra los datos mediante dígitos o elementos finitos o discretos.

Empírico: Que está basado en la experiencia y en la observación de los hechos.

Focus group: Es una técnica cualitativa de estudio de las opiniones o actitudes de un público, utilizada en ciencias sociales y en estudios comerciales, en el que se utiliza un determinado grupo de personas.

Matiz: Variación leve de tono, grado de luminosidad, etc., que puede presentar un mismo color.

Detalle, rasgo o diferencia sutil que distingue cosas iguales o muy parecidas sin alterar su esencia o calidad

Leyenda: Narración popular que cuenta un hecho real o fabuloso adornado con elementos fantásticos o maravillosos del folclore, que en su origen se transmite de forma oral.

Plan view: Vista cenital de un plano o paisaje para tener una perspectiva general.

Rol: Función que una persona desempeña en un lugar o en una situación.

Test: Prueba de confrontación, especialmente la que se emplea en pedagogía, psicotecnia, medicina, etc., para evaluar el grado de inteligencia, la capacidad de atención u otras aptitudes o conductas. Evaluación.

Topografía: Ciencia que estudia los razonamientos matemáticos, prescindiendo de los significados concretos.

Tableta Digitalizadora: Una tableta digitalizadora o tableta gráfica es un periférico que permite al usuario introducir gráficos o dibujos a mano, tal como lo haría con lápiz y papel. También permite apuntar y señalar los objetos que se encuentran en la pantalla.

2.4 Fundamentación Legal

El presente proyecto ampara su realización en la siguiente normativa de ley:

Art. 62.- *La cultura es patrimonio del pueblo y constituye elemento esencial de su identidad. El Estado promoverá y estimulará la cultura, la creación, la formación artística y la investigación científica. Establecerá políticas permanentes para la conservación, restauración, protección y respeto del patrimonio cultural tangible e intangible, de la riqueza artística, histórica, lingüística y arqueológica de la nación, así como del conjunto de valores y manifestaciones diversas que configuran la identidad nacional, pluricultural y multiétnica. El Estado fomentará la interculturalidad, inspirará sus políticas e integrará sus instituciones según los principios de equidad e igualdad de las culturas.* (Constitución de la república del Ecuador, 2008)

Art. 68.- *El sistema nacional de educación incluirá programas de enseñanza conformes a la diversidad del país. Incorporará en su gestión estrategias de descentralización y desconcentración administrativas, financieras y pedagógicas. Los padres de familia, la comunidad, los maestros y los educandos participarán en el desarrollo de los procesos educativos.*
(Constitución de la república del Ecuador, 2008)

Art. 84.- *El Estado reconocerá y garantizará a los pueblos indígenas, de conformidad con esta Constitución y la ley, el respeto al orden público y a los derechos humanos, los siguientes derechos colectivos:*

1. *Mantener, desarrollar y fortalecer su identidad y tradiciones en lo espiritual, cultural, lingüístico, social, político y económico. (Constitución de la república del Ecuador, 2008)*

Art. 86.- *El Estado protegerá el derecho de la población a vivir en un medio ambiente sano y ecológicamente equilibrado, que garantice un desarrollo sustentable. Velará para que este derecho no sea afectado y garantizará la preservación de la naturaleza. Se declaran de interés público y se regularán conforme a la ley:*

1. *El establecimiento de un sistema nacional de áreas naturales protegidas, que garantice la conservación de la biodiversidad y el mantenimiento de los servicios ecológicos, de conformidad con los convenios y tratados internacionales. (Constitución de la república del Ecuador, 2008)*

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1 Diseño de la investigación

Esta investigación será realizada con el método Histórico lógico, para determinar los aspectos más importantes de la Leyenda de la Laguna del Cajas, los cuales permitirán conocer cómo se formó dicha laguna, según la leyenda.

La información obtenida, será materia prima para el desarrollo de las ilustraciones y las emociones que se quieran transmitir.

3.2 Grupo objetivo

El grupo objetivo al que se dirige ésta investigación, está compuesto por estudiantes del país, de educación básica, cuyas edades están entre los 8 y los 14 años de edad. De todo nivel socio-económico; quienes están entre las edades en que pueden entender sin problemas el mensaje y el contexto de la leyenda.

Estos ayudarán a verificar si las ilustraciones ayudaron a la comprensión del cuento.

3.3 Técnicas de recopilación de información

Por medio de la técnica de observación se recopilarán los datos relacionados con el tema a ser tratado, analizando ilustraciones semejantes, y tomando notas de ellas en las cuales se establecerán las tipografías, colores, composición, para un diseño agradable a la vista.

Los registros fotográficos, ayudarán más para la composición de escenarios, para que ésta sea más acorde y parecida a lo que son los paisajes en la vida real. Y tomando referencias reales, se podrá reproducir de manera más exacta lo que se quiere mostrar.

Los registros escritos también son importantes para la investigación del proyecto. Ayudarán con datos exactos para la mejor elaboración del cuento ilustrado.

3.4 Técnicas de procesamiento de información

Los resúmenes ayudarán a que la información de los registros escritos, estén ordenados y sean más fáciles de entender e interpretar.

Los mapas conceptuales favorecerán a dividir y clasificar de mejor manera la información de los personajes y crear su correcta personalidad.

