



ESCUELA DE TECNOLOGÍAS

CUENTO ILUSTRADO BASADO EN LA LEYENDA ECUATORIANA “LA
CAJA RONCA” DIRIGIDO A ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA Y
BACHILLERATO.

AUTOR

Daniel Jefferson Pila Viñachi

AÑO

2020



ESCUELA DE TECNOLOGÍAS

CUENTO ILUSTRADO BASADO EN LA LEYENDA ECUATORIANA “LA CAJA
RONCA” DIRIGIDO A ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA Y
BACHILLERATO.

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

Profesor/a guía
Ricardo Enrique Moreno Andrade

Autor
Jefferson Daniel Pila Viñachi

Año
2020

DECLARACIÓN DEL PROFESOR GUÍA

"Declaro haber dirigido el trabajo, CUENTO ILUSTRADO BASADO EN LA LEYENDA ECUATORIANA "LA CAJA RONCA" DIRIGIDO A ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA Y BACHILLERATO, a través de reuniones periódicas con el estudiante Jefferson Daniel Pila Viñachi, en el semestre 202023, 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".

A handwritten signature in blue ink is positioned above a solid horizontal black line. The signature is stylized and appears to be the initials 'RMM'.

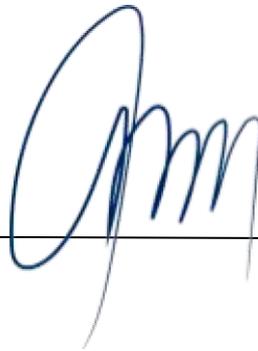
Ricardo Enrique Moreno Andrade

Lcdo. en Ilustración y Animación Digital

1714353388

DECLARACIÓN DEL PROFESOR CORRECTOR

"Declaro haber revisado este trabajo, CUENTO ILUSTRADO BASADO EN LA LEYENDA ECUATORIANA "LA CAJA RONCA" DIRIGIDO A ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA Y BACHILLERATO, del estudiante Jefferson Daniel Pila Viñachi, en el semestre 202023, dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajos de Titulación".

A handwritten signature in blue ink, consisting of a large, stylized initial 'R' followed by 'E', 'M', and 'A', all written in a cursive style. The signature is positioned above a horizontal line.

Ricardo Enrique Moreno Andrade

Lcdo. en Ilustración y Animación Digital

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.”



Jefferson Daniel Pila Viñachi

CI. 1725125628

AGRADECIMIENTOS

Para el presente proyecto investigativo me gustaría agradecer a mi familia y amigos por el apoyo y los consejos en los momentos difíciles, también quiero agradecer a mis profesores que me han guiado con toda su paciencia para mi formación como profesional, a la universidad de las Américas por su servicio y darme la oportunidad de estudiar, y por último agradecer a los profesores Diego Latorre y Ricardo Moreno por su acertada orientación.

DEDICATORIA

Este trabajo de titulación quiero dedicarles a mis padres Jaqueline y José por sus esfuerzos y sacrificios, por haberme apoyado tanto, por sus consejos y darme la perseverante motivación para poder culminar mi carrera.

RESUMEN

El proyecto es un cuento ilustrado, adaptado de la leyenda ecuatoriana “La Caja Ronca”, su objetivo es dar a conocer a las nuevas generaciones las tradiciones culturales, para lo cual se hizo una investigación previa sobre antecedentes de cuentos en Ecuador y sobre las diferentes versiones de esta leyenda a fin de comprender su estructura y atmósfera, ya con toda la información y referencias obtenidas, la siguiente fue la etapa de creación de personajes escenarios, estilos, y paletas de colores. Todo esto elaborado de una manera coherente para atrapar al espectador, cumpliendo los propósitos y objetivos del proyecto.

ABSTRACT

The project is an illustrated story adapted from the Ecuadorian legend "La Caja Ronca", its objective is to make known to the new generations the cultural traditions, for which a previous investigation was made on the background of stories in Ecuador and on the different versions of this legend in order to understand its structure and atmosphere, and with all the information and references obtained, the following was the stage of creation of characters, scenarios, styles, and color palettes. All this elaborated in a coherent way to catch the spectator, fulfilling the purposes and objectives of the project.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	1
Capítulo I (El Problema).....	2
1.1. Planteamiento del Problema.....	2
1.1.1. Formulación del Problema.....	3
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 (Marco Teórico).....	6
2.1. Antecedentes.....	6
2.2. Fundamentación Teórica.....	12
2.2.1.La Caja Ronca.....	12
2.2.1.1. La Caja Ronca versión de Juan Carlos Morales.....	12
2.2.1.2. Secretos de La Caja Ronca por Juan Carlos Morales.....	13
2.2.2. Cuento ilustrado.....	14
2.2.2.1. Características.....	15
2.2.2.2. La comunicación en un cuento ilustrado.....	15
2.2.2.3. Estructura argumental.....	16
2.2.3. Paletas de colores.....	16
2.2.4. Técnicas de lustración para cuentos.....	17
2.2.5. Referentes.....	18
2.2.6. Softwares y programas digitales.....	20
2.2.7. Narrativa.....	21

2.2.8. Diseño de personajes.....	24
2.2.9. Diseño editorial.....	26
2.2.9.1. Características del diseño editorial.....	27
2.2.10. Esquemas de composición.....	29
2.2.10.1. Ley de tercios.....	33
2.2.10.2. Composición de formato.....	34
2.2.11. Flujo de trabajo.....	36
2.2.12. Focus group.....	37
2.3. Definición de Términos Técnicos.....	37
2.4. Fundamentación Legal.....	38
Capítulo III (Metodología).....	40
3.1. Diseño de la Investigación.....	40
3.2. Grupo Objetivo.....	40
3.3. Técnicas de recolección de información.....	40
3.4. Técnicas de procesamiento de información.....	41
3.5. Caracterización de la propuesta.....	41
3.5.1. Sinopsis.....	41
3.5.2. Presentación del producto.....	41
3.5.3. Idea original.....	41
3.5.4. Referencias de estilo grafico.....	41
3.5.5. Paleta de colores.....	43
3.5.6. Tipografía.....	44
Capítulo IV (Propuesta).....	45
4.1. Recursos.....	45
4.1.1. Recursos Humanos.....	45
4.1.2. Recursos Técnicos.....	45
4.1.3. Recursos Materiales.....	45
4.1.4. Recursos Económicos.....	46
4.2. Presupuesto de Gastos.....	46

4.3. Costo Total de Producción.....	46
4.4. Cronograma.....	47

Capítulo V (Pre-producción del Proyecto/Desarrollo del producto Audiovisual).....48

5.1. Etapa de Pre-producción.....	48
5.1.1. Sinopsis.....	48
5.1.2. Historia.....	48
5.1.3. Manuscrito.....	49
5.1.4. Diseño de personajes	51
5.1.4.1. Personajes principales.....	51
5.1.4.2. Personajes secundarios.....	57
5.1.5. Diseño de escenarios.....	66
5.1.6 Props.....	68
5.1.7. Guía de estilos.....	68
5.1.8. Machote.....	68
5.2. Etapa de Producción.....	69
5.2.1. Diseño de páginas.....	69
5.2.1.1. Line art.....	69
5.2.1.2. Color.....	70
5.2.1.3. Luz y sombras.....	70
5.2.1.4. Textura y detalle.....	71
5.2.2. Guardas.....	71
5.2.3. Portada y contraportada.....	72
5.2.4. Diseño de título.....	72
5.2.5. Maquetación o diagramación.....	72
5.3 Etapa de Post-producción o terminados.....	73
5.3.1. Pruebas de impresión.....	73

Capítulo VI (Conclusiones y Recomendaciones).....74

6.1. Conclusiones.	74
6.2. Recomendaciones.....	74

Referencias.....	76
Anexos.....	78

INTRODUCCIÓN

El siguiente documento es el trabajo investigativo y creativo basado en la leyenda ecuatoriana “La Caja Ronca”, el cual inspiró al cuento ilustrado, creado a través de una combinación de técnicas tanto tradicionales como digitales, las cuales evidencian todo el proceso creativo basado en aspectos técnicos y teóricos que ayudaron para la elaboración del proyecto.

La historia presenta a dos niños que por curiosidad descubren hechos paranormales que acontecen en las noches de la ciudad de Ibarra. La leyenda permite encerrar a al lector en un mundo onírico de seres mágicos y tradicionales del folklore ecuatoriano.

La idea de los cuentos ilustrados en Ecuador no es nueva, pero si poco difundida y valorada actualmente, ya que con el desarrollo de nuevas herramientas digitales que permiten a los artistas difundir sus trabajos gráficos, los libros de cuentos tradicionales han sido opacados, por lo cual el propósito del proyecto es atraer un nuevo público joven.

Con esta técnica e historia se busca captar la atención de nuevos espectadores para dar a conocer las leyendas y tradiciones que han sido opacadas por tendencias extranjeras.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1. El Problema

1.1.1. Planteamiento del Problema

En la actualidad las tradiciones y las costumbres de los pueblos aborígenes han sido ignoradas, dado que el avance de la tecnología ha globalizado la sociedad con culturas extranjeras.

Los jóvenes son el público más expuesto a nuevos conceptos ajenos, ya que las redes sociales implantan de una manera novedosa, nuevas culturas diferentes. Esto ya se ha manifestado en la historia con un claro ejemplo: la modernización de las comunidades indígenas, donde los jóvenes han empezado utilizar zapatos deportivos de marcas americanas, en vez de usar sus tradicionales alpargatas hechas con materia prima y mano de obra local, todo esto influenciados por celebridades que exponen sus tendencias y modas mediante plataformas digitales.

Posiblemente sea el caso de las futuras generaciones, ya que la información, tendencias y nuevas influencias ajenas que proporciona el internet con suma rapidez, relega las tradiciones y el folclore de los pueblos nativos del Ecuador.

1.2.2. Formulación del Problema

Actualmente el mundo está lleno de cambios vertiginosos, esto se debe a la rapidez que la información llega a los jóvenes por medio de la tecnología, ambientándolos en un entorno de nuevas afinidades ajenas.

¿Puede un cuento ilustrado captar y fomentar el interés de los jóvenes hacia las tradiciones nacionales tales como sus leyendas?

La representación de la leyenda: “La Caja Ronca”, mediante un cuento ilustrado puede cautivar la atención del público joven, ya que la propuesta estética es llamativa, novedosa y de fácil comprensión.

1.1.3. Preguntas Directrices

¿En qué consiste la leyenda de: La Caja Ronca, sus personajes, locación y en qué tiempo se desarrolla?

¿Qué elementos gráficos, programas multimedia, técnicas y estilos se necesitan para desarrollar un cuento ilustrado?

¿Qué características y que elementos visuales debe tener una ilustración para comunicar y narrar una historia?

¿De qué manera este medio de comunicativo interviene y capta la atención de los jóvenes?

¿Cuáles son los indicadores del proceso de asimilación y aprendizaje en los jóvenes por medio de este método?

1.2. Objetivos

1.2.1. Objetivo General

Crear un cuento ilustrado de la leyenda ecuatoriana “La Caja Ronca”, mediante diferentes técnicas, procesos y recursos gráficos, tanto digitales como multimedia, para difundir parte del legado de tradición oral y de identidad cultural.

1.2.2. Objetivos específicos

- Recopilar libros, revistas, cuentos, relatos y anécdotas que traten sobre la leyenda “La Caja Ronca”.
- Desarrollar el proceso de pre-producción mediante la búsqueda de referencias sobre la ciudad de Ibarra y sus habitantes, referir edad, época y tiempo, preparar un guion, diferentes paletas de colores, realizar bocetos de personajes y de ambientación.
- Desarrollar el cuento ilustrado usando los softwares: Illustrator, Photoshop e InDesign.
- Realizar los procesos diagramación, pruebas de color, tipografía e impresión.
- Determinar el alcance por el cual el mensaje es difundido por medio de un focus group.

1.3. Justificación e Importancia

La globalización ha marginado tradiciones vivenciales ecuatorianas tales como la narración de historias nativas, míticas y fantásticas de padres a hijos, ya que con la rapidez del internet y sus plataformas digitales se ha dado paso a la propagación de tendencias y culturas extranjeras, por lo tanto se necesita una estrategia de igual impacto, dirigida a la juventud, para transmitir la herencia de los pueblos andinos y su sincretismo con otras, lo cual dio origen a leyendas, tales como : la caja ronca.

Un cuento ilustrado usado de forma didáctica interactiva comunica los conceptos de manera simple además fortalece la comprensión del mensaje esto generara mayor interés hacia las leyendas ecuatorianas y su difusión.

1.4. Alcance.

Un cuento ilustrado tendrá 20 páginas aproximadamente, las herramientas digitales a usarse serán: Illustrator, Photoshop, Indesign, se realizará en un tiempo de tres meses, estará orientado a un público joven de entre 11 a 16 años de edad para luego ser publicado por medio de una Editorial o Entidad pública interesada.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes

Antes de los años 70 no existían muchos libros dirigidos a un público infantil y juvenil, ante la falta de obras para niños en este periodo se adaptan algunos ejemplares de autores ecuatorianos y se traducen algunos libros de la literatura mundial como “Alicia en el país de las maravillas” y trabajos de Dickens, Defoe o Jonathan Swift. En 1985 Francisco Delgado publica “Ecuador y su literatura infantil, estudio y bibliografía” una obra extensa que recopila libros escritos hasta ese tiempo, la mayoría de los autores citados son hoy desconocidos y sus trabajos no se pueden hallar en librerías o bibliotecas. Muchos de los libros escritos en los años ochenta presentan un contenido didáctico, generalmente escritos por profesores o escritores para público adulto. El Ministerio de Educación y Cultura en 1982 crea un concurso y se publican tres cuentos ganadores, estos son: “El niño que amaba las estrellas” de Francisco Delgado, “El repartidor de muñecas” Edgar Moscoso, ambas obras son cuentos de hadas y “Piquiocioso” de Renán de la Torre un cuento ilustrado sobre las virtudes del trabajo. (González y Rodríguez, 2000, pp. 42)

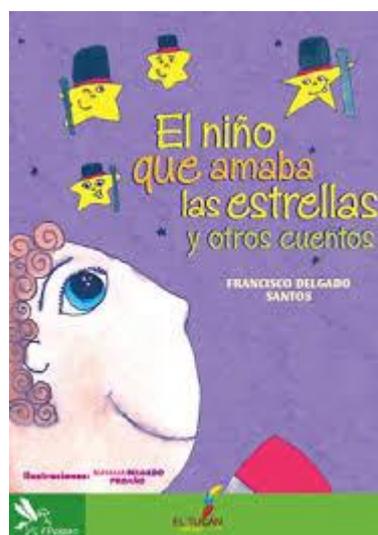


Figura 4. “El niño que amaba las estrellas”

Tomado de: Google images (2019)



Figura 4. “Piquiocioso”

Tomado de: Google images (2019)

