



FACULTAD DE COMUNICACIÓN Y ARTES AUDIOVISUALES

ELABORACIÓN DE UN CÓMIC FOTOGRÁFICO SOBRE LA LEYENDA  
DEL CUCURUCHO DE SAN AGUSTÍN.

AUTOR

Hansel Raúl Vallejo Zambrano

AÑO

2018



FACULTAD DE COMUNICACIÓN Y ARTES AUDIOVISUALES

ELABORACIÓN DE UN CÓMIC FOTOGRÁFICO SOBRE LA LEYENDA DEL  
CUCURUCHO DE SAN AGUSTÍN.

Trabajo de Titulación presentado en conformidad a los requisitos establecidos  
para optar por el título de Licenciado en Producción Audiovisual y Multimedia,  
Mención Producción Audiovisual y Animación.

Profesor Guía:

Irene Soraya Gavilanes Romero

Autor:

Hansel Raúl Vallejo Zambrano

Año:

2018

## DECLARACIÓN DEL PROFESOR GUÍA

“Declaro haber dirigido el trabajo, Elaboración de un cómic fotográfico sobre la leyenda del cucurucho de San Agustín, a través de reuniones periódicas con el estudiante Hansel Raúl Vallejo Zambrano, en el semestre 2018-1, 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”.

---

Irene Soraya Gavilanes Romero

Máster en Dirección de Arte y Redacción Publicitaria

CI: 1718316050

## DECLARACIÓN DEL PROFESOR CORRECTOR

“Declaro haber revisado este trabajo, Elaboración de un cómic fotográfico sobre la leyenda del cucurucho de San Agustín, del estudiante Hansel Raúl Vallejo Zambrano, en el semestre 2018-1, dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajo de Titulación”.

---

Eduardo Agustín Valenzuela Garzón

Docente de la carrera Multimedia y Producción Audiovisual

CI: 1712334554

## 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”.

---

Hansel Raúl Vallejo Zambrano

CI: 1726237629

## AGRADECIMIENTOS

A todas esas maravillosas personas que son parte de mi vida, gracias a su apoyo y dedicación hicieron posible la realización de este trabajo y fueron mi apoyo durante toda la carrera.

## DEDICATORIA

Este proyecto va dedicado a mis padres que siempre supieron darme su apoyo incondicional para lograr mis objetivos.

## RESUMEN

El presente trabajo de titulación es una interpretación, a través del lenguaje de la fotografía, de una de las piezas de tradición oral del Quito de antaño, una de las más importantes y significativas leyendas quiteñas: la del Cucurucho de San Agustín, surgida en el imaginario popular, de manera anónima, allá por 1800.

La finalidad es que este valuarte de la memoria de Quito pueda ser transmitido a las nuevas generaciones, a través de medios comunicacionales actuales y novedosos, en un intento de mostrar que estas bellas piezas de la tradición siguen siendo actuales y estando vigentes, y siguen viviendo procesos dinámicos, al recibir los aportes de la modernidad.

Pero, más allá de la leyenda misma, hay un sentido profundo en esta narración, y es el de examinar una sociedad con rezagos coloniales, en la que imperaba el desequilibrio social, la inequidad, la injusticia y el racismo, condiciones que no han sido superadas hasta la actualidad.

El lenguaje del Foto Cómic, una propuesta poco explotada en nuestro medio ha surgido como un puente que permita conciliar los canales de la imagen visual con la palabra escrita, ante la resistencia de las generaciones actuales a la lectura, en un mundo donde la imagen visual invade todos los ámbitos de la vida.

Para la elaboración de este producto se cumplieron tres fases de trabajo arduo y minucioso, previamente planificado y organizado con el fin de estructurar el proceso y optimizar el tiempo y los recursos.

## **ABSTRACT**

This paper is an interpretation of one of the pieces of Quito's former time oral tradition through the photography language, one of the most important and relevant legends of Quito: Saint Augustin's Cucurucho that emerged with the imagination of the folk anonymously around 1800.

The purpose is that this bulwark of Quito's memory can be transmitted to new generations through the new media means, in an attempt to show that this beautiful traditional master pieces keep being valid and standing, and are living dynamic processes while receiving contributions from modernity.

However, beyond the legend itself, there is a deep meaning in this narration which is to examine a society with colonial time's bosom, a society where social instability, inequity and racism rule, conditions that has not been overtaken.

Photo Comic language is a proposal that has not been fully developed in our country, it surged as a bridge to conciliate the visual image channels with the written word, against the resistance to reading of new generations in a world where life is invaded by visual image.

To come up with this product, three hard working and detailed phases were accomplished, previously planned and organized with the purpose of structuring the process and optimizing the time and resources.

## ÍNDICE

CAPÍTULO I .....	1
INTRODUCCIÓN .....	1
1.1. Introducción .....	1
1.2. Antecedentes.....	2
1.3. Justificación .....	5
CAPÍTULO II .....	7
ESTADO DE LA CUESTIÓN .....	7
2.1. Leyendas quiteñas: El Cucurucho de San Agustín .....	7
2.1.1. Mitos y leyendas: conceptualización .....	7
2.1.2. Origen e historia de las leyendas ecuatorianas.....	10
2.1.3. Las leyendas de la ciudad de Quito .....	12
2.1.4. La leyenda del Cucurucho de San Agustín .....	18
2.2. Un cómic fotográfico sobre una leyenda .....	21
2.2.1. Origen e historia del cómic.....	21
2.2.2. La fotografía .....	27
2.2.3. La fotografía en el cómic .....	31
2.2.4. Adaptación literaria al cómic .....	32
2.2.5. Cómic fotográficos a nivel internacional .....	34
2.2.6. Cómic sobre leyendas ecuatorianas.....	36
CAPÍTULO III .....	38
DISEÑO DEL ESTUDIO .....	38
3.1. Planteamiento del problema .....	38
3.2. Preguntas .....	39
3.2.1. Pregunta general.....	39
3.2.2. Preguntas específicas.....	39
3.3. Objetivos.....	40
3.3.1. Objetivo general .....	40
3.3.2. Objetivos específicos .....	40
3.4. Metodología.....	40
3.4.1. Contexto y población.....	40
3.4.2. Tipo de estudio.....	41
3.4.3. Herramientas a utilizar .....	41

3.4.4. Tipo de análisis .....	41
<b>CAPÍTULO IV .....</b>	<b>44</b>
<b>DESARROLLO DEL PROYECTO .....</b>	<b>44</b>
<b>4.1. Preproducción .....</b>	<b>44</b>
4.1.1. Guion literario .....	44
4.1.2. Desglose de Guion.....	44
4.1.3. Guion Técnico .....	45
4.1.4. Propuesta de Arte .....	45
4.1.5. Propuesta de fotografía.....	55
4.1.6. Story Board .....	56
4.1.7. Scouting .....	56
4.1.8. Tiras de producción y cronograma de rodaje .....	57
4.1.9. Presupuesto .....	57
4.1.10. Documentos legales.....	57
<b>4.2. Producción.....</b>	<b>58</b>
4.2.1. Toma de Fotografías .....	58
4.2.2. Vestuarios y utilería.....	58
4.2.3. Iluminación .....	59
4.2.4. Momento de toma de las fotografías .....	59
<b>4.3. Postproducción .....</b>	<b>59</b>
4.3.1. Selección de las fotografías .....	60
4.3.2. Edición de las fotografías .....	60
4.3.3. Montaje .....	61
4.3.4. Montaje de textos.....	62
4.3.5. Elaboración de la portada y contraportada.....	65
4.3.6. Finalización del cómic y difusión .....	67
<b>4.4. Grupo Objetivo .....</b>	<b>67</b>
<b>CAPÍTULO V .....</b>	<b>69</b>
<b>CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....</b>	<b>69</b>
5.1. Conclusiones .....	69
5.2. Recomendaciones .....	70
<b>REFERENCIAS.....</b>	<b>71</b>
<b>ANEXOS .....</b>	<b>75</b>

# CAPÍTULO I

## INTRODUCCIÓN

### 1.1. Introducción

El presente trabajo de titulación busca crear una identidad nacional perdida en los últimos tiempos con la llegada de las nuevas tecnologías, mediante la creación de un cómic fotográfico que cuente una leyenda quiteña, *El cucurucho de San Agustín*. En la historia de la ciudad de Quito existen gran variedad de leyendas que pueden transportar a quien las escuche a otra época totalmente diferente, y a su vez, enseñan parte de esa identidad histórica que tiene la ciudad. Transmitidas a través de los tiempos, por generaciones se han compartido las leyendas por medio de una tradición oral que, con el constante cambio de las épocas y la influencia de otros países, se ha ido perdiendo y, con ello, el interés de los jóvenes en conocer sobre su ciudad por la escasa información que se brinda actualmente en relación a las leyendas y los relatos que se cuentan de ella.

La decisión de utilizar un cómic como recurso informativo se debe a que es más atractivo para los jóvenes y puede ser incluido en varios formatos digitales adentrándose así en las nuevas tecnologías teniendo un mayor alcance, además de tener como agregado a la fotografía que ayudará en la parte narrativa de la historia, mostrándola más real, reemplazando así al típico dibujo en un cómic por la fotografía digital de buena calidad, mezclando técnicas de composición e iluminación que generarán un producto llamativo e interesante para la época actual, aportando así a la revalorización de la cultura, viéndola desde un aspecto diferente y poco común.

Este trabajo estará compuesto por varios capítulos que detallarán de manera adecuada sus contenidos y serán de gran ayuda al lector, el primer capítulo contiene la introducción, los antecedentes y la justificación del problema de investigación. Por su parte, el capítulo dos contemplará el estado de la cuestión

que se explicará de manera adecuada, dividiéndose en dos partes esenciales, la primera abordará el tema de la cultura en el Ecuador a través de las leyendas y relatos antiguos; por otro lado, se hablará del cómic, sus inicios en el Ecuador, la adaptación literaria al mismo y su difusión con el uso de las nuevas tecnologías. El capítulo tres explicará el planteamiento del problema con sus respectivas preguntas de investigación, definiendo los objetivos y metodología a utilizar. El capítulo cuatro es el proceso de creación del producto, para así llegar al capítulo cinco donde se darán a conocer las conclusiones y recomendaciones que se pudieron hallar en la construcción de la investigación.

## **1.2. Antecedentes**

La ciudad de Quito es un lugar que alberga una gran cantidad de cultura, especialmente en su centro histórico donde nació la misma y se fueron forjando los cimientos de su construcción, al pasar de los años una de las principales costumbres quiteñas, la transmisión oral de relatos y leyendas, se han ido perdiendo a causa de la influencia de otras culturas hegemónicas dentro de la ciudad y del país. Esto ha provocado una pérdida de la identidad nacional, lo que conlleva a una pérdida cultural y al desconocimiento de las costumbres que a través de los relatos y leyendas han sido contadas por generaciones.

Las leyendas trascienden en las generaciones, ya que en su contenido se reflejan las ideas y pensamientos de la sociedad de otra época; adicionalmente, a partir de las leyendas se originaron costumbres y tradiciones que hacen que los lugares donde nacen tengan un valor histórico, las leyendas hacen entender la concepción del mundo desde otra perspectiva, además, tienen una importancia relevante, ya que ayudaron a que se conozca una realidad que será transmitida como parte de la cultura de un pueblo (Rojano, 2013).

Uno de los factores más importantes que influyen a que se pierda la identidad

nacional es la globalización que se da por la necesidad del ser humano de conocer cosas nuevas, compartir conocimientos y que estos sean conocidos en cualquier lugar.

Esta globalización desde su mismo origen significa perder lo propio: la lengua, las costumbres, los alimentos tradicionales, los espacios naturales, para dar paso a espacios artificiales que guardan solo diferencias cosméticas, pero no operativas entre ciudades, algo que no pasa en los ambientes naturales, donde cada uno guarda su particularidad que exige adaptación específica del individuo. (Moreno, 2011)

Si bien la globalización es una acción que ayuda al mundo en general para compartir conocimientos y saberes, a su vez influye en la pérdida de valores culturales. Esto hace que los jóvenes en la actualidad se sientan poco identificados con su cultura.

Otro factor que afecta en la pérdida de cultura en los jóvenes es la transculturización que puede ser interpretada como un proceso sistemático donde se filtran rasgos culturales provenientes de una sociedad que posee un mayor nivel de cultura, que a su vez se ve reflejada en una cultura menos desarrollada, esto provoca que la cultura menos desarrollada vaya siendo sustituida por esta nueva. La transculturización se obtiene de una transmisión de costumbres o prácticas realizadas de una cultura hacia otra, haciendo que las costumbres de la más fuerte predominen sobre la débil. Esto causa que se genere la adopción de rasgos culturales, donde la cultura más débil pierde su identidad de a poco y entra en un proceso de aculturación (Chávez, Parra, y Villasmil, 2014).

La aculturación es un proceso en el cual la cultura es reemplazada de manera parcial o total por otra totalmente diferente, este proceso constituye una destrucción de la sociedad que va adquiriendo elementos de la nueva cultura

que la reemplaza, siendo importante en la formación de la identidad de los individuos que se ven influenciados en estas culturas, ya que están en un contacto permanente con el individuo y engloban su vida diaria (García, 2002). Por otro lado, la migración es un factor que viene influenciado desde la poca oportunidad que existe en un país de subsistir y hace que los habitantes del mismo país busquen mejores oportunidades de vida. Esto provoca que los jóvenes que habitan estos nuevos países pierdan interés por conocer sobre sus raíces y solo se involucren en su nuevo entorno y aprendan solamente sobre la cultura que los rodea (Envila, 2017).

Anteriormente se han realizado estudios a nivel nacional que permiten la revalorización de las creencias y costumbres, no solo de la ciudad de Quito sino de varias regiones del Ecuador, permitiendo así mantener vivas a las leyendas como parte de la cultura de la sociedad. Para evitar que se pierda esa identidad cultural se han desarrollado gran variedad de trabajos en los cuales se han buscado realzar a los mitos y leyendas con diferentes tipos de proyectos creativos que tienen como objetivo principal llegar de una mejor manera a los jóvenes que, poco a poco, van perdiendo el interés en su identidad y se ven más familiarizados con la cultura extranjera.

Dentro de los trabajos realizados, se puede destacar la realización de un cómic en 3D sobre la leyenda *La caja Ronca*, donde se buscó la identidad quiteña en aquellas leyendas que marcaron a la ciudad, creando una memoria histórica con la ayuda de imágenes en tercera dimensión, como un agregado llamativo para la presentación del producto, y su adaptación a la segunda dimensión para tener una mayor acogida (Mejía, 2014).

Vinculado al concepto de cómics y leyendas se encontró el trabajo titulado *Guía para la creación de cómics multimedia; aplicado a la leyenda del "Génesis Puruhá" para el 3er curso del colegio San Felipe*, que fue enfocado directamente a los estudiantes de tercer año de bachillerato, creando una guía virtual para la creación de cómics de una leyenda de la provincia de Riobamba,

con este trabajo se concluyó que el uso de las nuevas tecnologías puede ayudar a recuperar y transmitir la cultura perdida por el pasar del tiempo (Merino, y Cuenca, 2011).

Por su parte, en el campo audiovisual se creó una miniserie llamada *No son cuentos*, que busca que se recuerden los mitos y leyendas que ya se han olvidado, a través de una miniserie de seis capítulos donde se relatan los mitos y leyendas ya olvidados, que por medio del audiovisual busca entretener y dar a conocer la historia del Ecuador (Carvajal, 2015).

Desde otra perspectiva, se creó una cafetería temática que nació de la idea de rescatar los juegos, tradiciones y leyendas quiteñas, a través de imágenes, videos y gastronomía, que intenta transmitir un ambiente interesante y así crear nuevas experiencias entre las personas que visiten el lugar, además de recordarles parte de la cultura quiteña (Chanchay, 2014).

### **1.3. Justificación**

El presente estudio busca retratar la historia y costumbres del Ecuador mediante diversas fotografías tomadas en distintos lugares del centro histórico de Quito, juntándolas con el objetivo de la creación de un cómic, para así recopilar y reestructurar las leyendas y relatos del Quito antiguo, de esta manera, se recordarán esas historias que se han ido excluyendo poco a poco de la vida de los jóvenes en las últimas décadas, debido a la gran influencia que ha causado la globalización y la era de la cibercultura que, si bien ha ayudado tanto en nuevos procesos de comunicación inmediatos y ha abierto puertas a las culturas del mundo, ha influenciado de tal manera que se ha perdido en gran medida la identidad del país. Causando que los jóvenes estén más interesados por culturas externas que las de ellos.

Mediante la realización de un cómic fotográfico se busca llamar la atención de los jóvenes para que conozcan y compartan las historias que han sido iconos

del desenvolvimiento de la ciudad y han aportado a los valores de la sociedad como a la cultura en general, utilizando como medio de difusión al internet para tener un mayor alcance informativo en la sociedad y en los jóvenes. Compartiendo de una manera diferente las creencias y valores de la historia.

El presente proyecto beneficiará directamente a los jóvenes entre 14 y 18 años de la ciudad de Quito, que a través de las historias que fueron contadas por antiguas generaciones sean recreadas en formas creativas y tengan un diferente tipo de difusión, además el proyecto podría ser utilizado como recurso educativo para cautivar y sumergir a las nuevas generaciones en la historia de la ciudad de Quito.

Además, se espera que el proyecto sirva como aporte social en pos del conocimiento que existe sobre la cultura de la ciudad de Quito y pueda ser difundido por parte de los jóvenes que lo lean y se hayan visto interesados en el mismo.

El trabajo de titulación completo se desarrollará en un plazo tentativo de seis meses donde se llevará a cabo el proceso de preproducción con una adaptación de la leyenda literaria a un guion para cómic, además de la búsqueda de locaciones y todo lo relacionado para la producción de las fotografías que serán parte del producto; la producción donde se realizarán las fotografías en los lugares seleccionados; y la postproducción donde se editarán las fotografías y se montarán todos los elementos del cómic para la finalización del mismo. Una vez realizado el cómic se lo introducirá en diferentes plataformas virtuales para ayudar a su difusión por medio del Internet.

## **CAPÍTULO II**

### **ESTADO DE LA CUESTIÓN**

#### **2.1. Leyendas quiteñas: El Cucurucho de San Agustín**

En la siguiente sección del presente trabajo de titulación se busca dar conocimiento sobre las diferentes leyendas quiteñas que de por sí son poco escuchadas o reconocidas, partiendo desde una conceptualización de los mitos y leyendas hasta llegar a tener conocimiento sobre la leyenda de *El Cucurucho de San Agustín*.

##### **2.1.1. Mitos y leyendas: conceptualización**

Según David Barrios (2007) “La palabra *mito* viene de una expresión latina que significa “fábula” y tiene como principal acepción “invento o ficción alegórica” (p.30). Esto es, la creación de un personaje o suceso a través de una idea que llame la atención de la gente y al mismo tiempo la impresione. El mito es de transmisión oral, se deja una constancia escrita del mismo y prevalece por varias generaciones en las costumbres populares.

El mito deja de ser algo ordinario, debido a que por lo general tiende a ser aceptado y difundido por la sociedad, convirtiéndose así en una verdad del pueblo ya que tienen un respaldo popular y alguien quien transmite la información de una manera natural, donde las personas que difunden la información se apropian de la misma, y de esta manera compartir lo que para ellos es un hecho netamente real. En general, los mitos se transmiten sin ningún tipo de cuestionamientos y suelen ser aceptados afirmativamente sin ningún tipo de demostración (Barrios,2007).

El término “mito” se lo relaciona normalmente con cualquier tipo de historia que se origina en una cultura para así poder explicar sus creencias básicas acerca de ciertos temas de índole social dentro de la comunidad. Estas historias tratan

de explicar acontecimientos extraordinarios, utilizando personajes fantásticos, que al pertenecer a una cultura no son creadas desde un solo individuo, sino de varios individuos (Konigsberg, 2004).

Los mitos han servido a lo largo del tiempo para transmitir la cultura de los pueblos, que estuvo involucrada en un hecho o acontecimiento que causó impacto dentro de la sociedad a través de un descubrimiento o una constatación. Los mitos se caracterizan por tener un lenguaje simbólico que funciona como herramienta para darle un sentido a cada cultura, la misma que está llena de varios significados que están unidos de una manera acorde al sistema que los compone. El mito tiende a tener varias versiones que fueron compuestas por diferentes tipos de pensamientos, alterando así sus personajes, eventos o acontecimientos que lo componen, pero siempre conservando el mismo significado de la enseñanza que quiere mostrar (Moya, 2009).

La leyenda es una manifestación narrativa de la literatura popular, fundamentalmente tradicional cuyos elementos constitutivos primarios, personajes, lugares y hechos, se determinan con precisión y entre los cuales por lo menos uno está directamente relacionado con la realidad histórica o geográfica, pero a la vez enriquecido por la fantasía del pueblo. (Ramírez, 1982, p.54)

Dentro de la leyenda entran en juego varios factores que la componen entre los que se destacan personajes, sitios y hechos varios que construyen la historia, a continuación, se presentan ocho diferentes tipos de variaciones que pueden componer a una leyenda y mostrando varias alternativas (Ramírez, 1982):

- Personajes reales que participan en hechos reales, en lugares reales.
- Personajes reales que participan en hechos maravillosos en lugares reales.
- Personajes reales que participan en hechos reales en lugares maravillosos.
- Personajes reales que participan en hechos maravillosos en lugares

maravillosos.

-Personajes maravillosos que participan en hechos reales en lugares reales.

-Personajes maravillosos que participan en hechos maravillosos en lugares reales.

-Personajes maravillosos que participan en hechos reales en lugares maravillosos.

-Personajes maravillosos que participan en hechos maravillosos en lugares maravillosos (Ramírez, 1982).

Todas estas posibilidades se componen por lo menos de un elemento fantástico y se apoyan de algún hecho histórico o de un lugar geográfico determinado. Al tener en cuenta los personajes, acontecimientos y lugares de los que se basa una leyenda vienen a ser los elementos clave para la construcción de una leyenda, por otro lado, se tienen a los elementos auxiliares que tienen importancia en una leyenda, pero no son determinantes para el desarrollo de esta (Ramírez, 1982).

La leyenda contiene una estructura narrativa que se compone de un inicio, un desarrollo y un final. La principal intención de esta es exaltar, resaltar o perdurar en el tiempo los acontecimientos insólitos, los personajes y los lugares (Moya, 2009).

La leyenda se trata de una narración de un acontecimiento pasado con un fundamento histórico no siempre justificable, que en la mayoría de los casos aparece descrito y desarrollado por la imaginación del pueblo. Las leyendas se construyen del modo en que la sociedad ha ido teniendo experiencias donde los hechos relatados no siempre son cosas que realmente ocurrieron ya que por parte de la cultura se tiende a ensalzar los hechos sucedidos, además de dar más protagonismo del que pudo tener un personaje en una determinada circunstancia, las leyendas prevalecen en la memoria de las comunidades a través de los sucesos que marcaron la historia de una ciudad y estas a su vez se fueron construyendo en base a estas leyendas (Freire y Fernández, 2005).

En las leyendas se muestran las raíces populares, ya que estas se transmiten a través del lenguaje oral y en el ámbito del hogar donde se reunía a la familia después de merendar o simplemente en una conversación con algún conocido o con alguna visita. Al contrario de un documento escrito que es inalterable, la narración es legendaria porque va cambiando, dependiendo del tipo de relator este le va agregando alguna característica particular a la narración lo que hace que vaya evolucionando constantemente y cambiante dependiendo al tipo de relator, las leyendas son creadas para mostrar una visión del mundo desde un determinado lugar, demostrando los comportamientos y creencias que pudieron existir en un determinado lugar durante una época específica. Las leyendas además depositan la moralidad en la comunidad que las construye creando valores propios en cada individuo que la escucha y se vuelve parte de ella y se transforma en parte de las costumbres tradicionales que existen en un pueblo (Freire y Fernández, 2005).

### **2.1.2. Origen e historia de las leyendas ecuatorianas**

Para tener una idea del origen de las leyendas en el Ecuador hay que tener en cuenta la trascendencia que tiene la transmisión oral de las leyendas en Latinoamérica. No se tiene una idea certera del surgimiento de las leyendas en Latinoamérica, pero lo más probable es que hayan sido introducidas en América en la época de la conquista, por los esclavos africanos que eran llevados hacia el continente y que fueron llevando consigo las leyendas de tradición oral y las difundieron entre los indígenas que compartieron su misma suerte de la colonización. Con el pasar del tiempo estas leyendas se fueron impregnando del folklore y se fueron mezclando con las expresiones de cada cultura precolombina (Montoya, s.f.).

No hay que dejar de lado que las leyendas ecuatorianas vienen de una tradición oral latinoamericana, de la que fueron partícipes varios actores que sin tener una idea clara de lo que es saber leer o escribir transmitieron estos

relatos de generación en generación y de boca en boca, hasta la aparición de recolectores de la república, que se encargaron de dejar impresos en las páginas de los libros esa oralidad que de alguna manera u otra pudo haberse perdido en el tiempo (Montoya, s.f.).

Las leyendas son hechos y relatos que fueron creados a través del tiempo por el artífice popular, en las que claramente se pueden ver reflejados ciertos rasgos del folklore, tradiciones y costumbres de un pueblo. Las leyendas ecuatorianas mayoritariamente tienen su origen desde el periodo de asentamiento de los españoles en el Ecuador, estas leyendas se crean de anécdotas y vivencias de vivaces personajes de esta época, que al transmitirse desde un individuo a otro fueron marcando una perspicacia popular haciendo que estas leyendas sean historias que tienen elementos reales como ficticios, y que existan varias versiones de la misma leyenda en la mayoría de los casos (Apo, 2014).

Las leyendas ecuatorianas se originan en las diferentes regiones del Ecuador en la costa, sierra, oriente y la región insular; topando temas que conciernen a cada región del país. Generalmente se pueden encontrar leyendas con índole religiosa, para las regiones costa y sierra específicamente ya que el Ecuador es un pueblo educado por la religión católica que le ha dado mucho interés a los temores que tienen que ver con la muerte, el pecado y el castigo. Por otro lado, las leyendas ecuatorianas también versan sobre temas en relación con la naturaleza, especialmente en regiones donde existe gran exuberancia de flora y fauna como el sector del oriente ecuatoriano, las leyendas se vuelven más expresivas dependiendo de las características que le dan su zona o región de procedencia (Chong, 2014).

Una característica clave de las leyendas ecuatorianas es el aporte moral que tienen la mayoría hacia la sociedad ya que en muchas de las leyendas se tienen dos elementos clave que aportan a dar un mensaje a la misma donde existe una acción que se ve reflejada en un castigo, que lleva a la idea de que

toda acción tiene su repercusión, lo que fomenta la moralidad en la sociedad (Ubidia, 2007).

### **2.1.3. Las leyendas de la ciudad de Quito**

Quito tiene una gran variedad de leyendas y tradiciones orales que se han ido transmitiendo por generaciones, desde sus inicios la ciudad ha escondido incertidumbre y misterios detrás de sus calles, que han aportado a la construcción de la cultura de la sociedad. La historia de la ciudad cuenta con personajes fantásticos que convirtieron las leyendas en hechos reales después de tanto contarlas (Guerrero, 2006).

A continuación, se hará una breve reseña de las leyendas que representan a la ciudad de Quito, tanto las más conocidas como las poco conocidas:

#### **La leyenda de Cantuña**

Una de las leyendas más conocidas y transmitidas en la ciudad de Quito, cuenta cómo fue la construcción del convento de San Francisco a manos del indio Cantuña, que al ver que no iba a poder cumplir con la obra en el plazo establecido, pactó con el diablo un trato donde a cambio de su alma le ayudaría en la construcción del convento. Durante toda la noche miles de diablillos trabajaron incansablemente para terminar la obra, al día siguiente Cantuña y el diablo se reunieron para cumplir con el pacto, Cantuña asustado por perder su alma se fijó que a un costado del convento existía una piedra que aún no había sido colocada y así tomó esta piedra que faltó e hizo inválido el pacto salvando su alma (Guerrero, 2006).

#### **El gallo de la catedral**

En la ciudad de Quito vivió un hombre de carácter fuerte, aficionado a las apuestas y a la bebida, su nombre era don Ramón Ayala. Entre su vivencia

diaria estaba el beber y pasar el rato con sus amigos en un bar del cual salía a altas horas de la noche, para regresar a su casa siempre pasaba por la plaza de la Independencia, donde encima de la Iglesia Mayor se encuentra un gallito de cobre, durante las borracheras de Ramón, cada vez que pasaba por el sitio se detenía a gritarle al gallo: ¡Que gallos de pelea, ni gallos de iglesia! ¡Yo soy el más gallo! Esto lo repetía varias noches hasta que una noche mientras Ayala gritaba en la catedral, sintió un golpe de aire, y al no ver al gallo en su sitio habitual sintió miedo, seguido de esto notó un golpe punzante en la pierna y cayó al suelo. Atemorizado, el hombre vio al gallo que lo observaba con ira y le pidió perdón, le juró que nunca más iba a volver a beber y se fue, de esta manera Ramón Ayala cambió sus andanzas por una vida normal y tranquila (Guerrero, 2006).