Una lista de los lugares en los que se desarrolla la leyenda, ayudará a la rapidez para la producción de las ilustraciones del cuento.

3.5 Caracterización de la propuesta

3.5.1 Sinopsis

Mediante un libro ilustrado enfocado a estudiantes de educación básica, se describirá con una narrativa envolvente las principales características y tradiciones que envuelven a la Leyenda de la Laguna del Cajas.

3.5.2 Presentación del producto

Se trata de un libro ilustrado de 24 páginas, con técnicas digitales en Photoshop e Illustrator.

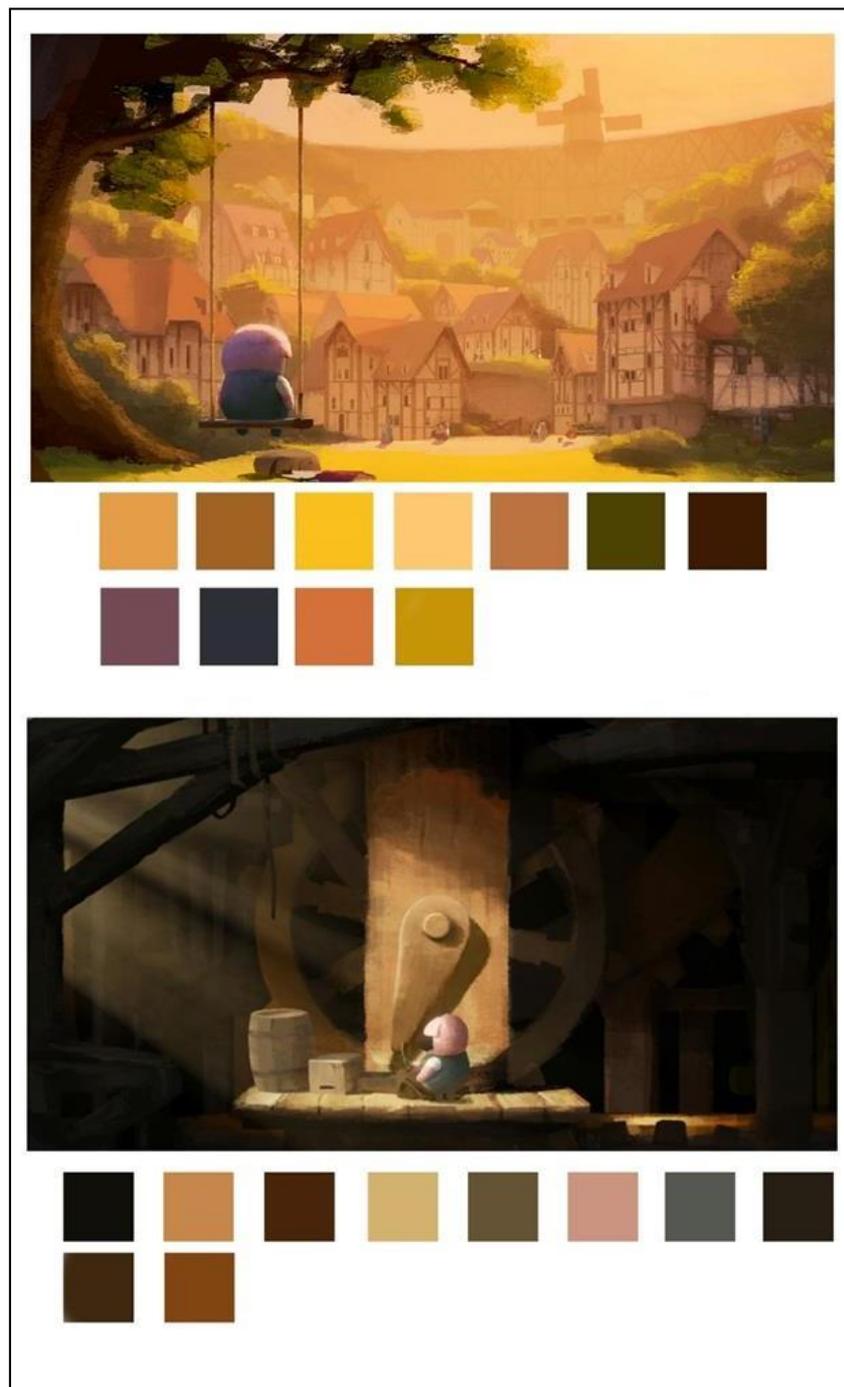


Figura 25. Análisis de la paleta de color de The Dam Keeper Tomado de (R, Kondo. (2014))

3.5.3 Tipografía

Se muestran las tipografías a usarse con anagramas para tener como referencia todo el alfabeto en castellano.