Una de las máximas representantes de esa época es Teresa Crespo de Salvador se caracteriza por su lenguaje lírico, en los años 80 publica “Mateo Simbaña” que enseña a los niños sobre los peligros de los incendios un cuento que mezcla la realidad y fantasía y otras obras de iguales características como “Hilvan de sueños” o “Ana de los Ríos” cuento que relata la muerte de una niña indígena en un río. (González y Rodríguez, 2000, pp. 42-43)



Figura 5. “Ana de los Ríos”

Tomado de: Google images (2019)

En la misma década el crítico literario Hernán Rodríguez Castelo publica sus primeros trabajos dirigidos a niños entre sus obras destacan: “Caperucito azul”, “El grillo del trigal” es una recopilación de cuentos del que sobresale “Rumi Guagua, el niño de los Andes”, “El fantasma de las gafas” el libro más popular entre los niños trata sobre un fantasma que hace bromas a la gente que lo rodea, luego publica “Memorias de Gris, el gato sin amo” y “Tontoburro” (González y Rodríguez, 2000, pp. 43)

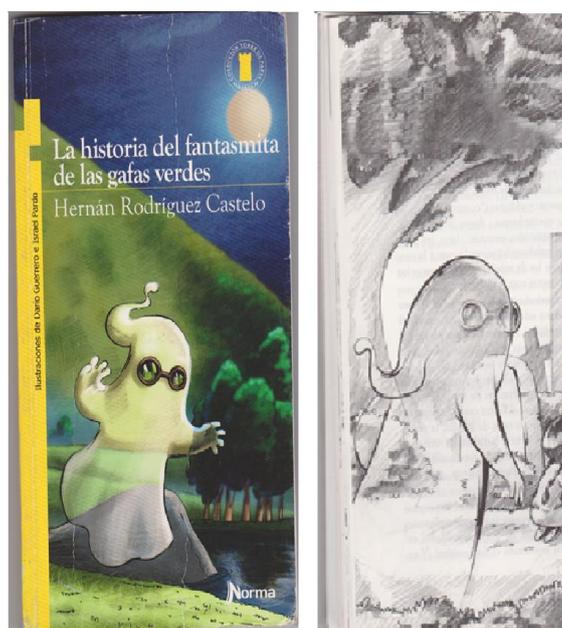


Figura 6. “El fantasma de las gafas”

Tomado de: Google images (2019)

Una de las características de las obras publicadas entre décadas de los 70 y 80 es el descuido del formato, no se pone mucha atención al diseño gráfico, las ilustraciones son de mala calidad, la tipografía inapropiada para los niños los márgenes angostos y encuadernaciones mal logradas. En los años noventa se da interés a la función estética de los libros para niños, autores declaran que los adultos no deben implantar sus idealismos a los niños mediante la literatura, libros que se destacan de la década de los 90 son: “El regalo del tío Manfredo Maravilla” de Francisco Delgado relata un cuento navideño y la obra “De pesebres, poemas y piruetas” de Leonor Bravo que promueve la lectura en los

niños, “El club de las naranjas recién peladas” de Alan García, “La historia de dos vecinos” de Hernán Rodríguez Castelo una obra que explica el conflicto de la guerra de Ecuador y Perú desde el punto de vista ecuatoriano. (González y Rodríguez, 2000, pp. 43)

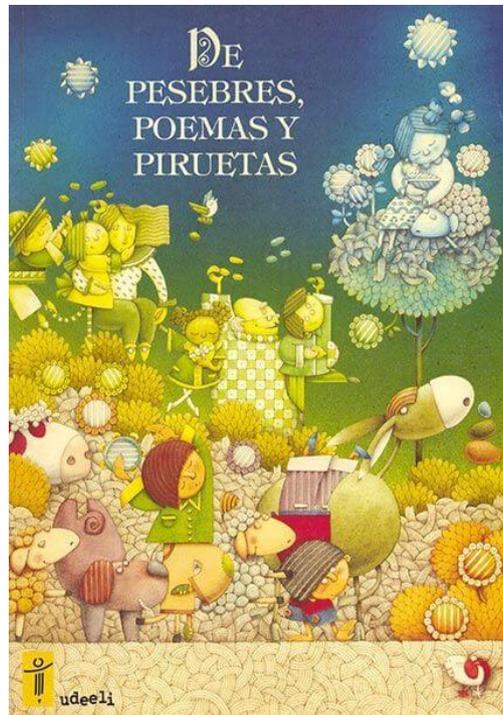


Figura 7. “De pesebres, poemas y piruetas”

Tomado de: Google images (2019)

En el siglo XXI existen gran variedad de autores de literatura para niños y jóvenes los más destacados son: Alicia Yáñez Cossíos con sus obras “El viaje de la abuela” la historia de una anciana que viaja con todos sus mascotas a Madrid para reunirse con sus nietos, “Pocapena” narra la discriminación que sufre un niño indígena, Edna Iturralde es una escritora que trata temas ecológicos sus trabajos más notables son: “Un día más y otras historias” un cuento sobre animales de la Amazonia,” Aventura en los Llanganates” libro de aventuras y “Junto al cielo” una colección de cuentos sobre Quito. (González y Rodríguez, 2000, pp. 43)

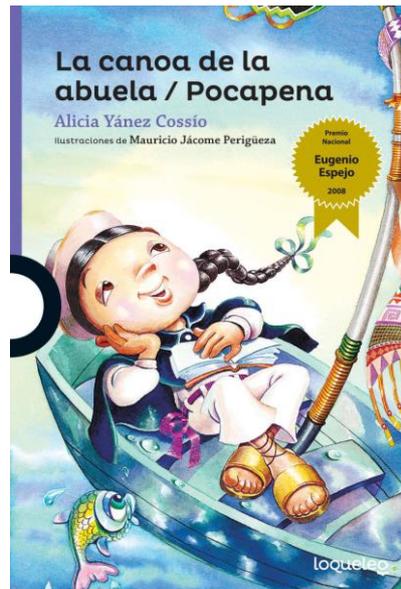


Figura 8. "Pocapena"

Tomado de: Google images (2019)

La escritora e ilustradora María Fernanda Heredia publica cuentos para niños de educación básica" sus trabajos son: ¿Qué puedo hacer para no olvidarte? narra la amistad de una golondrina y una tortuga, "Gracias" la historia de un abuelo y su nieto. (González y Rodríguez, 2000, pp. 43-44)



Figura 9. ¿Qué puedo hacer para no olvidarte?

Tomado de: Google images (2019)

Edgar Allan García escribe “Patatús y rebulús” libro de adivinanzas, trabalenguas, juegos, chistes y poemas, Francisco Delgado Santos escribe “Mi amigo, el abuelo” una historia que trata sobre la admiración de un nieto por su abuelo, Ramiro Jiménez publica “El vendedor de sueños “una recopilación de poemas. (González y Rodríguez, 2000, pp. 44)

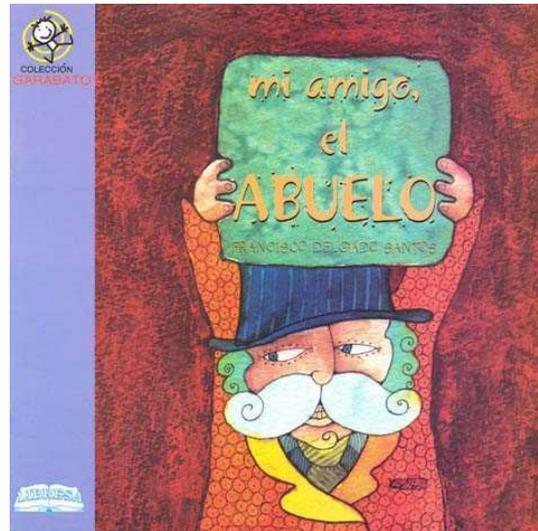


Figura 10. “Mi amigo, el abuelo”

Tomado de: Google images (2019)

Leonor bravo escribe e ilustra sus propias obras tales como: “Viaje al país del sol” trabajo que da a conocer las regiones del Ecuador. Los libros de literatura ecuatoriana para niños y jóvenes apenas llega a un pequeño grupo de público de elite, hoy en día lo que le llega a un niño pobre es literatura tradicional que es transmitida de manera oral. . (González y Rodríguez, 2000, pp. 44)

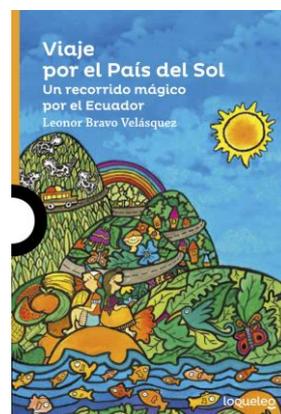


Figura 11. “Viaje al país del sol”

Tomado de: Google images (2019)

2.2 Fundamentación Teórica

2.2.1. La Caja Ronca

2.2.1.1. La Caja Ronca: versión de Juan Carlos Morales

Se cuenta que hace mucho tiempo en San Juan un pueblo perteneciente a la provincia de Imbabura; específicamente en la ciudad de Ibarra un niño muy curioso llamado Carlos deseaba saber cómo eran los fantasmas, el escuchó un rumor de que almas merodeaban en las calles del pueblo por la noche, estos espectros antes de fallecer habían dejado enterrado un gran tesoro y no podían descansar en paz hasta que alguien lograra descubrirlos, el pequeño; muerto de la curiosidad fue en busca de su mejor amigo Juan José para que se uniera a su aventura, ya entrada la noche llegaron a un campo de plantaciones y ahí encendieron una fogata, cansados de mirar el fuego se quedaron profundamente dormidos, los chicos se despertaron al escuchar un ruido que cada vez se hacía más fuerte, el sonido era de un tambor, Carlos empezó a buscar de dónde provenía el estruendo, escondidos lo vieron todo, era un demonio en una carroza, con ojos encendidos como luces, de grandes cuernos y de uñas puntiagudas, acompañado de penitentes en una procesión estos seres llevaban en sus manos unas velas encendidas, vestían largos trajes y parecían que flotaban, uno tocaba el tambor y otro un flautín, los dos niños entraron en pánico se orinaron en los pantalones del susto y terminaron desmayándose. (Morales, 2014)

Ya en la mañana la gente del pueblo los encontró escupiendo espuma por la boca y en sus manos portaban unas velas, las cuales empezaron a convertirse en huesos de muerto, y es así como la leyenda de la Caja Ronca fue transmitiéndose de generación en generación. (Morales, 2014)

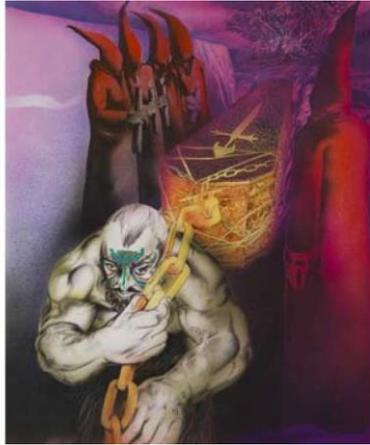


Figura 12. La caja ronca

Tomado de: El telégrafo, (2019).

2.2.1.2. Secretos de la Caja Ronca, por Juan Carlos Morales

De pequeños la leyenda más horrenda que contaban los antepasados era La Caja Ronca; una caravana donde seres fantasmales iban encapuchados y encadenados por las calles, asustaban tanto a niños como adultos, más aún cuando se enteraban de que estos espectros llevaban consigo unas veladoras que después se convertían en huesos. (Morales, 2015)

Estos hechos sucedieron en el barrio San Felipe en la ciudad de Ibarra, la Caja Ronca además pasaba por el barrio de San Juan Calle, en el cual se localiza un camposanto donde también está el barrio el Carmen; un lugar donde se venden ataúdes, sitio en donde es la costumbre llevar los féretros al hombro hasta el cementerio. (Morales, 2015)

Todo esto ocurría dentro de los límites de la población, lo que estaba afuera era considerado impuro donde todos los entes paranormales moraban, justamente donde habitaban criaturas legendarias de la cultura prehispánica. (Morales, 2015)

Se cuenta además que en esta procesión fantasmal iba en el centro una carroza con un ser de cuernos y ojos de fuego con grandes uñas afiladas, según Manuel Espinosa Apolo en su obra acerca de Pomasqui, los personajes mitológicos como el demonio de la caja ronca corresponden a un mito prehispánico de una figura de sepulcro que concebían los indígenas, y que posteriormente sería erradicado con el adoctrinamiento cristiano en la época colonial. Una entidad de iguales características es el diablo Huma o el Aya Huma un diablo de dos cabezas que se puede comprender como el jefe que guía a los bailarines. (Morales, 2015).

2.2.2. Cuento ilustrado

Es un medio para transmitir historias de contenido gráfico, su público mayormente es infantil, son libros que pueden ser leídos por personas de cualquier edad, adultos, adolescentes y niños pre-lectores pues las imágenes también se leen, porque se aprende a interpretar gráficos antes que letras, ya que las palabras son una conceptualización de imágenes primitivas de antepasados. (Sallybooks, s.f.)

2.2.2.1. Características

En la actualidad se relaciona una ilustración y un texto de forma independiente, paralela o complementaria articuladas en doble página, añadiendo mejor comprensión al texto favoreciendo la narración del cuento como su propio entorno y normas generadas. (Sallybooks, s.f.)

A veces la obra no necesariamente debe tener texto para que la narrativa gráfica cumpla su propósito, es aquí que la fuerza de la ilustración cumple su meta de comunicar, siempre como protagonista la historia antes que todo para dejar en segundo plano factores como: técnica, tipografía, formato, color, etc. (Sallybooks, s.f.)

El encuadernado generalmente se lo realiza con tapa dura, suele tener 32 páginas regularmente, a color, en formato rectangular o cuadrado comúnmente variando los tamaños, aunque para los niños por comodidad no deben ser muy grandes. (Sallybooks, s.f.)

La maquetación o diagramación es importante ya que forma parte de la composición narrativa, se juega con tamaños, las negritas, las cajas, las diagonales para que en la obra todo tenga el mismo entorno. (Sallybooks, s.f.)

2.2.2.2. La comunicación en un cuento ilustrado

Existen muchas temáticas que se encuentran en cuentos de todo tipo como: temas simples y recurrentes en niños desde familia, amigos, escuela hasta temas complejos como la muerte. (Sallybooks, s.f.)

Cual sea el caso tanto el texto como las imágenes deben ser claras si se habla de un público infantil, un cuento ilustrado debe tener en cuenta a los lectores que va dirigido para que el texto y la imagen se adapten adecuadamente. (Sallybooks, s.f.)

Es impórtate tener en cuenta lo que es un libro ilustrado, donde el texto tiene mayor relevancia que la ilustración, y un cuento ilustrado que se fundamenta en la fuerza de la imagen teniendo al texto como aliado, el target de un libro ilustrado va dirigido más al adolescente que al niño, el cuento ilustrado incrementa el margen para que el producto sea consumido por todo lector y amante del género. (Sallybooks, s.f.)

2.2.2.3 Estructura argumental

- **Introducción:** es la presentación de los personajes y de los elementos que forman parte de la historia, la introducción sirve para incitar al lector al conflicto.