### **La casa 1028**

Existió alguna vez una niña llamada Bella Aurora que vivía cerca de una pila en el centro de la ciudad, en ese sitio se realizó una gran corrida taurina donde un toro negro se escapó y después de rondar el lugar se acercó lentamente a la muchacha, que al observar que el toro se le acercaba se desmayó del susto, sus padres al ver lo sucedido la llevaron a calmarla del espanto. Se dice que el toro negro al no encontrar a la muchacha se desesperó, saltó una barrera y entró a la casa 1028 donde se encontraba la muchacha, embistió la puerta y entró al dormitorio de Bella Aurora, ella quiso escapar lejos pero solo alcanzó a dar un gran grito mientras el toro la arremetía, después de esto el animal desapareció y los padres de Bella Aurora estuvieron muy tristes por su pérdida (Guerrero, 2006).

### **El padre Almeida**

En el convento de San Diego vivió un joven sacerdote aficionado a la bebida y a las fiestas, cada noche él se escabullía del convento por una ventana muy alta que daba a la calle, para poder subir a esa ventana se apoyaba de una

escultura de un Cristo. El Cristo cansado de tanta falta de respeto, cada noche le hacía la pregunta ¿Hasta cuándo padre Almeida?, a lo que él respondía ¡Hasta la vuelta señor!, entonces se iba de fiesta durante toda la noche y con los primeros rayos de luz regresaba al convento. Una madrugada el padre regresaba tambaleándose a lo que vio a una procesión fúnebre se acercaba, lo que le pareció inusual a esas horas en la mañana y decidió observar en el ataúd, al mirar el interior se vio a sí mismo dentro, del susto causado se le quitó la borrachera y corrió como loco al convento del que nunca volvió a salir de fiesta (Guerrero, 2006).

### **La capa del estudiante**

En época de exámenes, Juan y sus compañeros se preparaban para los últimos exámenes del año lectivo. Juan estaba angustiado, ya que las botas de su uniforme se hallaban en muy mal estado y no tenía el dinero suficiente para reemplazarlas. Para Juan era muy difícil asistir a rendir sus exámenes con su uniforme en mal estado, sus compañeros le propusieron empeñar o vender su capa lo que para él era imposible, al final, sus compañeros le ofrecieron dinero a cambio de que fuera a medianoche al cementerio del Tejar, buscar la tumba de una mujer que se suicidó, y colocar un clavo en la misma, a lo que Juan aceptó. Curiosamente aquella tumba era de un amor pasado de Juan, que se había quitado la vida por traición. Juan necesitado del dinero acudió a la cita, subió por el muro, buscó la tumba indicada y mientras la perforaba se sentía arrepentido, cuando quiso retirarse algo jalaba su capa y le impedía salir de ahí, Juan nunca llegó a salir del cementerio, al día siguiente los amigos lo fueron a buscar al cementerio y lo encontraron muerto. Juan había clavado su capa a la tumba de aquella mujer, no hubo venganza del más allá, él murió por el susto (Guerrero, 2006).

### **La Olla del Panecillo**

En la ciudad de Quito una mujer llevaba diariamente su vaquita al Panecillo, ya que no tenía un potrero donde dejarla. Un día dejó a su vaquita cerca de la olla, mientras ella fue en búsqueda de leña, a su regreso no la encontró, se puso a buscarla cerca de ahí, pero pasadas las horas no encontraba a su vaquita. En su anhelo de encontrarla bajó a la olla del Panecillo, una vez allí su sorpresa fue muy grande ya que se encontró en la entrada de un gran palacio. Al recuperarse de su asombro, observó a una joven doncella sentada en un trono, a lo que la doncella al ver a la humilde señora le preguntó: ¿Cuál es el motivo de tu visita? ¡He perdido a mi vaca!, y si no la encuentro quedaré en la miseria, contestó la mujer entristecida. La doncella para calmar la tristeza de la mujer le regaló una mazorca y un doblón de oro, además, la consoló diciéndole que su vaquita estaba bien. La mujer agradecida salió contenta, llegando a la puerta se sorprendió al encontrar a su vaquita. La mujer y su vaquita regresaron a su casa (Guerrero, 2006).

### **La Iglesia del Robo**

Cierta mañana caminaban por la quebrada de Jerusalén un grupo de sacerdotes que andaban con cierto tipo de preocupación, después de un rato se sorprendieron al encontrar en el suelo el cáliz y las hostias perdidas, que unos ladrones robaron de la Iglesia, durante la búsqueda de los ladrones hubo procesiones, tanto españoles como indios salían a las calles de Quito llevando consigo imágenes de santos y crucifijos e iban arrastrando cadenas, algunas personas caminaban azotándose o atadas a una cruz, todo esto para calmar la ira de Dios, decían que a la ciudad de Quito llegaría una terrible peste, la procesión salió de la Iglesia de Santa Clara pasando por varios conventos hasta llegar a la Catedral, los ladrones no aparecían por ningún sitio por lo que se hizo otra procesión pero tampoco aparecieron. Después de cierto tiempo los ladrones fueron descubiertos por una india, habían pensado que la caja del santísimo era de plata y que dentro de ella se escondían joyas de gran valor,

pero solo se encontraron con el cáliz y las hostias que dejaron votadas en la calle huyendo después hacia Conocoto. Los ladrones fueron condenados a morir ahorcados, descuartizados y arrastrados por las calles de la ciudad, y así en el lugar donde los sacerdotes encontraron los objetos extraviados se levantó la Iglesia del Robo (Guerrero, 2006).

### **La leyenda de las Sandalias**

En una tarde de junio, después de una lluvia estrepitosa a eso de las cinco de la tarde, delante de la entrada del convento de San Agustín apareció una mula sola cargando en su lomo un cajón, un hermano del convento la observó y esperó que llegaran por ella, pero su dueño nunca apareció, ya a horas de cerrar las puertas del convento el hermano comunicó a su superior si podía descargar la mula y dejarla entrar en el convento, a lo que su superior aceptó su petición. Después de tres meses de que la mula y el cajón estuvieran en el convento y nadie llegara a reclamarlos, el superior del convento ordenó abrir el cajón para observar qué había en su interior, para su sorpresa se encontraba una escultura que podía mover sus articulaciones en tamaño natural del señor de la Buena Esperanza, con una túnica de terciopelo morada y unas sandalias de oro incrustadas de elegantes joyas (Freire, 1996).

El padre superior confiaba en que iban a llegar a reclamar la escultura, así que para ayudar a que se cumpliera mandó a colocar en la entrada del convento la misma en una especie de capilla, con el pasar del tiempo la gente se fue volviendo devota a esta escultura y la llamaban el señor de la Portería, de repente un día un oficial llegó con una mala noticia al convento, un hombre llamado Gabriel Cayamcela había ido a vender una de las sandalias del santísimo, a lo que le acusaron de robo inmediatamente, el pueblo al conocer la desagradable noticia entró en furia arremetiendo contra Cayamcela y posteriormente llevándolo a la cárcel, una vez en la cárcel Cayamcela confesó lo sucedido: era un hombre sencillo de familia humilde que cayó en la pobreza, su mujer había enfermado y sus hijos padecían hambre, siendo devoto del

señor de la Portería fue en busca de su ayuda, postrándose frente a él y pidiendo remedio para su situación (Freire, 1996).

De tal manera que el señor escuchó sus súplicas, compadeciéndolo con una mirada de ternura levantó su pie derecho y dejó caer su sandalia. A lo que Cayamcela agradecido corrió a vender la sandalia para llevar remedios para su mujer y pan para sus hijos. Una vez escuchado el testimonio por parte del juez, advirtió que si no comprobaba todo iba a ser condenado a la horca por robo y sacrilegio, a lo que el acusado pidió ser llevado ante el santísimo aclarando que era el único que lo podía salvar. Una vez frente al señor de la Portería, mientras la muchedumbre observaba, el acusado pidió a plegarias ayuda al santísimo, en una ráfaga de vida frente a toda la muchedumbre alzó su pie izquierdo sacudiéndolo y dejando caer la sandalia que le quedaba, dejando atónitos a todos y salvando a Cayamcela (Freire, 1996).

### **El muerto del candelerazo**

En una época distinta a la actual, en la ciudad de Quito se acostumbraba velar a los difuntos en los conventos, los allegados acompañaban en el velorio hasta las once de la noche y los más valientes hasta las doce, ya que en esas épocas los aparecidos y fantasmas molestaban de diversas formas a las personas que se trasnochaban o vagaban por los alrededores, siguiendo esas costumbres se velaba en el templo de San Agustín el cadáver de un destacado militar, el cadáver fue velado durante el día y el comienzo de la noche, recordando sus virtudes y manifestando mutuamente su pesar, llegada la media noche solo quedaron en vela dos sacristanes que debían quedarse obligadamente velando al difunto (Freire, 1996).

Eran dos muchachones traviosos y fanáticos de las bromas pesadas, eran Pedro Illescas y Toribio Fonseca, pasada la noche a Pedro se le ocurrió ahuyentar el sueño valiéndose de la ingenuidad de su compañero, lo mandó a comprar dos quintos que en ese tiempo era pan con queso y raspadura, Toribio

accedió y fue en búsqueda de los quintos, a lo que Pedro sin perder el tiempo tomó al muerto, cambió sus ropas con él, y ocupó su lugar. Después de un rato Toribio regresaba con los quintos, mientras vio que el muerto se levantaba lentamente y con una voz aterradora le dijo: ¿A dónde fuiste Toribio? Y él muerto de miedo le respondió que había sido Pedro el que lo había mandado a comprar, Toribio estaba llorando y suplicando perdón de rodillas, mientras el verdadero muerto se empezó a mover, abriendo los ojos y con una expresión enojada en el rostro, tomó un candelabro cerca del ataúd y buscó a los muchachos para destruirlos (Freire, 1996).

Pedro saltó del susto del ataúd y tomó a Toribio hacia la puerta, el muerto que los perseguía después de dar varios pasos les lanzó el candelabro con tanta fuerza que al chocar con el suelo se destrozó completamente, mientras los jóvenes sacristanes lograron huir del convento pidiendo a gritos auxilio. Algunos vecinos al escucharlos curiosamente acudieron al convento de San Agustín y vieron al muerto en su ataúd como si nada hubiera sucedido, pero observaron en el suelo los pedazos del candelabro que había dejado una marca en el suelo (Freire, 1996).

#### **2.1.4. La leyenda del Cucurucho de San Agustín**

A mediados del siglo diez y siete, en una vivienda de la calle Flores, vivía un maridaje español: don Lorenzo de Moncada y doña María de Peñaflores y Velasco, de donde nació la niña Magdalena, en la noble ciudad de Quito. En la casa de estos nobles tenían una habitación, y trabajaron Jerónimo de Esparza y García y su esposa Josefa Piñera, quienes también tuvieron un hijo que bautizaron con el nombre de Pedro. Ambos niños se criaron juntos, llegando a llevarse como hermanos en la niñez y después de cierto tiempo desarrollado un gran amor en la adolescencia, se quisieron de niños y con el tiempo se amaron con locura. Apenas los padres de la niña se dieron cuenta del amorío que esta tenía con el joven muchacho, el padre de Magdalena la mandó a llamar, le hizo entender que sus sentimientos no eran nobles y enfurecido echo

a la calle a don Jerónimo y a su familia, con pretexto de que fue ultrajada la nobleza de su familia (Ubidia, 1983).

Poco a poco se fue complicando su situación amorosa debido a que no tenían la facilidad de antes para verse y difícilmente podían cruzar una mirada en el convento de San Agustín, donde acudían de costumbre, ya que los padres de Magdalena la tenían completamente vigilada. La situación cada vez empeoraba más, sobre todo para Pedro que, al no tener riqueza alguna ni una ascendencia alta, decidió marcharse al Dorado ecuatoriano en búsqueda de riquezas y gloria para poder alcanzar la anhelada mano de su amada Magdalena (Ubidia, 1983).

En su viaje hacia el oriente, donde la explotación del oro estaba en su auge, Pedro de Esparza y Piñera llevó consigo a doce hombres, que partieron hacia a las selvas del Napo, con exaltación y disposición de encontrar oro en el río. Después de un tiempo, se conoció en la ciudad el triste final que tuvo la expedición, donde se decía que todos habían muerto ahogados al paso por el torrentoso río. La noticia circuló por las calles de Quito, consternando a la ciudad y a sus habitantes, además del asombro de la joven Magdalena que entristeció rápidamente, pero su padre don Lorenzo consiguió que olvidara los recuerdos que partían desde su niñez, y en su calidad de padre dispuso que contrajera matrimonio con su pariente Mateo de León, un buen joven recién llegado a América en busca de mejores oportunidades. Se estipuló el matrimonio para fines de marzo, en contra de la voluntad de Magdalena que a la final tuvo que aceptar la decisión de su padre (Ubidia, 1983).

Llegó el día pactado para la boda y la costumbre de esos tiempos era que la novia debía repartir limosna a los más necesitados, algunos de ellos disfrazados que, aunque eran de familias nobles y adineradas eran desheredados de fortuna y tenían vergüenza a presentarse públicamente a pedir limosna, se disfrazaban de cucuruchos, con una capa que les cubría todo el cuerpo y un capillo sobre la cabeza que les tapaba el rostro (Ubidia, 1983).

Llegaron muchos limosneros, ya que el matrimonio era de una pareja adinerada, Magdalena había repartido un gran número de monedas entre los presentes, iba ya a ocultarse el sol cuando llegó a su puerta un cucurucho a solicitar su piadosa caridad. Magdalena con buena voluntad iba a depositar la última moneda de su reparto al disfrazado mendigo extendiendo su mano al mismo, que retuvo su mano y sacando un puñal del interior de su vestido arremetió una puñalada en el pecho de la novia, matándola al instante. Al caer la víctima al suelo, lanzó un grito de dolor que alarmó rápidamente a la vecindad y a la servidumbre de la casa, que acudieron en ayuda de la dama que yacía tendida en el suelo (Ubidia, 1983).

A poca distancia del lugar del crimen se hallaba un limosnero que había dado muerte a doña Magdalena Moneada de León, observando cínicamente a la infeliz asesinada que era llevada al interior de su casa, al acercarse le descubrieron el rostro y se percataron de que era Pedro de Esparza, el antiguo enamorado de Magdalena que, habiéndose salvado de la tragedia en la expedición al Oriente, había logrado regresar a Quito y conociendo el matrimonio de su amada resolvió acabar con su vida (Ubidia, 1983).

La vida de la novia fue arrebatada por el cucurucho, que sin reconocer en él a su amado que había tomado tan funesta decisión en vista del engaño que había sufrido, cuando unos días antes Pedro solicitó una entrevista con Magdalena a la que ella le dio negativa, ya que decía que aunque en su pecho aun existiera cariño por su primer amor, debía obedecer el mandato de sus padres contrayendo matrimonio con el elegido por ellos, por dignidad y honor estando en vísperas de su matrimonio no se podía encontrar con él, cosa que causó una profunda desilusión en el joven, llevándolo al desenlace fatal que se conoce. Pedro de Esparza fue llevado a la cárcel donde cumplió su condena, tal dramático crimen fue objeto de las preocupaciones del pueblo que ha comentado por mucho tiempo. Este fue el origen de la curiosa tradición que se ha mantenido en el pueblo, llamando a la calle donde se desarrolló este crimen

la calle de El Cucurucho (Ubidia, 1983).

La leyenda del cucurucho de San Agustín es una historia de amor desdichado marcado por la muerte, mostrando gran parte de las creencias y valores que se tenían en la época del Quito antiguo, donde se demuestra el racismo que causó la división por el nivel socioeconómico de los habitantes de la ciudad.

## **2.2. Un cómic fotográfico sobre una leyenda**

En esta sección se encontrará información sobre la historia y origen del cómic, teniendo en cuenta su relación con la fotografía e implementación, llegando hasta la adaptación de una obra literaria al cómic, finalmente se hablará sobre los cómics fotográficos a nivel internacional, tanto como los cómics sobre leyendas ecuatorianas que existen.

### **2.2.1. Origen e historia del cómic**

La palabra cómic se puede denominar como una figuración narrativa, donde se mezcla el texto con la imagen, se desarrolló en Norteamérica a finales del siglo XIX, a este tipo de narraciones se las llamó cómics porque en un principio eran esencialmente cómicas, los cómics han sido productos industriales los cuales han pasado por varios tipos de procesos que van desde su creación hasta su difusión (Montijano, 2006a).

En su corta historia el cómic ha tenido que afrontar distintas adversidades, por su convicción visual, ha tenido que competir contra otros medios artísticos más poderosos, como la pintura artística. Por su narrativa de aventuras y hechos fuera de lo común fue marginado como un producto netamente para niños, por otro lado, el cómic se considera como un medio de comunicación masivo, que puede llegar a grandes masas de la población, transmitiendo valores, además de tener un lenguaje original de fácil acceso a todo tipo de público (González, 2010).

El cómic ha estado presente en el tiempo de distintas formas, en el antiguo Egipto se hacían representaciones decorativas que contaban una historia. En la Edad Media se elaboraban trabajos que contaban una historia a través de una secuencia, narrando hechos importantes, el cómic fue evolucionando con el tiempo alcanzando gran acogida (Santibáñez, 2012).

No se conoce cuándo fue que se originó exactamente el cómic, pero está estructurado en las bases del arte, una afirmación de esto podría ser que el cómic apareció como una expresión artística pura, en las pinturas rupestres encontradas en las cuevas prehistóricas. Las civilizaciones a lo largo del tiempo se han visto en la necesidad de transmitir sus historias y dejarlas plasmadas de distintas maneras, para así transmitir su mensaje a las nuevas generaciones (Santibáñez, 2012).

Los cómics surgen de una extensa tradición narrativa en Europa, después de un gran desarrollo de la ilustración, acogido en la industria periodística estadounidense, los cómics nacen de la rivalidad de dos grandes diarios de la ciudad de Nueva York, el *World* y el *Morning Journal*. El diario *World* creó un suplemento dominical, donde se exponían las creaciones de los dibujantes del diario, en 1895 se crearon una serie de viñetas no secuenciales, donde se mostraban varios aspectos del barrio de *Hogan Alley*, en la ciudad de Nueva York. Con lo que fue tomando forma un personaje infantil, calvo y orejudo de color amarillo, llamado *Yellow Kid*, que se expresaba a través de su camisa con textos escritos en ella, por su parte el *Morning Journal* lanzó su columna dominical llamada *The American Humorist* en 1896, los primeros cómics publicados en el *Morning Journal* eran principalmente orientados con protagonistas infantiles, contando sus travesuras como en *Kid Strips* (Montijano, 2006a).

Así durante varios años la rivalidad de estos dos grandes diarios llevó a la creación de varios cómics como de *Little Tiger* en 1897, *Happy Hooligan*

en 1899 y *Her name was Maud!* en 1900. Esta fue la forma en la que inició el cómic en forma de caricatura, donde se formaron varios tipos de antihéroes que no siguen las normas de la sociedad, tuvo su mayor representante en *Agustus Mutt* en 1907. En la etapa media de los cómics, hubo un alto uso de la fantasía en la creación de sus historias como en la serie *Dreams of the Rarebit Fiend*, por otro lado, existió una gran orientación al presurrealismo con la serie *Krazy Kat* en 1910 (Montijano, 2006a).

Esta etapa en los cómics es de gran fantasía, donde existió gran creatividad apareciendo personajes y creándose situaciones llamativas, esta etapa entró en declive hacia 1915 debido a la estandarización industrial y la aparición de los sindicatos que se encargaban de tutelar a los cómics, la creación de los sindicatos propuso un progreso en la industria, ya que se empezó a desvincular el dibujo de cómics a la prensa, causando una gran difusión en el género, influyendo directamente en los artistas y sus productos, que se vieron amenazados por la estandarización, que llevó a la aparición de varios tipos de géneros (Montijano, 2006a).

Un ejemplo de género en el cómic fue la tira familiar, que tenía una intención de burla hacia la familia manteniendo siempre respeto hacia la estructura familiar que criticaba. Dentro de este género destacaron series como *The Newyweds* en 1904 y *Bringing up Father* en 1913, una burla hacia el inmigrante recién llegado como *The Grumps* en 1919, *The Thimble Theatre* en 1919 de donde diez años después en 1929 surgiría Popeye, además con la existencia de un gran número de lectores femeninos motivo al nacimiento de la *girl strip*, que tenía protagonistas femeninas, la pionera de este género fue *Polly and her Pals* en 1912 (Montijano, 2006a).

En la etapa de adolescencia del cómic, este se podía definir como un conjunto de productos culturales algo simples y con limitaciones a la hora de elegir una temática. Existieron varios cómics que se iniciaban en el género de aventuras como las aventuras en un globo de un niño *Sandy Highflyer* en 1903 y

*Hairbreadth* en 1906. En 1910 se introduce una estructura serial, con varios episodios que eran secuenciales. No obstante, el intento por crear la narrativa de aventura en los cómics llegó gracias a la creación de la serie *Wash Tubbs* en 1924, y la creación de *Capitan Easy* en 1928. En estas series se incluyó el uso del pincel en los dibujos anunciando un estilo naturalista propio en los cómics de aventura en la siguiente época (Montijano, 2006a).

Desde 1929 se abre un periodo de oro en la historia del cómic, debido a la inclusión de la temática aventurera en los cómics de una manera amplia, cambiando los típicos dibujos con estilo de caricatura en los que estaban basados los cómics en sus primeros años de vida. En el primer mes de este año apareció una publicación dominical las aventuras de *Tarzán*, que hablaba de las historias de un hombre mono en la selva, a la par, apareció *Buck Rogers* un cómic futurista que abrió las puertas a la ciencia ficción. En el año 1931, cuando la ola de crimen creada por la prohibición y la aparición de los gánsteres en la nación norteamericana que batieron récords sangrientos apareció *Dick Tracy* un cómic de detectives (Montijano, 2006b).

De esta manera se añadieron en los cómics norteamericanos tres géneros revolucionarios en la temática aventurera: la aventura singular, la ciencia ficción y la aventura investigativa policial. En 1934 se creó *Flash Gordon* que le hacía competencia directa a *Buck Rogers*, además se creó *Jungle Jim* que se asemejaban a las aventuras selváticas de *Tarzán*, también se creó a *Secret Agent X-9* para cubrir las historias de intriga en este año. De esta manera se consolidó el género de aventura en el cómic, durante la época de la depresión que atravesaba la nación estadounidense por los estragos de la Segunda Guerra Mundial. Donde el público era más receptivo a evasiones imaginarias que se daban el cómic, haciendo olvidar las agobiantes frustraciones de aquella época (Montijano, 2006b).

El cómic se bifurcaría hacia posturas racistas y de agresividad política creadas durante la Segunda Guerra Mundial, existen numerosos ejemplos de

manipulación política en los cómics. En Japón antes de la guerra se podían evidenciar sus ambiciones de expansión, en *las aventuras de Dankichi* un niño naufragaba en una isla lejana, donde más tarde sería coronado como rey por los nativos de la Isla (Montijano, 2006b).

El clima moral de la depresión por la guerra hizo que se crearan varias series que de una manera directa o indirecta hacían referencia a la difícil situación por la que atravesaban en esos momentos. Un ejemplo es la tira cómica *Li'l Abner* en 1935, que trataba sobre un joven campesino, pobre casi analfabeto. Así mismo, se creó durante la época de depresión *Apple Maryk* en 1932, que era una mujer de avanzada edad que sufría por la crisis económica que la empujó a vender manzanas por las calles. Por otro lado, existió el mensaje sociopolítico de Walt Disney que en 1930 dónde el ratón *Mickey* fue el primer personaje en saltar de la pantalla al papel impreso, convirtiéndose en símbolo del triunfo del débil sobre el poderoso (Montijano, 2006b).

Una novedad en la historia del cómic durante los años treinta, es la aparición del *cómic book*, un cuadernillo de cómics que dio un gran impulso al género de la aventura épica, convirtiéndose en la lectura favorita de los soldados en guerra y además llegaron a ser utilizados como manuales de instrucción militar. Con la aparición de los superhéroes en las páginas de los cómics, llamados así por tener capacidades físicas fuera de lo común fue otra etapa importante en la historia del cómic. Uno de los más famosos es *Superman* en 1938 que apareció en el primer número de *Action Comics Magazine*, tras la aparición de *Superman* aparecieron otros superhéroes no siempre lo suficientemente imaginativos, como *Capitan Marvel* en 1938, *Batman* en 1939, al igual que *The Flash* en 1939 (Montijano, 2006b).

Con la gran expansión de los cómics estadounidenses a nivel internacional y teniendo gran éxito en los mercados europeos, dificultó el desarrollo de los cómics en el continente europeo. En Francia en 1929 se creó una competencia para los cómics estadounidenses, *Tintin*, la historia de un niño aventurero a lo

largo de los cinco continentes. En Bélgica apareció *Spirou* en 1938, por otro lado en España el cómic había sido impulsado por la revista *Pulgarcito* en 1923, destacando a cómics como *Macaco* en 1927, *Yumbo* en 1935 que difundió nuevas historias de aventuras, *Mickey* en 1935, entre otros (Montijano, 2006b).

El inicio de hostilidades con Japón y Alemania favoreció la propaganda de los cómics estadounidenses, de forma que nuevos personajes intervendrían, desde la ficción en la Segunda Guerra Mundial, apoyando a las tropas en el pacífico *Capitán América* en 1941, utilizaba sus poderes para la lucha contra los nazis, de la misma forma que *Blackhawk* en 1941. Otro personaje con similares características es *AirBoy* en 1942, un joven piloto que combatía a sus enemigos desde su avión (García, y Urrero, 2008).

Con la finalización de la Segunda Guerra Mundial, se olvida la utilización del cómic como propaganda bélica y se lo empieza a utilizar en otro tipo de temáticas. En 1954 se publica *The seduction of the innocent*, que hablaba sobre la delincuencia juvenil, acusando ante el público las causas principales de estos hechos. Esto da hincapié al primer paso de la restricción de los cómics, pudiendo ser censurados por poder corromper a menores de edad. Se instaura el *Comics Code Authority* creado por los distribuidores de cómics para su regulación. Después de la guerra, cómics como *Steve Canyon* en 1947, heredan elementos del cómic bélico, transmitiendo sus ideas políticas, de igual manera sucedió con *Johnny Hazard* en 1944. Cómics como *Pogo* en 1942, *Carlitos* y *Snoopy* en 1950, reflejan de una manera sutil, la vida del norteamericano de clase media por medio de personajes representados por animales (Urrero, 2008).

Los cómics bélicos tendrán vigencia en los años cincuenta, representando problemas vividos durante el conflicto por sus personajes, hablando de temas sociales y políticos en los cómics como *Miss Pech* en 1957, *Momma* en 1970, *Feiffer* en 1956, *Bull Tales* en 1968, entre otros. La constante disputa entre dos

grandes editoriales de cómics *Marvel cómics* y *Detective Cómics*, hacen que exista un renacimiento de los superhéroes, teniendo a personajes sobrehumanos, mutantes que sufren varias dificultades por sus condiciones físicas. Generando una serie de superhéroes que definen un mundo contrario al real distinto por la presencia de personajes fantásticos como *Spiderman* en 1963, *The Hulk* en 1963, *X-men* en 1963, entre otros (Urrero, 2008).

En Europa existe una renovación desde los años setenta donde el cómic se dirige a un público más especializado. En Francia, se destaca al cómic *Teniente Blueberry* en 1973 que contaba historias del oeste, por otro lado *Arzak el vigilante* en 1976, en Italia se destaca el cómic *Corto Maltés* que relata historias de aventuras con su personaje principal un marinero. En los años noventa aparece el cómic *Maus* en 1992, un cómic alemán que refleja la dura realidad judía en la Alemania nazi, siendo este el primer cómic en ganar un premio *Pulitzer* (González, 2010).

El cómic a lo largo de su historia ha servido como forma de transmitir valores, creencias e ideas en sus diferentes etapas, siendo reconocido por su lenguaje único directo de fácil acceso a cualquier tipo de público. Sus primeras apariciones se remontan al antiguo Egipto donde se dio la aparición de murales en forma de tira, que incluía imágenes simples, además de texto. Esto puede mostrar la necesidad del hombre de tener un medio de comunicación original y llamativo, siendo de fácil acceso desde épocas antiguas (González, 2010).

El cómic ha tenido una trascendencia mundial, ya que se ha convertido en un pasatiempo para millones de personas y se lo puede encontrar en cualquier país del mundo.

### **2.2.2. La fotografía**

La fotografía se deriva de la lengua griega; foto-luz y grafía—escritura, por tanto, se puede describir la fotografía como la escritura con luz. A partir de su

invención se agilitó el registro de hechos debido a que el ser humano, hace miles de años atrás, ya hacía representaciones gráficas de los acontecimientos que ocurrían (La fotografía, 2005).