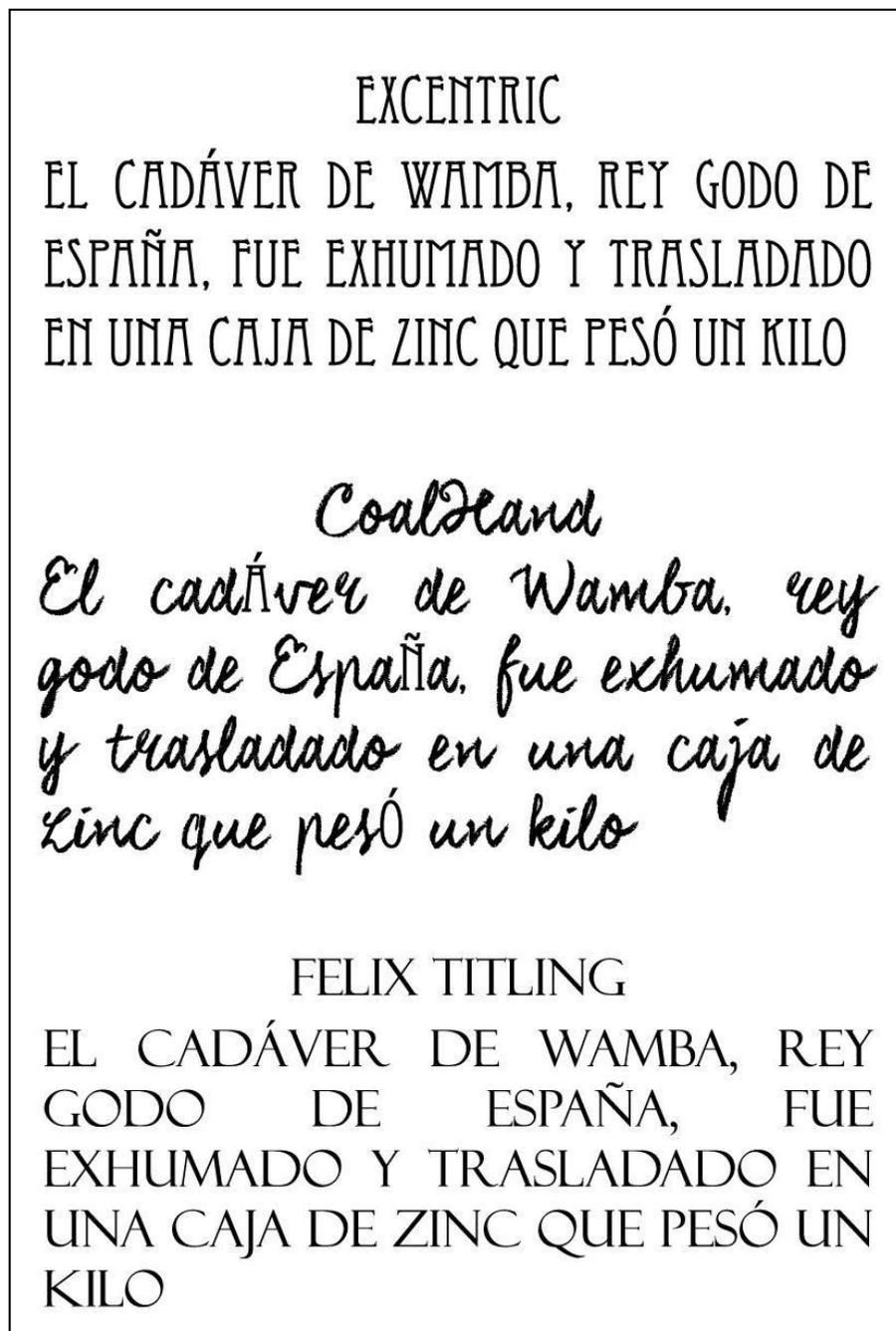


Figura 26. Ejemplos de tipografías que se podrían usar en el libro

CAPÍTULO IV

4.1 Recursos

4.1.1 Recursos humanos

Para la elaboración de éste proyecto, se necesita de un profesional con habilidades en ilustración de layouts, diseño de personajes, de props y con conocimiento de color. Además de un gran dominio de diseño y composición, así como herramientas digitales de ilustración digital como son Photoshop e Illustrator.

4.1.2 Recursos técnicos

Los recursos técnicos que se van a utilizar en éste proyecto, son: Hardware:

- Computadora PC, i3, 12gb ram, disco 500 gb, tarjeta de video de 4 gb
- Tableta Wacom Intuos
- Scanner
- Impresora

Software:

- Adobe Photoshop cc 2017
- Adobe Illustrator cc 2017

4.1.3 Recursos materiales

Los materiales que se necesitan para el proyecto son:

- Bocetero
- Lápices 2h, hb y 2b
- Borrador de goma

-Lápices de color

4.1.4 Recursos económicos

El Proyecto será autofinanciado y gestionado por el autor.

4.2 Presupuesto

1 Libro ilustrado de La Leyenda de la laguna del Cajas

Fecha de entrega:

29/01/2018

Objetivo:

El público al que está dirigido el proyecto es infantil.

Costo:

Realización de cuento ilustrado que se basa en la adaptación de la leyenda de la laguna del Cajas.

Guion:

Guion para cuento ilustrado digitalmente en 2D, de hasta 20 páginas.

Storyboard:

Realización de Storyboard según el guion para aprobación del cliente.

Arte y Gráfica:

Realización de gráfica, infografía, ilustraciones y diseño según el Storyboard y la referencia dada por el cliente, estilo 2D.
Tipografías de archivo.

Edición:

Edición final de color.

Subtotal 4500

Esto es una cotización preliminar.

Cotización válida únicamente para uso de redes sociales e internet.