- **Nudo:** empieza cuando aparece un componente que genera tensión que rompe con la normalidad con la que empezó el cuento, crea consecuencias que puede dar origen a otros puntos de tensión y produce la trama de la historia.
- **Desenlace:** ocurre algún acontecimiento que ordena las cosas para crear una nueva normalidad que puede ser mejor, peor o diferente

2.2.3. Paletas de colores

La elección se realiza a la par con el diseño de personaje puesto que el color forma parte de la personalidad. (Castro, 1999, p. 139).



Figura 13. Proceso Creativo de Personaje paleta de colores

Tomado de: Google images (2018)

2.2.4. Técnicas de ilustración para cuentos

Dibujo: es la base de cualquier tipo de ilustración se realiza con lápiz y de forma manual pero también se puede realizar digitalmente en un computadora. (Bezares, 2015)



Figura 14. Dibujo

Tomado de: Google images (2019)

Ilustración digital: es una ilustración realizada mediante herramientas tecnológicas informáticas, el desarrollo de la tecnología ha puesto en disposición aparatos digitales para la elaboración de artes gráficas tales como: computadora, escáner, tableta digital, software de pintura, etc. (Arteneo, 2018)



Figura 15. Ilustración digital

Tomado de: Google images (2019)

Ilustración vectorial: es una técnica digital en la cual se crean formas y figuras geométricas a partir de vectores programados por coordenadas, el procedimiento de trazos y líneas permite crear dibujos de gran calidad, además posibilita crea diseños e ilustraciones exactas y precisas, tiene la

particularidad de agrandar y disminuir el tamaño de las imágenes sin perder calidad.(Arteneo, 2018)



Figura 16. Ilustración vectorial

Tomado de: Google images (2019)

2.2.5. Referentes

Andrés Ariza: es un ilustrador y diseñador colombiano se caracteriza por usar colores vivos relacionados con un simple y efectivo estilo vector, se inspira en el mundo geek y elementos relacionados con videojuegos. (Creadictos, s.f.)



Figura 17. Ilustración Andrés Ariza

Tomado de: Google images (2019)

Hong SoonSang: ilustrador y artista conceptual sur coreano trabaja para soonsang world studio. (Artstation, s.f.)



Figura 18. Ilustración Hong SoonSang

Tomado de: Google images (2019)

Juan Moreno: es un dibujante, diseñador gráfico ilustrador y creador de personajes se inspira en los videojuegos, música, cine, que lo lleva a un desarrollo creativo-fantástico, la técnica que usa es gráfica vectorial con algunos retoques en Photoshop. (Pappersoul, 2017)



Figura 19. Ilustración Juan Moreno

Tomado de: Google images (2019)

2.2.6. Softwares y Programas digitales

Adobe Photoshop: Es un software de retoque de imágenes, tiene la opción de añadir algunos plugins para extender su funcionalidad dándole efectos y capacidades para trabajar en el terreno que se necesite. Permite cargar una gran variedad de archivos como antiguos, nuevos formatos, JPG, GIF, imágenes RAW. Utilizados por profesionales en la fotografía, además posee una gran variedad de herramientas de retoque y dibujo, además permite crear varias capas y realizar gráficos para luego editar y modificar, la ventaja de usar capas es poder trabajar varios elementos individualmente. (Guillem, 2018)



Figura 14. Ilustración Photoshop
Tomado: de Google Images, 2018

Adobe Illustrator: Es un programa de gráficos vectoriales muy conocido en el medio por artistas gráficos para la creación de imágenes digitales, ilustraciones y tipografías, para cualquier medio como: impresión, web, videos, dispositivos móviles y medios interactivos. (Adobe, s.f.)



Figura 15. Adobe Illustrator
Tomado: de Google Images, 2018

Adobe Indesign: es un programa para diseño editorial estándar en la industria que permite realizar maquetaciones con abundantes recursos multimedia para:

revistas, libros convencionales y digitales, periódicos, y algunas publicaciones más. (Romero s.f)



Figura 16. Adobe Indesign

Tomado: de Google Images, 2018

2.2.7. Narrativa

Es un relato de acontecimientos reales o imaginarios que suceden a personajes en un lugar. Cuando se cuenta algo que ha sucedido o que se ha soñado, cuando se cuenta un cuento se está realizando una narración. (Roble, s.f.)

Elementos de la narración:

El narrador: Es la persona que relata la historia, si una persona cuenta lo que le ha sucedido es el narrador, en los cuentos es el encargado de contar los acontecimientos y de presentar a los personajes. Cuando el narrador cuenta los hechos que les acontecen a otras personas lo hace en tercera persona, si el narrador es un personaje que forma parte de la historia y cuenta los hechos en los que participa lo hacen en primera persona (Roble, s.f.)

Los personajes: Son los seres o individuos que aparecen en la historia y a los que les ocurre los acontecimientos relatados por el narrador, pueden ser personas, animales y cosas animadas o inanimadas, cuando los personajes son objetos inanimados se comportan como si lo fueran y actúan como humanos. Los personajes de una historia tienen una definida personalidad pueden ser: avaros generosos, miedosos, divertidos, malvados, etc., y mantenerse así durante toda la historia o cambiar a lo largo de la narración. Estos se dividen en principales y secundarios, en los principales se encuentra el protagonista que es el que más predomina, el que lleva la parte más significativa de la historia, en muchos relatos aparece el antagonista que representa la parte negativa el villano que se enfrenta al protagonista. Si el relator cuenta lo que le ha pasado, además de ser el narrador también es un personaje de la historia. (Roble, s.f.)

La acción: Son los hechos que se cuentan en la historia. (Roble, s.f.)

Partes de la narración:

El marco: Son el lugar y el tiempo donde se desarrolla la historia y se presenta algún personaje, por lo general se encuentra al principio del relato. (Roble, s.f.)

La historia o trama: Es el conjunto de acontecimientos que les suceden a los personajes. (Roble, s.f.)

Partes de la trama:

Acontecimiento inicial: Es el acontecimiento que origina la historia y debe ser rápido. Ejemplo, una noche la luna deja de salir. (Roble, s.f.)

Reacción: Es la contestación que el hecho inicial provoca en un personaje, por lo general en el protagonista, suele ser extensa. Ejemplo, unos amigos se dirigen a ver que le ha sucedido a la luna. (Roble, s.f.)

Acción: Son los acontecimientos que realizan y viven los personajes, forma el eje de la trama. Ejemplo, la hazaña que enfrentan los amigos en el espacio. (Roble, s.f.)

Solución: Es la conclusión final de la acción, es breve. Ejemplo, los amigos liberan a la luna y regresa todo a la tranquilidad. (Roble, s.f.)

Construcción de una obra narrativa: Antes de narrar una historia se debe planificar cómo será el relato y como va ser contada, se determina la acción que va ser narrada y se decide que personajes intervendrán, se eligen personajes con personalidad, con forma de ser y obrar, se selecciona bien la relación entre personajes que pueden ser amigos, rivales, compañeros, etc. (Roble, s.f.)

Se organiza la historia en partes: planteamiento o acontecimiento inicial, acción –reacción o nudo, y desenlace o solución. (Roble, s.f.)

Se sitúa la acción en tiempo y espacio, se detalla la historia concretamente para que tenga realismo y sea interesante. (Roble, s.f.)

Se especifica cómo será narrada la historia; la posición del narrador (primera o tercera persona) el tiempo verbal predominante en la narración (pasado o presente), al escribir una historia es adecuado combinar diálogos y descripciones en la narración, las descripciones permite relatar detalladamente como son los personajes, el ambiente, los objetos, etc. Los diálogos dan a

conocer los personajes por medio de las palabras que aportan fuerza a la historia. (Roble, s.f.)

2.2.8. Diseño de personajes

La etapa de diseño de personaje es importante parecido a la fase de casting de un filme de acción real, en donde se elige al actor protagonista con quien se trabaja antes, durante y después de finalizada la película (difusión y promoción). Es el que acompañará durante toda la historia y quien creará una relación de identidad con el público. (Frick, 2017)

Exploración: Se llega a una descripción física o psicológica sin ceñirse 100% en los bocetos, explorar el mayor rango de posibilidades de un personaje, como las características del personaje: bajo, alto, gordo, flaco, débil, musculoso, blanco, negro etc., incluso se prueba con el género opuesto. (Frick, 2017)

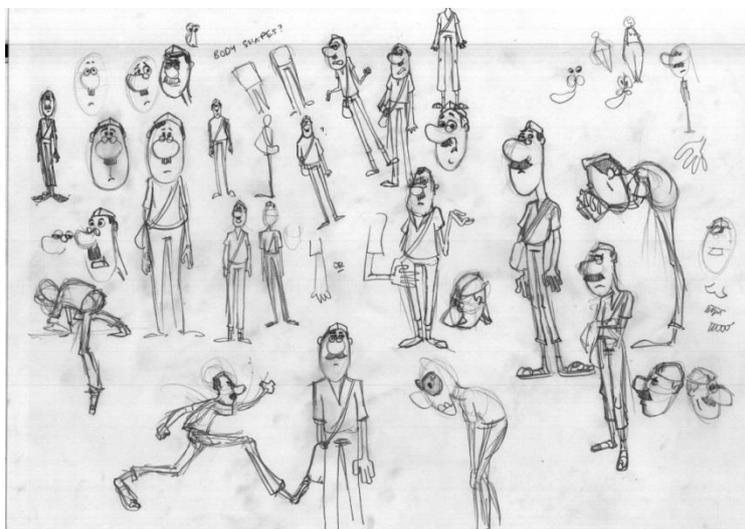


Figura 17. Exploración de personaje

Tomado: de Google Images, 2018

Búsqueda de referencias: Este procedimiento va a la par con la anterior y es necesario agregar el uso de referencias tanto fotográficas como estéticas, se compara los bocetos con las referencias, analizar que hace que funcionen los

diseños y llamen la atención para integrarlo al diseño. Al observar referencias se ajusta o se exagera la apariencia de los primeros diseños para pulirlos y hacerlos interesantes. (Frick, 2017)

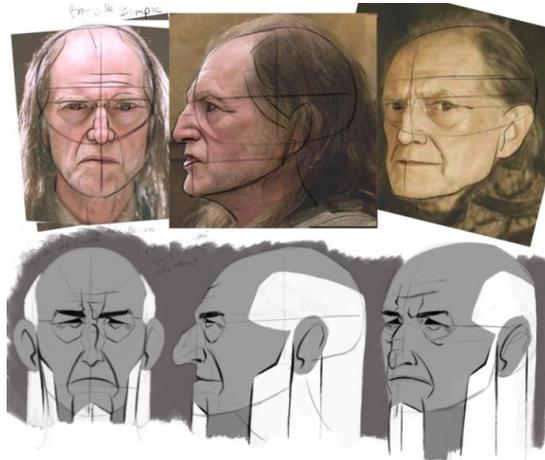


Figura 18. Referencias diseño personaje
Tomado: de Google Images, 2018

Pulido: Una vez elegido el diseño empieza la etapa de pulido, para que visualmente se vean más atractivos esto comprende diseñar ritmo de los dibujos, simplificar formas para que fluya el diseño, quizás volver integrar fisonomías de las referencias para aumentar la calidad a los personajes. (Frick, 2017)



Figura 19. Pulido de personaje
Tomado: de Google Images, 2018

Model Sheets: Es la última etapa del diseño más técnica, consiste en estructurar los personajes para que los artistas los usen de referencias para diseñar expresiones y poses. (Frick, 2017)

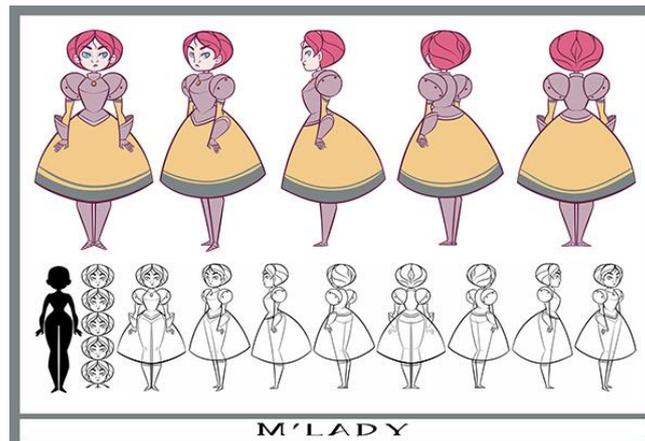


Figura 20. Model sheet

Tomado: de Google Images, 2018

2.2.9. Diseño editorial

Es el campo del diseño gráfico que se ocupa de la diagramación, diseño y composición de medios como revistas, libros, catálogos, periódicos., etc. (Eguaras, 2018)



Figura 21. Diseño editorial

Tomado: de Google Images, 2019

2.2.9.1. Características del diseño editorial

El formato: es la manifestación física de la publicación y también de los diferentes archivos digitales, cuando se refiere a publicaciones impresas se

evalúa cual es el formato apropiado para la revista o libro, ejemplo: insólitamente una novela estaría impresa apaisada en un formato A4 o encontrar un informe de empresa en un tamaño bolsillo. En formatos digitales lo más apropiado sería un PDF para un cierto público definido que publicaciones realizadas en HTML. (Eguaras, 2018)

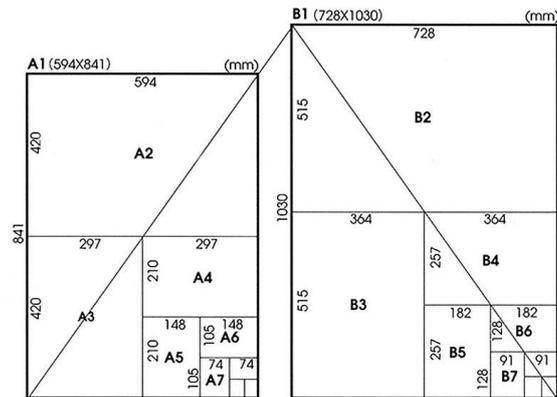


Figura 22. Formatos

Tomado: de Google Images, 2019

La retícula: toda publicación debe tener un orden interno coherente, la retícula estructura el contenido conformando la caja tipográfica del libro es el principio para la diagramación, equilibra y ordena las páginas, contiene y ubica los componentes dentro de las páginas. (Eguaras, 2018)

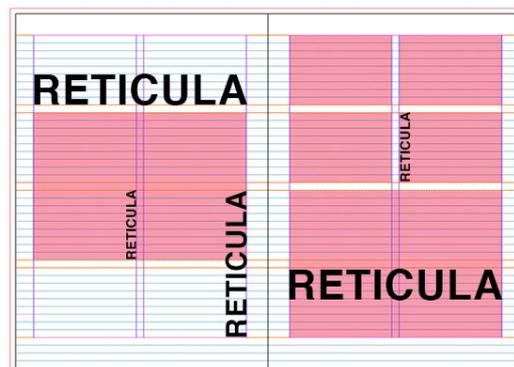


Figura 23. Retícula

Tomado: de Google Images, 2019

Tipografía: las ideas reciben una forma visual por medio de fuentes tipográficas, además se puede realizar composiciones artísticas en la portada de libros y revistas, la selección de la fuente para una publicación depende del

público al que va dirigido, también el mensaje que se transmite y del formato del libro. (Eguaras, 2018)