La fotografía es un registro automático, realizado con la medición de la luz, de un acontecimiento dado con el fin de explicar el hecho registrado. Denominamos así “fotografía” al proceso de hacer consciente la observación. La fotografía entonces se convierte en una prueba existente y eficaz para poder exteriorizar el suceso de cualquier acontecimiento ocurrido (Berger, 2013).

El verdadero contenido de una fotografía es invisible, dado que no se deriva de una relación con la forma, sino con el tiempo. Las fotografías manifiestan una elección humana que no establece lo que se va a fotografiar, sino la captura de un momento dado. Los objetos fotografiados transmiten prácticamente el mismo peso, la misma convicción; sin embargo, lo que varía en esto, es la intensidad con la que nos hacen conscientes de la ausencia y presencia. De esta última afirmación, la fotografía encuentra su significado y su uso popular como un recuerdo de lo ausente (Berger, 2013).

La fotografía no solo sirve como medio de registro, sino también como representación de la realidad y de cómo se la puede utilizar para reflejar lo veraz de lo ficticio. De este modo, la fotografía de ficción se puede descifrar como un simulador con la capacidad de transportar a los espectadores, de una realidad a otra ficticia, dejándolos inmersos en un mundo ficticio de tonalidades, siluetas y sensaciones imponentes. Al mismo tiempo, las fotografías también son tesoros del pasado, un rastro de lo sucedido, una herramienta creadora de historia que tiene un contexto vivo y que diariamente existe en el tiempo convirtiéndose en una memoria social del pasado (Chame, 2009).

La fotografía tiene la capacidad de captar los momentos donde se pueden

representar distintas situaciones a través de varios objetos: lo que el sujeto pueda desear -ya sea que se conozca o no-, lo que se muestra en la fotografía y lo que pueda ser reconocido por quien la observe. La fotografía tiene un proceso de elaboración donde existe un operador, que viene a ser el fotógrafo y es quien hace el disparo desde la cámara. El operador de fotografía captura a los objetos, momentos o situaciones convirtiéndolos en una imagen que finalmente llega a los espectadores, que son quienes la consumen y reciben, además es aquí donde se produce el efecto de la fotografía. Toda reproducción fotográfica lleva consigo un referente y significado que puede ser descodificado de diferentes maneras por los espectadores. Esta descodificación va a depender de las diferentes interpretaciones que se producen subjetivamente en cada persona, debido a las diferentes experiencias y percepciones del espectador (Barthes, 1989).

Algo que fundamenta a la fotografía en sí es la pose, debido a que dependiendo de esta la expresión fotográfica va a expresar distintamente su mensaje. Supongamos que dure segundos, los efectos serán que la lectura de la foto cambie totalmente puesto que la mirada al ver la fotografía activa el pensamiento y lo fija en aquel instante donde queda plasmado por siempre (Barthes, 1989).

“La fotografía no dice (forzosamente) lo que ya no es, si no tan sólo y sin duda alguna lo que ha sido” (Barthes, 1989, p.149).

La fotografía puede ser utilizada como mecanismo de recordación haciendo que se involucren un sin número de sentimientos que variarán según cada reproducción expuesta, lo que hace que cada individuo tenga una interpretación diferente de la realidad exhibida ante sus ojos. La esencia de la fotografía consiste en dar a mostrar lo que ella misma representa, que sea entendible para cualquier tipo de espectador y pueda ser leída de una manera fácil exponiendo su mensaje claro y de una manera concisa (Barthes, 1989).

La fotografía tiene varias funciones que pueden ser: informar, simbolizar, asombrar, dar significado, provocar un deseo, etc. Todas estas funciones hacen que el fotógrafo tenga distintas posibilidades de exposición de ideas y de dar un mensaje. La fotografía adquiere más valor con el paso del tiempo, más aún cuando el referente fotográfico ya no existe y con la desaparición del sujeto u objeto fotografiado. La reproducción fotográfica también congela los momentos que se resisten al paso del tiempo y que quedan grabados en la fotografía (Barthes, 1989).

“Lo que la fotografía reproduce al infinito únicamente ha tenido lugar una sola vez: repite mecánicamente lo que nunca podrá repetirse existencialmente” (Barthes, 1989, p.30).

Lo representado en la fotografía es su referente, ya que no podrá repetirse nunca más, pero ha sido plasmado en la imagen, su esencia. Una de las cualidades que debe tener una buena fotografía es un punto de atención, un detalle marcado que sea un gancho atrayente hacia nuestra mirada que convierta a la fotografía en algo especial y no sea una fotografía más, haciendo que tenga otro valor y exista un mayor deseo por ella (Barthes, 1989).

La fotografía se resalta por su especificidad, por su representación fiel y precisa, reproduciendo imágenes de la realidad tal y como es, como congelando un momento de nuestra percepción visual y guardándola para poder ser disfrutada posteriormente y haciendo que sea posible tener una repetición de la observación. La fotografía se representa la realidad mediante un proceso específico muy diferente a otros medios como la pintura o el dibujo (Munárriz, 1999).

### 2.2.3. La fotografía en el cómic

En muchas ocasiones se ha utilizado a la fotografía como un gran auxiliar para desarrollar los dibujos en el cómic, debido a que para realizar un buen cómic se necesita de una buena base artística, la fotografía se volvió útil y necesaria, ya sea sirviendo de base para los dibujos o simplemente para enriquecer la historia previamente elaborada (Diez, 2009).

Por otro lado, se tiene a la fotografía como parte del cómic, reemplazando así al dibujo tradicional, la fotografía en el cómic viene a formar un elemento narrativo importante dentro de la historia que se quiere transmitir, para esto hay que tener en cuenta la narrativa audiovisual, que tiene sus reglas y elementos (Linerós, s.f.).

Como lo es el encuadre, que viene a ser todo lo que se puede observar dentro de un espacio limitado, aquel espacio rectangular en la imagen es lo que se llama encuadre y es una forma de visualizar la realidad, es un punto de vista que intenta reflejar la realidad y según el ángulo que se utilice para fotografiar esta realidad tendrá varios encuadres, como menciona Linerós (s.f.):

**Encuadre normal:** la cámara se sitúa a la misma altura que los ojos del personaje fotografiado.

**Encuadre picado:** la cámara se sitúa por encima de la persona u objeto fotografiado apareciendo como aplastado en el suelo y empequeñecido. Se da la sensación de inferioridad.

**Encuadre contrapicado:** la cámara está por debajo de la persona u objeto, de esta forma se ve engrandecida y magnificada.

**Encuadre subjetivo:** la cámara actúa como si fuera la visión de un personaje que aparece de espaldas, es como si fuera su imagen la que se fotografía, lo que el personaje ve.

Otro elemento importante es el tipo de plano que se utiliza y es nada más que el tamaño del encuadre este sirve para mostrar más de un elemento en el

cuadro dependiendo de lo que se quiera transmitir en la imagen, utilizando distintas visiones o perspectivas. Se tienen siete tipos de planos importantes para la construcción de una historia. Como Lineros (s.f.) dice:

**Plano de conjunto:** es una imagen que sólo pretende escribir un lugar y donde las personas pierden todo valor. Puede ser picado o contrapicado.

**Plano general:** es el plano que describe una situación general donde aparecen todas las personas y el ambiente que los rodea. Puede ser picado o contrapicado. Se ve a la persona entera.

**Plano americano:** comprende al personaje desde la cabeza hasta las rodillas. Es un plano ideal para mostrar la conversación entre personas. Puede ser picado o contrapicado.

**Plano medio:** recoge a la persona desde la cabeza hasta el pecho. Este plano es muy descriptivo porque puede verse más de cerca como es la persona, qué vestimenta lleva, etc.

**Plano primero o Primer plano:** es el que reproduce al personaje desde la cabeza hasta los hombros. Se utiliza sobre todo cuando el personaje está expresando sus sentimientos.

**Gran primer plano:** es el plano que recoge sólo el rostro del personaje para dar cuenta de algún gesto o expresión de la cara.

**Plano detalle:** es el que recoge una parte muy pequeña de la realidad, sólo un detalle que se selecciona a gran tamaño es el plano que quiere llamar la atención sobre algo o algún aspecto del personaje.

Estos elementos aportarán en gran medida a la construcción del cómic, ya que comparten las mismas características de imagen que tienen los dibujos o viñetas y harán que sea vista desde otra perspectiva a la historia que se quiera contar.

#### **2.2.4. Adaptación literaria al cómic**

La reescritura de los textos es una forma de manifestación de la circulación social de la literatura a lo largo de la historia. Las adaptaciones vienen a ser

una forma de reescritura en las que se trata de adecuar un texto a un nuevo tipo de lenguaje o hacia un nuevo contexto, los textos están compuestos por distintos pensamientos y voces que construyen un mensaje. Un texto literario es un conjunto de las ideas plasmadas en textos anteriores y que pueden servir para la construcción de nuevos tipos de textos (Sotomayor, 2005).

La adaptación literaria es la transmisión de información de uno o varios textos a uno nuevo, en un lenguaje simple, adaptar viene a ser a acoplar una obra a otro formato totalmente distinto del que proviene para poder esparcirla a diferentes tipos de público, además de hacer más fácil su comprensión. Existen distintas formas de adaptación, dependiendo totalmente del tipo de texto que se quiere adaptar, cambiando la manera en que se lo comunica y a la audiencia a la que se quiere llegar (Sotomayor, 2005).

Se puede hablar de adaptación para denotar la transformación de una obra literaria al lenguaje visual, que significa un cambio total de su código estético y narrativo, en la adaptación siempre va a existir un texto base de donde se extrae la información, para así hacerlo corresponder a un nuevo contexto donde se desarrolla, y hace que sea más fácil la lectura dentro de un público determinado (Sotomayor,2005).

Al momento de realizar una adaptación, se tomará en cuenta directamente la similitud con que se lo hizo ya sea en sus personajes o acontecimientos que se relatan en los textos. Analizando así el grado de adaptación que se le da a una obra, mientras más es la semejanza con la obra literaria, el adaptador tiene un menor proceso de creación, se proponen a continuación cuatro tipos de modelos de adaptación (Poucel, 2004).

La adaptación ilustrativa donde se tiene un gran grado de similitud, se la puede llamar adaptación literal o fiel. En este tipo de adaptación ningún personaje, situación o narrativa de la obra es alterado, lo único que se transforma es la forma de contar la historia. Generalmente se reutilizan los mismos diálogos y

se utilizan los mismos elementos visuales, siendo original por la transmisión de un medio a otro (Sánchez, 2000).

La adaptación como transposición que se entiende por tener un punto medio entre la similitud y la libertad, en este tipo de adaptación se mantienen los valores que el autor hizo notar en la obra, y a su vez trata de crear un documento propio, la transposición implica buscar elementos visuales que ayuden a la construcción del relato siendo fiel al trasfondo de la obra (Poucel, 2004).

La adaptación como interpretación que viene a ser cuando la historia sufre grandes cambios, ya sea en el punto de vista, los personajes o la historia en sí, pero sigue siendo fiel a su ideología. En este tipo de adaptación se considera la lectura del texto literario original, lo que representa una autoría mayor, ya que el adaptador crea un nuevo concepto original a partir de sus ideas, esto no significa que sea una adaptación libre ya que es fiel a la obra tomando elementos que determinan la construcción de la misma (Poucel, 2004).

Por último, se tiene a la adaptación libre que viene a ser el extremo opuesto de la adaptación por ilustración, ya que tiene menor grado de similitud y una reconstrucción total del texto literario, esto supone un cambio totalitario a los valores, ideas, situaciones, etc. Sirviendo de base el texto original para la creación de una nueva historia, este tipo de adaptación se justifica cuando existe un relato corto que sirve como punto de partida para la creación de una historia más grande (Sánchez, 2000).

#### **2.2.5. Cómicos fotográficos a nivel internacional**

Dentro del ámbito internacional existen la realización de varios tipos de cómicos fotográficos que surgen por la necesidad de crear historias desde otra perspectiva utilizando a la fotografía como medio clave para su realización, en la época de 1891 se funda la revista *Weirdo*, donde se exponían de tres a

cuatro historias independientes realizadas con la fotografía en blanco y negro (Montalvo, Martínez y Miranda, s.f.).

Otra historia que utilizaba a la fotografía como base fue *Doomlord*, que era una historia de ciencia ficción y terror, creada por Alan Grant y John Wagner, publicada en la revista *Eagle*, con alrededor de 395 números, se convirtió en la historia fotográfica más longeva. El trabajo de John Wagner muestra la gran influencia del cine para la realización de este tipo de historias y la utilización de la fotografía contemporánea. *Doomlord* cuenta la historia de un embajador del planeta Nox que invade la Tierra, que poseía el poder de transformarse en cualquier apariencia humana y podía dominarles a través de un poder telepático. Después de tres entregas, la serie se canceló debido a sus altos costos de producción (Montalvo, *et al.*, s.f.).

También se puede destacar la historia fotográfica creada por Pedro Almodóvar, llamada *Toda Tuya*, que fue una breve historia publicada en el verano de 1982, en el mismo año apareció *Invisible Boy*, que era una foto historia juvenil, con simples encuadres y una estrecha dependencia de la estética de las películas y revistas de esa época (Montalvo, *et al.*, s.f.).

Por otro lado, se creó un cómic fotográfico con temática periodística, llamado *La grieta*, donde Guillermo Abril y Carlos Spottorno trabajaron durante tres años en las fronteras europeas, documentando con más de quince mil fotografías y quince cuadernos de notas que escribieron para plasmar sus vivencias, del viaje que atravesaron por distintos lugares fronterizos de la Unión Europea, ellos quisieron que sus vivencias fueran transmitidas al mayor número de personas, surgiendo la idea de crear una novela gráfica realizada con fotografías y el texto de sus diarios. Teniendo un proceso diferente al cómic, no partiendo de un guion sino solamente basando en las fotografías que tenían, recordando lo que habían vivido en el orden en que había ocurrido, posteriormente añadieron el texto (Jiménez, 2016).

### 2.2.6. Cómics sobre leyendas ecuatorianas

En el año 2003, Mauricio Gil y Eduardo Oneto iniciaron un proyecto llamado *Revista Leyendas*, con el propósito de rescatar a la cultura del Ecuador, en un formato agradable para jóvenes, niños y fanáticos del cómic de cualquier tipo de edad. Los contenidos de sus revistas tienen elementos tanto reales como ficticios, reflejando las costumbres y el folklore del pueblo mestizo, a 2016 tiene en su haber 18 números publicados (Romero, 2016).

La primera revista que publicaron fue de treinta y dos páginas, que se redujo por cuestión de presupuesto a doce o diez y seis páginas, las cuales están elaboradas a color, en papel *couché*. En las revistas publicadas se nombra al Hombre Cóndor, que fue basada en la leyenda de El Cóndor de Galope Kaka, que cuenta con dos ediciones adicionales, El Guardián de los Andes y la Herida de un animal herido. Estas tres ediciones cuentan cómo fue la transformación de un hombre a un cóndor que se une con una indígena muy bella, llamada Mallu y se la llevó a una cueva. El padre de la muchacha emprendería una búsqueda por ella, pero pronto ella regresaría embarazada. Mallu dio a luz a un ser mitad hombre y mitad ave, el padre de Mallu buscando venganza buscó al cóndor incansablemente hasta encontrarlo y dándole pelea, al regresar a su hogar Mallu se lanzó del precipicio con su hijo en brazos, muriendo instantáneamente, a lo que el padre lloró desconsoladamente y nunca más supo del cóndor (Romero, 2016).

Entre las leyendas que publicaron en las siguientes revistas están: El gallo de la Catedral, los gigantes de Santa Elena, leyendas del Oriente, las brujas lobas de Santa Elena, Etsa y los pájaros de la Amazonía, etc. El objetivo de la revista es abarcar todas las regiones del país cubriendo todas las que se encuentran en el territorio nacional (Romero, 2016).

En otro ámbito, se han realizado varios trabajos de titulación con la adaptación de leyendas ecuatorianas al cómic y sus diferentes variantes en las diferentes

regiones del país, un ejemplo de esto es la creación de un cómic en versión física impresa, basado enteramente en la leyenda *El tesoro de Atahualpa*, este proyecto buscó manejar una herramienta entretenida y aplicar una nueva forma de enseñanza para los jóvenes, mostrando ilustraciones llamativas que atrajeran a los jóvenes a conocer más sobre su historia y fomentar así la lectura (Armijos, 2015).

Así mismo, se creó un cómic en tercera dimensión sobre la leyenda *La caja Ronca*, que tuvo como objetivo buscar la identidad cultural en la ciudad de Quito, buscando en las historias de la ciudad las leyendas y relatos que marcaron la historia del pueblo, añadiendo al cómic ilustraciones en tercera dimensión como parte de la originalidad del producto, a su vez creando una adaptación en segunda dimensión para lograr tener una mejor acogida (Mejía, 2014).

Por último, cabe destacar la creación de un *motion cómic*, basado en dos leyendas representativas de la región costa del territorio nacional, abarcando como temática principal la recuperación de las costumbres orales que se han ido perdiendo poco a poco, por medio de las nuevas tecnologías y los diferentes tipos de medios audiovisuales. Para así lograr fomentar en los jóvenes un mayor interés en la cultura de su pueblo (Costa, Gómez, e Izquierdo, 2015).

## **CAPÍTULO III**

### **DISEÑO DEL ESTUDIO**

#### **3.1. Planteamiento del problema**

El problema que se evidencia en esta investigación es la falta de conocimiento sobre los mitos y leyendas en el Ecuador, una tradición oral que ha sido transmitida por generaciones y que se ha ido perdiendo con el pasar del tiempo por la influencia de las nuevas tecnologías y de la globalización en los jóvenes ecuatorianos que cada vez se ven más influenciados por los modelos extranjeros y pierden parte de su identidad cultural, haciendo que estos mitos y leyendas se vuelvan desconocidos e, incluso, puedan quedar en el olvido.

Este tema es interesante por el hecho de que cada civilización tiene historias y relatos que son parte de las costumbres de la sociedad y los marcan como únicos para poder ser identificados como parte de una región o lugar específico, conocer cómo se comportaban mucho tiempo atrás y las creencias que se tenían hace aún más interesante poder representar las leyendas a través de un cómic, un medio que es llamativo para los jóvenes y que les permitirá conocer otra época, reconstruyendo una memoria histórica de la ciudad que nunca se debería perder.

La sociedad en general, y en concreto los jóvenes ecuatorianos, son partícipes en esta pérdida de identidad al no conocer sobre sus costumbres y tradiciones, a su vez olvidando las leyendas que contribuyeron en la generación de sus propias creencias, es importante recordar las leyendas y conocerlas porque aportan un gran valor histórico de la ciudad y construyen la cultura del país, desconocer estas leyendas promueve la pérdida parcial o total de las tradiciones de los pueblos que se ven opacadas por el consumo masivo de los productos extranjeros, educacionalmente las leyendas tienen un aporte muy importante porque son obras literarias que ayudan a la composición de un lenguaje nacional y enriquecen los valores éticos y humanos de las personas

que las leen, ya que cada leyenda contiene una moraleja enfocada al desarrollando personal de cada individuo.

La elaboración de un producto audiovisual con bases en las leyendas ecuatorianas ayuda, además, al desenvolvimiento profesional del investigador, ya que, al indagar sobre las leyendas, se puede adentrar a la cultura del Ecuador conociendo más sobre las costumbres y tradiciones que se han desarrollado en la sociedad con el pasar de los tiempos, así como el poder dar un enfoque diferente y un valor agregado al producto final incorporando un estilo propio con una estética diferente.

## **3.2. Preguntas**

### **3.2.1. Pregunta general**

¿Cómo se debe elaborar un cómic fotográfico que sirva para contar la leyenda quiteña del cucurucho de San Agustín?

### **3.2.2. Preguntas específicas**

¿Qué información existe sobre las leyendas quiteñas y la leyenda del cucurucho de San Agustín?

¿Cómo se puede recrear por medio de fotografía la historia de la leyenda del cucurucho de San Agustín?

¿Qué efectividad tiene el cómic fotográfico en el aprendizaje de la leyenda del cucurucho de San Agustín?

¿Qué plataformas y redes son las más apropiadas para difundir el cómic fotográfico de la leyenda quiteña del cucurucho de San Agustín?

### **3.3. Objetivos**

#### **3.3.1. Objetivo general**

Elaborar un cómic fotográfico que retrate la leyenda del cucurucho de San Agustín, dirigido a jóvenes de 14 a 18 años de la ciudad de Quito, para fomentar el interés que tienen sobre las leyendas quiteñas.

#### **3.3.2. Objetivos específicos**

- Recopilar información sobre las leyendas quiteñas, en general, y la leyenda del cucurucho de San Agustín, en particular.
- Recrear por medio de fotografías las distintas escenas que conforman la historia de la leyenda del cucurucho de San Agustín.
- Comprobar la efectividad del cómic fotográfico en el aprendizaje de la historia del cucurucho de San Agustín en jóvenes de 14 a 18 años.
- Difundir el cómic por medio de una plataforma de publicación de revistas virtual (ISSUU), y a su vez compartiéndolo a través de las redes sociales (Facebook, Twitter, Instagram).

### **3.4. Metodología**

#### **3.4.1. Contexto y población**

Este estudio se desarrollará en Quito, Ecuador, en la Universidad de Las Américas (UDLA), como parte del trabajo de titulación de la carrera de Multimedia y Producción Audiovisual. Se estima que este proyecto estará realizado en el periodo correspondiente al semestre 2018-1, desde septiembre de 2017 hasta marzo de 2018.

El presente trabajo de titulación va dirigido directamente a jóvenes entre 14 y 18 años, tanto hombres como mujeres, que habiten en la ciudad de Quito,

interesados en conocer sobre la historia y las costumbres nacionales, y que sean aficionados a los cómics, el proyecto estará enfocado a los quintiles tres al cinco.

### 3.4.2. Tipo de estudio

El tipo de estudio será cualitativo porque se trabajará a partir de un análisis del contexto histórico consecuente de la conquista y colonia española, de la influencia e impresión de estos hechos históricos en el imaginario popular de nuestra región, y de cómo este imaginario crea estrategias de persistencia cultural y de supervivencia, a partir de la producción y apropiamiento de símbolos católicos, para modificar su contenido, además se realizará un grupo focal para saber si el producto está cumpliendo con sus objetivos.

Su alcance será exploratorio ya que busca información acerca de las tradiciones y costumbres que no son muy conocidas por todos, indagando sobre su posible causa de desconocimiento, buscando información para difundirla a través de una plataforma *on-line* que ayude a su rápida reproducción. Y descriptivo, porque se tratará de exponer los elementos de esta leyenda, y de desentrañar su sentido liberador y catártico en la psicología social del mundo andino a partir del proceso colonial.

### 3.4.3. Herramientas a utilizar

Tabla 1

*Herramientas a utilizar*

Herramienta	Descripción	Propósito
Grupo Focal	Entre ocho a doce jóvenes quiteños con edades de 14 a 18 años.	Comprobar la efectividad del cómic en el aprendizaje de las leyendas de la ciudad de Quito.

### 3.4.4. Tipo de análisis

El análisis de este estudio se desarrollará a través de una serie de pasos, que

serían:

La investigación del tema a profundidad, planteamiento de las preguntas y objetivos, realización del producto, y su difusión dentro de los medios digitales, posteriormente se hará una valoración del mismo a través de uno de los métodos cualitativos.

La investigación del tema a profundidad examinará las distintas referencias bibliográficas que existen en Internet y bibliotecas de acceso público donde existan referencias bibliográficas sobre mitos y leyendas del Ecuador y específicamente de la ciudad de Quito. Además de buscar información sobre la adaptación literaria de las leyendas para su conceptualización en el producto.

Los objetivos de la investigación son de carácter general:

- Elaborar un cómic fotográfico que retrate la leyenda del cucurucho de San Agustín, dirigido a jóvenes de 14 a 18 años de la ciudad de Quito, para fomentar el interés que tienen sobre las leyendas quiteñas.

Y de carácter específico:

- Recopilar información sobre las leyendas quiteñas, en general, y la leyenda del cucurucho de San Agustín, en particular.
- Recrear por medio de fotografías las distintas escenas que conforman la historia de la leyenda del cucurucho de San Agustín.
- Comprobar la efectividad del cómic fotográfico en el aprendizaje de la historia del cucurucho de San Agustín en jóvenes de 14 a 18 años.
- Difundir el cómic por medio de una plataforma de publicación de revistas virtual (ISSUU), y a su vez compartiéndolo a través de las redes sociales (Facebook, Twitter, Instagram).

Por otra parte, los procesos de elaboración del producto se dividen en tres y comprenden:

- La preproducción comprende la construcción de la idea base para la construcción del guion literario y técnico que tome en cuenta la representación

del mismo a través de las fotografías y la organización previa a la realización donde se consiguen los sitios a utilizar, los vestuarios, elementos de utilería y los actores que representaran cada escena.

-La producción comprende la toma de fotografías en los distintos días de realización, con los actores en escena representando las diferentes escenas con todos los elementos necesarios.

-La postproducción donde se realiza correcciones de color en las imágenes y posteriormente se realiza el montaje de las imágenes acorde al guion para poder insertar el texto en los diferentes tipos de bocadillos.

El método cualitativo a utilizar será el grupo focal que estará dirigido a una muestra de personas que formen parte de los quintiles tres, cuatro y cinco, mostrando el producto y recibiendo una retroalimentación de los participantes teniendo varios tipos de reacciones y preguntas que serán receptadas para poder considerar en cambios al producto en caso de que sea necesario.

## **CAPÍTULO IV**

### **DESARROLLO DEL PROYECTO**

#### **4.1. Preproducción**

Una de las partes importantes de todo trabajo audiovisual es la preproducción, ya que en esta fase de desarrollo se hace una planificación de todo lo que va a intervenir en la elaboración del proyecto desde los actores, equipo técnico hasta los elementos de utilería, vestuarios y demás. Para la realización del cómic fotográfico se tomó como apoyo otra producción audiovisual, eliminando y cambiando ciertos elementos para lograr una buena adaptación de dicho proyecto.

##### **4.1.1. Guion literario**

Para la creación del guion literario se tomó como referencia a la leyenda de “El cucurucho de San Agustín” tomando elementos claves de la historia, como la época, los personajes y los acontecimientos importantes que la marcaron. Logrando así una nueva adaptación y propuesta de esta leyenda quiteña. Cuando la elaboración del guion se estaba realizando se tuvo que tomar en cuenta las características principales que se les iba a dar a las fotografías ya que la narración de este trabajo se basa únicamente en la expresividad que dan las mismas. Y la utilización de un pequeño relato que conjuntamente se complementa con las acciones de los personajes, logrando contextualizar y ubicar al lector dentro la historia. (Ver Anexo 1).

##### **4.1.2. Desglose de Guion**

El desglose de guion sirvió para analizar los requerimientos técnicos y artísticos de la historia por escena, esto ayudó a tener una mejor organización y saber que actores saldrían en cada escena, su vestuario a utilizar, el tipo de maquillaje que utilizarían y los elementos de utilería para cada escena, la

ambientación y ciertos aspectos extras para el cumplimiento de los lineamientos del guion (Ver Anexo 2).

#### **4.1.3. Guion Técnico**

El guion técnico es la representación gráfica en planos del guion literario, donde se toma cada una de las escenas y se las transforma a un lenguaje visual dependiendo de cada escena, valiéndose de los diferentes tipos de planos. Siendo para este proyecto una fase fundamental, ya que el cómic utiliza las imágenes como elemento narrativo, debiendo escoger para cada escena los planos adecuados para que estos logren transmitir correctamente la historia (Ver Anexo 3).

#### **4.1.4. Propuesta de Arte**

Este proyecto está enfocado en la recopilación y elaboración de un cómic fotográfico de una de las leyendas ecuatorianas del siglo XVIII, El Cucurucho de San Agustín. El planteamiento que se le dará a este proyecto está basado en parte, en una fotonovela llamada Cinco marineros y un ataúd verde de Francisco Coloane, Chile. Recogiendo la calidad del tratamiento de las fotografías y la integración que se le da al fondo base de todo el proyecto. También se tomó como referencia a la revista Elé, quien en el 2009 presentó una propuesta animada del 10 de agosto La Revolución Quiteña, contando a través de ilustraciones animadas el primer grito de la independencia. En función de esto y a otras arduas investigaciones en archivos fotográficos del Quito antiguo, se ha seleccionado la cromática que llevará el proyecto y los posibles planos y vestimentas de la época que se detallarán a continuación.

#### ***Trajes hombre, colores.***

Era un tiempo donde se daba mucha importancia a la austeridad, a la solemnidad, a la estrictez de la personalidad masculina. Por esa razón los

trajes de los hombres eran generalmente oscuros, salvo ciertos detalles que se podían usar en momentos muy específicos como vestidos (Oña, 2017).

El traje del caballero era una chaqueta larga hasta media pierna y el pantalón era corto hasta la pantorrilla usándose una media clara debajo. También tenían un fajín en la cintura (prenda que se ciñe a la cintura), y para abrigarse en la noche utilizaban una capa, de la misma manera se usaba un sombrero que podía ser bombín o sombrero tarro. Además, también se ponían una especie de lazo que no era propiamente una corbata, los colores eran generalmente oscuros que podían fluctuar entre el negro que era el más común, gris y azul, eventualmente podía haber un verde oscuro o un café, pero básicamente era negro, gris y azul oscuro (Oña, 2017).