No incluye otros medios de comunicación.

Cualquier ajuste adicional se deberá volver a cotizar

4.3 Cronograma de trabajo:

CRONOGRAMA DE TRABAJO		MES1				MES2				MES3				MES4				MES5				MES6							
N	ACTIVIDAD	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Identificación del problema	■																											
2	Planteamiento de propuesta (Dossier)	■	■	■	■	■	■	■	■	■																			
3	Definición de objetivos	■																											
4	Desarrollo de la investigación	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	
PREPRODUCCION																													
5	Storyboard					■	■																						
6	Diseño de personajes					■	■	■	■	■	■	■	■																
7	Estudio de color												■	■															
8	Colorización de escenas													■	■														
9	Incluir texto en las ilustraciones														■	■													
PRODUCCION																													
10	Diseño de ilustraciones correspondientes																												
11	Corrección de escenas																												
POSTPRODUCCION																													
12	Composicion de escenas																												
13	Corrección de color																												
14	Corrección de diagramación																												
EVALUACION																													
15	Desarrollo de focus group																												
16	Conclusiones y recomendaciones																												
17	Entrega preliminar de proyecto																												
18	Proceso de corrección																												
19	Entrega final del proyecto																												
20	Presentación																												

Figura 27. Cronograma de trabajo, que muestra las fechas de entrega de las diferentes etapas de desarrollo

CAPÍTULO V

5.1 PRE-PRODUCCIÓN

5.1.1 Resumen de la Leyenda

El libro ilustrado contará la leyenda de cómo una familia adinerada que vivía en una mansión no ayuda a una pareja de ancianos que pedía simplemente un poco de agua, y su gran hacienda se destruye inundándose y creándose la laguna del Cajas.

5.1.2 Historia

La avaricia y falta de empatía hace que una familia adinerada pierda sus bienes por no dar un poco de agua a un par de ancianos muy cansados que tocaron la puerta con intención de calmar su sed. Cuenta la leyenda que esto provocará una maldición sobre su casa y su hacienda inundándola y creando lo que hoy se conoce como la laguna del Cajas.

5.1.3 Guion

La historia trata de una pareja de ancianos que piden agua a el dueño de una hacienda, y éste se la niega. Dando como resultado una cadena de acontecimientos que traerán desgracia a la familia.

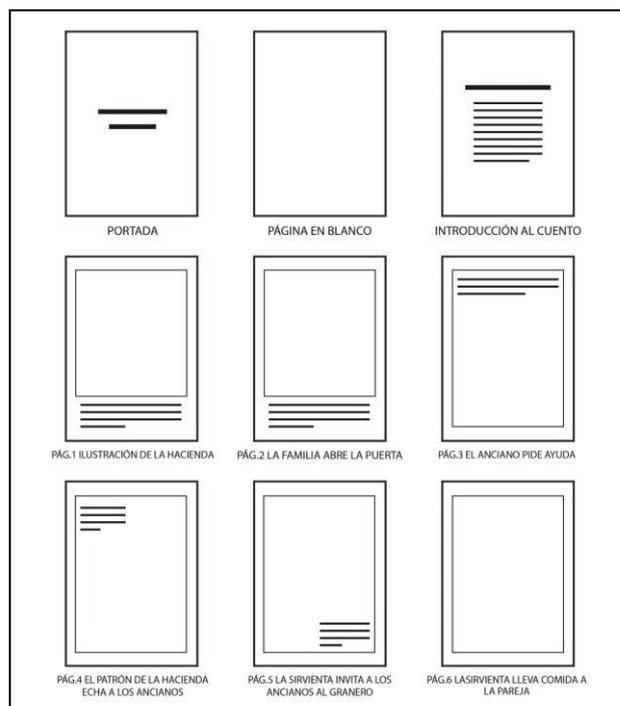


Figura 28. Parte 1 de 3 del guion de la leyenda de la laguna del Cajas.

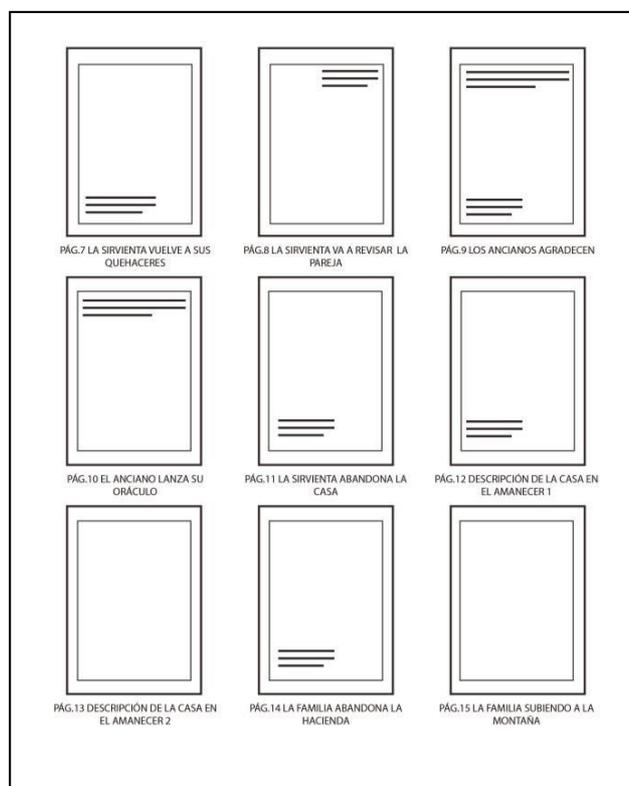


Figura 29. Parte 2 de 3 del guion de la leyenda de la laguna del Cajas.