Figura 24. Tipografía

Tomado: de Google Images, 2019

Color: añade variedad, provoca sensaciones y aporta dimensión espacial, los colores definen como se percibe el mensaje en una publicación, existen colores fríos, calientes, otros que parecen acercarse y alejarse, tiene gran importancia en libros prácticos, enciclopedias, catálogos, etc., mientras que en las novelas y antologías se reduce su presencia a las portadas. (Eguaras, 2018)



Figura 25. Color diseño editorial

Tomado: de Google Images, 2019

Los elementos gráficos: los diseñadores trabajan con tablas, figuras, gráficos, mapas, iconos, infografías dibujos, organigramas, cronologías, ilustraciones, todos los elementos obtienen aplicaciones tipográficas y cromáticas, ejemplo: las infografías se usan con mucha frecuencia en periódicos, enciclopedias y libros de texto, para explicar de una forma simple algún proceso o suceso. (Eguaras, 2018)

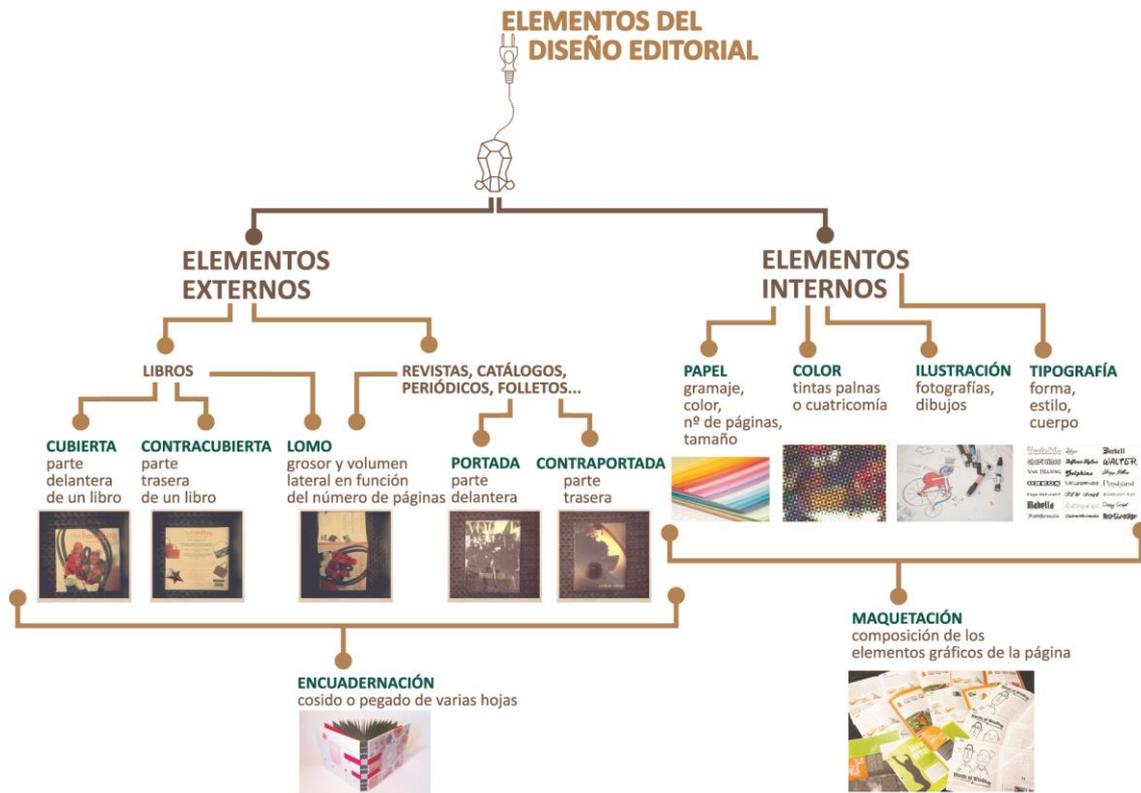


Figura 26. Elementos gráficos
Tomado: de Google Images, 2019

2.2.10. Esquemas de composición

Composición diagonal:

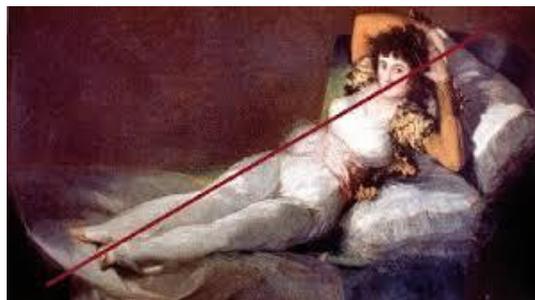


Figura 27. Composición diagonal
Tomado: de Google Images, 2019

Composición en L:



Figura 28. Composición en L
Tomado: de Google Images, 2019

Composición en T:

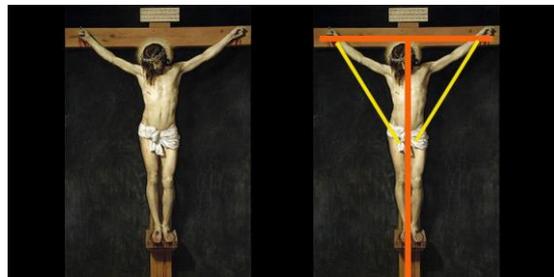


Figura 29. Composición en T
Tomado: de Google Images, 2019

Composición en X:



Figura 30. Composición en X
Tomado: de Google Images, 2019

Composición en S:



Figura 31. Composición en S
Tomado: de Google Images, 2019

Composición cuña:

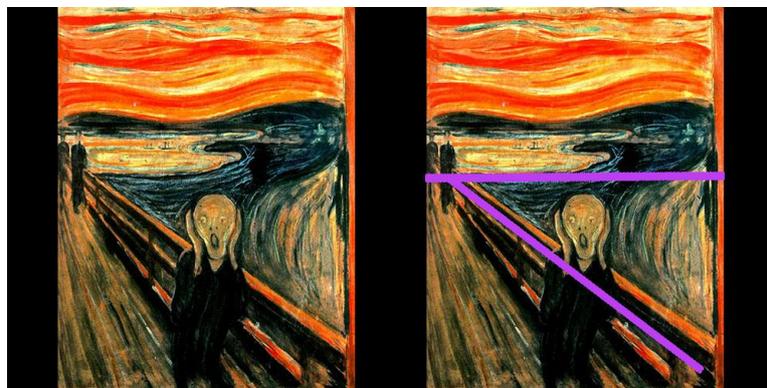


Figura 32. Composición diagonal
Tomado: de Google Images, 2019

Composición radial:



Figura 33. Composición radial
Tomado: de Google Images, 2019

Composición circular:

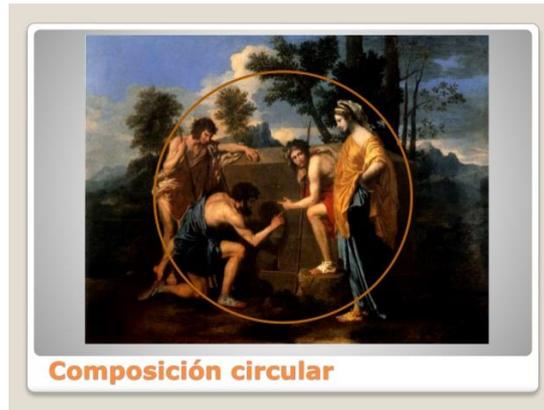


Figura 34. Composición circular
Tomado: de Google Images, 2019

Composición ovalada:



Figura 35. Composición ovalada
Tomado: de Google Images, 2019

Composición triangular:

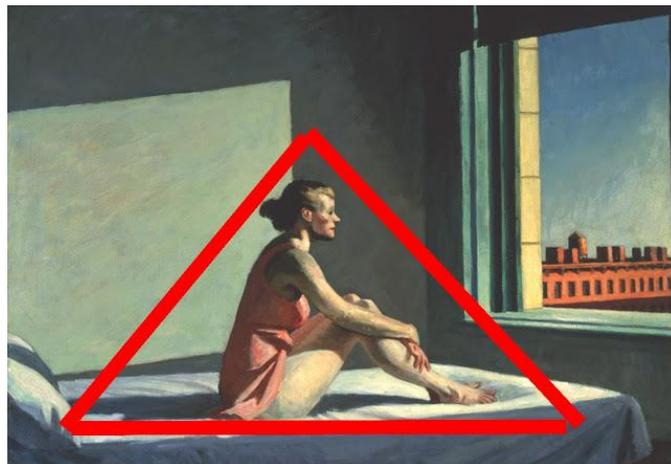


Figura 36. Composición triangular
Tomado: de Google Images, 2019

Composición simétrica:



Figura 37. Composición simétrica
Tomado: de Google Images, 2019

2.2.10.1. Ley de tercios

Se trata de dividir mentalmente una imagen en partes o zonas iguales, ubicando en el cuadro dos líneas equidistantes horizontales y verticales, dividiendo en nueve rectángulos iguales, creando 4 puntos en los que coinciden las líneas llamados puntos fuertes. Los elementos que están alejados del centro son más placenteros para la vista generando naturalidad.(fotonostira, s.f.)



Figura 38. Ley de tercios
Tomado: de Google Images, 2019

2.2.10.2. Composición por formato

Formato vertical: sensación de equilibrio y elevación, se usa para temas religiosos por generar el sentido de elevación espiritual. (Arteenformacion, s.f.)



Figura 39. Formato vertical
Tomado: de Google Images, 2019

Formato horizontal: produce sensación de calma y estabilidad, usado en temas de paisaje y bodegones creando un efecto de orden en sus elementos. (Arteenformacion, s.f.)



Figura 40. Formato horizontal
Tomado: de Google Images, 2019

Formato circular: son movimientos envolventes centrando la visión y equilibrándola. (Arteenformacion, s.f.)



Figura 41. Formato circular
Tomado: de Google Images, 2019

Formato triangular: produce estabilidad a las formas ubicadas en una base y limita el desarrollo de las figuras en la parte superior. (Arteenformacion, s.f.)

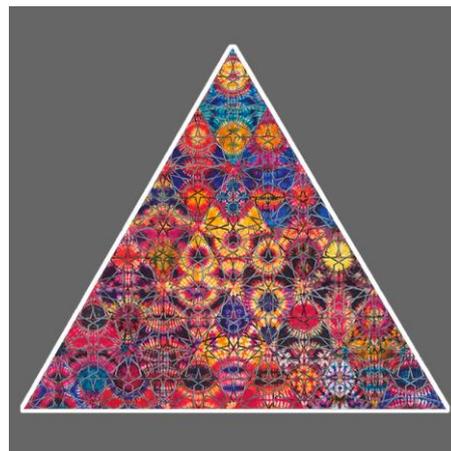
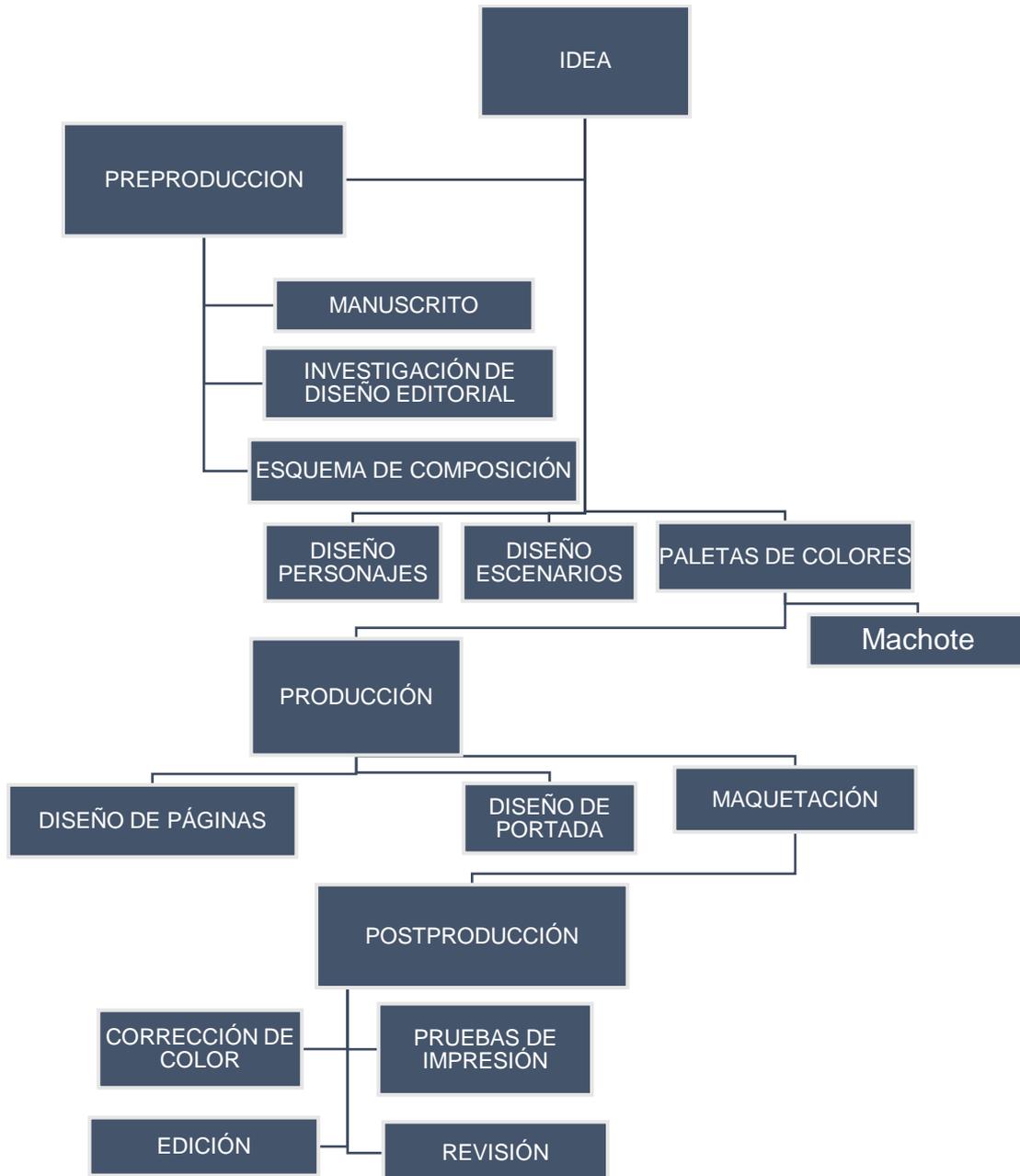


Figura 42. Formato triangular
Tomado: de Google Images, 2019

2.2.11. Flujo de trabajo



2.2.12. Focus Group

Es un sistema o método de recopilación de información indispensable para efectuar una investigación, se usa mucho en el campo de marketing para realizar pruebas de algún producto y recibir una retroalimentación de un grupo de personas. Este procedimiento permite conseguir una gran variedad de opiniones de los involucrados en este encuentro, en número de personas involucradas oscila entre 6 y 12 expertos, que contestan una serie de preguntas y originan un debate en torno al tema en concreto ya sea una idea, un producto, un servicio, etc. (Economiasimple, s.f.)