*Figura 1.* Imágenes de referencia trajes de hombres. Tomado de El retrato Iluminado fotografía y republica en el siglo XIX, Chiriboga y Caparrini, 2005.

### ***Trajes mujeres, colores.***

La vestimenta de las mujeres generalmente era vestida, sobre todo de las señoras que se caracterizaban porque eran muy cerrados, había dos principios estructurales de los vestidos de las mujeres, el que tenía la cintura entallada y muchas veces se utilizaba con el miriñaque es decir una estructura metálica para hacer mucho más ancha la falda, la misma era amplia y era larga hasta

prácticamente el piso, los zapatos tenían tacón pero tenía que ser grueso tipo punta romana, no eran de punta fina, y el otro tipo de vestido era el corte imperio, este corte estaba entallado debajo del busto y de ahí salía en “A” o se ampliaba hacia abajo llegando hacia el piso. Los colores de los vestidos variaban en diferentes tonalidades de pasteles, pero también se utilizaban colores como concho de vino, el color *beige* nácar, el dorado y el rojo. Porque eran colores que venían de alguna manera por la influencia española y su estética cromática, el negro también se utilizaba en las mantillas para entrar en la iglesia, que eran una especie de velos de randa y de tul, eventualmente se utilizaba abanico, y paraguas (Oña, 2017).



*Figura 2.* Imágenes de referencia trajes de mujeres. Tomado de El retrato Iluminado fotografía y republica en el siglo XIX, Chiriboga y Caparrini, 2005.

### ***Peinados Mujeres***

Los peinados eran de alguna manera siempre recogidos, no era muy usual que tuvieran el pelo suelto, se los recogía en bucles, y en moños. En la vida cotidiana podían utilizarse las trenzas, pero como las trenzas estaban relacionadas a las indígenas, era muy inusual ver a las patronas utilizándolas (Oña, 2017).



*Figura 3.* Imágenes de referencia peinados de mujeres. Tomado de El retrato Iluminado fotografía y republica en el siglo XIX, Chiriboga y Caparrini, 2005.

### ***Peinados Hombres***

Los peinados de los hombres, consistía en no tener el pelo totalmente corto, como es el peinado ejecutivo actual, era un pelo que podía utilizarse hasta el cuello, no más largo. También se recogían en una pequeña cola y se podían peinar para los lados (Oña, 2017).



*Figura 4.* Imágenes de referencia peinado de hombres. Tomado de El retrato Iluminado fotografía y republica en el siglo XIX, Chiriboga y Caparrini, 2005.

### ***Vestimenta Criados***

La vestimenta de las criadas estaba formada por un blusón largo hasta las canillas, con bordados vistosos y coloridos en la parte frontal superior, con un corte rectangular encima del busto, además se ponían unas faldas de color morado pálido, negro, o azul, hechas en telar con bordados en el borde inferior. También se ponían fajas con bordados encima de la falda. La vestimenta de los criados era una camisa de liencillo crema con pantalón de la misma tela y color, y con un fajín caqui sobre la cintura (Oña, 2017).



*Figura 5.* Imágenes de referencia trajes de hombres. Tomado de El retrato Iluminado fotografía y republica en el siglo XIX, Chiriboga y Caparrini, 2005.

### ***Cucurucho***

El cucurucho representa la penitencia y la vergüenza de los pecadores, y los que se visten de ellos buscan conseguir el perdón de sus pecados. Antes los que se disfrazaban de cucuruchos eran hijos desheredados de familias ricas que por algún motivo deshonraron a su familia y los mandaron de sus casas y para poder tener algo de dinero mediante las limosnas se disfrazaban de cucuruchos para no poder ser reconocidos (Oña, 2017).



*Figura 6.* Imágenes de referencia trajes cucurucho. Adaptada de Rivas, 2017.

La vestimenta que caracteriza a los cucuruchos es una túnica morada larga hasta los tobillos y un gorro en forma de cono con dos orificios en los ojos, este es el gorro que utilizaban los penitentes para cubrir sus rostros (Oña, 2017).

### **Cromática**

La cromática del proyecto estará caracterizada por colores oscuros, anaranjados, violetas, grises y ocres, rescatando y resaltando la estructura, fachadas y grabados coloniales de las iglesias, calles y casas de la ciudad de Quito. A las fotografías se les dará un tratamiento de rescate de color, resaltando las tonalidades anteriormente mencionadas, logrando y creando así una armonía con la propuesta deseada.



*Figura 7.* Paleta de color interiores.

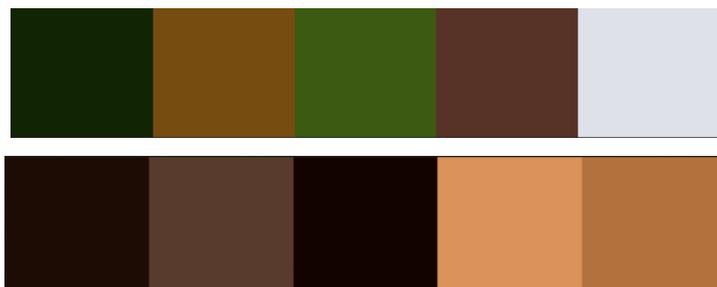


Figura 8. Paleta de color exteriores.

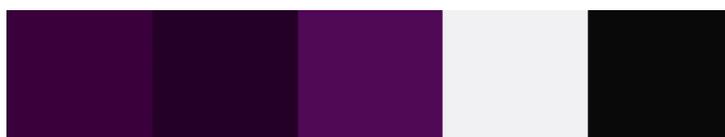


Figura 9. Paleta de color portada.

## Utilería

En la mayor parte de la ambientación de las locaciones tanto como interiores o exteriores se agregan al escenario elementos que aporten a la narración de la historia ya sean estos candelabros, libros, cartas, cuadros, etc. Siempre acordes a los vestuarios, para ayudar a trasladar así la historia, a la época en que esta se desarrolla.



Figura 10. Ejemplos de utilería.

## **Tipografía**

Lo que se busca con la tipografía es mantener la imagen visual de un cómic, aunque este se base en una leyenda quiteña, rescatando las características principales de la estructuración de un cómic, mediante el juego de imágenes del siglo XVIII con el siglo XXI. De igual manera lo que se contempló, es la importancia de la legibilidad de la tipografía y el encaje con un criterio de composición en cada página.

## **Maquetación y Diagramación**

Ya definido todo el proceso de preproducción para la realización del cómic, conociendo ya el número de fotografías a realizar se debe distribuir el número de fotografías a veinte y cuatro páginas que será el formato del cómic, teniendo en cuenta varias consideraciones (Dorance, 2008):

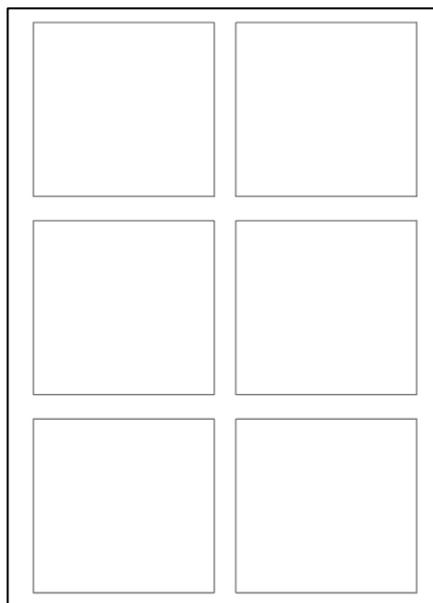
-No se puede colocar más de seis fotografías por página ya que al insertar más de seis imágenes estas serían muy pequeñas y se perderían varios detalles, además de una dificultosa inserción de los bocadillos de texto.

-Variar la disposición de las imágenes, dejando de lado la monotonía que puede causar esto ya que una secuencia repetida en la disposición de las imágenes puede ser aburrida al lector, aprovechando los recursos que brindan los tipos de planos.

-Se debe tener muy en cuenta el tamaño de cada fotografía ya que van a depender totalmente de su contenido, ya sea los personajes, un lugar, etc. (Dorance, 2008).

Con todas estas consideraciones se puede ya hacer una maqueta básica para la cual podemos utilizar una diagramación básica compuesta por seis rectángulos a lo largo y ancho de la hoja. En la diagramación puede cambiar el tamaño y el número de las viñetas además de la disposición de las imágenes por lo cual se recomienda numerar cada página y cada viñeta con el fin de

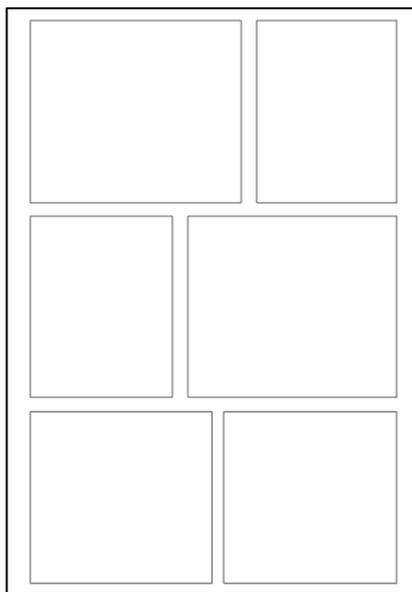
tener un orden y evitar confusiones en el futuro (Dorance, 2008).



*Figura 11. Maqueta básica.*

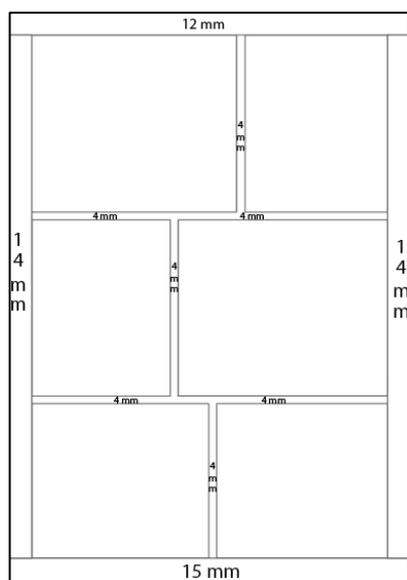
Una vez ya definido todos los aspectos clave se procede a determinar un margen interior para todos los lados de la página, estableciendo también un espaciado vertical que puede ser mayor que el espaciado horizontal para así crear un espaciado correcto invitando al lector a leer por filas de forma inconsciente. Siendo el espaciado vertical la separación de las imágenes de arriba hacia abajo y por ende el espaciado horizontal de derecha a izquierda (García, 2013).

Una buena manera de aplicar el espaciado horizontal es haciendo que los bordes de las imágenes no coincidan con las columnas siguientes, esto provocara que el ojo del lector viaje por filas cómodamente sin crear una incomodidad al lector que lo puede distraer de la lectura (García, 2013).



*Figura 12.* Coincidencias entre filas.

Para este proyecto se utilizará un formato A4 (21 cm x 29,6 cm) para el tamaño de las hojas, un margen superior de 12 mm, un margen inferior de 15 mm y a ambos lados un margen de 14 mm para así mantener las fotografías centradas en todas las páginas, además se mantendrá un espaciado tanto vertical como horizontal entre las imágenes de 4 mm y de esta manera mantener la armonía en la composición y tenga un aspecto agradable para la lectura de este.



*Figura 13.* Medidas de hoja.

#### **4.1.5. Propuesta de fotografía**

La fotografía dentro de este proyecto tratará de representar una historia antigua valiéndose de los espacios y los elementos que compongan a la imagen, ayudándose siempre de la iluminación de cada espacio y creando ambientes que conduzcan hacia el relato de la historia. En la mayoría de los casos se hará uso de la iluminación natural. Pero en los espacios cerrados, se utilizará iluminación artificial la cual con ayuda de las diferentes tonalidades de luz se creará el efecto deseado.

Con la utilización de planos generales o planos abiertos se logrará describir y situar a los lectores en diferentes entornos que se les presentará en distintas escenas de la leyenda. Por otro lado, los planos medios funcionan perfectamente para narrar las acciones de los personajes y lograr situar los diálogos de cada uno de ellos con la expresividad que se necesita transmitir. Los planos más cercanos como primeros planos y planos detalle son más expresivos y sirven para resaltar un detalle o una emoción. Estos planos van acompañados de una angulación determinada que es el punto de vista de la representación de la escena.

Las fotografías serán adecuadas de acuerdo con el montaje final del cómic utilizando mayormente los planos generales en doble columna y doble fila ocupando un mayor espacio dentro de las páginas, ya que este plano muestra varios elementos, por lo que es preciso que ocupe un mayor espacio, por otra parte, los planos medios ocuparan una doble fila ya que para estos planos se mostrará mayormente a los personajes entablado conversaciones, y será necesario mostrar su expresión facial. Para los primeros planos se usará una doble columna jugando con la composición y mostrando de mejor manera las expresiones, los planos detalles ocuparán en la mayoría de los casos un solo recuadro con la posibilidad de variar y alternarlos, utilizando una doble columna para una mejor apreciación de la imagen.

La fotografía para este proyecto será de ficción que permite entre muchas otras cosas capturar las narrativas populares que con el paso del tiempo se va desapareciendo ante los avances tecnológicos y comunicacionales que hoy por hoy son parte de la vida de las sociedades. Es por eso por lo que se debe manejar estas herramientas a favor y no en contra de las identidades culturales. El rescate de las leyendas tradicionales a través del juego con la luz, las sombras, los colores y las fachadas del Quito antiguo que aún se refugia debajo de la gran metrópolis en la que se ha convertido esta ciudad y que permite aún jugar con las posibilidades del pasado y del presente.

#### **4.1.6. Story Board**

El Storyboard va de la mano del guion técnico ya que es un bosquejo de los planos a utilizar. De gran ayuda en la planificación, ya que se tiene una idea previa a la composición de los planos que irán en el cómic, sirve también para ahorrar tiempo en el proceso de rodaje, e ir directamente al plano deseado. (Ver Anexo 4).

#### **4.1.7. Scouting**

El Scouting es la búsqueda de lugares a utilizar para la representación gráfica del proyecto escogiendo el lugar adecuado para cada tipo de escena y situación, para el cómic se escogieron lugares antiguos, patios grandes que ayuden a situar la historia en el siglo XVII, sitios como el convento de San Agustín para las escenas que se desarrollan dentro de la iglesia, el convento de San Francisco para la representación de un patio antiguo donde se desarrolla el mayor número de escenas y una casa de aspecto antiguo con sus elementos de utilería que ayudan a la ambientación de los lugares (Ver Anexo 5).

#### **4.1.8. Tiras de producción y cronograma de rodaje**

Un elemento clave para la organización de un producto audiovisual es la creación de las tiras de producción, una por cada escena ayudando a resumir y disminuir el tiempo de captura de imágenes, ya que gracias a ellas podemos organizar de tal manera el rodaje que en caso de que hubiera alguna complicación con determinada locación, se pueda organizar al equipo de trabajo y cambiar de lugar de grabación rápidamente. Este proceso es esencial para la optimización del tiempo y de los lugares a utilizar. Para el cómic fotográfico se decidió tener cuatro días de rodaje agrupando las escenas por locaciones en los tres lugares asignados de grabación, dedicando cada día para cubrir todas las escenas en cada una de las locaciones y dejando un día extra para imprevistos y tomas de relleno (Ver Anexo 6).

#### **4.1.9. Presupuesto**

Antes de cualquier realización audiovisual es preciso crear un presupuesto que determine los costos que abarca la realización de cualquier producto, esto determinará los elementos que se puedan conseguir y así poder buscar diferentes opciones para la representación de las escenas. Para este proyecto se realizaron dos tipos de presupuestos uno real que abarque todos los elementos que intervienen en la realización del producto como personal humano, alquiler de equipos, utilería, vestuarios, etc. Y un presupuesto real reducido mostrando todo lo que se invirtió para la realización de este proyecto (Ver Anexo 7).

#### **4.1.10. Documentos legales**

Una parte importante del proyecto es el consentimiento de uso de imagen de los actores y extras que sean parte del proyecto para así evitar problemas al momento de la reproducción del producto, este documento llevará la firma y el número de cédula de los actores. Otro documento importante es el permiso de

uso de locación con el consentimiento del administrador o encargado del lugar (Ver Anexo 8).

## **4.2. Producción**

Durante la fase de producción del producto se realizó la toma de fotografías en las distintas locaciones escogidas con los actores para cada día de rodaje, así como de los vestuarios y utilería a utilizar, dividiendo al equipo técnico en diferentes áreas para una correcta organización y optimización del tiempo.

### **4.2.1. Toma de Fotografías**

En función del cronograma de rodaje y teniendo en cuenta las escenas a rodar se llevaron a las locaciones los elementos de utilería necesarios para cada espacio, así como los vestuarios para las escenas a realizarse en cada locación con los actores necesarios para cada escena además del equipo técnico a utilizar variando de acuerdo con la locación.

### **4.2.2. Vestuarios y utilería**

Ya que se tenían varias escenas donde intervenían varios actores, en cuestión de vestuarios se organizó los mismos por días de guion y escenas teniendo mucho cuidado de no confundir ninguno de ellos y así evitando cualquier tipo de falla en la continuidad de la historia. Así mismo con los elementos de utilería que se debían adecuar a la época y ayudaron a la ambientación de las escenas, de la misma manera existieron elementos cruciales para la realización de las fotografías como las cartas donde para su elaboración se tuvo que hacer un envejecimiento de papel y posteriormente la escritura a mano de la caligrafía antigua (Ver Anexo 9 y 10).

### **4.2.3. Iluminación**

La iluminación dentro de la toma de fotografías tenía una gran relación con la locación a utilizar, la mayoría de escenas se realizó en exteriores haciendo uso de la luz natural de cada espacio y muchas veces usando un difuminador de luz para las ocasiones donde la luz natural era muy fuerte y existía una sobre exposición en las fotografías, por otro lado, para los interiores se utilizaron luces artificiales para crear los diferentes ambientes e iluminar los rostros o hacia las zonas donde fue hacia falta de luz.

### **4.2.4. Momento de toma de las fotografías**

Una vez que todos los elementos de la escena están listos y los actores están con el vestuario indicado se procedió a tomar las fotografías teniendo en cuenta la posición de los actores de acuerdo con el story board así como de las expresiones necesarias y las poses que debían representar. Para cada fotografía se tenía que tener en cuenta en dejar un pequeño espacio para poder insertar los bocadillos, en las escenas donde existían diálogos. Para cada escena se realizaron como mínimo cinco fotografías para así poder cubrir alguna falla de estas como ojos cerrados, un enfoque incorrecto, etc. casi teniendo de donde escoger la mejor de cada serie. Las fotografías fueron tomadas en formato Raw para poder tener una mayor calidad de imagen y tener una mejor opción al momento de editar las fotografías.

## **4.3. Postproducción**

En esta fase es donde se desarrolló el producto final con la selección de las fotografías, su edición, el montaje de diálogos en los bocadillos y su maquetación final.

#### 4.3.1. Selección de las fotografías

Para escoger las fotografías a utilizar se escogió las mejores fotografías de cada escena y se las separó por escenas en diferentes carpetas para así facilitar el trabajo de maquetación del cómic.

#### 4.3.2. Edición de las fotografías

Según las fotografías seleccionadas por cada escena se procedió a una corrección de las fotografías aumentando su contraste para que así sean más llamativas y vistosas para los lectores y ajustando la exposición en cada una de ellas para que se tuviera una sincronía con las otras imágenes de la escena, además de una corrección de imagen para las fotografías donde se debía eliminar elementos extras fuera de época que no aportaban a la composición de la imagen, existieron retoques en el maquillaje en los actores y se eliminó las imperfecciones faciales que podían ser vistas en los rostros de los actores, haciendo más estéticas las fotografías y adaptándose al relato. Para la edición de las fotografías se utilizó el programa Adobe Photoshop CC 2017 obteniendo buenos resultados al momento de cambiar los valores de le exposición contrastes y al variar en los tonos de las imágenes.



*Figura 14.* Comparativa de color en una imagen editada.

### 4.3.3. Montaje

Una vez con las fotografías editadas y listas se procedió al montaje del cómic utilizando como referencia la maqueta previa realizada donde ya se había definido los márgenes de la hoja, así como la separación de las imágenes. En este punto pueden existir cambios por el tamaño de las fotografías y sus encuadres pueden variar, lo que hará la maqueta previa sea modificada para que cada fotografía encaje perfectamente dentro de la hoja sin afectar al relato de la historia colocando cada elemento en su sitio. Las imágenes fueron enmarcadas en rectángulos con puntas redondeadas para que así tenga un estilo más suave y sea más agradable a la vista de los lectores. Para el montaje del cómic se utilizó el programa Adobe Illustrator CC 2017 para poder colocar todos los elementos en su posición definitiva.

Para una mejor apreciación de las imágenes se tomó la decisión de dar más espacio a las fotografías de no hacer que tengan una lectura monótona ya que hay que dejar que la imagen hable por si sola expresando su mensaje, por este motivo en la diagramación del cómic es variada haciendo que las fotografías más importantes sean más grandes para una mejor apreciación de la historia.

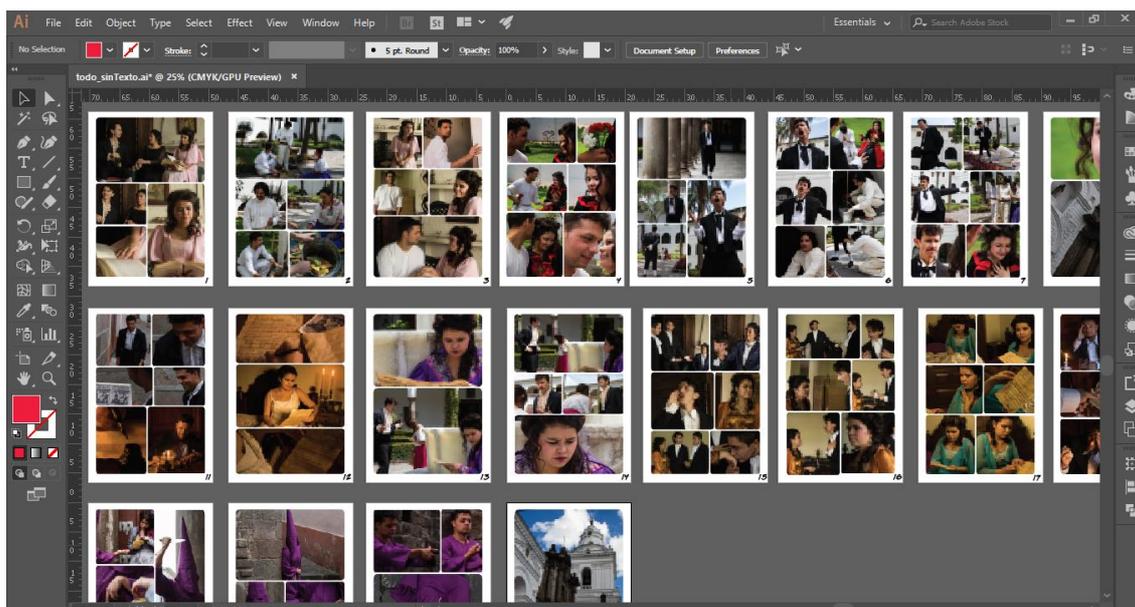


Figura 15. Ejemplo de montaje en Adobe Illustrator CC 2017.

#### 4.3.4. Montaje de textos

Para el montaje de los textos se tomó en cuenta al guion literario y se agregó varios diálogos que aportaran a un mejor entendimiento de la imagen, para la reproducción de los diálogos dentro del cómic se hizo uso de bocadillos que dependiendo su forma expresan una diferente sensación y razón comunicativa, esto le da un estilo propio al cómic.

Los bocadillos ovalados se utilizan para cuando los personajes hablan con normalidad conectado con el personaje con un rabillo en dirección al personaje.



*Figura 16.* Ejemplo de bocadillo ovalado.

Los bocadillos con forma ovalada y línea entrecortada se utilizan para cuando un personaje está susurrando o está hablando en tono bajo con el rabillo en dirección al personaje.



*Figura 17.* Ejemplo de bocadillo con línea entrecortada.

Los bocadillos con forma de nubes se utilizan cuando los personajes están pensando y van conectados hacia el personaje por una hilera de círculos que van disminuyendo su tamaño.



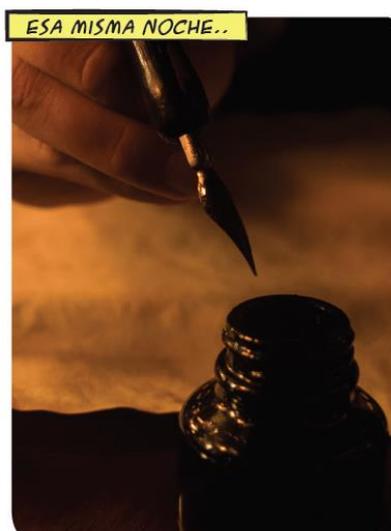
*Figura 18.* Ejemplo de bocadillo de pensamiento.

Los bocadillos con líneas rectas en forma de estrella con punta son utilizados para exclamaciones fuertes y gritos conectados al personaje del cual provienen.



*Figura 19.* Ejemplo de bocadillo en forma de estrella.

Los bocadillos con forma rectangular y de color amarillo sirven para hacer de narrador externo o de una voz en off que sirve para desplazar el tiempo y espacio según sea el caso, diferenciándose en el color para que sea llamativo y haga entender de una mejor manera la historia.



*Figura 20.* Ejemplo de bocadillo narrativo.

Otro aspecto importante dentro de la realización del cómic fue el uso de onomatopeyas que se tratan de representaciones del sonido de manera escrita que realzan la narración del cómic. Deformándose dependiendo al sonido que representan.



*Figura 21.* Ejemplo de onomatopeya.

El tipo de letra escogida para los bocadillos fue la A.C.M.E. Secret Agent ya que por sus características de cómic le da un toque propio a la imagen y aporta a la composición del cómic, por otro lado, la tipografía utilizada para las onomatopeyas fue la BadaBoom BB al tener características de cómic y al ser más ancha fue ideal para la representación de las onomatopeyas. Los textos de los bocadillos tienen un tamaño de ocho puntos y por su parte de las narraciones de 10 puntos de esta manera los textos no son demasiado grandes quitando espacio a las fotografías y siendo totalmente legibles.

#### **4.3.5. Elaboración de la portada y contraportada**

Para la elaboración de la portada y contraportada del cómic se utilizó fotografías extras tomadas en el segundo día de rodaje.

A la fotografía seleccionada, se le agregó el título del cómic, así como el año de realización del cómic, y en la contraportada se insertó el logo de la universidad y el nombre de la carrera.

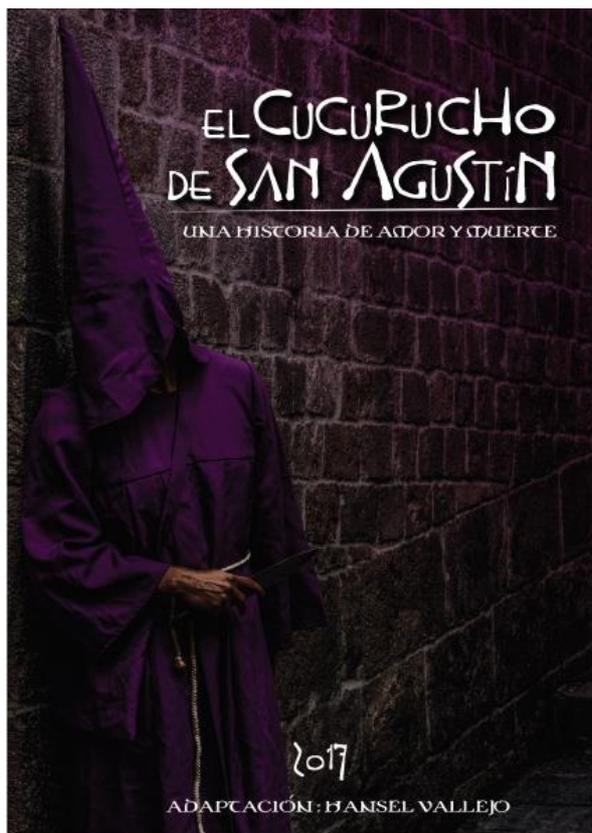


Figura 22. Portada del cómic.



Figura 23. Contraportada del cómic.

#### 4.3.6. Finalización del cómic y difusión

Una vez que todos los elementos fueron terminados, se colocaron en orden, y se revisó que todos los bocadillos tuvieran texto y sin faltas ortográficas.

Se procedió a numerar las hojas excluyendo a la portada y contraportada, Y se exportó el cómic desde Adobe Illustrator CC 2017 con el *preset* de compresión PDF/X-4:2008 que reduce el tamaño del archivo final sin perder calidad en las imágenes haciendo que sea más fácil su difusión web en las plataformas de revistas virtuales.