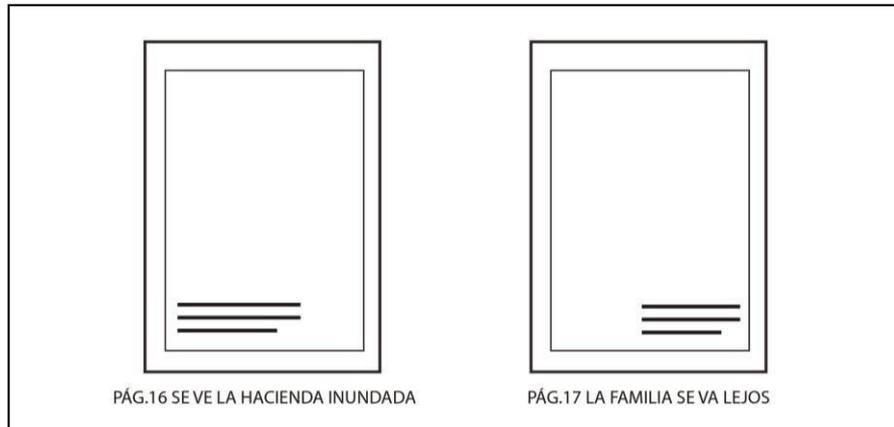


Figura 30. Parte 3 de 3 del guion de la leyenda de la laguna del Cajas.

5.1.4 Personajes y paisajes

Los personajes se diseñaron con intención de abarcar toda la personalidad de la leyenda, según su arquetipo.



Figura 31. propuesta de diseño de personajes para el cuento ilustrado.

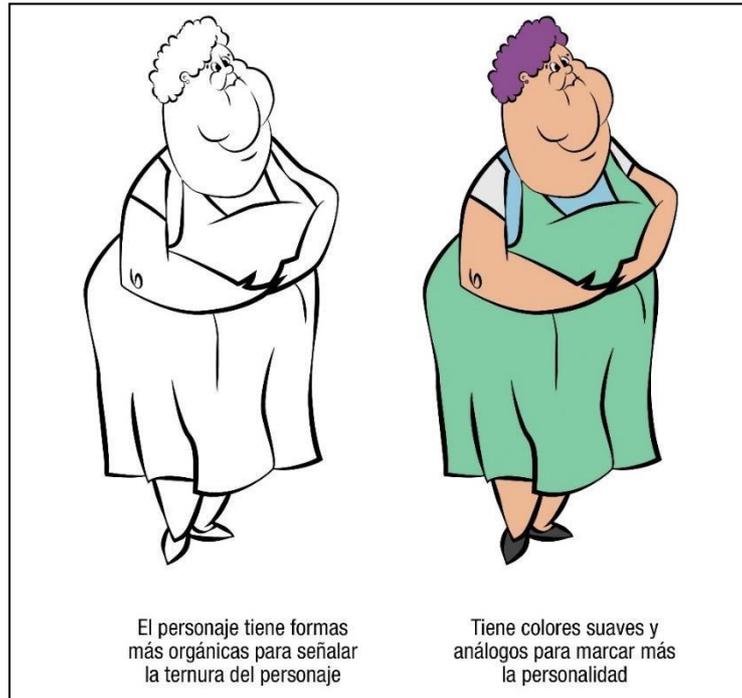


Figura 32. propuesta de diseño de personajes para el cuento ilustrado.

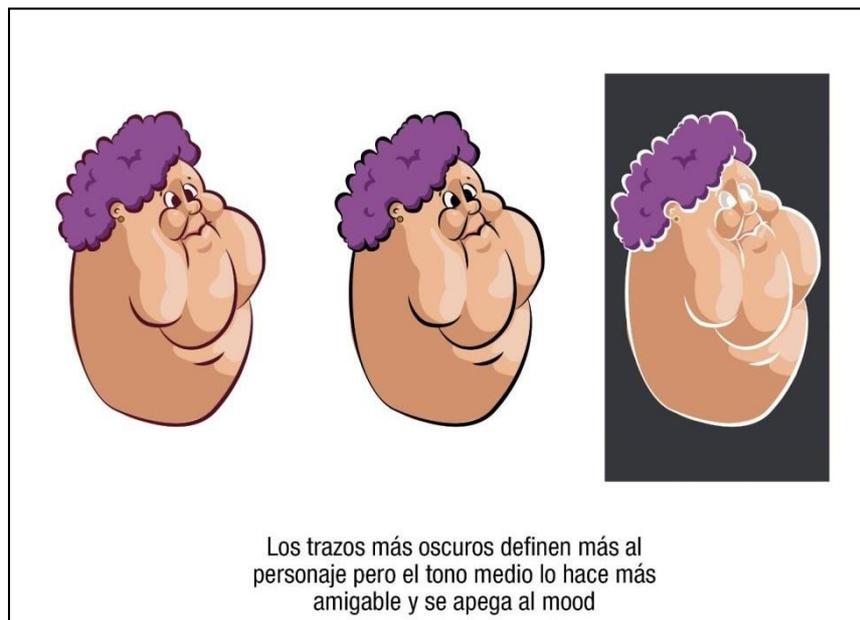


Figura 33. propuesta de diseño de personajes para el cuento ilustrado.