Un moderador es el que se encarga de formular las preguntas que son respondidas de manera dinámica, se realiza en una sala amplia, los resultados del Focus Group pueden analizar conceptos, prototipos en muy poco tiempo reduciendo gastos de lanzamiento y márgenes de error. (Economiasimple, s.f.)

2.3. Definición de términos técnicos

Geek: persona aficionada a la tecnología y la informática.

Gráficos vectoriales: es una imagen digital creada por figuras geométricas, definidas por características matemáticas como de forma, posición, etc.

Ilustración: es una fotografía, dibujo, lámina que se pone en un texto o impreso para interpretarlo gráficamente y hacerlo más atractivo.

Machote: o también conocido como dummy es un prototipo final de un libro revista, catalogo, o cualquier impreso con los dobles y cortes, determinando

que páginas pertenecen al mismo pliego de papel haciendo más preciso el trabajo de imprenta.

Maquetación: o también conocido como diagramación, es el trabajo de diseño de editorial que organiza los espacios de contenidos, textos, imágenes, material multimedia y audiovisual en algunos casos de medios impresos y electrónicos como libros, revistas periódicos, etc.

Plugin: o plug-in es una aplicación en un programa o software que incorpora una funcionalidad complementaria o una nueva característica.

Software: son programas que permite a la computadora desarrollar determinadas tareas

Tableta gráfica: es un dispositivo que permite introducir a la pantalla del computador, gráficos o dibujos a mano como se lo haría con un lápiz y papel.

3.4 Fundamentación legal

El siguiente proyecto se ampara en los siguientes artículos:

TÍTULO II

DERECHOS

Capítulo segundo

Derechos del buen vivir

Sección cuarta

Cultura y ciencia

“Art. 21.- Las personas tienen derecho a construir y mantener su propia identidad cultural, a decidir sobre su pertenencia a una o varias comunidades culturales y a expresar dichas elecciones; a la libertad estética; a conocer la memoria histórica de sus culturas y a acceder a su patrimonio cultural; a

difundir sus propias expresiones culturales y tener acceso a expresiones culturales diversas.

No se podrá invocar la cultura cuando se atente contra los derechos reconocidos en la Constitución. “(Constitución del Ecuador, 2008, p.14-15.)

“Art. 22.- Las personas tienen derecho a desarrollar su capacidad creativa, al ejercicio digno y sostenido de las actividades culturales y artísticas, y a beneficiarse de la protección de los derechos morales y patrimoniales que les correspondan por las producciones científicas, literarias o artísticas de su autoría. “(Constitución del Ecuador, 2008, p.15.)

“Art. 23.-Las personas tienen derecho a acceder y participar del espacio público como ámbito de deliberación, intercambio cultural, cohesión social y promoción de la igualdad en la diversidad. El derecho a difundir en el espacio público las propias expresiones culturales se ejercerá sin más limitaciones que las que establezca la ley, con sujeción a los principios constitucionales.” “(Constitución del Ecuador, 2008, p.15.)

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1 Diseño de la Investigación

El método de la investigación Analítico Sintético, permitirá recolectar información de la leyenda ecuatoriana “La Caja Ronca”, como los protagonistas, hechos más importantes, sus diferentes versiones y adaptaciones.

Con la información teórica obtenida se procederá a la realización del manuscrito del cuento.

Otro método investigativo para usarse es Histórico Lógico, con el cual se obtendrá información de la leyenda a través del tiempo como sus antecedentes y precedentes en la cronología de la cultura andina ecuatoriana.

Con la información compilada se procederá a la realización del diseño de las ilustraciones para personajes y ambientaciones.

3.2 Grupo Objetivo

El objetivo es llegar a un público joven, es estudiantes hombres y mujeres de primaria, secundaria, de todo nivel académico o egresados, que vivan en Ecuador, chicos de todo nivel socioeconómico.

3.3 Técnicas de Recopilación de Información

Con la técnica del registro fotográfico se pretende conseguir la información gráfica más válida posible, analizando manejo de colores, composición y forma.

Por medio de la técnica de la recopilación documental se obtendrá datos más exactos mediante documentos escritos, prensa, y videos, para poder relacionarlos y así establecer el diseño del cuento ilustrado.

Mediante la técnica de observación se conseguirá información a través de imágenes obtenidas, para ser analizadas y crear estilos, paletas de colores y tipografías.

3.4. Técnicas de Procesamiento de Información

Con la información obtenida se realizará un resumen para poder resaltar los acontecimientos y las ideas más sobresalientes de la leyenda.

A través de mapas conceptuales se organizará toda la información recopilada con las diferentes técnicas y estilos a usarse.

3.5. Caracterización de la Propuesta

3.5.1. Sinopsis

Mediante un cuento ilustrado dirigido a un público joven se expondrá la leyenda ecuatoriana: “La Caja Ronca”, resaltando sus principales acontecimientos y personajes que la caracteriza, para rescatar las tradiciones andinas.

3.5.2. Presentación del producto

Es un cuento ilustrado de 20 páginas de la leyenda ecuatoriana “La Caja Ronca”.

3.5.3. Idea original:

La leyenda de la Caja Ronca.

3.5.4 Referencias de estilo gráfico:

Para las referencias de ilustraciones del cuento se utilizará gráficos tomados del artista Andrés Ariza, ya que su técnica de ilustración vectorial simple pero estilizada es inspirada en videojuegos creando una afinidad con los adolescentes, por lo tanto sus figuras sirven como inspiración para la creación de personajes de la leyenda. El segundo referente de estilo se utilizará los trabajos del artista Hong SoonSang, ya que sus ilustraciones son dirigidos a un público juvenil, Juan Moreno por su trabajo inspirado en la música y el cine crea ilustraciones de tipo creativo-fantástico las formas gráficas que se utilizan

son básicas, simples dando al espectador una apreciación más contemporánea, vanguardista, de fácil comprensión, lo que constituye una combinación perfecta entre fantasía y misterio ideal para la producción de personajes y escenarios.



Figura 43. Andrés Ariza
Tomado: de Google Images, 2019



Figura 44. Artista Hong SoonSang
Tomado de:Goole images , 2019



Figura 45. Juan Moreno
Tomado de: Google Images, 2019.

3.5.5. Paletas de colores:

Para las ilustraciones de las escenas diurnas se utilizó una paleta que va de acuerdo con el contenido de la leyenda, al ser una historia de misterio las combinaciones de colores sepias y marrones, ayudarán a crear una atmosfera antigua y enigmática.

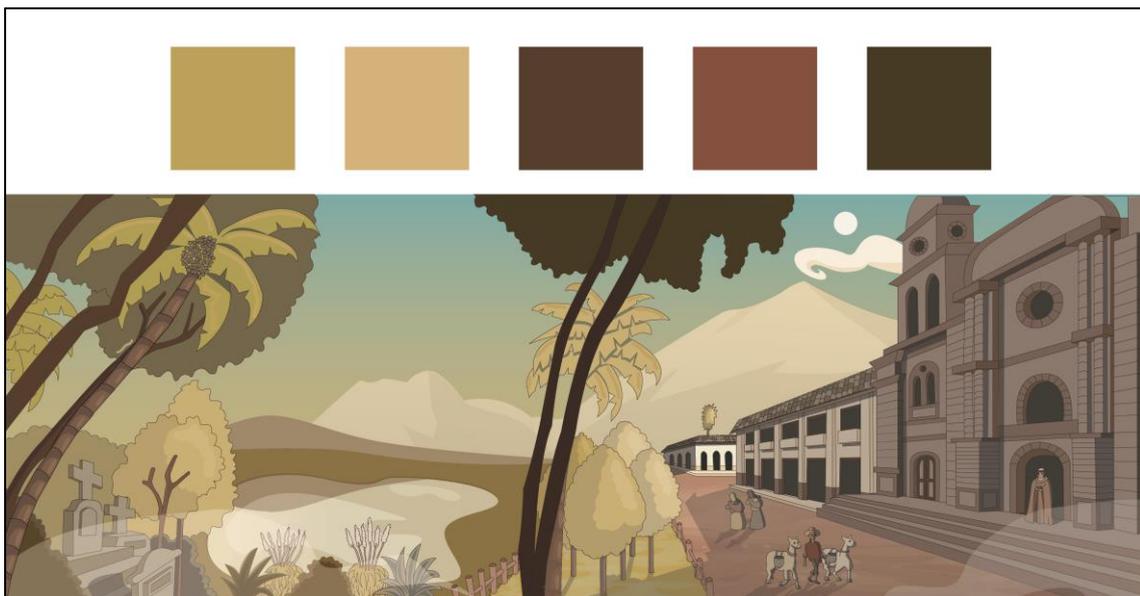


Figura 46. Paleta de colores día.

Para las ilustraciones de las escenas nocturnas se utilizó tonalidades frías y oscuras, derivadas de la paleta del día.

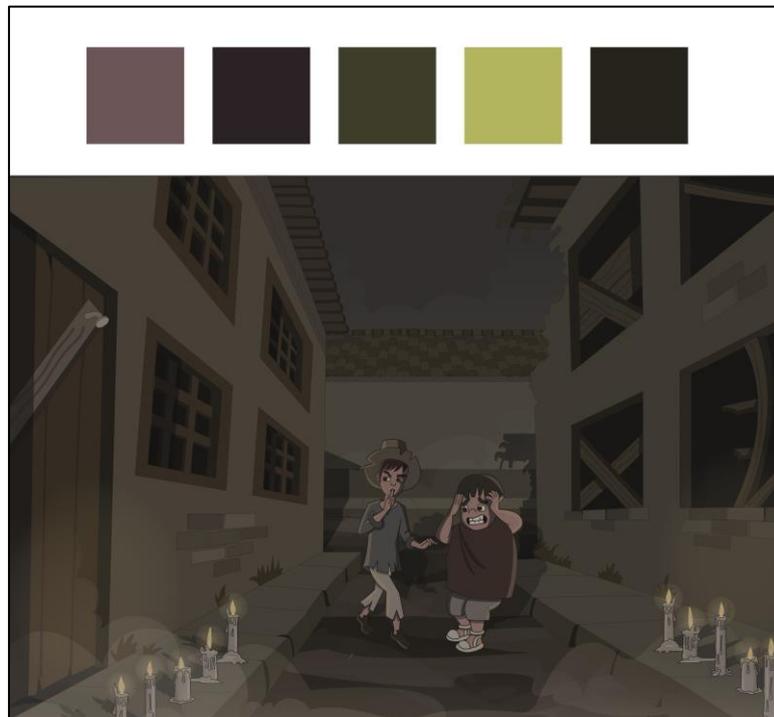


Figura 47. Paleta de colores noche.

3.5.6. Tipografía

El tipo de fuente estilográfica a usarse será: Gloria Hallelujah, ya que su psicología tipográfica transmite un toque de modernidad, juventud, fuerza y a la misma vez emite el mensaje de una manera clara.

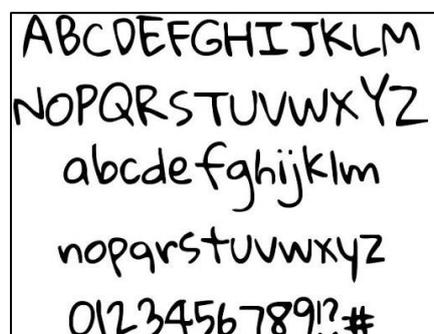


Figura 48. Gloria hallelujah

Tomado de: Google Images, 2020

CAPÍTULO IV

ASPECTOS ADMINISTRATIVOS

4.1.1 Recursos Humanos

Para la realización del presente proyecto de un cuento ilustrado, se requiere de un profesional con conocimientos en redacción, diseño, dibujo, ilustración digital y diseño de personajes. Para lo cual manifiesta alta destreza en el manejo de programas digitales como Illustrator, Photoshop, Indesign.

4.1.2 Recursos Técnicos

Los recursos técnicos que se usarán son:

Hardware:

- Computadora PC, I7, 8gb Ram, disco 1TB.
- Tableta gráfica wacom intuos.
- Cámara fotográfica
- Scanner Impresora

Software:

- Adobe Illustrator CC 2018
- Adobe Photoshop CC 2018
- Adobe Indesign CC 2018

4.1.3 Recursos materiales

- 100 hojas de papel bond tamaño A4
- Lápices HB, 2B, 2H
- Borrador
- Bolígrafos negro y azul
- Lápices de colores
- Marcadores punta fina

4.1.4 Recursos económicos

El presente proyecto será autofinanciado y gestionado en su totalidad por el autor.

4.2 Presupuesto de gastos

Costos

Operativos

- Transporte \$ 40.00
- Servicios básicos \$ 100.00
- Internet \$ 60.00
- Softawers \$ 500,00

- Total \$ 700,00

Herramientas

- Computadora \$2000.00
- Tableta gráfica \$ 200.00
- Scanner Impresora \$ 200.00
- Pen drive \$ 20.00

- Total \$2420.00

Experiencia laboral

- Mensual \$ 400.00

4.3 Costo total

\$

3520,0

CAPÍTULO V

Desarrollo del producto

5.1. Pre-producción

5.1.1. Sinopsis

La historia trata sobre la caja ronca, dos niños que en su curiosidad sobre lo paranormal buscan en la noche apariciones fantasmales.

5.1.2. Historia

Carlos es un niño muy curioso por lo paranormal, su padre lo envía a regar unos sembríos así que convence a su mejor amigo Manuel para que lo acompañe, ya entrada la noche, ambos caminan por las calles donde se empiezan a escuchar unos ruidos, asustados los niños se ocultan tras una pared para ver a la distancia a unos seres flotantes, que llevaban en sus manos unas velas y arrastraban una carroza con un demonio en ella, el sonido provenía de un espectro que tocaba el tambor, los niños a ver esta escena se desmayaron, al despertar sujetaban en sus manos una velas, las mismas que llevaban los fantasmas, pero no eran simples velas eran huesos de muerto, los jóvenes regresaron corriendo a la casa de Carlos para contar a su papá lo que les había pasado, pero el padre no les creyó y los llamo vagos.

5.1.3. Manuscrito

La Caja Ronca

Adaptación: Daniel Pila

Había una vez en la ciudad de Ibarra un niño llamado Carlos muy curioso y valiente, él había escuchado rumores acerca de una procesión de seres misteriosos que deambulaban por las noches, ellos salían asustar a los habitantes del lugar, además llevaban un tesoro escondido y hasta que alguien no lo encontrara no podrían descansar en paz, nadie sabía quiénes eran ni de donde salían, lo único seguro era que no pertenecían al mundo de los vivos.

Un día, Martín el papá de Carlos encomendó a su hijo que fuera al pozo a sacar agua para luego ir a regar la huerta familiar. Esta tarea era de suma urgencia, pues la cosecha estaba a punto de echarse a perder. El niño quiso aprovechar esta oportunidad para ver con sus propios ojos aunque sea de lejos aquellos seres nocturnos, así que fue a la casa de su amigo Juan a convencerlo para que lo acompañara.