#### 4.4. Grupo Objetivo

El presente proyecto, se mostró a un grupo focal elegido de 14 a 18 años, se les explicó lo que era la estructuración de un cómic, e inmediatamente se les proyectó el producto a través de medios audiovisuales, en grupos reducidos de espectadores para que la leyenda fuera mejor apreciada.

Acabada la proyección se les realizó diferentes preguntas para saber si los lectores habían comprendido la leyenda y cuáles eran sus reacciones frente a ella. Las preguntas fueron las siguientes:

1. ¿De qué se trata la historia ?
2. ¿Cuál es tu personaje preferido ?
3. ¿Qué es lo que más te impacto de la historia ?
4. ¿Te gustaría tener más leyendas ecuatorianas en un formato de cómic ?
5. ¿En la actualidad aún existen diferencias entre clases sociales ?

La mayoría de las respuestas fueron positivas en cuanto a la comprensión de la historia, las imágenes fueron lo que más llamó la atención y junto a ellas las onomatopeyas que con risas y carcajadas las repetían en voz alta y con

picardía.

La parte de la historia que más les sorprendió fue el momento de la muerte de la protagonista ya que el 50% de las y los espectadores mayormente mujeres se identificó con el personaje.

## **CAPÍTULO V**

### **CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

#### **5.1. Conclusiones**

Dentro de los 5 meses de realización del cómic fotográfico, donde se aplicaron todos los conocimientos adquiridos dentro de la vida universitaria, se llegó a las siguientes conclusiones:

La realización de una adaptación en cómic de una leyenda quiteña que tiene como base las mismas estructuras y características de una producción audiovisual, refiriéndonos a la parte de planeación, coordinación y estructuración del producto a realizar, en la etapa de preproducción.

Por otra parte, la optimización del tiempo es uno de los puntos fundamentales ya que es necesario prever y organizar, de tal modo que se pueda tener varios tipos de opciones en caso de tener inconvenientes al momento de realizar el producto.

La realización de un cómic fotográfico está constituida por diferentes pilares indispensables para su creación, una de ellas, y la más importante, es la dirección de arte, ya que esta es la que definirá la calidad estética de la obra.

La elaboración de un cómic fotográfico es un buen recurso para poder contar historias desde otra perspectiva, valiéndose de grandiosos medios visuales como lo es la fotografía.

La ciudad de Quito es una ciudad que esconde una gran riqueza cultural, que aún no ha sido explorada en su totalidad y por lo tanto es necesario crear archivos audiovisuales y de otros tipos para preservar esta memoria.

## 5.2. Recomendaciones

Es necesario prever en el momento de la etapa de preproducción, los diferentes riesgos y tropiezos que puede tener la realización de un producto, y siempre poseer diferentes alternativas por cualquier eventualidad.

Igualmente, la organización precisa y detallada de los elementos a utilizar antes y después de los días de rodaje.

Destinar suficiente tiempo para la preparación de los personajes, el maquillaje y peinados que se requieran.

Para un mejor modo de edición fotográfico es conveniente capturar las fotografías en formato Raw, ya que con este formato se obtiene una calidad superior y se pueden hacer cambios en las imágenes sin tener que forzar la calidad de estas.

Los planos cerrados pueden ser de gran ayuda ya que con ellos se puede comunicar mejor la expresividad de los actores y al mismo tiempo ayuda a reducir el presupuesto del rodaje, ya que se elimina la parte de elaboración de ambientes.

Al momento de tomar las fotografías es preciso revisar bien el encuadre para no tener elementos erróneos en las imágenes y de esta manera evitar reconstruirla, es conveniente también jugar con diferentes encuadres, ángulos y planos, ya que esto facilitará la construcción de la historia.

Es importante explorar los nuevos recursos tecnológicos que día a día van apareciendo en el mundo ya que permitirá crear nuevas y novedosas producciones audiovisuales y rescatar la cultura de nuestros pueblos.

## REFERENCIAS

- Apo, L. (2014). *Leyendas ecuatorianas como recursos didácticos para desarrollar el hábito de la lectura en los niños y niñas del quinto año de educación básica del centro educativo Honduras, Provincia de Tungurahua* (Tesis de Pregrado). Universidad Técnica de Ambato, Ambato, Ecuador.
- Armijos, J. (2015). *Diseño de un cómic impreso basado en la leyenda “El Tesoro de Atahualpa” para incentivar la lectura en niños y niñas de 8 a 12 años del norte de Quito*. (Tesis de Pregrado). Instituto Tecnológico Cordillera, Quito, Ecuador.
- Barrios, D. (2007). *La molécula que revoluciona la sexualidad: Realidades y falacias*. Ciudad de México, México: Editorial Alfil, S.A. de C.V.
- Barthes, R. (1989). *La cámara lúcida*. (Joaquim Sala, trad.) Barcelona, España: Ediciones Paidós Ibérica, S. A.
- Berger, J. (2013). *Para entender la fotografía*. (Pilar Vázquez, trad.). Barcelona, España: Editorial Gustavo Gili.
- Carvajal, E. (2015). *No son cuentos* (Tesis de Pregrado). Universidad San Francisco de Quito, Quito, Ecuador.
- Chame, A. (2009). *Fotografía: los creadores de verdad o de ficción*. Universidad de Palermo Buenos Aires, Argentina.
- Chanchay, M. (2014). *Creación de una cafetería temática sobre tradiciones, juegos y leyendas quiteñas, fusionando el folklore literario y la gastronomía quiteña* (Tesis de Pregrado). Universidad de Las Américas, Quito, Ecuador.
- Chávez, S., Parra, C., y Villasmil, G. (2014). *Transculturación en la pérdida de la identidad indígena en jóvenes de los municipios Mara y Páez del Estado Zulia* (Tesis de Pregrado). Universidad Privada Dr. Rafael Bellosillo Chacín, URBE, Venezuela.
- Chiriboga, L., y Caparrini, S. (2005). *El retrato iluminado fotografía y República en el siglo XIX*. Quito, Ecuador.
- Chong, F. (2014). *Cortos y leyendas del Tintín proyecto de aplicación profesional* (Tesis de Pregrado). Universidad Casa Grande, Guayaquil, Ecuador.
- Costa, M., Gómez, D., y Izquierdo, C. (2015). *Adaptación de Leyendas Ecuatorianas mediante la técnica de motion cómic. Caso aplicado a la “Dama Tapada y el “Tin Tin”* (Artículo Proyecto de Graduación). Escuela Superior Politécnica del Litoral (ESPOL), Guayaquil, Ecuador.

- Diez, H. (7 de febrero 2009). *La fotografía y el cómic-1* [Mensaje en un blog]. Recuperado de <http://comic-historietas.blogspot.com/2009/02/la-fotografia-y-el-comic-1.html>
- Dorance, S. (2008). Cómo crear y publicar una fotonovela. Recuperado de <http://unesdoc.unesco.org/images/0018/001821/182121s.pdf>
- Envila, G. (2017). Migración y pérdida de la identidad cultural. *Cambio de Michoacán*. Recuperado de <http://www.cambiodemichoacan.com.mx/nota-n16315>.
- Freire, E. (1996). *Quito: tradiciones, leyendas y memoria*. Quito, Ecuador: Libresa.
- Freire, E., y Fernández, M. (2005). *El derecho y el revés de la memoria: Quito tradicional y legendario*. Quito, Ecuador: Fondo de Salvamiento del Patrimonio Cultural de Quito (FONSAL).
- García, A. (2002). *Aculturación y comunicación en Hispanoamérica* (Tesis de Pregrado). Universidad Rovira i Virgili, Tarragona, España.
- García, E., y Urrero, G. (7 de noviembre 2008). *Historia del cómic estadounidense (1931-1945)*. [Mensaje en un blog]. Recuperado de <http://www.thecult.es/Comic/historia-del-comic-estadounidense-1931-1945.html>
- García, J. (3 de julio 2013). Cómo colocar las viñetas en tu cómic/manga. [Mensaje en un blog]. Recuperado de <http://www.sutorimanga.com/2013/07/como-colocar-las-vinetas-en-tu.html>
- González, N. (2010). *El cómic, orígenes y evolución*. Recuperado de <http://www.eduinnova.es/ene2010/comic.pdf>
- Guerrero, A. (2006). *Leyendas y Tradiciones Quiteñas*. Recuperado de <http://www.monografias.com/trabajos36/leyendas-ecuatorianas/leyendas-ecuatorianas2.shtml>
- Jiménez, J. (12 de diciembre de 2016). *‘La grieta’: El drama de los refugiados se convierte en un cómic fotográfico*. Recuperado de <http://www.rtve.es/rtve/20161212/grieta-drama-refugiados-se-convierte-comic-fotografico/1452008.shtml>
- Konigsberg, I. (2004). *Diccionario Técnico Akal de Cine*. Madrid, España: Ediciones Akal, S.A.
- La fotografía. (23 de junio 2005). Recuperado de <https://www.textoscientificos.com/fotografia/definicion>
- Linerós, R. (s.f.). *La imagen fija: La fotografía y el cómic*. Recuperado de <http://www.contraclave.es/nntt/medios/fotocomic.pdf>
- Mejía, V. (2014). *Diseño de un cómic en 3D sobre la leyenda de la caja ronca, para revalorizar la memoria histórica de la ciudad de Quito* (Tesis de Pregrado). Universidad Técnica de Ambato, Ambato, Ecuador.

- Merino, C., y Cuenca, S. (2011). *Guía virtual para la creación de cómics multimedia; aplicado a la leyenda "Génesis Puruhá" para el 3er curso del colegio San Felipe* (Tesis de Pregrado). Escuela Superior Politécnica de Chimborazo, Riobamba, Ecuador.
- Montalvo, B., Martínez, M., y Miranda, C. (s.f.). *Fotonovela: transmedia entre el cómic y el video arte*. Recuperado de <http://riuma.uma.es/>
- Montijano, M. (11 de junio de 2006a). *Breve historia del cómic, Los orígenes*. Homines.com. Recuperado de [http://homines.com/comic/comic\\_01/index.htm](http://homines.com/comic/comic_01/index.htm)
- Montijano, M. (26 de junio de 2006b). *Breve historia del cómic, De Tarzán a la II Guerra Mundial*. Recuperado de [http://homines.com/comic/comic\\_02/index.htm](http://homines.com/comic/comic_02/index.htm)
- Montoya, V. (s.f.). *La tradición oral latinoamericana*. Recuperado de [http://www.cuatrogatos.org/docs/articulos/articulos\\_189.pdf](http://www.cuatrogatos.org/docs/articulos/articulos_189.pdf)
- Moreno, M. (30 de noviembre de 2011). *La globalización hechos que afectan a la vida de los ecuatorianos* [Mensaje en un blog]. Recuperado de [http://ecotrackers-informacion-basica.blogspot.com/2011/11/hechos-que-afectan-la-vida-de-los\\_30.html](http://ecotrackers-informacion-basica.blogspot.com/2011/11/hechos-que-afectan-la-vida-de-los_30.html)
- Moya, A. (2009). *Arte oral del Ecuador*. Quito, Ecuador: Cartografía de la Memoria.
- Munárriz, J. (1999). *La fotografía como objeto. La relación entre los aspectos de la fotografía considerada como objeto y como representación*. (Tesis de Pregrado). Universidad Complutense, Madrid, España.
- Oña, A. (21 de octubre 2017). *Trajes del Quito antiguo*. (H.V, Entrevistador).
- Poucel, P. (2004). *Del cine a la literatura: guía para la adaptación de cuento a guión de cortometraje* (Tesis de Pregrado). Universidad de las Américas Puebla, Puebla, México.
- Ramírez, E. (1982). *La leyenda como manifestación del arte popular*. *Revista del Instituto Andino de Artes Populares del Convenio Andrés Bello*, 4, 53-56. Recuperado de <http://repositorio.flacsoandes.edu.ec/>
- Rivas, O. (2017). *Imágenes de referencia trajes cucurucho*. Recuperada de <http://www.prensalibre.com/ciudades/guatemala/interactivo-catalogo-de-cucuruchos-semana-santa-guatemala>.
- Rojano, J. (19 de febrero de 2013). *Los mitos, las leyendas y su valor histórico* [Mensaje en un blog]. Recuperado de <http://expresionesj.blogspot.com/2013/02/los-mitos-las-leyendas-y-su-valor.html>
- Romero, C. (27 de febrero de 2016). *Leyendas ecuatorianas adaptadas en historietas*. [Mensaje en un Blog]. Recuperado de <https://ucsgbitacora.wordpress.com/2016/02/27/nota-2-agenda/>

- Sánchez, J. (2000). *De la literatura al cine: Teoría y análisis de la adaptación*. Barcelona, España: Paidós Comunicación.
- Santibáñez, J. (2012). El cómic en Ecuador, una historia en génesis permanente. *Revista Latinoamericana de Comunicación Chasqui*, 119, 23-42.
- Sotomayor, M. (2005). *Literatura, sociedad, Educación: Las adaptaciones literarias*. Universidad Autónoma de Madrid, Madrid, España. Recuperado de [www.oei.es/fomentolectura/literatura\\_sociedad\\_educacion\\_sotomayor.pdf](http://www.oei.es/fomentolectura/literatura_sociedad_educacion_sotomayor.pdf)
- Ubidia, A. (1983). *Cuento Popular Andino*. Recuperado de <http://www.flacsoandes.edu.ec/libros/112722-opac>
- Ubidia, A. (2007). *Cuentos, Leyendas, Mitos y Casos del Ecuador 2ª*. Ed. Quito, Ecuador: Libresa.
- Urrero, G. (7 de noviembre 2008). *Historia de los cómics en Estados Unidos (1945-2008)*. [Mensaje en un blog]. Recuperado de <http://www.thecult.es/Comic/historia-de-los-comics-en-estados-unidos-1945-2008.html>

## **ANEXOS**

## ANEXO 1

### GUION LITERARIO

Final

EXT.DÍA CIUDAD QUITO	1	*
Se observa a Quito desde sus afueras, poco a poco se ve la ciudad, hasta llegar a la puerta de una casa antigua.		
NARRADOR		
El Quito colonial, fue la residencia de una familia aristocrática de apellido Moncada.		*
NARRADOR		
El Quito colonial, fue la residencia de una familia aristocrática de apellido Moncada.		
INT.DÍA SALA	2	*
LORENZO(48)está en su silla sentado, a su lado, se encuentra María(42)observando a su esposo.		
NARRADOR		
Don Lorenzo de Moncada y Doña María de Peñaflores.		
MAGDALENA(15)sentada leyendo un libro cerca de sus padres. Sonríe y cambia de pagina.		
NARRADOR		
Ellos tenían una hija de nombre Magdalena, una señorita muy linda que robaba suspiros a los muchachos.		
EXT.DÍA PATIO	3	*
JERÓNIMO (45)limpia con una escoba el pasillo del patio, mientras JOSEFA(40) recoge la basura en una bolsa, ayudada por su hijo PEDRO(23).		
NARRADOR		
En esa casa también vivía Jerónimo de Esparza y su esposa Josefa Piñera junto a su hijo Pedro, Ellos trabajaban como criados para la familia Moncada.		
INT.DÍA SALA	4	*
Pedro entra a la sala buscando a Magdalena quien le espera sentada en un sillón, Magdalena sonríe al ver a Pedro. Se ve a Pedro y Magdalena viéndose frente a frente y sonrientes.		
NARRADOR		
En esa humilde morada, existía un secreto. Magdalena y Pedro mantenían un amorío a escondidas de sus padres.		

Final

2.

EXT. DÍA PATIO

5 \*

Pedro y Magdalena se encuentran en el patio, sentados frente a frente. Pedro le ofrece una flor a Magdalena y ella le acepta sonrojada. Pedro le susurra piropos a Magdalena.

PEDRO

Mi bella Magdalena, ojitos de capuli, cuando tu me miras siento que tu amor es para mi.

MAGDALENA

Soy tan feliz de tener tu compañía.

Pedro y Magdalena sonríen y se dan caricias, embobados uno del otro.

EXT. DÍA PASILLO

6 \*

Lorenzo camina por el pasillo hacia el patio buscando a Magdalena.

LORENZO

Magdalena, debe estar por aquí.

EXT. DÍA PATIO

7 \*

Lorenzo llega al patio y observa a Magdalena y a Pedro en el patio tomándose de la mano. Lorenzo se llena de rabia y echa unos gritos al aire.

LORENZO

¡Magdalena! ¡Qué crees que estas haciendo!

Magdalena y Pedro se quedan petrificados al observar que Lorenzo padre de Magdalena, los descubre.

LORENZO

¡Magdalena esto es inaceptable!, has deshonrado a tu familia !;Te prohíbo que lo vuelvas a ver!

Jerónimo al escuchar los gritos de Lorenzo, sale en defensa de su hijo arrojándose ante su patrón.

JERÓNIMO

¡Patrón perdone la imprudencia de mi hijo!

LORENZO

¡Esto es imperdonable!, se ha deshonrado a mi familia ;En este mismo momento se van de mi casa!

Final

3.

Lorenzo enfurecido despide a Jerónimo y su familia de su casa y hace un gesto fuerte y seco señalando la puerta de salida. \*

EXT.DÍA PUERTA DE LA CASA 8 \*

Jerónimo y su familia se van de la casa cabizbajos y con una expresión triste en sus rostros. \*

INT.DÍA IGLESIA 9 \*

NARRADOR

Los enamorados se encontraban escondidas en el convento de San Agustín cada mañana después de que el padre de Magdalena saliera al trabajo. \*

En la iglesia de San Agustín se ve a Magdalena con el rostro tapado con un velo, junto a Pedro en una banca. \*

MAGDALENA

No podemos seguir haciendo esto, mi padre nos puede descubrir.

PEDRO

Maldigo la hora en que nuestra clase social nos separo.

Pedro y Magdalena toman caminos diferentes al abandonar el convento.

EXT.DÍA CALLE 10 \*

NARRADOR

Varios días después, Pedro deambulaba por las calles de Quito. \*

Pedro caminando con la mirada hacia el suelo, observa un afiche de una expedición al Oriente en busca de oro y riquezas. \*

PEDRO

¡Eso es! ¡Regresare con riquezas y pediré la mano de Magdalena! \*

INT.NOCHE CUARTO DE PEDRO 11

Pedro contento escribe una carta para Magdalena, ella entusiasmada lee la carta.

CONTINUED: Final 4.

NARRADOR

La carta habla sobre el viaje y las promesas de regresar con riquezas y fortuna de Pedro.

INT.DÍA PATIO 12 \*

NARRADOR

Magdalena todos los días buscaba información acerca de la expedición al oriente, pero nunca encontraba ninguna noticia.

Magdalena buscando información en el periodico, preocupada.

NARRADOR

Un día, se corrió el rumor de que la expedición había fallado y todos habían fallecido.

Magdalena, sentada en el patio leyendo un libro. Lorenzo llega al patio y habla con un sirviente. \*

LORENZO

¿Que noticias tienes para mí hoy? \*

SIRVIENTE

¡Patrón! Se dice en las calles de Quito que nadie sobrevivió a la expedición al Oriente. \*

Magdalena al escuchar lo sucedido, se queda petrificada sin poder moverse. \*

INT.DÍA CASA ANTIGUA 13 \*

NARRADOR

Meses después Magdalena se ve obligada a contraer matrimonio con un joven recién llegado.

Lorenzo llega a la casa con JOSÉ(25) y lo presenta a su familia y busca a Magdalena. \*

LORENZO

¡Magdalena! ¿Dónde estas? ¡Ven aquí quiero que conozcas a alguien! \*

Magdalena se acerca al llamado de su padre.

LORENZO

¡He aquí mi bella hija! \*

CONTINUED: Final 5.

JOSÉ

¡Si que es hermosa! José de León  
para servirle mi bella dama.

José toma la mano de Magdalena y la besa. Magdalena mira confundida a su padre.

LORENZO

Hija hemos encontrado un partido  
conveniente para ti, se trata de  
un poderoso hacendado, un  
potentado.

Magdalena enojada discute con su padre.

MAGDALENA

¡Padre no me puedes hacer esto!  
¡Yo no amo a este hombre!

LORENZO

¡No hay marcha atrás Magdalena!  
¡Todo ya esta planeado!

MAGDALENA

¡Pero padre esto no es justo!

Magdalena enojada con su padre corre hasta su habitación.

NARRADOR

Pasaron los días y Magdalena no  
tuvo mas remedio que aceptar la  
decisión de su padre.

Magdalena sale de su habitación y decide hablar con su padre.

MAGDALENA

Esta bien padre lo haré, me  
casare, pero no pidas que lo ame.

INT.DIA CASA ANTIGUA

13A

Magdalena en su casa haciendo preparativos para la boda,  
una criada le entrega una esquela, Magdalena la abre y la  
lee.

NARRADOR

En la víspera del casamiento  
Magdalena recibió un esquela que  
decía: Señora y mi dueña: Sé que  
estas próxima a contraer  
matrimonio. Me creías muerto y  
aun vivo para adorarte.  
¿Consentirías en que te vea esta  
noche? Tu amor Pedro.

CONTINUED: Final 6.

Magdalena al leer inmediatamente, con una expresión triste le responde con una carta. \*

NARRADOR

Magdalena con el alma destrozada, y sin ánimos de armar escandalos ni de perder su honor le responde diciendo: Como sabes estoy próxima a casarme, ya no me pertenezco, tu mismo lo quisiste así al hacerme creer que habías muerto, mi honor me prohíbe hablarte. Olvidame, Adiós. \*

Pedro lee la carta, enojado la bota en el suelo. \*

EXT.DÍA IGLESIA 14 \*

NARRADOR

En la antigua ciudad de Quito era tradición días antes de la boda que la novia entregara limosna a los mas necesitados. \*

Magdalena se encuentra fuera del convento con una bolsita llena de monedas, varias personas hacen cola para recibir limosna. \*

NARRADOR

Muchas de las personas que pedían limosna eran personas de familias nobles y adineradas que habían sido desheredados, y se disfrazaban por vergüenza a ser vistos. \*

Las personas están disfrazados de cucuruchos , con mascararas y demás tapando su rostro.Un mendigo se acerca a Magdalena y le extiende sus manos. \*

MENDIGO

¡Una caridad mi bella damita!

MAGDALENA

Aquí tiene buen hombre, siga un buen camino. \*

Un cucurucho con las manos escondidas se acerca a Magdalena, ella saca una moneda de su bolso. El cucurucho saca de su manga un puñal, decidido a clavárselo. Magdalena asustada grita. \*

CUCURUCHO

¡Serás mía o de la muerte!

El cucurucho clava el puñal a Magdalena y huye del lugar. Magdalena queda postrada en el suelo, muerta. \*

Final

7.

EXT. TARDE CALLE

15

El cucurucho lejos de la escena del crimen ansioso se quita la capucha de cucurucho mostrando a Pedro con un rostro triste.

PEDRO

!Porque lo hice; ¡Yo la amaba! Te seguiré hasta la muerte Magdalena.

Pedro desesperado toma el puñal aun ensangrentado y se lo clava terminando así con su vida.

NARRADOR

Han pasado muchos años de eso y Quito sigue siendo una ciudad donde los estratos sociales se superponen, estableciendo contrastes violentos e irreconciliables. Es así que una relación amorosa entre "desiguales" es prácticamente imposible.

## ANEXO 2 DESGLOCE DE GUIÓN

TITULO: El Cucurucho de San Agustín

Escena #:1  
Página de Guión:1

Hoja de desglose

Fecha:  
Página de desglose #1  
Int/Ext:EXT  
Día/Noche:DÍA

Descripción de la escena: SE OBSERVA LA CIUDAD DE QUITO.

Set: MIRADOR.

Locación: MIRADOR.

Secuencia: ESCENA 1

Día de Guión: DÍA 1

ELENCO	VESTUARIO	UTILERÍA
EXTRAS	MAQUILLAJE	FOTOGRAFÍA TRÍPODE LENTE
AMBIENTACIÓN ENTRADA DE CASA ANTIGUA.		EFFECTOS ESPECIALES
MISCELÁNEOS	NOTAS DESDE EL MIRADOR DEBE OBSERVARSE LA MAYOR PARTE DE LA CIUDAD, PROBAR CON VARIOS LENTES.	

## TITULO: El Cucurucho de San Agustín

Escena #:2  
Página de Guión:1

## Hoja de desglose

Fecha:  
Página de desglose #2  
Int/Ext:INT  
Día/Noche:DÍA

Descripción de la escena: SE OBSERVA A LA FAMILIA MONCADA.

Set: CASA ANTIGUA.

Locación: SALA CASA ANTIGUA.

Secuencia: ESCENA 2

Día de Guión: DÍA 1

<p>ELENCO 1.LORENZO 2.MARÍA 3.MAGDALENA</p>	<p>VESTUARIO-PEINADO 1.CHAQUETA NEGRA, PANTALÓN NEGRO, CAMISA BLANCA--CABELLO HACIA UN LADO. 2.VESTIDO,BLUSA, CHAL NEGRO--CABELLO RECOGIDO. 3.VESTIDO,BLUSA--CHURROS HACIA ATRAS.</p>	<p>UTILERÍA BASTÓN,LIBROS ANTIGUOS PASTA DURA,SILLA ANTIGUA, MESA DE ESTAR, JARRÓN.</p>
<p>EXTRAS</p>	<p>MAQUILLAJE RETOQUES, BASE PARA TODOS LOS PERSONAJES.</p>	<p>FOTOGRAFÍA TRÍPODE LENSES</p>
<p>AMBIENTACIÓN SALA DE ESTAR CON UNO O VARIOS CUADROS, UNA MESA CENTRAL ADORNADA CON UN JARRÓN.</p>		<p>EFFECTOS ESPECIALES</p>
<p>MISCELÁNEOS ELEMENTOS DE MAQUILLAJE, PLANCHA Y RULEROS PARA PEINADOS,INVISIBLES.</p>	<p>NOTAS TOMAR EN CUENTA EL TIEMPO DE REALIZACIÓN DE LOS PEINADOS.</p>	

## TITULO: El Cucurucho de San Agustín

Escena #:3  
 Página de Guión:1

## Hoja de desglose

Fecha:  
 Página de desglose #3  
 Int/Ext:EXT  
 Día/Noche:DÍA

Descripción de la escena: SE OBSERVA A LOS CRIADOS DE LA FAMILIA MONCADA.

Set: CASA ANTIGUA.

Locación: PATIO ANTIGUO.

Secuencia: ESCENA 3

Día de Guión: DÍA 1

<p>ELENCO          1. JERÓNIMO          2. JOSEFA          3. PEDRO</p>	<p>VESTUARIO-PEINADO          1. CAMISA, PANTALÓN--PEINADO HACIA ATRÁS.          2. FALDA, BLUSA--CABELLO RECOGIDO.          3. CAMISA, PANTALÓN--DESPEINADO.</p>	<p>UTILERÍA          ESCOBA DE PAJA, BOLSA, BASURA, BANCO.</p>
<p>EXTRAS</p>	<p>MAQUILLAJE          RETOQUES, BASE PARA TODOS LOS PERSONAJES.</p>	<p>FOTOGRAFÍA          TRÍPODE          LENTES</p>
<p>AMBIENTACIÓN          PASILLO CON MACETAS DE SER NECESARIO.</p>		<p>EFFECTOS ESPECIALES</p>
<p>MISCELÁNEOS          LIGAS PARA RECOGER EL CABELLO .</p>	<p>NOTAS          TOMAR EN CUENTA EL TIEMPO DE REALIZACIÓN DE LOS PEINADOS.</p>	

## TITULO: El Cucurucho de San Agustín

Escena #:4  
 Página de Guión:1

## Hoja de desglose

Fecha:  
 Página de desglose #4  
 Int/Ext:INT  
 Día/Noche:DIA

Descripción de la escena: PEDRO Y MAGDALENA SE ENCUENTRAN EN LA SALA.

Set: CASA ANTIGUA.

Locación: SALA CASA ANTIGUA.

Secuencia: ESCENA 4

Día de Guión: DIA 1

<p>ELENCO          1. PEDRO          2. MAGDALENA</p>	<p>VESTUARIO--PEINADO          1. CAMISA, PANTALÓN--          DESPEINADO.          2. VESTIDO, BLUSA--CHU-          ROS HACIA ATRAS.</p>	<p>UTILERIA          LIBROS ANTIGUOS PASTA          DURA, SILLA ANTIGUA,          MESA DE ESTAR, JARRÓN,          SILLÓN.</p>
<p>EXTRAS</p>	<p>MAQUILLAJE          RETOQUES, BASE PARA          TODOS LOS PERSONAJES.</p>	<p>FOTOGRAFÍA          TRÍPODE          LENTES          LUCES LED</p>
<p>AMBIENTACIÓN          SALA DE ESTAR CON UNO O VARIOS CUADROS, UNA          MESA CENTRAL ADORNADA CON UN JARRÓN.</p>		<p>EFFECTOS ESPECIALES</p>
<p>MISCELÁNEOS</p>	<p>NOTAS</p>	

## TITULO: El Cucurucho de San Agustín

Escena #:5  
Página de Guión:2

## Hoja de desglose

Fecha:  
Página de desglose #5  
Int/Ext:EXT  
Día/Noche:DÍA

Descripción de la escena: PEDRO Y MAGDALENA FELICES EN EL PATIO.