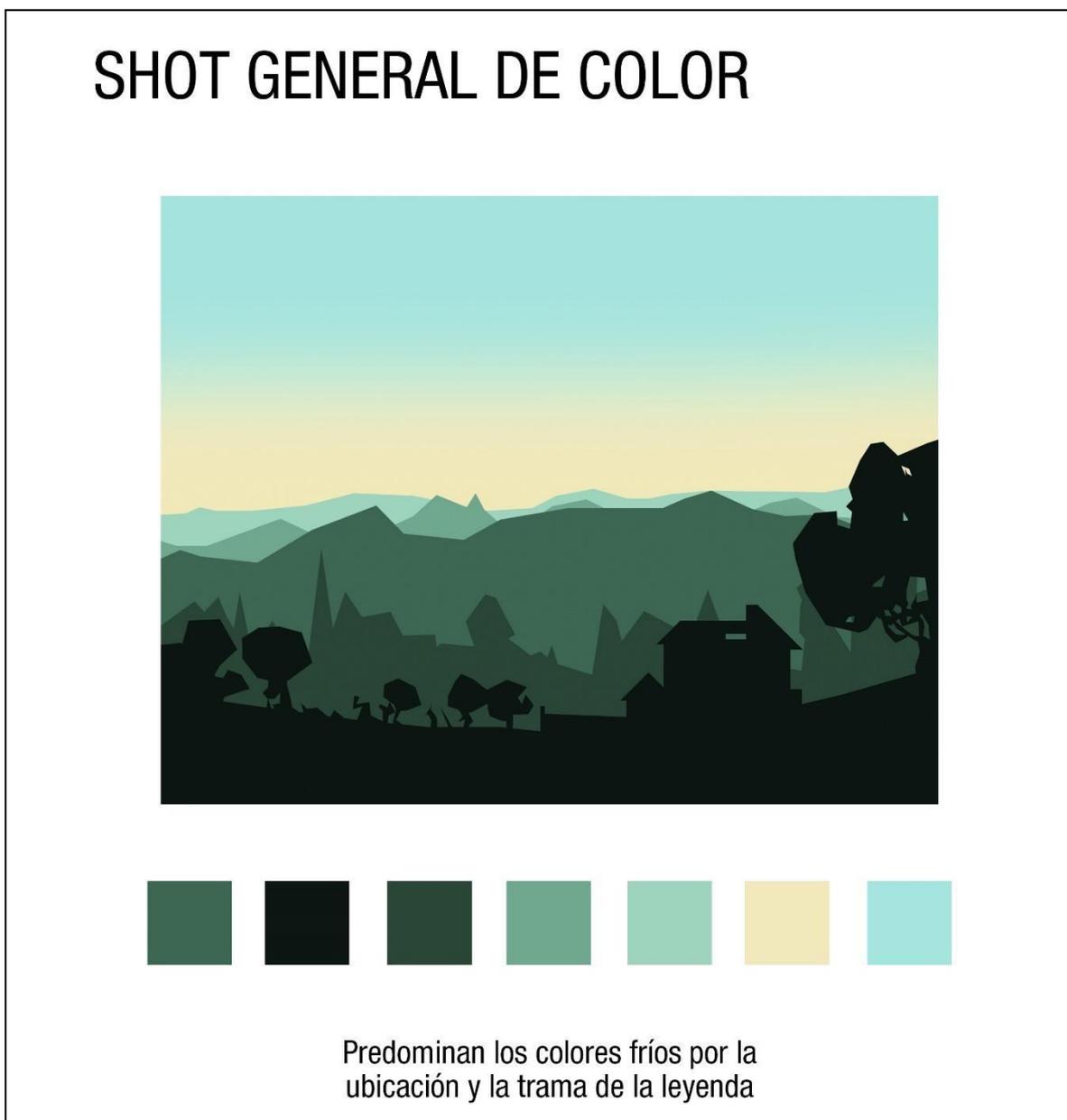


Figura 34. diseño de paisajes y su shot de color, para el cuento ilustrado.



Figura 35. bocetos de personajes para el cuento ilustrado.



Figura 36. boceto de personajes para el cuento ilustrado.



Figura 37. pruebas de líneas de personajes para el cuento ilustrado.



Figura 38. diseño final de personajes.

5.1.5 PROPS

Los props tienen el diseño Cartoon, con un render un tanto realista.



Figura 39. pruebas de props para el cuento ilustrado.