Entonces Juan le dijo:

¡Estás loco!

Yo escuché a mis abuelos hablar de la procesión de monstruos, que aparece en la noche,

-¡Acompáñame por favor, no seas malo..!, dijo Carlos.

El niño insistió tanto que Juan terminó aceptando la descabellada idea, y así empezaron a caminar en dirección a los sembríos. Cuando llegaron, procedieron a regar la huerta. Y luego de terminar con la tarea encomendada, encendieron una pequeña fogata y esperaron que anocheciera. Al no ver nada

extraño, ambos decidieron regresar a casa, pero durante su camino de regreso, mientras pasaban por los oscuros callejones de Ibarra, un sonido repentino y escalofriante se escuchaba a lo lejos, aquel ruido cada vez se hacía más fuerte, razón por la cual, los niños asustados decidieron esconderse detrás de una pared en ruinas, para poder observar de que se trataba, empezaron a contemplar una de las escenas más espeluznantes para cualquier mortal, era una procesión de seres encapuchados, los cuales parecían flotar, pues sus pies apenas rozaban el suelo, además llevaban velas cuyas llamas parecían tiritar por el frío del más allá. Uno tocaba el tambor que producía un ruido que hacía retumbar las viejas paredes del lugar, alado lo acompañaba otro tocando la flauta que generaba una ligera pero inquietante melodía que se asemejaba al gélido ruido del viento a estos les seguían más personajes siniestros que escoltaban al fondo una especie carroza infernal montada por una extraña e imponente figura demoniaca rodeada por lenguas de fuego, de grandes cuernos, dientes afilados y ojos siniestros. Este ser daba órdenes a sus seguidores que caminaban lentamente como si llevaran una penitencia por pecados cometidos en sus vidas pasadas.

De pronto y en medio de todo el frenesí de aquel espectáculo funesto, a Carlos le pareció ver en el pedestal donde se encontraba el demonio a la temible Caja Ronca que no era otra cosa que un baúl lleno de un tesoro perdido en el tiempo que buscaba ser liberado de su antiguo dueño. Fue tan grande la impresión de los niños que las piernas les empezaron a temblar y muertos de miedo cayeron desmayados. Al despertar pensaron que todo se trataba de un mal sueño, más la pesadilla aún no había terminado pues descubrieron con horror que uno de los niños portaba en sus manos un hueso humano, lo que desencadenó una serie de gritos estremecedores, despertando así a los pocos vecinos del lugar. Tras ser encontrados por los lugareños, ambos se encontraban temblando de miedo, al tiempo que murmuraban palabras incomprensibles, por lo que los vecinos intentaron calmarlos, pero los niños aún aterrados, corrieron a la casa de Carlos a contarle a su papá lo que había sucedido, pero él no les creyó la historia; acusándolos de holgazanes.

Es así como la leyenda fue propagándose de boca en boca, la huella de aquella noche de terror nunca se borrará, pues los niños de la ciudad de Ibarra jamás volvieron a rondar la oscuridad de la noche.

5.1.4. Diseño de Personajes

5.1.4.1. Personajes Principales.

Carlos

Datos básicos:

- Nombre: Carlos
- Edad: 11 años
- Nacionalidad: ecuatoriano
- Nivel socioeconómico: clase media:
- Ciudad natal: Ibarra
- Residencia actual: Ibarra
- Trabajo: estudiante, campesino.

Perfil psicológico

- Función en la historia: es el protagonista
- Motivación: es cumplir la encomienda de su padre que es regar unos sembríos.
- Aptitudes y habilidades: líder, muy curioso



Figura 49. Bocetos de Carlos



Figura 50. Diseño preliminar de Carlos



Figura 51. Expresiones de Carlos

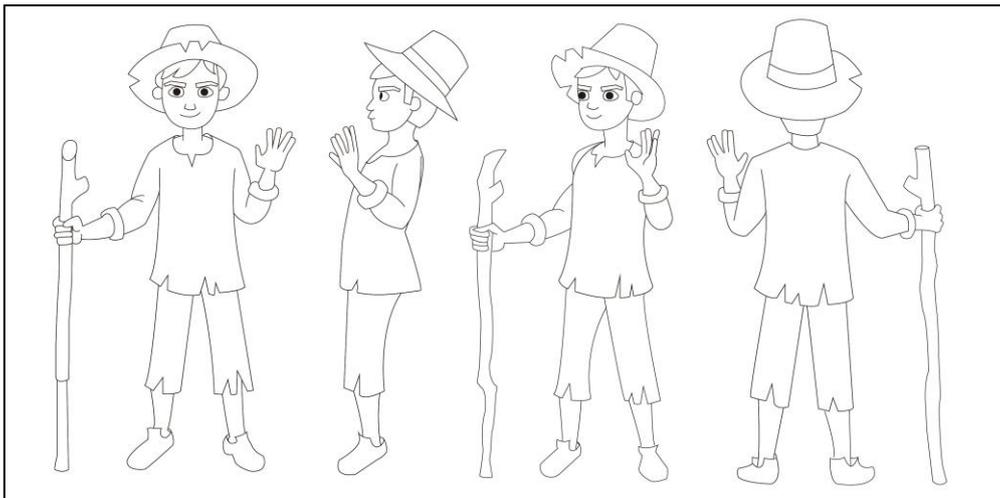


Figura 52. Model sheet de Carlos.



Figura 53. Paleta de colores de Carlos

Juan

Datos básicos:

- Nombre: Juan
- Edad: 11 años
- Nacionalidad: ecuatoriano
- Nivel socioeconómico: clase media:
- Ciudad natal: Ibarra

- Residencia actual: Ibarra
- Trabajo: estudiante

Perfil psicológico

- Función en la historia: amigo de Carlos
- Motivación: acompañar y ayudar a Carlos
- Aptitudes y habilidades: miedoso y noble.



Figura 54. Bocetos de Juan.



Figura 55. Diseño preliminar de Juan.



Figura 56. Expresiones de Juan.

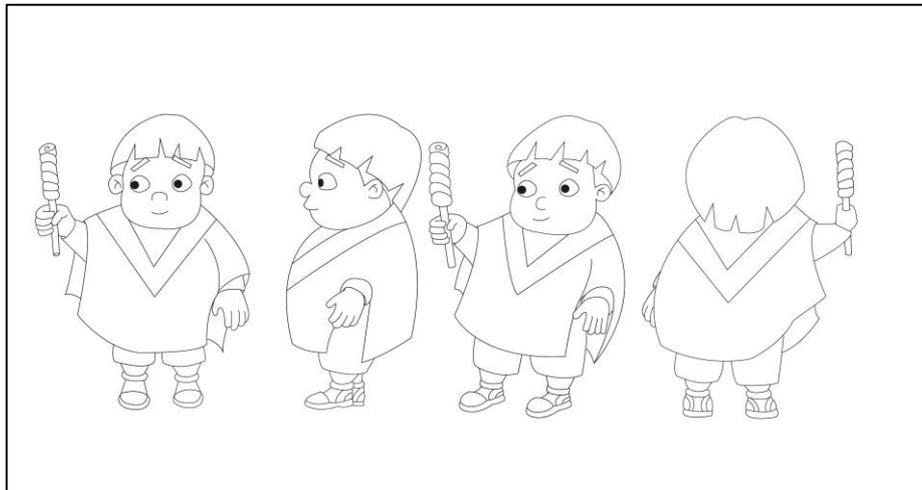


Figura 57. Model sheet de Juan.

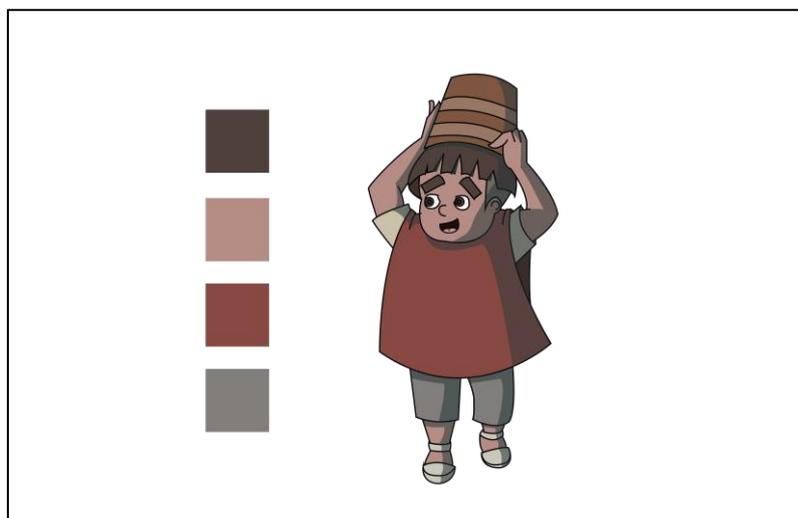


Figura 58. Paleta de colores de Juan.

Demonio

Datos básicos:

- Nombre: Demonio
- Edad: inmortal
- Nacionalidad: inframundo

Perfil psicológico

- Función en la historia: es el ídolo de la procesión
- Motivación: aterrorizar a la ciudad y custodiar la caja del tesoro
- Aptitudes y habilidades: siniestro, altivo y poderoso



Figura 59. Bocetos del Demonio.

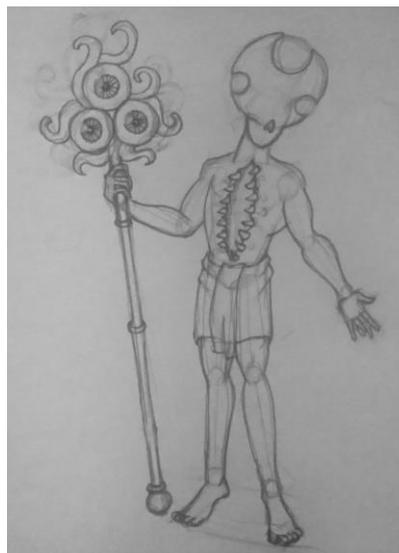


Figura 60. Diseño preliminar Demonio.

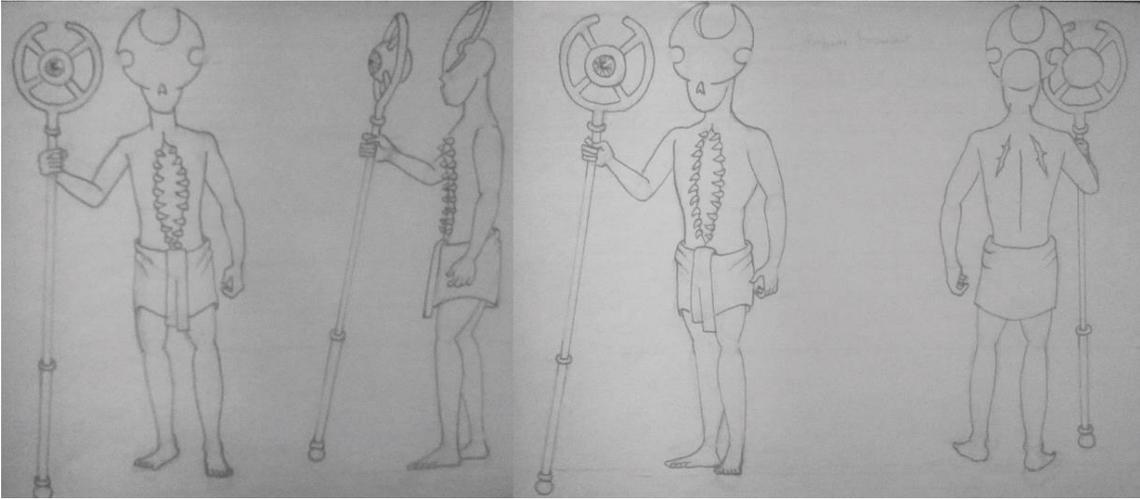


Figura 61. Model sheet Demonio.

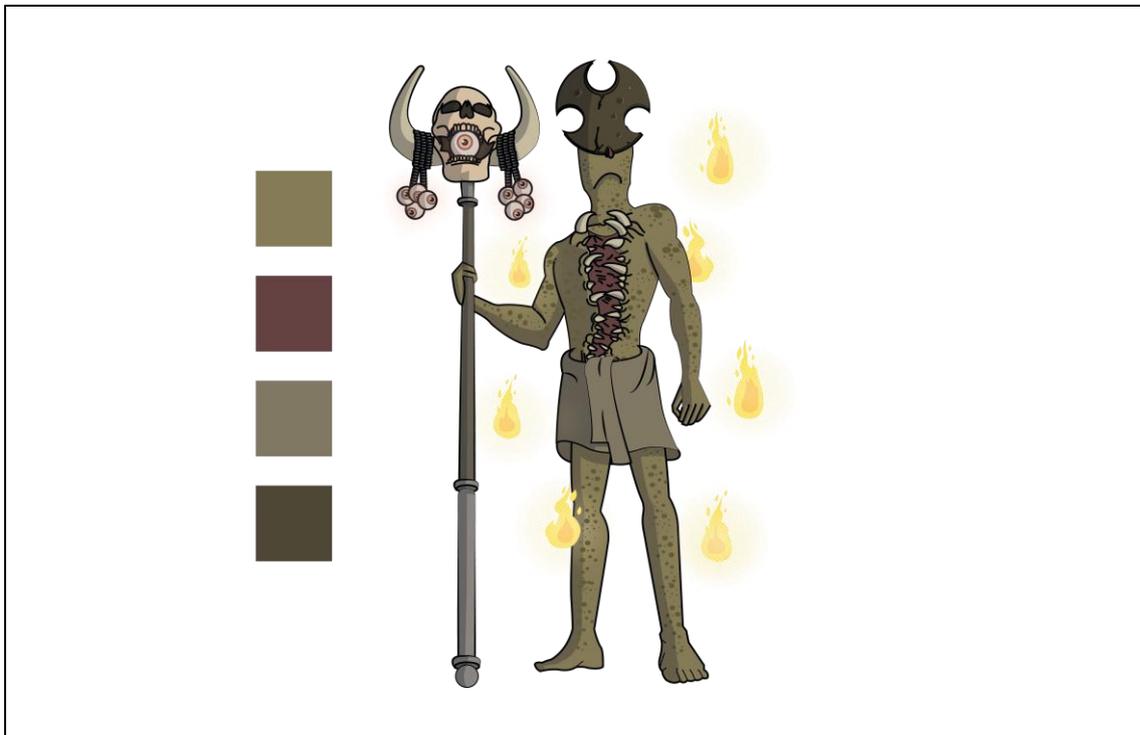


Figura 62. Paleta de color del Demonio.

5.1.4.2. Personajes Secundarios

Don Martín

Datos básicos:

- Nombre: Martín

- Edad: 40 años
- Nacionalidad: ecuatoriano
- Nivel socioeconómico: clase media:
- Ciudad natal: Ibarra
- Residencia actual: Ibarra
- Trabajo: agricultor

Perfil psicológico

- Función en la historia: padre de Carlos
- Motivación: enviar a su hijo a regar los sembríos
- Aptitudes y habilidades: líder, de carácter serio, escéptico.



Figura 63. Bocetos de Don Martín.