Set: CASA ANTIGUA.

Locación: PATIO ANTIGUO.

Secuencia: ESCENA 5

Día de Guión: DÍA 2

<p>ELENCO 1. PEDRO 2. MAGDALENA</p>	<p>VESTUARIO-PEINADO 1. CAMISA, PANTALÓN-- DESPEINADO. 2. FALDA, BLUSA--CABELLO RECOGIDO.</p>	<p>UTILERIA FLOR, LIBRO ANTIGUO, BANCO.</p>
<p>EXTRAS</p>	<p>MAQUILLAJE RETOQUES, BASE PARA TODOS LOS PERSONAJES.</p>	<p>FOTOGRAFÍA TRÍPODE LENTE REBOTADOR</p>
<p>AMBIENTACIÓN PATIO CENTRAL UBICAR ADECUADAMENTE LA BANCA.</p>		<p>EFFECTOS ESPECIALES</p>
<p>MISCELÁNEOS GIRASOL, O FLOR VISTO- SA.</p>	<p>NOTAS COLOCAR BANCO EN LUGAR ADECUADO, O ADAPTARSE A LA LOCACIÓN.</p>	

## TITULO: El Cucurucho de San Agustín

Escena #:6  
 Página de Guión:2

## Hoja de desglose

Fecha:  
 Página de desglose #6  
 Int/Ext:EXT  
 Día/Noche:DÍA

Descripción de la escena: LORENZO CAMINA POR EL PASILLO.

Set: CASA ANTIGUA.

Locación: PASILLO.

Secuencia: ESCENA 6

Día de Guión: DÍA 2

<p>ELENCO          1. LORENZO</p>	<p>VESTUARIO--PEINADO          1. CAMISA, CHALECO, PANTALÓN-- PEINADO HACÍA ATRÁS.</p>	<p>UTILERÍA          BASTÓN, CUADRO.</p>
<p>EXTRAS</p>	<p>MAQUILLAJE          RETOQUES, BASE PARA TODOS LOS PERSONAJES.</p>	<p>FOTOGRAFÍA          TRÍPODE          LENTES          LUZ LED</p>
<p>AMBIENTACIÓN          PASILLO CON UN CUADRO.</p>		<p>EFFECTOS ESPECIALES</p>
<p>MISCELÁNEOS</p>	<p>NOTAS          ADAPTARSE A LA LOCACIÓN.</p>	

## TITULO: El Cucurucho de San Agustín

Escena #:7  
 Página de Guión:2,3

## Hoja de desglose

Fecha:  
 Página de desglose #7  
 Int/Ext:EXT  
 Día/Noche:DÍA

Descripción de la escena: LORENZO SORPRENDÉ A PEDRO Y MAGDALENA EN EL PATIO.

Set: CASA ANTIGUA.

Locación: PATIO ANTIGUO.

Secuencia: ESCENA 7

Día de Guión: DÍA 2

<p>ELENCO          1. PEDRO          2. MAGDALENA          3. LORENZO          4. JERÓNIMO          5. JOSEFA</p>	<p>VESTUARIO-PEINADO          1. CAMISA, PANTALÓN--          DESPEINADO.          2. FALDA, BLUSA--CABELLO          RECOGIDO.          3. CAMISA, CHALECO, PAN-          TALÓN-- PEINADO HACÍA          ATRÁS.          4. CAMISA, PANTALÓN--          DESPEINADO.          5. FALDA, BLUSA-- TRAPO          EN CABEZA.</p>	<p>UTILERÍA          FLOR, LIBRO ANTIGUO,          BANCO, BASTÓN, BOLSA DE          ROPA, PALO.</p>
<p>EXTRAS</p>	<p>MAQUILLAJE          RETOQUES, BASE PARA          TODOS LOS PERSONAJES.</p>	<p>FOTOGRAFÍA          TRÍPODE          LENTES          REBOTADOR          LUZ LED</p>
<p>AMBIENTACIÓN          PATIO CENTRAL UBICAR ADECUADAMENTE LA BANCA.</p>		<p>EFFECTOS ESPECIALES</p>
<p>MISCELÁNEOS          GIRASOL, O FLOR VISTO-          SA.</p>	<p>NOTAS          COLOCAR BANCO EN LUGAR ADECUADO, O ADAPTARSE A          LA LOCACIÓN.</p>	

## TITULO: El Cucurucho de San Agustín

Escena #:8  
 Página de Guión:3

## Hoja de desglose

Fecha:  
 Página de desglose #8  
 Int/Ext:EXT  
 Día/Noche:DÍA

Descripción de la escena: JERÓNIMO Y SU FAMILIA SE VAN DE LA CASA.

Set: CASA ANTIGUA.

Locación: ENTRADA DE LA CASA.

Secuencia: ESCENA 8

Día de Guión: DÍA 2

<p>ELENCO          1. PEDRO          2. JERÓNIMO          3. JOSEFA</p>	<p>VESTUARIO-PEINADO          1. CAMISA, PANTALÓN--          DESPEINADO.          2. CAMISA, PANTALÓN--          DESPEINADO.          3. FALDA, BLUSA-- TRAPO          EN CABEZA.</p>	<p>UTILERÍA          BOLSA DE ROPA, PALO.</p>
<p>EXTRAS</p>	<p>MAQUILLAJE          RETOQUES, BASE PARA          TODOS LOS PERSONAJES.</p>	<p>FOTOGRAFÍA          TRÍPODE          LENTES          REBOTADOR          LUZ LED</p>
<p>AMBIENTACIÓN          ENTRADA DE CASA.</p>		<p>EFFECTOS ESPECIALES</p>
<p>MISCELÁNEOS</p>	<p>NOTAS          ADAPTARSE A LA LOCACIÓN.</p>	

## TITULO: El Cucurucho de San Agustín

Escena #:9  
 Página de Guión:3

## Hoja de desglose

Fecha:  
 Página de desglose #9  
 Int/Ext:INT  
 Día/Noche:DÍA

Descripción de la escena: PEDRO Y MAGDALENA SE ENCUENTRAN EN LA IGLESIA.

Set: IGLESIA.

Locación: IGLESIA.

Secuencia: ESCENA 9

Día de Guión: DÍA 3

<p>ELENCO          1. PEDRO          2. MAGDALENA</p>	<p>VESTUARIO-PEINADO          1. CAMISA, CHAQUETA, PANTALÓN-- PEINADO HACÍA UN LADO.          2. FALDA, BLUSA--CABELLO RECOGIDO, VELO EN LA CABEZA.</p>	<p>UTILERÍA          ROSARIO.</p>
<p>EXTRAS</p>	<p>MAQUILLAJE          RETOQUES, BASE PARA TODOS LOS PERSONAJES.</p>	<p>FOTOGRAFÍA          TRÍPODE          LENTES          REBOTADOR          LUZ LED</p>
<p>AMBIENTACIÓN          IGLESIA CON BANCAS.</p>		<p>EFFECTOS ESPECIALES</p>
<p>MISCELÁNEOS</p>	<p>NOTAS          ADAPTARSE A LA LOCACIÓN.</p>	

## TITULO: El Cucurucho de San Agustín

Escena #:10  
 Página de Guión:3

## Hoja de desglose

Fecha:  
 Página de desglose #10  
 Int/Ext:EXT  
 Día/Noche:DÍA

Descripción de la escena: PEDRO ENCUENTRA UN AFICHE.

Set: CALLE.

Locación: CALLE CON PASILLO.

Secuencia: ESCENA 10

Día de Guión: DÍA 4

<p>ELENCO          1. PEDRO</p>	<p>VESTUARIO-PEINADO          1. CAMISA, PANTALÓN--          DESPEINADO.</p>	<p>UTILERÍA          AFICHE DE EXPEDICIÓN.</p>
<p>EXTRAS</p>	<p>MAQUILLAJE          RETOQUES, BASE PARA          TODOS LOS PERSONAJES.</p>	<p>FOTOGRAFÍA          TRÍPODE          LENTES          REBOTADOR          LUZ LED</p>
<p>AMBIENTACIÓN</p>		<p>EFFECTOS ESPECIALES</p>
<p>MISCELÁNEOS          PAPEL PERIÓDICO.</p>	<p>NOTAS          REALIZAR EL AFICHE DE LA EXPEDICIÓN.</p>	

## TITULO: El Cucurucho de San Agustín

Escena #:11  
 Página de Guión:3,4

## Hoja de desglose

Fecha:  
 Página de desglose #11  
 Int/Ext:INT  
 Día/Noche:NOCHE

Descripción de la escena: PEDRO LE ESCRIBE UNA CARTA A MAGDALENA.

Set: CASA ANTIGUA.

Locación: CUARTO.

Secuencia: ESCENA 11

Día de Guión: DÍA 4

<p>ELENCO          1. PEDRO          2. MAGDALENA</p>	<p>VESTUARIO-PEINADO          1. CAMISA, PANTALÓN--          DESPEINADO.          2. BATA--CABELLO REC-          OGIDO.</p>	<p>UTILERÍA          CANDELABRO, VELAS, TINT-          ERO, PLUMA, MESA, SIL-          LA, CARTA, PAPEL.</p>
<p>EXTRAS</p>	<p>MAQUILLAJE          RETOQUES, BASE PARA          TODOS LOS PERSONAJES.</p>	<p>FOTOGRAFÍA          TRÍPODE          LENTES          REBOTADOR          LUZ LED</p>
<p>AMBIENTACIÓN          MESA CON VARIOS PAPELES CERCA DE UN TINTEO.</p>		<p>EFFECTOS ESPECIALES</p>
<p>MISCELÁNEOS          TINTA PARA EL TINTEO.</p>	<p>NOTAS          ESCRIBIR CARTA CON LETRA MANUSCRITA.</p>	

## TITULO: El Cucurucho de San Agustín

Escena #:12  
Página de Guión:4

## Hoja de desglose

Fecha:  
Página de desglose #12  
Int/Ext:INT  
Día/Noche:DÍA

Descripción de la escena: MAGDALENA SE ENTERA DE LO SUCEDIDO EN LA EXPEDICIÓN.

Set: CASA ANTIGUA.

Locación: CUARTO.

Secuencia: ESCENA 12

Día de Guión: DÍA 5

<p>ELENCO 1. MAGDALENA 2. LORENZO</p>	<p>VESTUARIO-PEINADO 1. BATA--CABELLO REC- OGIDO. 2. CHAQUETA, PAN- TALÓN--PEINADO HACÍA ATRÁS. 3. CAMISA, PAN- TALÓN--DESPEINADO.</p>	<p>UTILERÍA PERIÓDICO, LIBROS, ME- SA, CUADROS, CANDELA- BRO, VELA, ESCOBA DE PAJA.</p>
<p>EXTRAS 3. SIRVIENTE</p>	<p>MAQUILLAJE RETOQUES, BASE PARA TODOS LOS PERSONAJES.</p>	<p>FOTOGRAFÍA TRÍPODE LENTE REBOTADOR LUZ LED</p>
<p>AMBIENTACIÓN CUARTO ORDENADO CON ELEMENTOS ANTIGUOS.</p>		<p>EFFECTOS ESPECIALES</p>
<p>MISCELÁNEOS</p>	<p>NOTAS HACER UNA PÁGINA DEL PERIÓDICO.</p>	

## TITULO: El Cucurucho de San Agustín

Escena #:13  
 Página de Guión:4,5

## Hoja de desglose

Fecha:  
 Página de desglose #13  
 Int/Ext:INT  
 Día/Noche:DÍA

Descripción de la escena: MAGDALENA ES OBLIGADA A CASARSE.

Set: CASA ANTIGUA.

Locación: SALA.

Secuencia: ESCENA 13

Día de Guión: DÍA 6

<p>ELENCO          1. MAGDALENA          2. LORENZO          3. JOSÉ</p>	<p>VESTUARIO-PEINADO          1. VESTIDO, BLUSA--CABELLO RECOGIDO, CHUROS.          2. CHAQUETA, PANTALÓN--PEINADO HACÍA ATRÁS.          3. CHAQUETA, CAMISA, PANTALÓN--PEINADO HACÍA ATRÁS.</p>	<p>UTILERÍA          BASTÓN, LIBROS ANTIGUOS          PASTA DURA, SILLA ANTIGUA, MESA DE ESTAR, JARRÓN, SILLÓN, RELOJ DE BOLSILLO.</p>
<p>EXTRAS</p>	<p>MAQUILLAJE          RETOQUES, BASE PARA TODOS LOS PERSONAJES.</p>	<p>FOTOGRAFÍA          TRÍPODE          LENTES          REBOTADOR          LUZ LED</p>
<p>AMBIENTACIÓN          SALA CON ELEMENTOS DECORATIVOS COMO CUADROS Y ADORNOS VARIOS.</p>		<p>EFFECTOS ESPECIALES</p>
<p>MISCELÁNEOS</p>	<p>NOTAS          HACER UNA PÁGINA DEL PERIÓDICO.</p>	

## TITULO: El Cucurucho de San Agustín

Escena #:14  
 Página de Guión:5,6

## Hoja de desglose

Fecha:  
 Página de desglose #14  
 Int/Ext:EXT  
 Día/Noche:DÍA

Descripción de la escena: MAGDALENA DA LIMOSNA FUERA DE LA IGLESIA.

Set: IGLESIA.

Locación: ENTRADA DE LA IGLESIA.

Secuencia: ESCENA 14

Día de Guión: DÍA 7

<p>ELENCO          1. MAGDALENA          2. CUCURUCHO</p>	<p>VESTUARIO-PEINADO          1. VESTIDO, BLUSA--CABELLO RECOGIDO, CHUROS, DIADEMA.          2. TRAJE DE CUCURUCHO.          3. CAMISA, PANTALÓN--DESPEINADO.          4. BATA--MÁSCARA.          5. CHAQUETA, CAMISA, PANTALÓN--MÁSCARA.</p>	<p>UTILERÍA          BOLSO, MONEDAS, BOLSAS DE TELA, PUÑAL, MÁSCARAS, BASTÓN.</p>
<p>EXTRAS          3. MENDIGO          4. PERSONA DISFRAZADA          5. PERSONA DISFRAZADA</p>	<p>MAQUILLAJE          RETOQUES, BASE PARA TODOS LOS PERSONAJES.          SANGRE PARA MAGDALENA.</p>	<p>FOTOGRAFÍA          TRÍPODE          LENTES          REBOTADOR          LUZ LED</p>
<p>AMBIENTACIÓN          ENTRADA DEL CONVENTO.</p>		<p>EFFECTOS ESPECIALES          SANGRE</p>
<p>MISCELÁNEOS          MANGO DE PUÑAL SIN FILO.</p>	<p>NOTAS          BLUSA EXTRA MANCHADA DE SANGRE.          FABRICAR SANGRE FALSA.</p>	

## TITULO: El Cucurucho de San Agustín

Escena #:15  
 Página de Guión:6

## Hoja de desglose

Fecha:  
 Página de desglose #15  
 Int/Ext:EXT  
 Día/Noche:DÍA

Descripción de la escena: PEDRO SE SUICIDA.

Set: CALLE.

Locación: CALLE.

Secuencia: ESCENA 15

Día de Guión: DÍA 7

<p>ELENCO          1. PEDRO</p>	<p>VESTUARIO-PEINADO          1. TRAJE DE CU-          CURUCHO--DESPEINADO.</p>	<p>UTILERÍA          PUÑAL.</p>
<p>EXTRAS</p>	<p>MAQUILLAJE          RETOQUES, BASE PARA          TODOS LOS PERSONAJES.</p>	<p>FOTOGRAFÍA          TRÍPODE          LENTES          REBOTADOR          LUZ LED</p>
<p>AMBIENTACIÓN          CALLE DESOLADA.</p>		<p>EFFECTOS ESPECIALES</p>
<p>MISCELÁNEOS</p>	<p>NOTAS          PUÑAL ENSANGRENTADO.          FABRICAR SANGRE FALSA.</p>	

**ANEXO 3**  
**GUION TÉCNICO**  
**GUION TÉCNICO**  
**El Cucurucho de San Agustín**

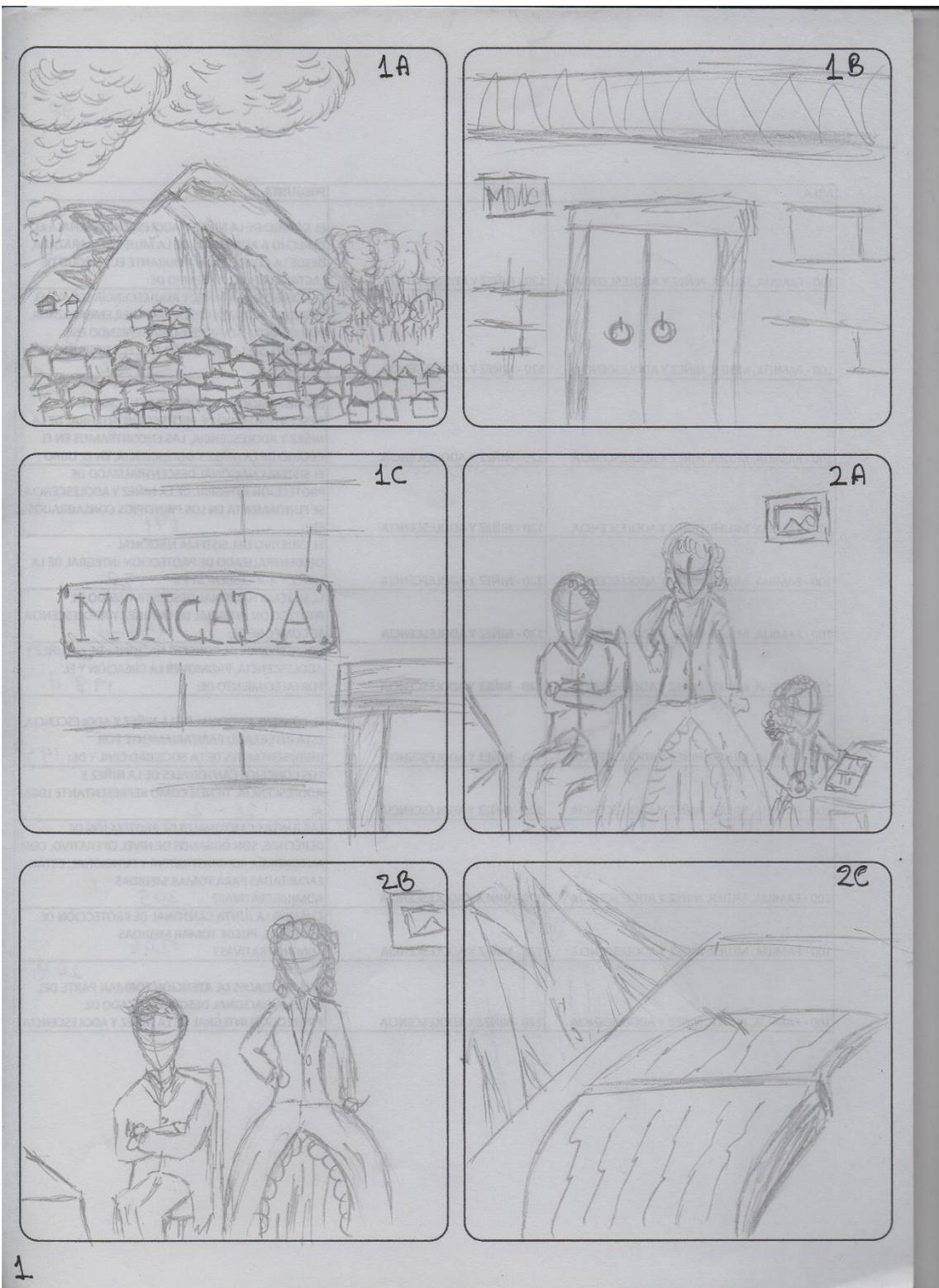
ESC	PLANO	VALOR DE PLANO	DESCRIPCIÓN	NOTA
1	A	GRAN GENERAL	SE MUESTRA LA CIUDAD DE QUITO.	
1	B	GENERAL	CASA ANTIGUA.	
1	C	DETALLE	NOMBRE DE LA FAMILIA EN LA CASA.	
2	A	AMERICANO	SE VE A LORENZO SENTADO JUNTO A SU ESPOSA.	
2	B	GENERAL	SE VE A MAGDALENA JUNTO A SUS PADRES.	
2	C	DETALLE	SE VE EL LIBRO QUE LEE MAGDALENA.	
2	D	PRIMER PLANO	MAGDALENA CAMBIA DE PÁGINA.	
3	A	GENERAL	SE VE EL PATIO Y A LOS CRIADOS.	
3	B	AMERICANO	SE VE A JERÓNIMO BARRIENDO.	
3	C	AMERICANO	PEDRO AYUDA A JOSEFA LIMPIANDO.	
3	D	PRIMER PLANO	PEDRO RECOGIENDO BASURA.	
4	A	PLANO MEDIO	PEDRO ENTRANDO POR UNA PUERTA.	¾ PERSONAJE
4	B	PLANO MEDIO	MAGDALENA SENTADA ESPERANDO EN EL SILLÓN.	
4	C	AMERICANO	MAGDALENA VE A PEDRO ENTRAR.	REFERENCIA HOMBRO MAGDALENA.
4	D	PRIMER PLANO	MAGDALENA SONRIENDO.	
4	E	PLANO MEDIO	PEDRO Y MAGDALENA VIENDO FELICES DE FRENTE.	LATERAL A LOS DOS
5	A	PLANO GENERAL	PEDRO Y MAGDALENA SE ENCUENTRAN EN EL PATIO.	TOMADOS DE LA MANO.
5	B	PLANO MEDIO	PEDRO Y MAGDALENA FRENTE A FRENTE.	LATERAL.
5	C	PLANO DETALLE	PEDRO OFRECE UNA FLOR.	
5	D	PRIMER PLANO	MAGDALENA SONRIE SONROJADA.	
5	E	PLANO MEDIO	PEDRO LE DICE UN PIROPO A MAGDALENA.	HOMBRO DE REFERENCIA
5	F	PLANO MEDIO	MAGDALENA LE RESPONDE.	HOMBRO DE REFERENCIA
6	A	PLANO MEDIO	LORENZO CAMINANDO.	LATERAL
6	B	PLANO MEDIO	LORENZO CAMINANDO POR EL PASILLO.	¾ PERSONAJE CONTRAPICADO
7	A	PLANO GENERAL	LORENZO VE A MAGDALENA TOMANDO LAS MANOS DE PEDRO.	ESPALDA LORENZO
7	B	PLANO MEDIO	LORENZO ENOJADO,GRITA	

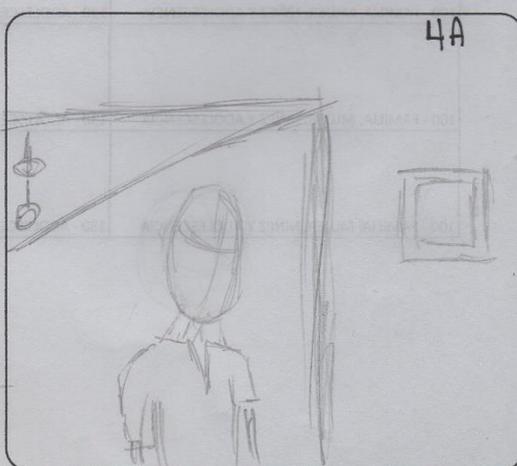
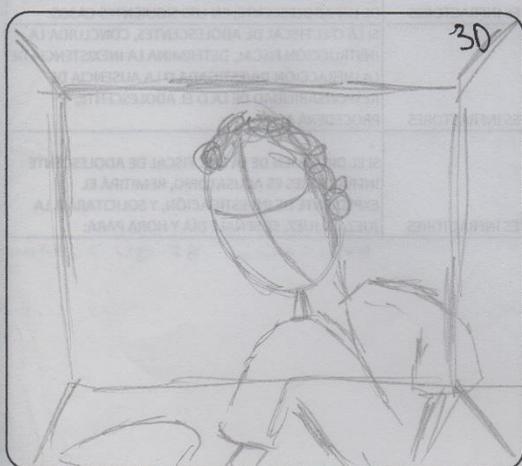
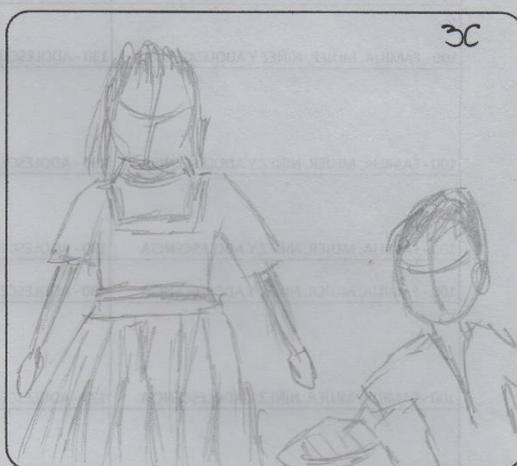
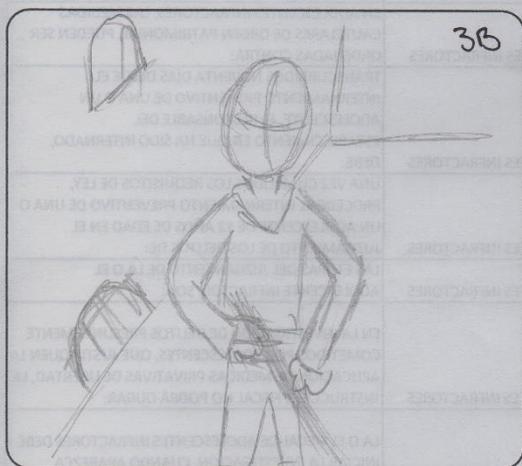
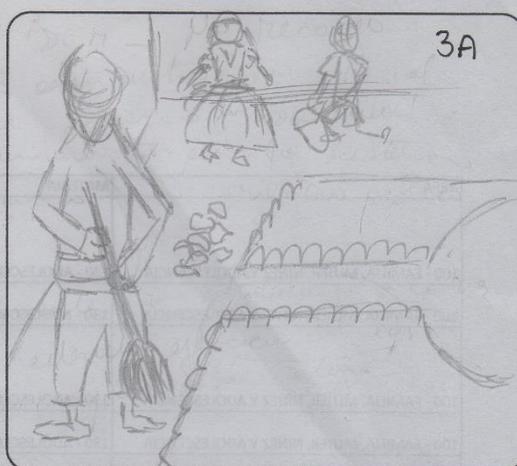
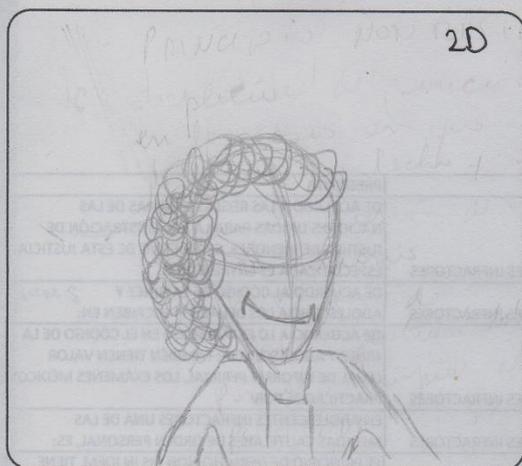
7	C	PLANO MEDIO	LORENZO RECLAMA A MAGDALENA.	
7	D	PLANO MEDIO	PEDRO Y MAGDALENA MIRAN A LORENZO PETRIFICADOS.	REFERENCIA LORENZO, PICADO
7	E	PLANO MEDIO	LORENZO REPRIENDIENDO A MAGDALENA.	
7	F	PRIMER PLANO	JERÓNIMO REGRESA A VER A LA PUERTA.	
7*	G	PLANO MEDIO	JERONIMO CORRE	
7	H	PLANO GENERAL	JERÓNIMO ARODILLADO RUEGA POR PERDÓN.	REFERENCIA LORENZO, PICADO
7	I	PLANO MEDIO	LORENZO ENOJADO HABLANDO	
7	J	PLANO AMERICANO	LORENZO ENOJADO SELAÑANDO LA PUERTA.	
8	A	PLANO AMERICANO	JERÓNIMO Y SU FAMILIA SALEN POR LA PUERTA.	
8	B	PLANO AMERICANO	JERÓNIMO Y SU FAMILIA CABIZBAJOS.	
9	A	PLANO GENERAL	CONVENTO DE SAN AGUSTÍN.	CONTRAPICADO
9	B	PLANO GENERAL	MAGDALENA ENTRANDO AL CONVENTO	PICADO.
9	C	PLANO MEDIO	MAGDALENA Y PEDRO SENTADOS EN UNA BANCA.	
9	D	PRIMER PLANO	MAGDALENA SUSURRA ALGO A PEDRO.	
9	E	PRIMER PLANO	PEDRO SUSURRA MOLESTO A MAGDALENA.	
9	F	PLANO GENERAL	PEDRO Y MAGDALENA SALIENDO DEL CONVENTO.	
10	A	PLANO GENERAL	PEDRO CAMIANDO POR LA CALLE	PICADO
10	B	PLANO MEDIO	PEDRO MIRANDO EL SUELO	
10	C	PLANO DETALLE	AFICHE DE EXPEDICIÓN EN MANOS DE PEDRO.	REFERENCIA MANO DE PEDRO.
10	D	PLANO MEDIO	PEDRO ENTUSIASMADO.	
11	A	PLANO MEDIO	PEDRO ALISTANDOSE PARA ESCRIBIR	
11	B	PLANO DETALLE	PEDRO ESCRIBIENDO	
11	C	PLANO MEDIO	MAGDALENA LEYENDO CARTA	
11	D	PLANO DETALLE	CARTA EN LAS MANOS DE MAGDALENA.	DESENFUQUE
12	A	PLANO MEDIO	MAGDALENA BUSCANDO EN EL PERIÓDICO.	¾ Y NORMAL
12	B	PLANO MEDIO	MAGDALENA LEYENDO EN EL PATIO	
12	C	PLANO GENERAL	PATIO SE VE A LORENZO.	REFERENCIA