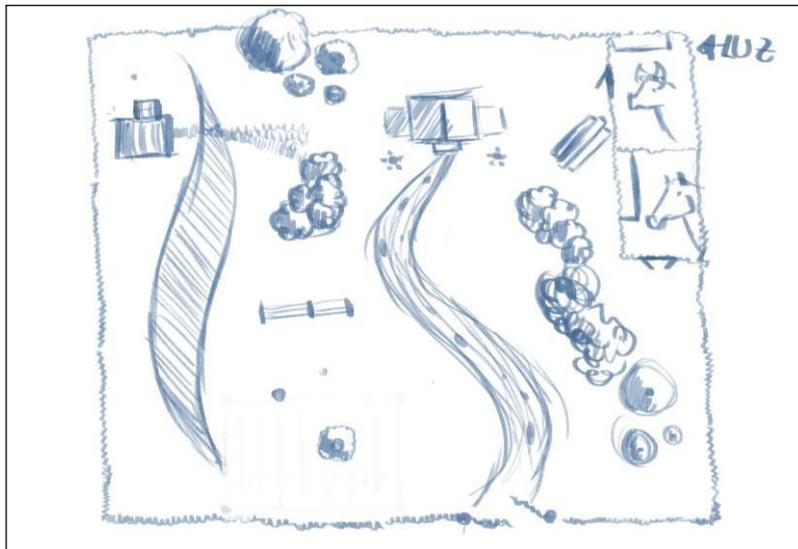


Figura 40. plan view para el cuento ilustrado.



Figura 41. ilustración del cuento ilustrado.



Figura 42. ilustración final para el cuento ilustrado.

5.2 PRODUCCIÓN

Primero se realizaron bocetos de los escenarios y personajes.



Figura 43. boceto de un personaje del cuento ilustrado.

Luego se digitalizan y pintan en Photoshop, para su posterior texturizado y sombreado.



Figura 44. digitalización de una escena del cuento ilustrado.



Figura 45. aplicación de texturas, luces y sombras de una escena del cuento ilustrado, y corrección de la posición de la cabeza.

5.3 POST-PRODUCCIÓN

Después se ponen los textos y se realiza la maquetación de las imágenes en el programa InDesign, para después imprimirse.



Figura 46. Final de la escena corregida, añadiendo a los dos personajes.

CAPÍTULO VI

6.1 Conclusiones

La laguna del Cajas se origina, según la leyenda, por la avaricia de los dueños de una hacienda que se encontraba donde ahora está dicha laguna. Con esto se pueden hacer personajes que representen a los mencionados en la leyenda.

Los colores y planos utilizados en las ilustraciones, fueron previamente bocetados, para luego trazar la línea en illustrator, y después pintarlos en photoshop. Con esto se consiguió dinamismo o estabilidad en cada imagen.

Las pruebas de papel se realizaron con las imágenes más oscuras para poder decidir el papel. La cartulina marfiliza dio los mejores resultados, al saturar mejor los colores y marcar contraste con los valores tonales.

A los personajes se les creó de acuerdo a su personalidad que deben tener en el cuento, tomando en cuenta las líneas rectas y curvas.

6.2 Recomendaciones

El coloreado de las imágenes puede ser mucho más rápido, si se utiliza la herramienta de selección y la de bucket, y para hacerlo aún más rápido, se debe pintar todo el objeto de un color neutral.

Para la creación de escenarios se debe tener en cuenta varias referencias de los paisajes de la región o similares para evitar contradicciones en las ilustraciones.

Utilizar en las sombras un color frío un tanto neutro y con el modo de fusión multiply, hace el trabajo más rápido. Con las luces se puede utilizar varios modos de fusión en las capas como hardlight, softlight, u overlay.

Las líneas en Illustrator son más fáciles de realizar con la herramienta de relleno en el pincel. Esto hace que darle valor sea mucho más fácil de controlar con la presión del stylus.

REFERENCIAS

- Blair, P. (1949). *Animation by Preston Blair*. United States .Walter T. Foster
- Roberts, I. (2007). *Mastering Composition: Techniques and Principles to Dramatically Improve Your Painting*. United States. North Light Books
- Boddy, M. (2017). *Isle of Skye Art Studio*, Scotland. Tomado de (<https://marion.scot/the-elements-of-composition-in-art/>)
- eluniverso.(s.f.). *El origen de la laguna del Cajas*. Tomado de (www.eluniverso.com/noticias/2017/04/23/nota/6148687/origen-laguna-cajas)
- García, E. (2003). *Leyendas Del Ecuador*. Quito. Ecuador. Alfaguara Juvenil.
- Smith, A. (1997). *La identidad nacional*. Trama Editorial
- Holdsworth, A. (2005). *Basic Color Theory*. United States.
- Loomis, A. (1939). *Fun with a pencil*. United States. Viking Press
- Loomis, A. (1943). *Figure Drawing for All It's Worth*. New York. United States.
- Loomis, A. (1961). *The Eye of the Painter*. New York. United States. Viking Press
- Rhyne, T. (). *Applying Color Theory to Digital Media and Visualization*. North Carolina, United States: CRC Press
- Salinas, E. ySalinas, T. (2017). Tomado de (video del canal de Cuenta la Leyenda.
https://www.youtube.com/channel/UCVuUTBi6m_dwhwKjLde4hvw)
- Smith, S. (2014). *Anatomy, Perspective and Composition for the Artist*. New York. United States. Dover Publications. Inc. Viking Press.