Figura 64. Diseño preliminar de Don Martín

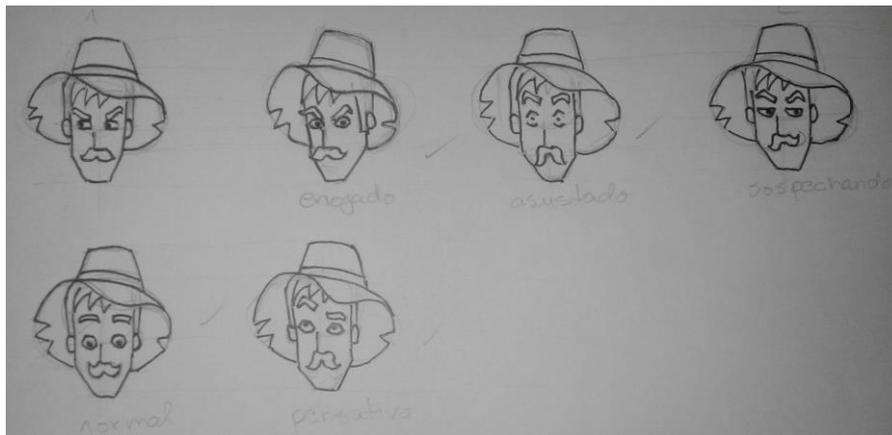


Figura 65. Expresiones de Don Martín

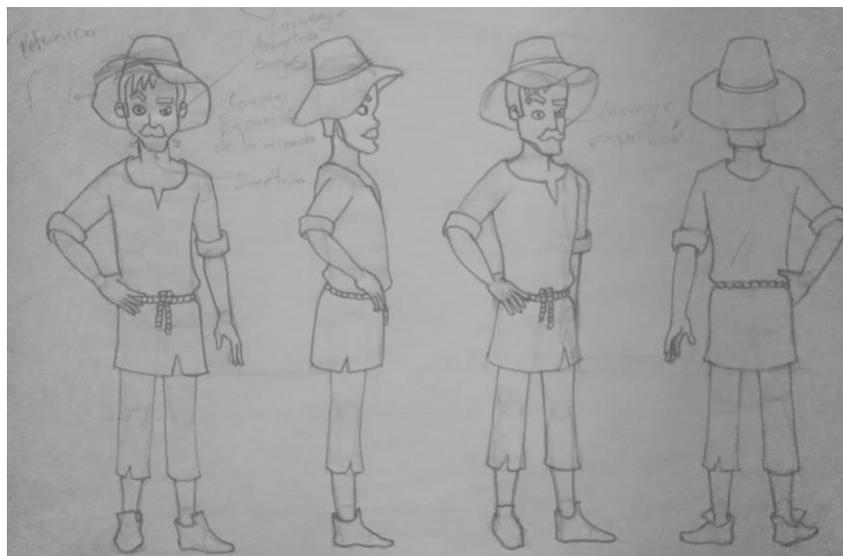


Figura 66. Model sheet Don Martín



Figura 67. Paletas de colores Don Martín

Fantasma del tambor

Datos básicos:

- Nombre: Fantasma del tambor
- Edad: inmortal
- Nacionalidad: inframundo
- Ciudad natal: Inframundo

Perfil psicológico

- Función en la historia: tocar el tambor
- Motivación: aterrorizar al pueblo y guiar la procesión
- Aptitudes y habilidades: flota como fantasma.

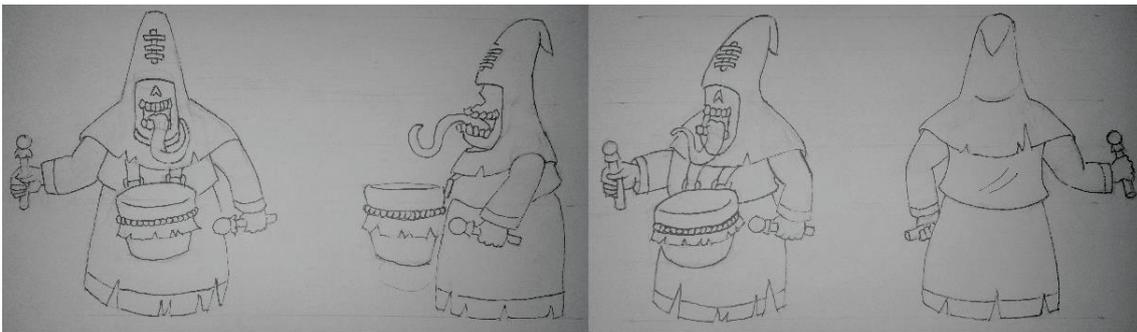


Figura 68. Model sheet fantasma del tambor.



Figura 69. Paleta de color, fantasma del tambor.

Fantasma de la cruz

Datos básicos:

- Nombre: fantasma de la cruz
- Edad: inmortal
- Nacionalidad: inframundo

Perfil psicológico

- Función en la historia: escoltar la carroza con el demonio
- Motivación: aterrorizar al pueblo
- Aptitudes y habilidades: obedientes de sus jefes, flotar como fantasmas.

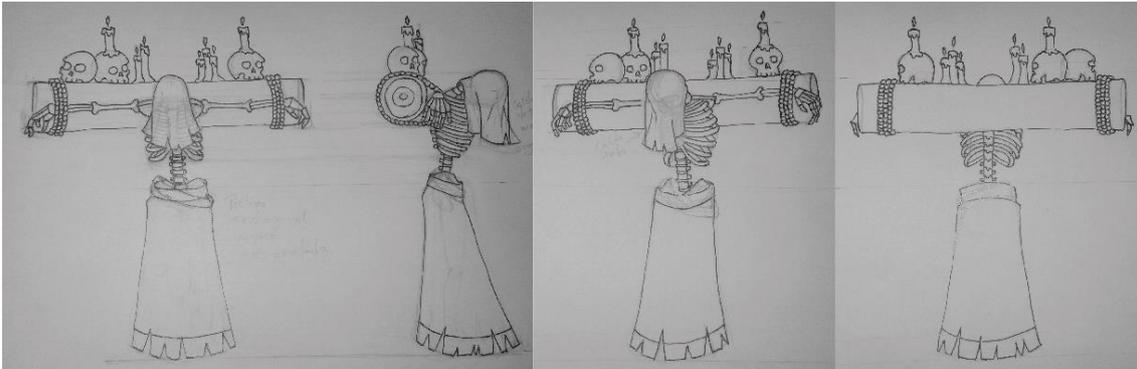


Figura70. Model sheet fantasma de la cruz



Figura71. Paleta de color, fantasma de la cruz..

Fantasma pequeño

Datos básicos:

- Nombre: Pequeño
- Edad: inmortal
- Nacionalidad: inframundo

Perfil psicológico

- Función en la historia: escoltar la carroza con el demonio
- Motivación: aterrorizar al pueblo
- Aptitudes y habilidades: obedientes de sus jefes, flotar como fantasmas.

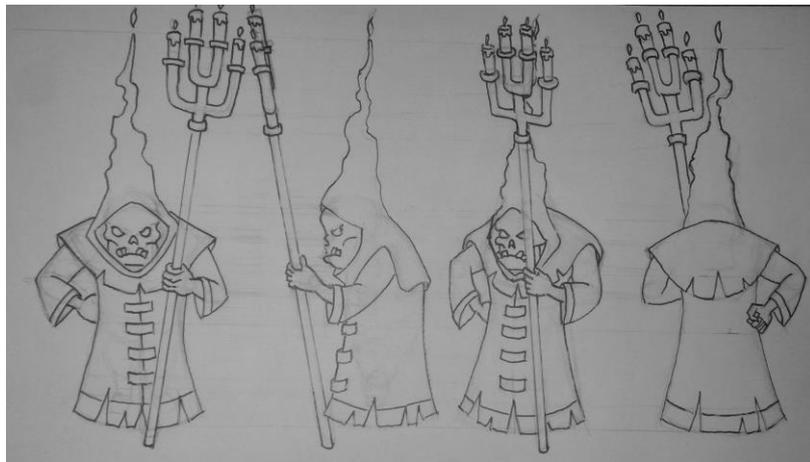


Figura 72. Model sheet fantasma pequeño.



Figura 73. Paleta de color, fantasma pequeño.

Fantasma Cabeza de velas

Datos básicos:

- Nombre: Cabeza de velas
- Edad: inmortal
- Nacionalidad: inframundo

Perfil psicológico

- Función en la historia: escoltar la carrosa con el demonio, llevar la bandera del inframundo
- Motivación: aterrorizar al pueblo
- Aptitudes y habilidades: obedientes de sus jefes, flotar como fantasmas.



Figura 74. Model sheet, fantasma Cabeza de velas.

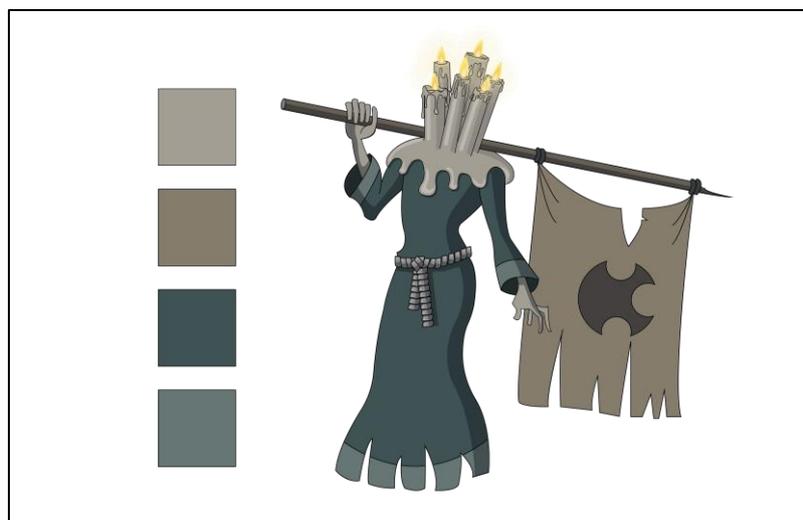


Figura 75. Paleta de color, fantasma Cabeza de velas.

Fantasma Verónicas

Datos básicos:

- Nombre: Verónicas
- Edad: inmortal
- Nacionalidad: inframundo

Perfil psicológico

- Función en la historia: escoltar la carroza con el demonio.
- Motivación: aterrorizar al pueblo e iluminar el camino de la carroza con las velas.
- Aptitudes y habilidades: obedientes de sus jefes, flotar como fantasmas.

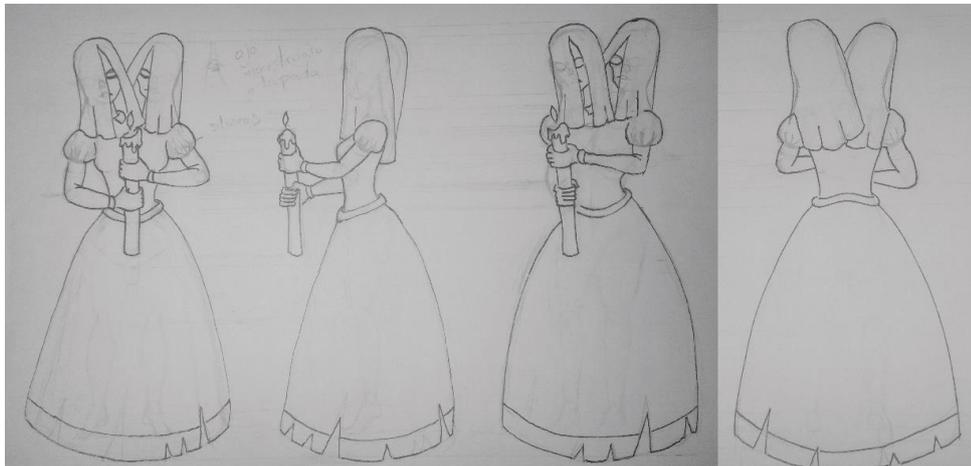


Figura 76. Model sheet, Verónicas.



Figura 77. Paleta de color, Verónicas.

Fantasma Cucurucho

Datos básicos:

- Nombre: Cucurucho
- Edad: inmortal
- Nacionalidad: inframundo

Perfil psicológico

- Función en la historia: escoltar la carrosa tocando la flauta.
- Motivación: aterrorizar al pueblo
- Aptitudes y habilidades: obedientes de sus jefes, flotar como fantasmas.



Figura 78. Bocetos Cucurucho.



Figura 79. Paleta de colores Cucurucho.

5.1.5. Diseño de Escenarios.

Con referencias de fotografías antiguas de la ciudad de Ibarra, se procedió a realizar bocetos de los escenarios donde se lleva a cabo la historia.



Figura 80. Foto antigua de la Basílica de la Merced.

Tomado: de Google Images, 2020



Figura 81. Boceto de la antigua Basílica de la Merced



Figura 82. Foto antigua del Torreón.

Tomado: de Google Images, 2020.

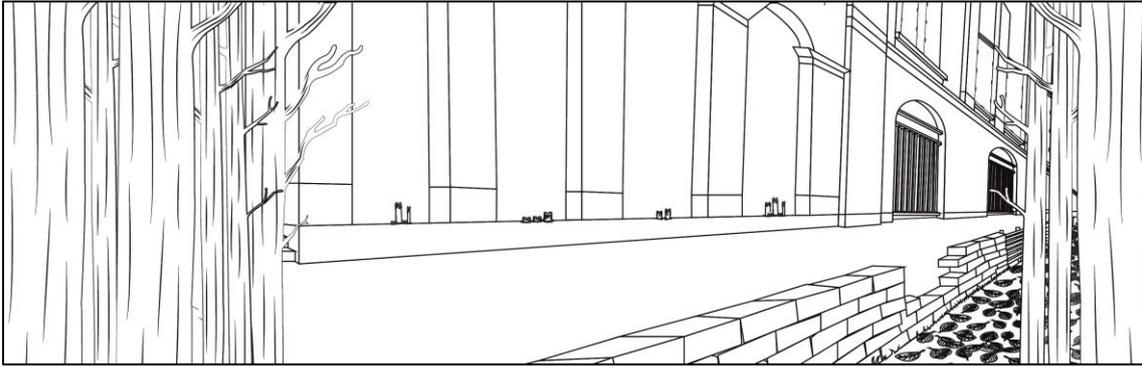


Figura 83. Boceto del antiguo del Torreón.



Figura 84. Foto antigua de La Catedral de Ibarra.
Tomado: de Google Images, 2020.



Figura 85. Boceto de la antigua Catedral de Ibarra.

5.1.6. Props

Se buscó referencias sobre la herramienta usadas por campesinos del lugar, accesorios, juguetes y toda la utilería acorde a la época.