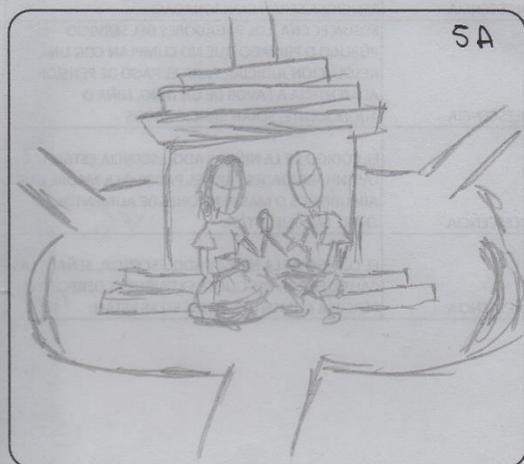
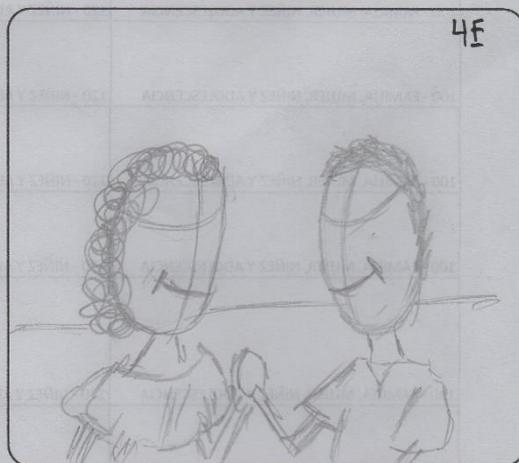
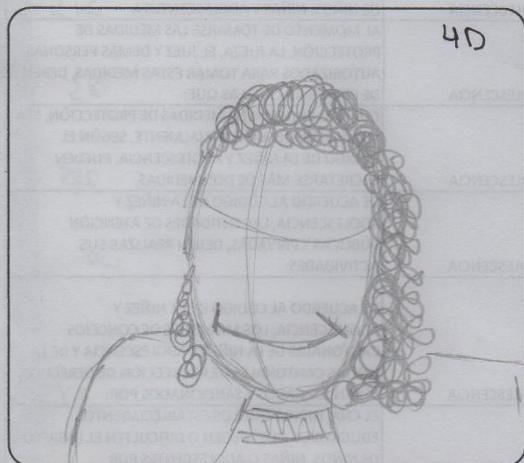
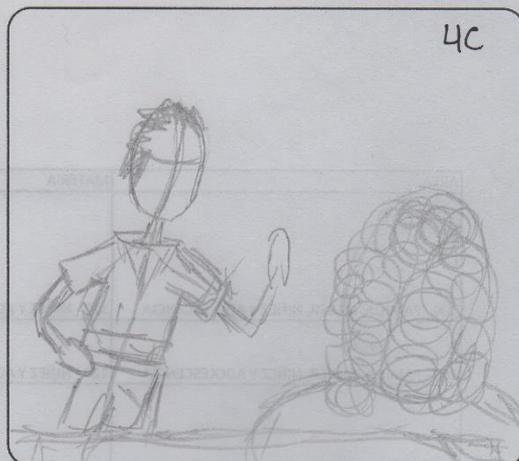
				MAGDALENA
12	D	PLANO AMERICANO	LORENZO HABLA CON EL SIRVIENTE.	REFERENCIA SIRVIENTE
12	E	PLANO MEDIO	MAGDALENA SORPRENDIDA.	SE VE A LORENZO DETRAS
12	F	PRIMER PLANO	MAGDALENA LLORANDO.	
13	A	PLANO AMERICANO	LORENZO Y JOSE LLEGAN A LA CASA.	
13	B	PLANO MEDIO	JOSE SALUDANDO A MARÍA.	
13	C	PLANO MEDIO	LORENZO LLAMA A MAGDALENA.	
13	D	PLANO MEDIO	MAGDALENA CAMIANDO HACIA LA SALA.	
13	E	PLANO GENERAL	LORENZO FELIZ PRESENTA A SU HIJA.	LATERAL A MAGDALENA.
13	F	PLANO MEDIO	JOSE BESA LA MANO DE MAGDALENA.	REFERENCIA ESPALDA MAGDALENA
13	G	PRIMER PLANO	MAGDALENA MIRA CONFUNDIDA A SU PADRE.	
13	H	PLANO MEDIO	LORENZO EXPLICANDO A MAGDALENA SU CASAMIENTO.	
13	I	PLANO MEDIO	MAGDALENA INDIGNADA RECLAMANDO.	
13	J	PLANO MEDIO	LORENZO DISCUTE CON MAGDALENA.	
13	K	PLANO MEDIO	MAGDALENA CORRE HACIA SU HABITACIÓN.	DETRÁS DE MAGDALENA SU FAMILIA.
13a	A	PLANO MEDIO	MAGDALENA HACIENDO PREPARATIVOS	
13a	B	PLANO MEDIO	SIRVIENTE LE ENTREGA ESQUELA A MAGDALENA	REFERENCIA HOMBRO SIRVIENTE
13a	C	PRIMER PLANO	ESQUELA EN MANOS DE MAGDALENA	SE LEE LA ESQUELA
13a	D	PLANO MEDIO	MAGDALENA ESCRIBIENDO CARTA	EXPRESIÓN TRISTE
13a	E	PLANO DETALLE	CARTA DE MAGDALENA	SE LEE LA CARTA
13a	F	PLANO MEDIO	PEDRO LEYENDO LA CARTA	
13a	G	PLANO DETALLE	CARTA ARRUGADA EN EL SUELO	
14	A	PLANO MEDIO	MAGDALENA ESPERANDO A LOS LIMOSNEROS.	
14	B	PLANO DETALLE	MAGDALENA SACANDO MONEDAS DE LA BOLSA.	
14	C	PRIMER PLANO	LIMOSNERO CON MÁSCARA.	
14	D	PLANO MEDIO	PERSONAS DISFRAZADAS.	

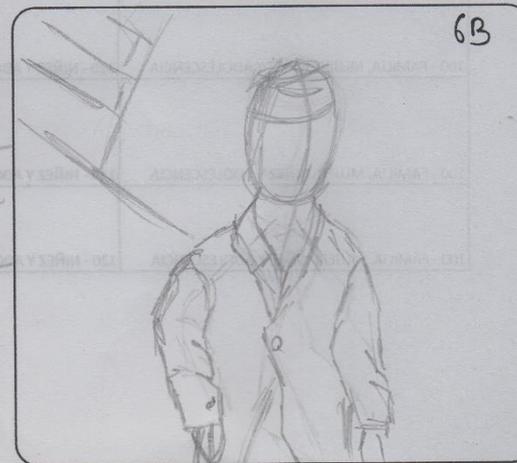
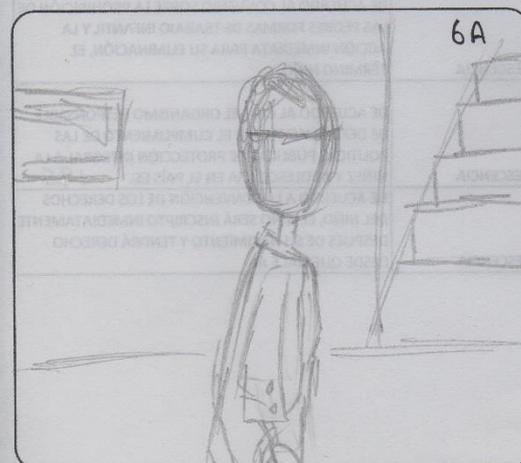
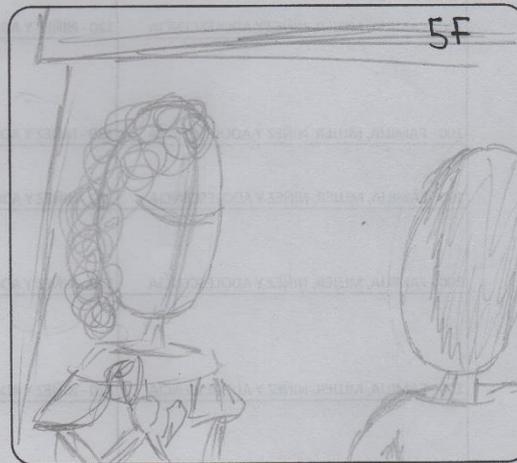
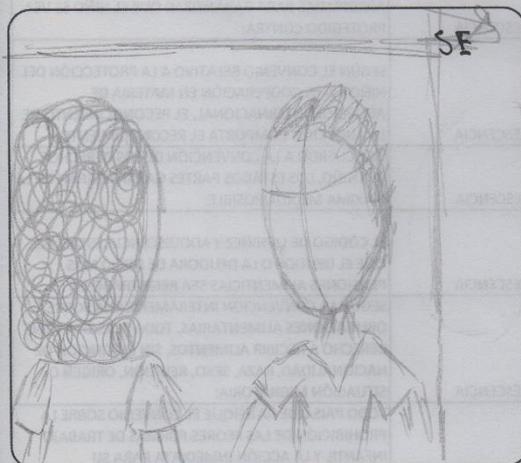
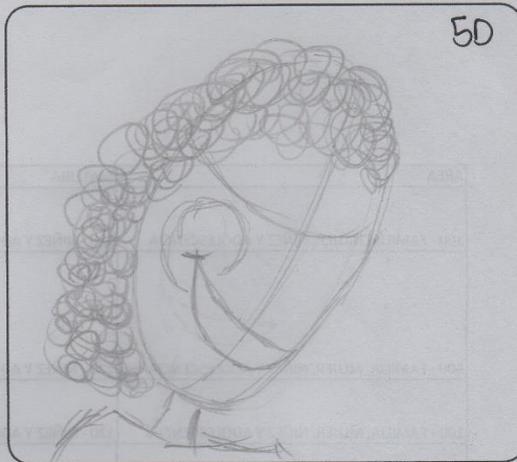
14	E	PLANO MEDIO	MAGDALENA LE DA LIMOSNA A UN MENDIGO.	
14	F	PLANO DETALLE	MANOS DE MENTIGO CON MONEDA.	LATERAL
14	G	PLANO MEDIO	CUCURUCHO CON LAS MANOS ESCONDIDAS.	
14	H	PLANO MEDIO	MAGDALENA BUSCANDO UNA MONEDA	REFERENCIA CUCURUCHO
14	I	PLANO MEDIO	CUCURUCHO CON EL PUÑAL AL AIRE.	
14	J	PLANO MEDIO	MAGDALENA GRITA ASUSATADA.	
14	K	PLANO MEDIO	EL CUCURUCHO CLAVA EL PUÑAL EN EL PECHO DE MAGDALENA.	
14	L	PLANO GENERAL	MAGDALENA EN EL SUELO.	REFERENCIA PIE DEL CUCURUCHO
15	A	PLANO DETALLE	CUCHILLO ENSANGRENTADO.	SANGRE EN EL CUCHILLO.
15	B	PLANO MEDIO	CUCURUCHO SE SACO SU MÁSCARA.	
15	C	PRIMER PLANO	PEDRO TRISTE LAMENTANDOSE.	
15	D	PLANO MEDIO	PEDRO LISTO A CLAVARSE EL PUÑAL.	
15	E	PLANO MEDIO	PEDRO MUERTO.	EN EL SUELO
15	F	PLANO DETALLE	CRUZ DE IGLESIA./PAISAJE	

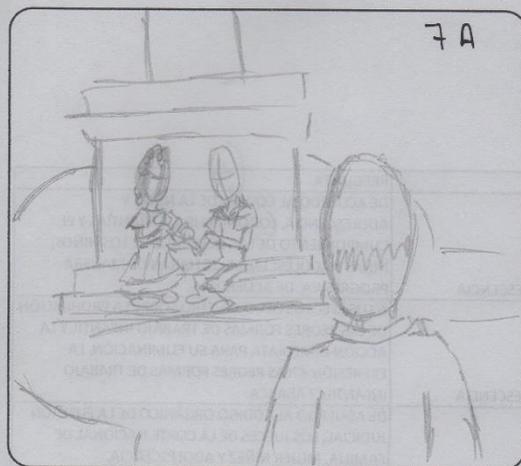
### ANEXO 4 STORY BOARD



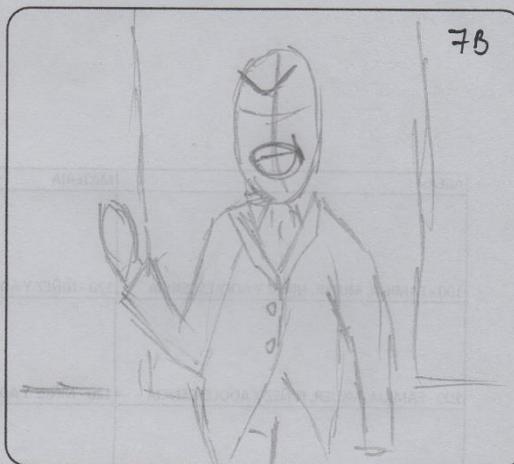




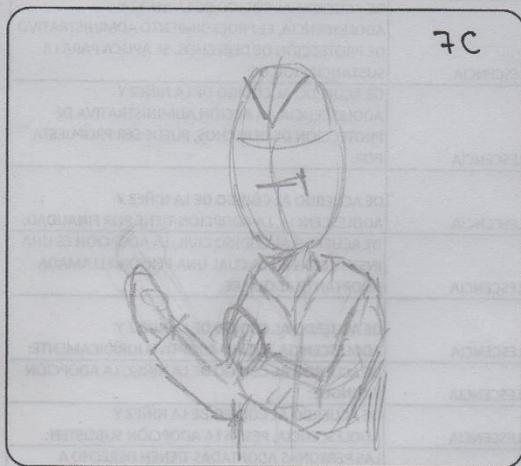




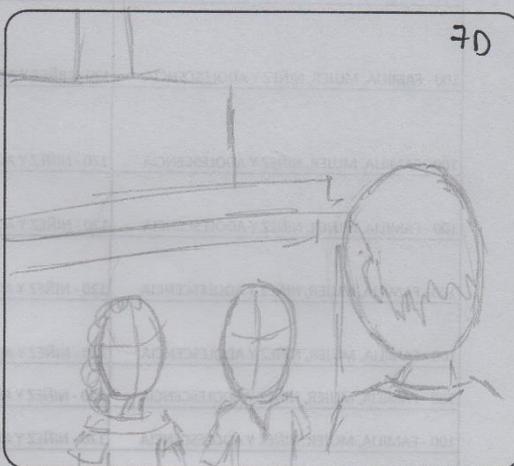
7A



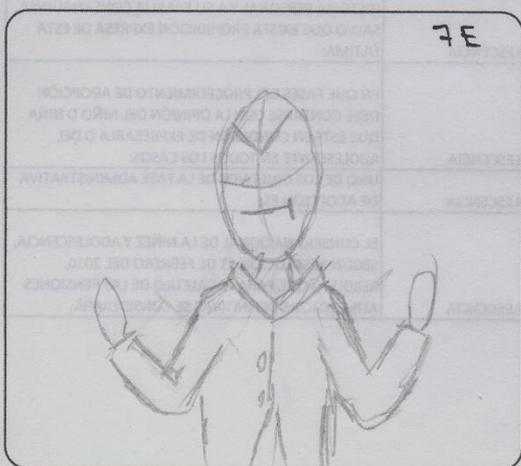
7B



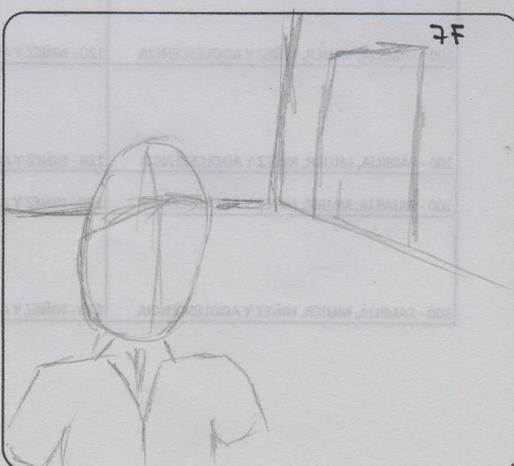
7C



7D

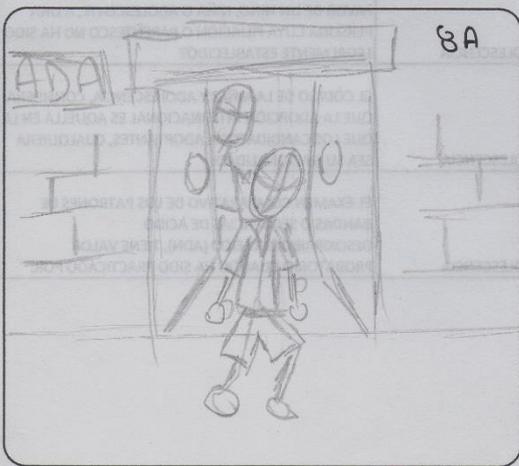
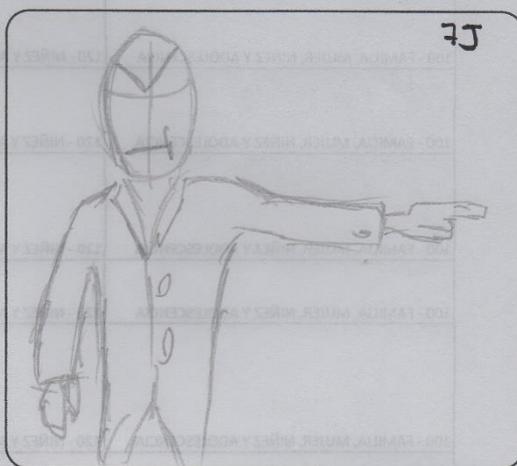
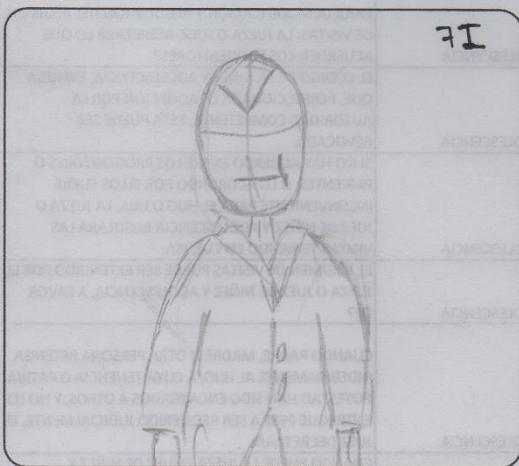
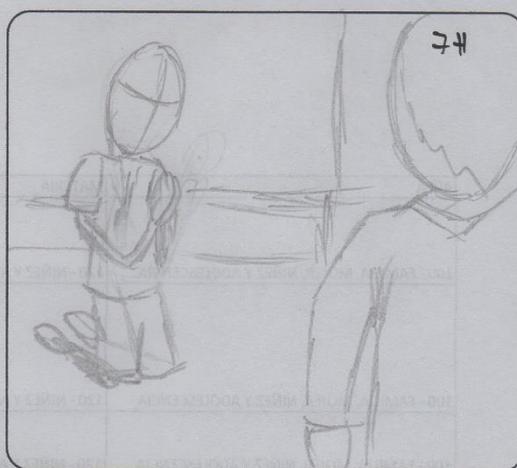
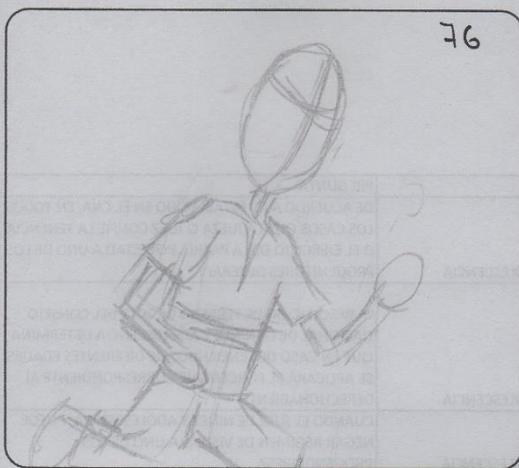


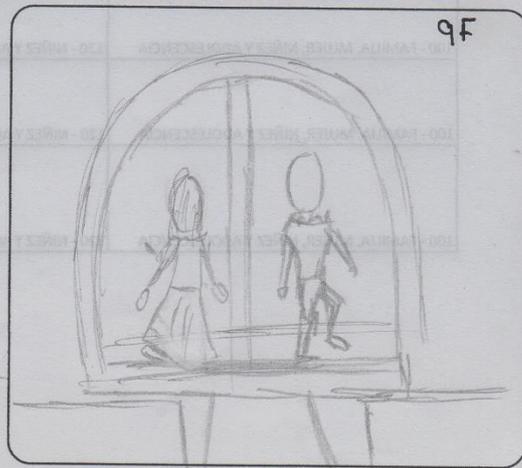
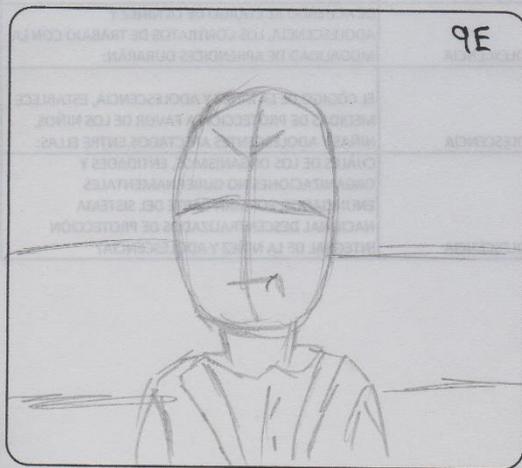
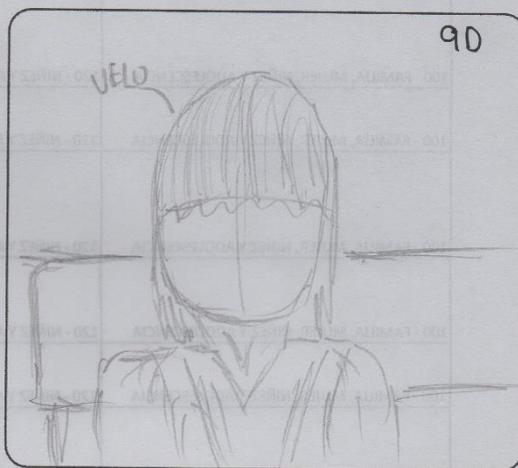
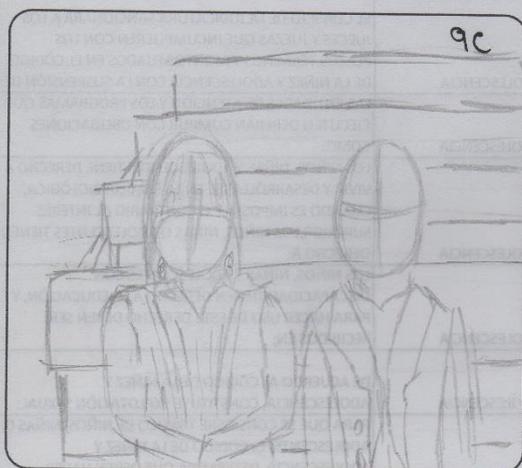
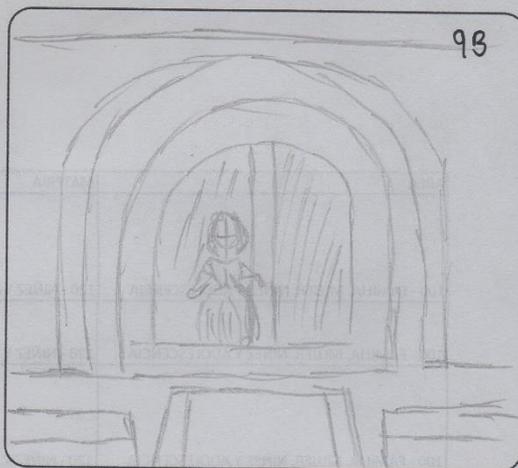
7E

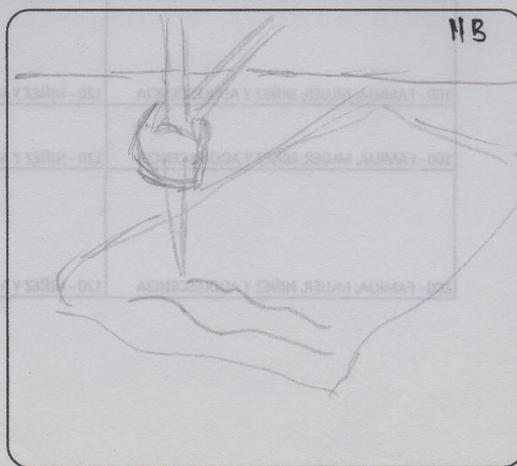
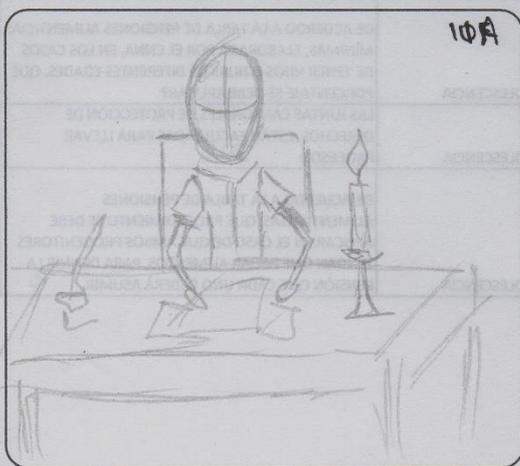
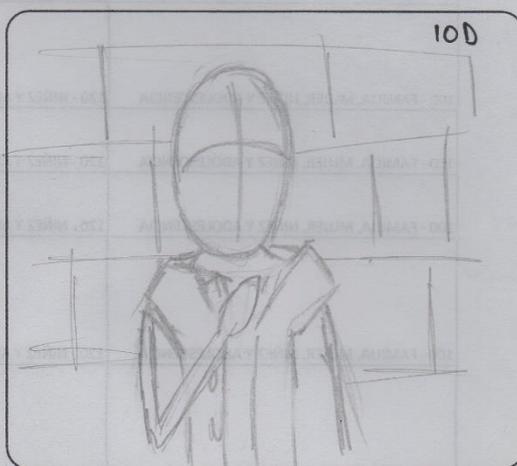
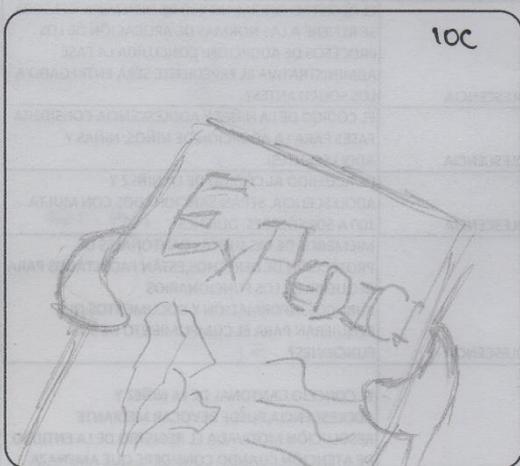
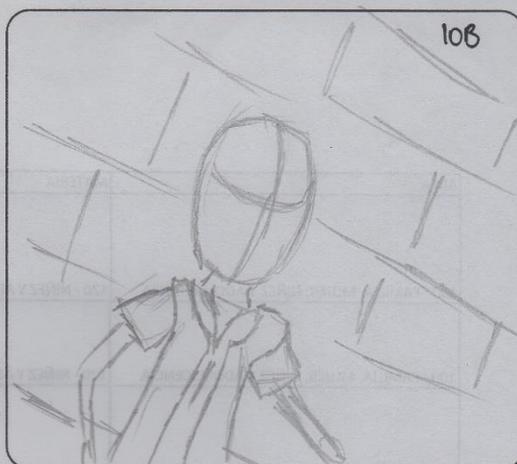
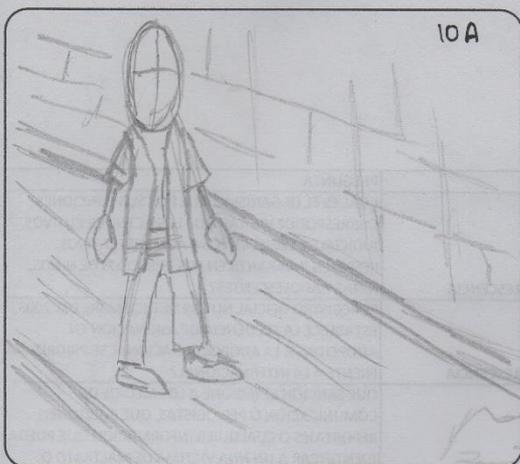