ANEXOS

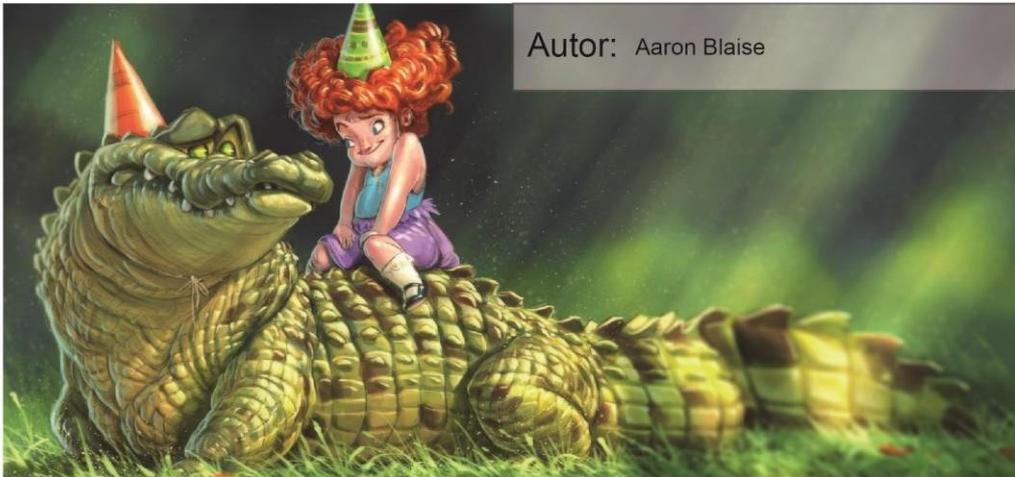
8.1. Fichas de Observación

Ficha N: 1	Fecha: 29/03/2018	Título: "The Dam Keeper"
		Autor: TSUTSUKI, D. Y CONDO, R.
		<p>Figura N: 29 Análisis del arte del corto animado Tomado de: TSUTSUKI, D. Y CONDO, R. (2014) dailymotion</p>
<p>Estilo: El corto tiene un estilo cartoon de animales. Se puede considerar animación tradicional, ya que cada frame se hizo en Photoshop.</p>		
<p>Cromática: Los colores en su mayoría son claros, saturados y en una gama cálida, que dan una sensación de representación del personaje.</p>		
<p>Técnica: El corto tiene detalles artísticos tradicionales a pesar de ser una obra realizada digitalmente. Se puede ver también el gran trabajo de composición que dan a la obra una gráfica suave y agradable de ver</p>		
<p>Mood: Se pueden ver colores cálidos principalmente, estos dan una atmosfera amigable al espectador</p>		

Ficha N: 2

Fecha: 29/03/2018

Título: "Best... Birthday... EVER!"



Autor: Aaron Blaise

Figura N: 30 Análisis del render de la ilustración para referencia

Tomado de: BLAISE, A. (2017) ArtStation

Estilo:

Se nota un estilo cartoon en los dos personajes a pesar de su render realista.

Cromática:

Los colores son cálidos y vívidos que ayudan a transmitir el estilo de cartoon que tiene

Técnica:

Es una ilustración realizada en Photoshop con un render realista y con pinceles de textura

Mood:

El mood de color es una alta gama de verdes con detalles en naranja para hacer contraste y ayudar en la lectura de la ilustración

Ficha N: 3

Fecha: 29/03/2018

Título: "Levias The Sky Whale"



Autor: Ben Redekop

Figura N: 31 Análisis del render de la ilustración para referencia

Tomado de: REDEKOP, B. (2018) ArtStation

Estilo:

La ilustración tiene un estilo de render realista

Cromática:

Los colores son apagados, desaturados y cálidos que ayudan al render para que se vea realista

Técnica:

Se notan detalles con pinceles con textura en Photoshop en las nubes y en la iluminación del sol

Mood:

Se notan colores naranjas desaturados con detalles en amarillo para mostrar el punto focal de la ilustración.

Ficha N: 4

Fecha: 30/03/2018

Título: "Alice in Wonderland"



Figura N: 32 Análisis del render de la ilustración para referencia

Tomado de: PHAM, N. (2018) ArtStation

Estilo:

Se nota un estilo cartoon y la perspectiva en 3/4 de los personajes

Cromática:

Son colores vivos, donde en el fondo se destaca el color verde, que contrasta con los colores naranja de los personajes

Técnica:

Es una técnica con detalles de pinceles con textura en Photoshop, y se ve que la ilustración tiene apenas volumen por la baja gama de valores de los tonos

Mood:

Es una composición de tonos naranjas que destacan del fondo verde

Ficha N: 5

Fecha: 30/03/2018

Título: "Landscape 02"



Figura N: 33 Análisis del render de la ilustración para referencia

Tomado de: Dk biswal. (2018) ArtStation

Estilo:

la Ilustración tiene un estilo de render realista que asemeja una foto

Cromática:

Son colores cálidos en los bordes y colores fríos en el centro de la ilustración para ayudar al espectador a leer con el punto de enfoque en el centro de la ilustración

Técnica:

la ilustración se hizo con técnicas de ilustración digitales en photoshop con pinceles duros para detalles y suaves para las sombras y luces

Mood:

el mood de color se puede ver el principio de color tail and orange, para mostrar colores vivos y cálidos en las luces y verde-azulados en las sombras