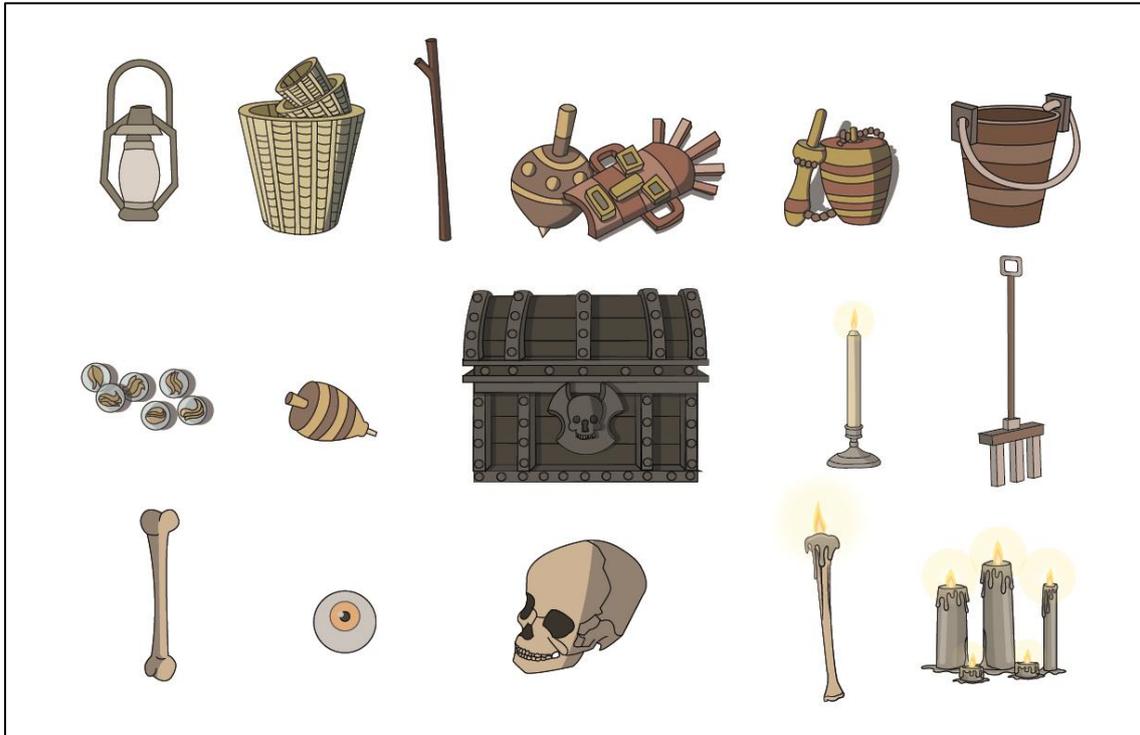


Figura 86. Props.

5.1.7. Guía de estilo

Con el fin de obtener una guía de estilo, se llevó a cabo una búsqueda y análisis de referencias basadas en la línea gráfica fijada, con toda esta información se procedió a elaborar bocetos hasta llegar al diseño final de los personajes, entornos y objetos. (Ver Anexo 1)

5.1.8. Machote

Se realizó un diseño preliminar del cuento, con el objetivo de mostrar el aspecto final del libro tomando en cuenta las dimensiones y cortes finales, esto servirá como guías tanto para el diseño de páginas como para la posterior diagramación o maquetación. (Ver Anexo 2)

5.2. Producción

5.2.1. Diseño de páginas

Con el trabajo recopilado en la etapa de pre-producción, se procedió con la elaboración de bocetos donde los personajes interactúan con los escenarios, tomando en cuenta los esquemas de composición.



Figura 87. Diseño de página, boceto hecho a lápiz.

5.2.1.1. Line art

En el siguiente paso se escaneó el boceto y se digitalizó usando el software de ilustración digital adobe Illustrator, donde se procedió a realizar las líneas en limpio del dibujo.

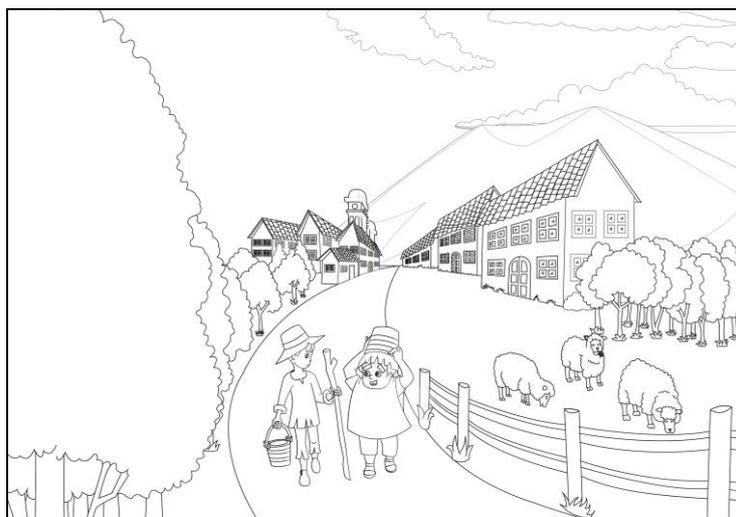


Figura 88. Line art de la ilustración.

5.2.1.2. Color

Luego se realizó el proceso de pintura con la paleta de color ya establecida en la etapa de pre-producción.



Figura 89. Proceso de pintura de la ilustración.

5.2.1.3. Luz y sombras

Después se procedió a colocar luces y sombras a la ilustración, para darle volumen y profundidad a la escena.



Figura 90. Luces y sombras de la ilustración.

5.2.1.4. Texturas y detalles.

En esta etapa final se colocaron texturas a ciertas superficies para dar la sensación de irregularidades y que no se observen planas, luego se puso algunos detalles como neblina para transmitir el ambiente frío de la escena.



Figura 91. Texturas y detalles de la ilustración.

5.2.2. Guardas

Se crearon varios diseños de guardas, luego se eligió la que tuvo mayor relación con el contenido del libro, y a la vez le diera un acabado estético y decorativo.

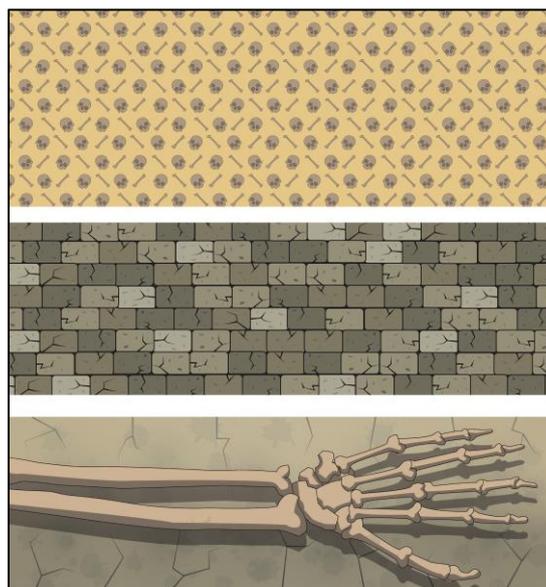


Figura 92. Diseños de guardas.

5.2.3. Portada y contraportada.

Se buscó una opción que destaque y sea simple, así le será fácil interpretar el contenido del libro al lector.



Figura 93. Diseño de portada.

5.2.4. Diseño de título

Se diseñó opciones que muestren relación con el tema del libro y simultáneamente se acoplen con la portada.



Figura 94. Diseños de títulos.

5.2.5. Maquetación o diagramación

Para el último paso de la etapa de producción con el software Adobe Indesign, se organizó el espacio de los contenidos como los gráficos, guardas, portada y

contraportada, luego se especificó los valores de sangrado que servirán como líneas guía para su posterior impresión, y finalmente se agregó el texto y la numeración de las páginas.

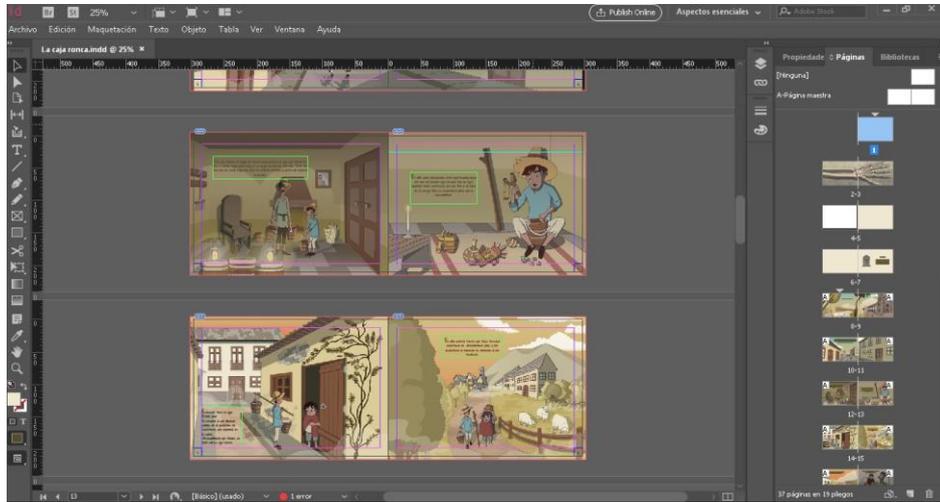


Figura 95. Maquetación del libro.

5.3. Post-producción

5.3.1. Pruebas de impresión

Se realizaron varias pruebas de impresión en diferentes muestras de papel, con la finalidad de obtener una aproximación fiel de los colores y un aspecto previo del libro impreso.

5.3.2. Empastado

Para finalizar se optó por la mejor opción, un empastado de tapa dura por ser de mayor calidad, presencia y durabilidad.

CAPÍTULO VI

Conclusiones y Recomendaciones

6.1 Conclusiones

Terminado el proyecto se concluye que para el correcto desarrollo de un libro ilustrado, la etapa de investigación es fundamental, pues es donde se recogió información y referencias que fueron de esencial aporte para la realización de los gráficos, paletas de colores, el estilo y entornos.

La elaboración del libro ilustrado dependió de algunos elementos, entre uno de los más importantes fue la realización de un machote previo a la etapa de producción, ya que ayudo como vista preliminar y guía para la elaboración del producto en su totalidad.

El arte analógico tuvo su gran aporte en la etapa de pre-producción, donde se crearon las ideas y se las expuso en bocetos, formando el mundo en donde se desarrolló la historia del libro.

Por otro lado los recursos tecnológicos cumplieron una gran función en la etapa de producción y post-producción, ya que ayudaron a generar los gráficos digitalmente y también a la maquetación del producto.

Todos los elementos expuestos tuvieron gran importancia en la elaboración del libro, su correcta planificación y estructura, sirvieron de apoyo para evitar numerosas contrariedades en el desarrollo del proyecto.

6.2. Recomendaciones

Se recomienda que en la elaboración del machote se organice bien los espacios de gráficos y texto, para no tener inconvenientes en la etapa de maquetación.

No utilizar la técnica de pintura interactiva en el software Adobe Illustrator, porque limita la edición de los gráficos.

Usar fotografías como referencias para ilustrar el cuerpo humano, tanto como las proporciones, movimientos y expresiones

Nombrar las capas en el software Adobe Illustrator para una mejor organización de los elementos en una ilustración.

Editar los bocetos escaneados usando Adobe Photoshop, para corregir errores, ayudara a obtener una eficiente resolución para la posterior digitalización.

REFERENCIAS

- Adobe, (s.f.). *¿Qué es Illustrator CC y a quién está destinado?* Recuperado el 22 de enero de 2019 de <https://helpx.adobe.com/es/illustrator/faq.html>
- Arteneo. (s.f). *LA ILUSTRACIÓN VECTORIAL, ¿QUÉ ES, CÓMO FUNCIONA, QUÉ SOFTWARES PODEMOS UTILIZAR?* Recuperado el 26 de julio de 2019 de <https://www.arteneo.com/blog/la-ilustracion-vectorial-curso-diseno-madrid/>
- Arteneo. (s.f). *LA ILUSTRACIÓN DIGITAL, UN ARTE EMERGENTE.* Recuperado el 26 de julio de 2019 de <https://www.arteneo.com/blog/la-ilustracion-digital-arte-emergente/>
- Brooks, J. (2017). *APRENDE A DIBUJAR CON JAZZA. COMO CREAR PERSONAJES DE COMIC Y ANIMACION (ESPACIO DE DISEÑO).* España: ANAYA MULTIMEDIA
- Camara, S. (2008). *El Dibujo Animado.* Barcelona, España: PARRAMON.
- Ecua-torianismo1. (2009). *La caja ronca.* Recuperado el 12 de octubre de 2018 de <http://ecua-torianismo1.blogspot.com/2009/01/la-caja-ronca.html>
- Eguaras, M. (2018) *QUÉ ES EL DISEÑO EDITORIAL.* Recuperado 31 de julio de 2019 de <https://marianaeguaras.com/que-es-el-diseno-editorial/>
- González, A. y Rodríguez, K. (2000). *EDUCACION Y BIBLIOTECA: LITERATURA INFANTIL Y JUVENIL EN AMERIVCA LATINA Y EL CARIBE INGLES.* Madrid, España: Tilde, Servicios Editoriales.
- Guillem, (2018). *Definición de Photoshop.* Recuperado 22 de enero de 2019 de <https://sistemas.com/photoshop.php>

- Hamm, J. (1966). *Dibujando LA CABEZA Y EL CUERPO HUMANO*. México, D.F., México: Editorial. Azteca S.A.
- Morales, J.C. (2014). *La Caja Ronca*. Recuperado el 12 de octubre de 2018 de <http://juancarlosmoralesmejia.blogspot.com/2014/07/la-caja-ronca.html>
- Morales, J.C. (2015). *Secretos De La Caja Ronca*. Recuperado el 12 de octubre de 2018 de <https://www.eltelegrafo.com.ec/noticias/columnistas/15/secretos-de-la-caja-ronca>
- Pappersoul. (2017). *JUAN MORENO Y SUS ILUSTRACIONES* .recuperado el 26 de julio de 2019 de <https://peppersoul.com/arte/illustracion/juan-moreno-y-sus-ilustraciones/>
- Patmore, C. (2006). *DISEÑO DE PERSONAJES*. Barcelona, España: S.A. NORMA EDITORIAL.
- Romero, E. (2015) *¿QUÉ ES INDESIGN Y PARA QUÉ SIRVE?* Recuperado 18 de julio de 2019 de <https://revistadigital.inesem.es/disenyo-y-artes-graficas/que-es-indesign-y-para-que-sirve/>
- Sallybooks. (s.f.). *INTRODUCCIÓN AL ÁLBUM ILUSTRADO*. Recuperado el 26 de julio de 2019 de <https://www.sallybooks.es/narrativa-grafica/intro-album-ilustrado/>
- Sarabia, M. (2009). *REVISTA DIGITAL: INOVACION Y EXPERIENCIAS EDUCATIVAS*. Recuperado el 18 de julio de 2019 de https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_14/MINERVA_SARABIA_1.pdf
- Sobreleyendas. (s.f.). *La Caja Ronca, leyenda de Ecuador*. Recuperado el 12 de octubre de 2018 de <https://sobreleyendas.com/2014/05/05/la-caja-ronca-leyenda-de-ecuador/>

ANEXOS

ANEXO 1
Guía de estilo
Referencias ciudad de Ibarra



San Agustín. Iglesia parroquial de Ibarra (Ecuador). 1906.



Anexo 2

Machote