7F

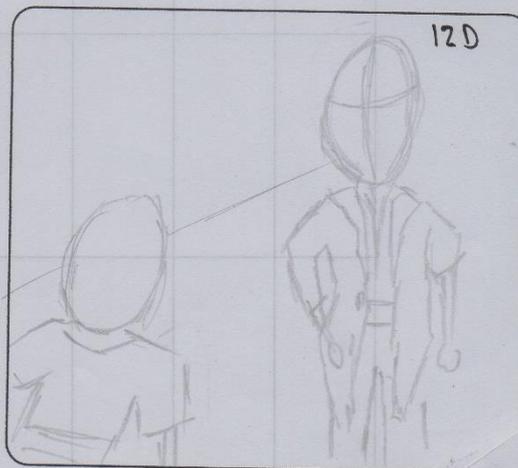
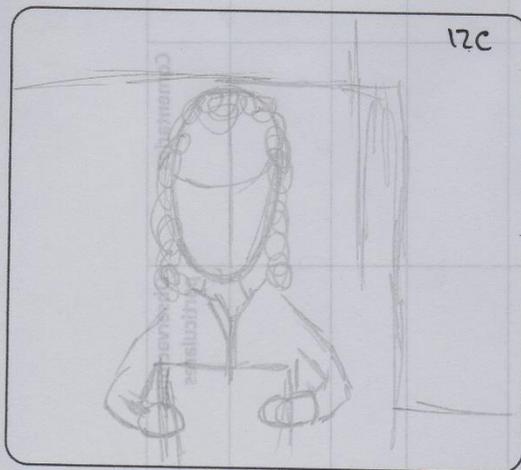
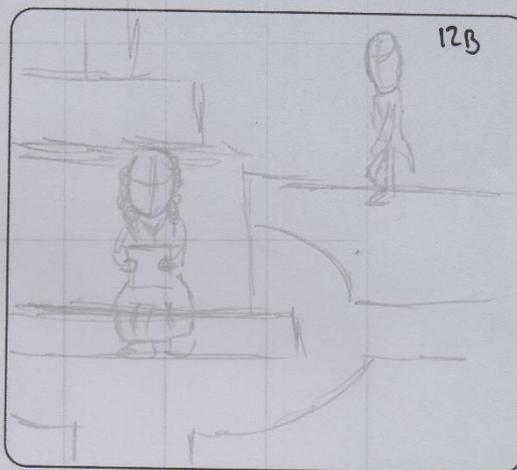
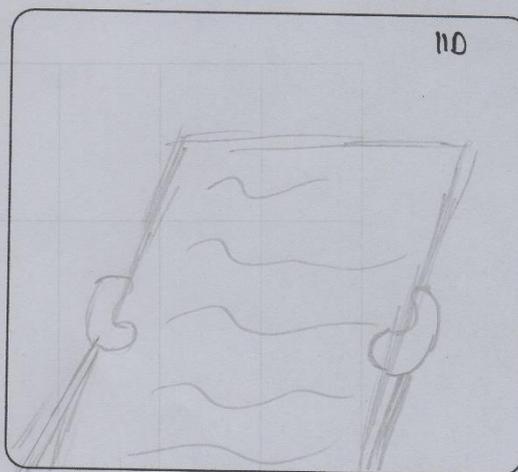
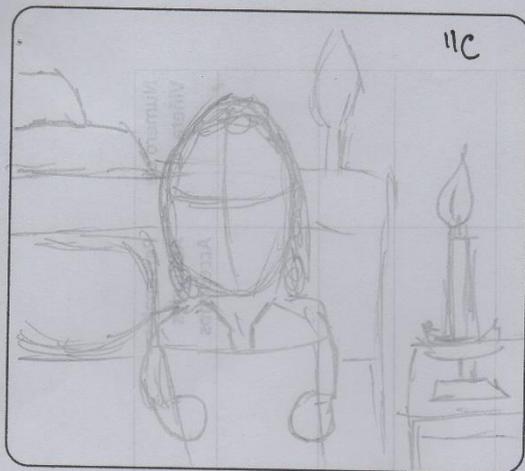
5

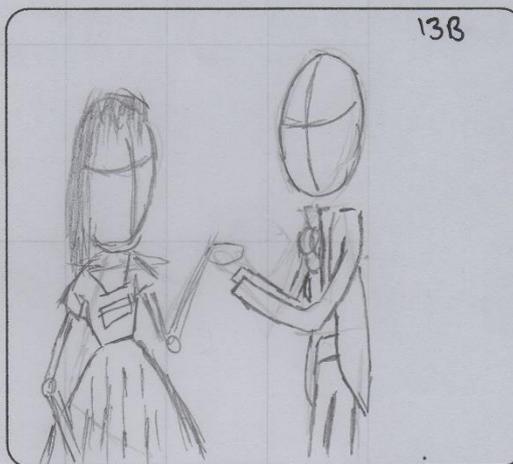
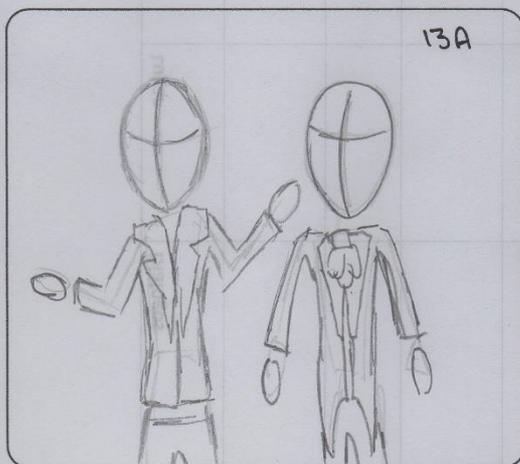


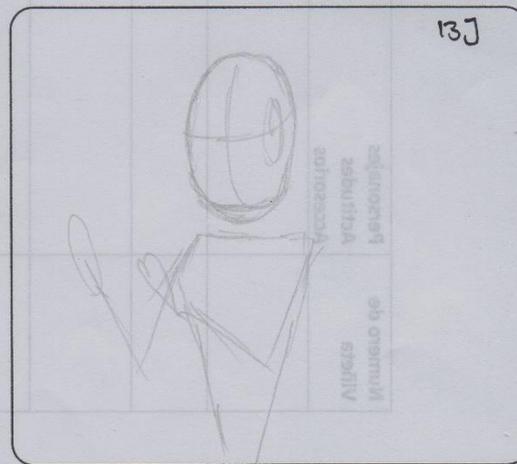
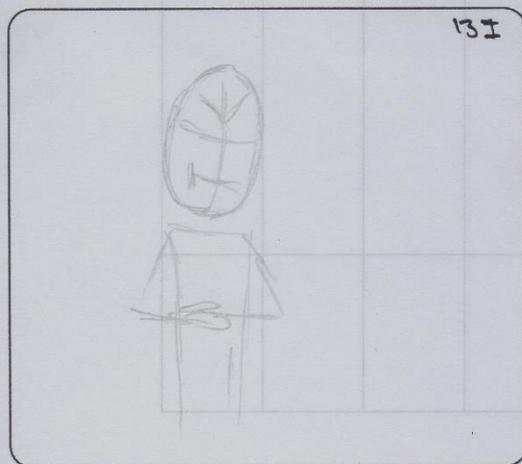
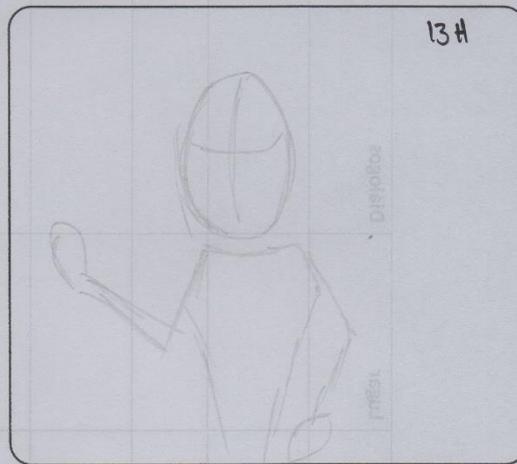
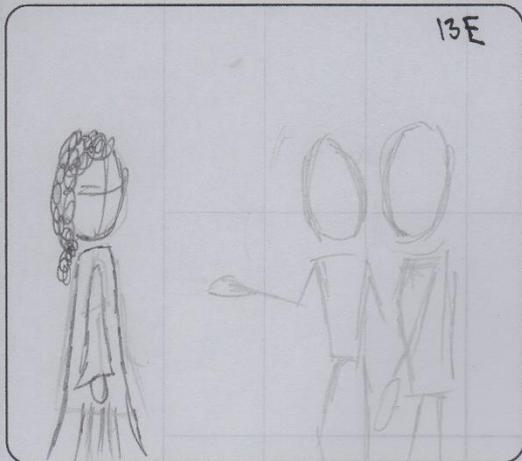


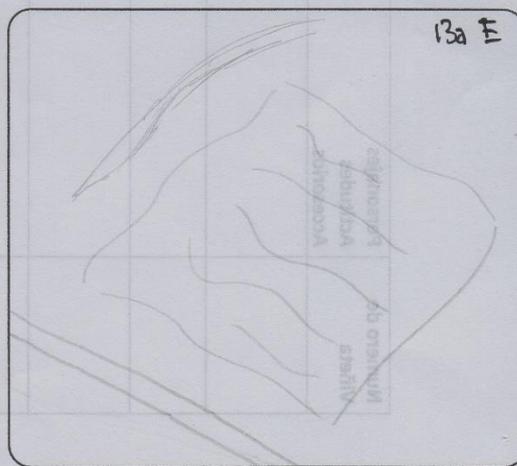
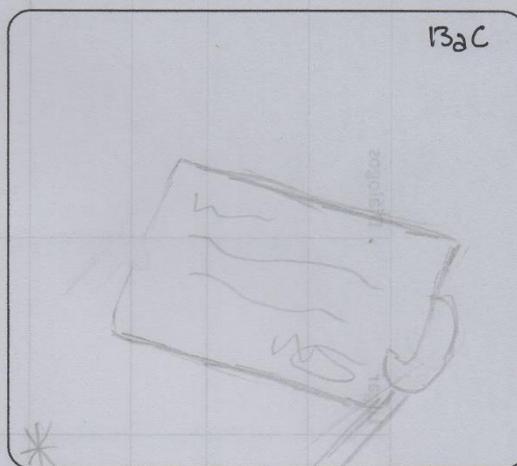
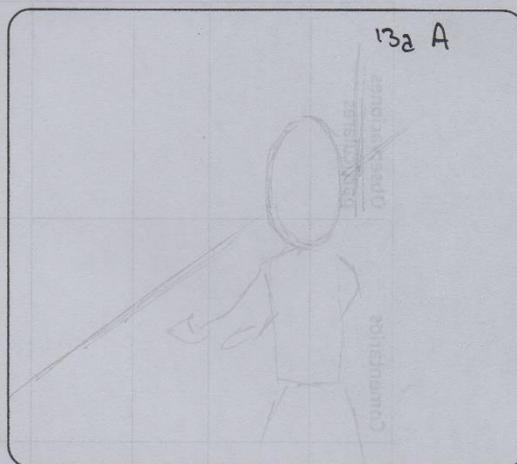


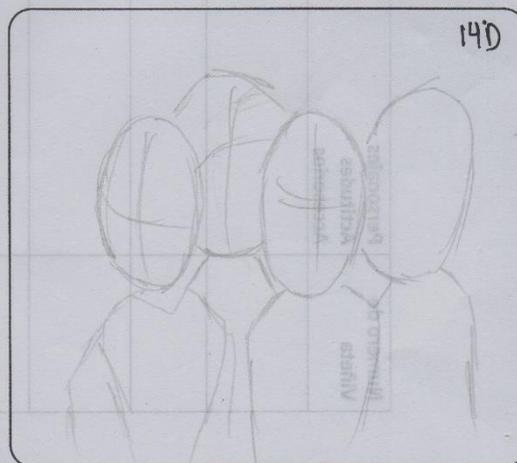
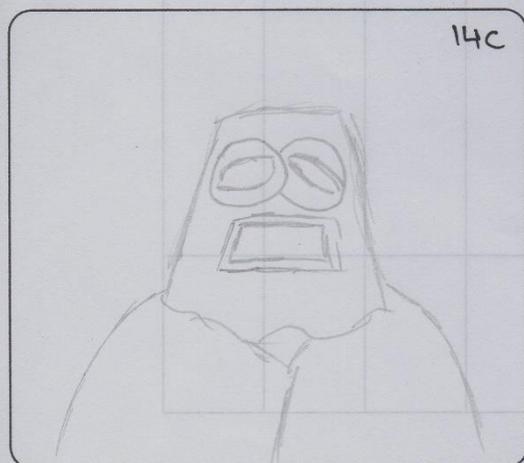
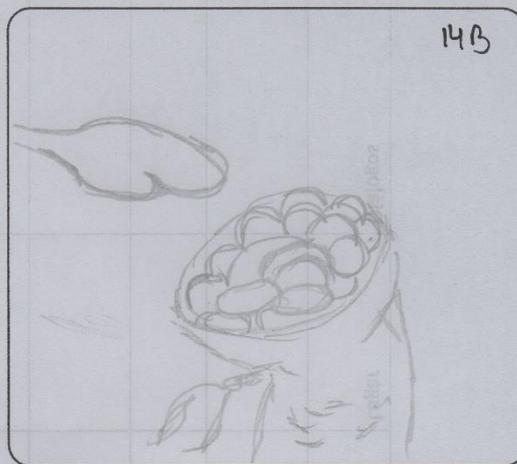
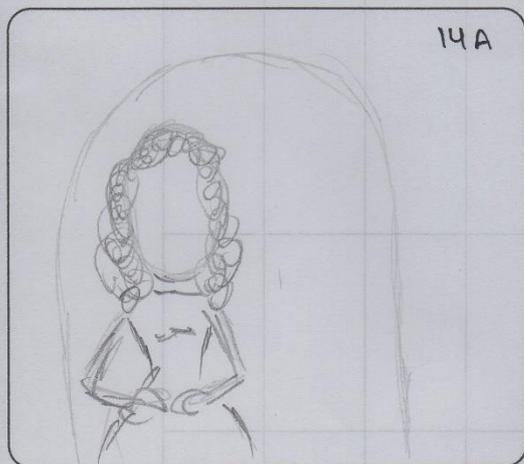
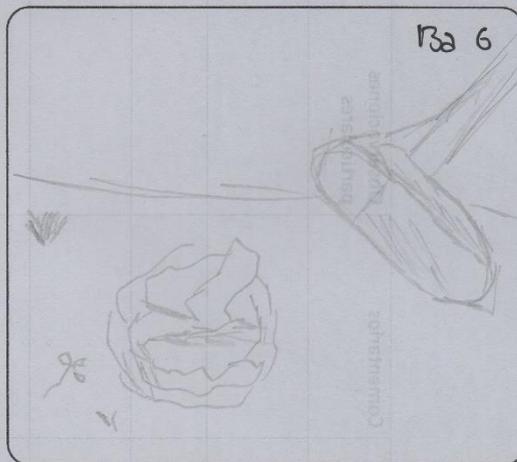
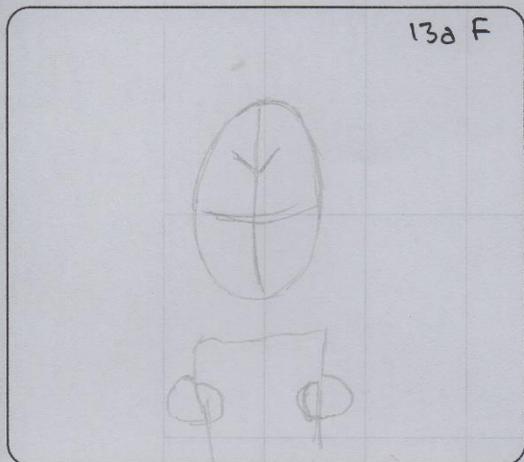
88



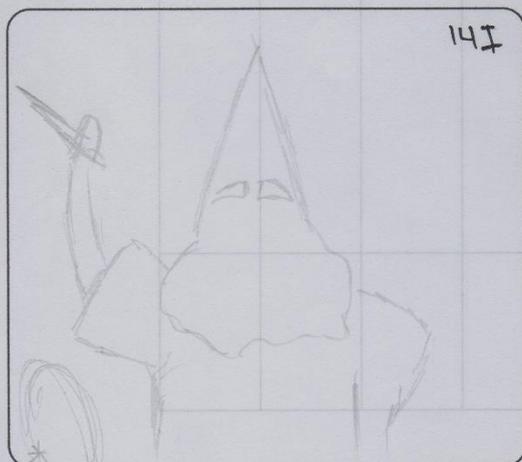
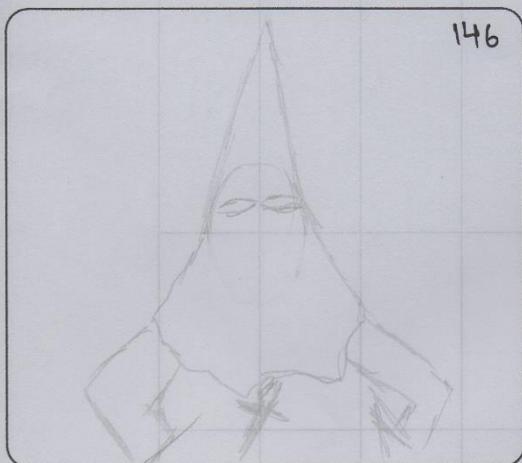
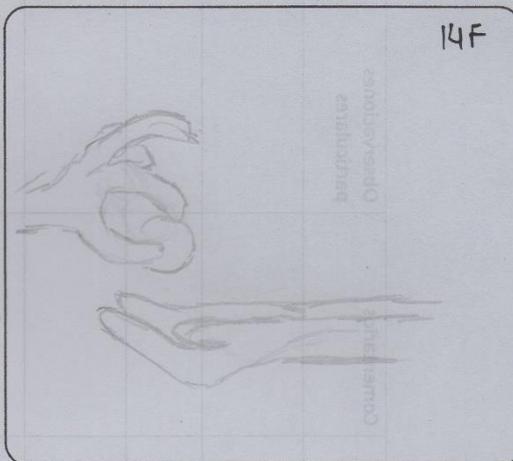


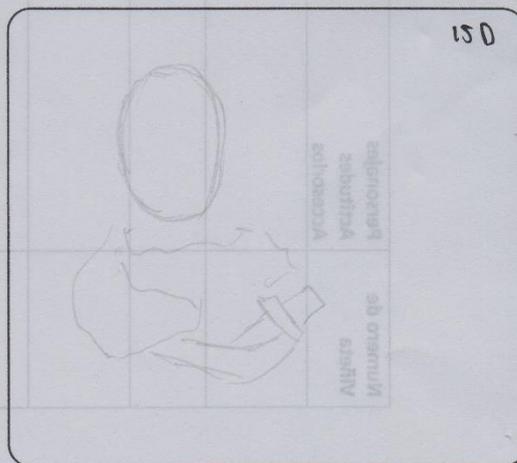
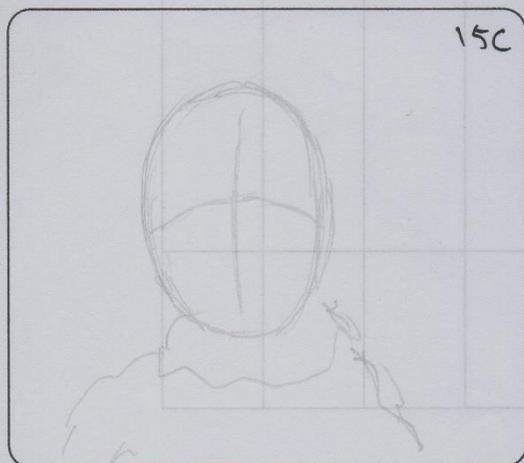
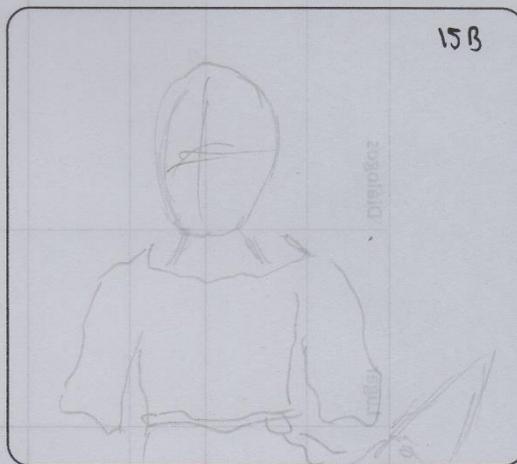
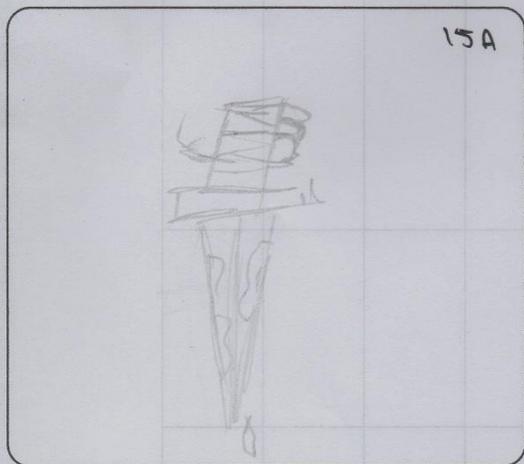
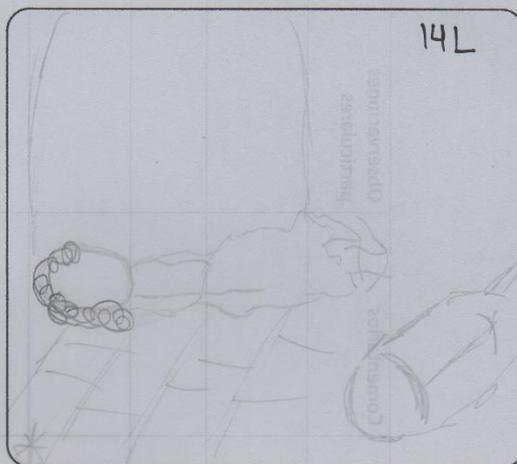
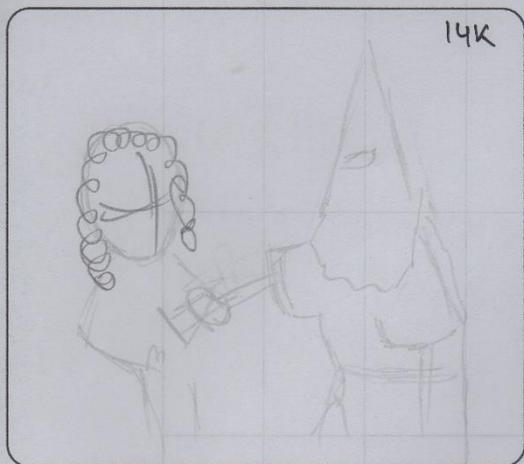




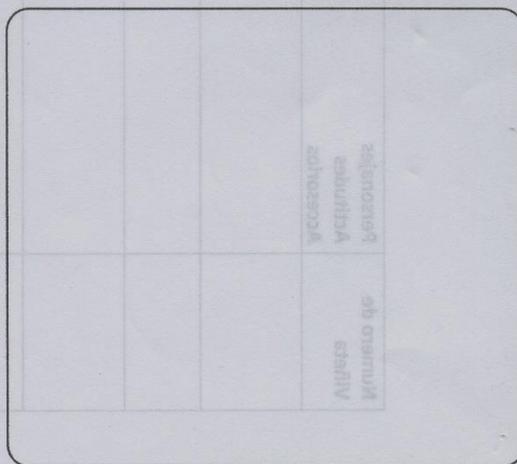
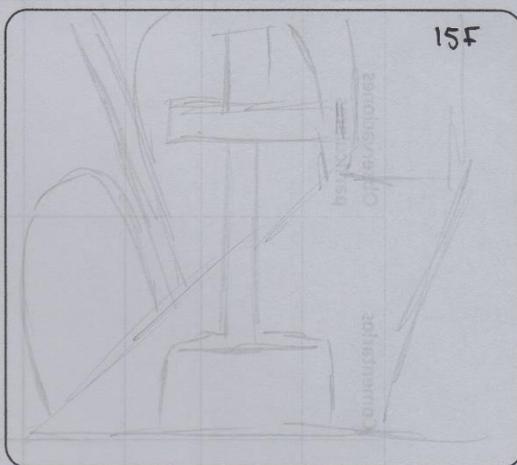
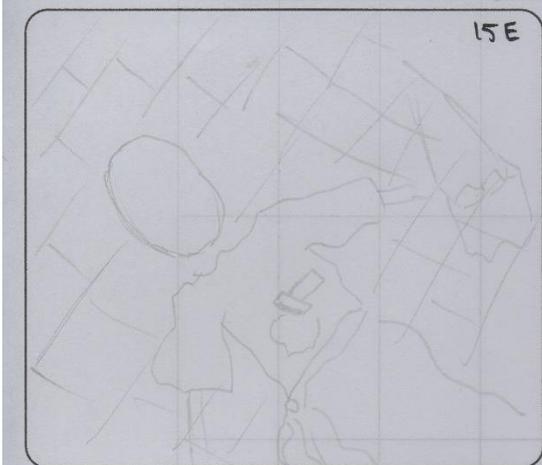


13





15



## ANEXO 5 SCOUTING

### Scouting

NOMBRE DE LA LOCALIZACIÓN:

Convento de San Agustín

DIRRECCIÓN:

Calle Guayaquil y Chile

\_\_\_\_\_

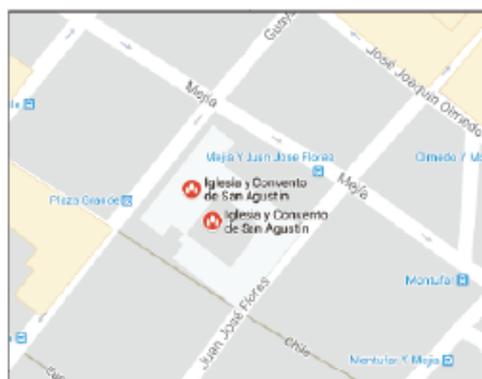
\_\_\_\_\_

CONTACTO:

Hermano Reinaldo Domínguez

TEL:

UBICACIÓN:



ESTILO: Antiguo

LUGARES A OCUPAR: Facahada Iglesia

PISOS: Dos

# DE PISO A GRABAR: Primer Piso

# DE PUERTAS: DOS

ASCENSOR: SI  NO

#DE VENTANAS: Ninguna

OBJETOS INMOVIBLES:

\_\_\_\_\_

REFERENCIAS:

Iglesia San Agustín

Centro Histórico

\_\_\_\_\_

PERMISO REQUERIDO:

SI  NO

BARRIO SEGURO:

SI  NO

ASISTENCIA POLICIAL:

SI  NO

ASISTENCIA MÉDICA:

SI  NO

PROBLEMAS CON VECINOS:

TENER EN CUENTA LAS HORAS

CALOR: NO

BAÑOS: Uno

ESTACIONAMIENTO:

AUTOS: No

FOTOS ANEXAS:





FOTOS ANEXAS:



# Scouting

NOMBRE DE LA LOCACION:

Calle \_\_\_\_\_

DIRRECCION:

Calle Venezuela y Sucre \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

CONTACTO:

\_\_\_\_\_

TEL: \_\_\_\_\_

UBICACION:



ESTILO: Antiguo

LUGARES A OCUPAR: calle

PISOS: Ninguno

# DE PISO A GRABAR: \_\_\_\_\_

# DE PUERTAS: \_\_\_\_\_

ASCENSOR: SI \_\_\_\_\_ NO X

#DE VENTANAS: Ninguna

OBJETOS INMOVIBLES:

\_\_\_\_\_

REFERENCIAS:

Cerca de la ronda \_\_\_\_\_

Centro Histórico \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

PERMISO REQUERIDO:

SI X NO \_\_\_\_\_

BARRIO SEGURO:

SI X NO \_\_\_\_\_

ASISTENCIA POLICIAL:

SI X NO \_\_\_\_\_

ASISTENCIA MEDICA:

SI \_\_\_\_\_ NO X

PROBLEMAS CON VECINOS:

TENER EN CUENTA LAS HORAS

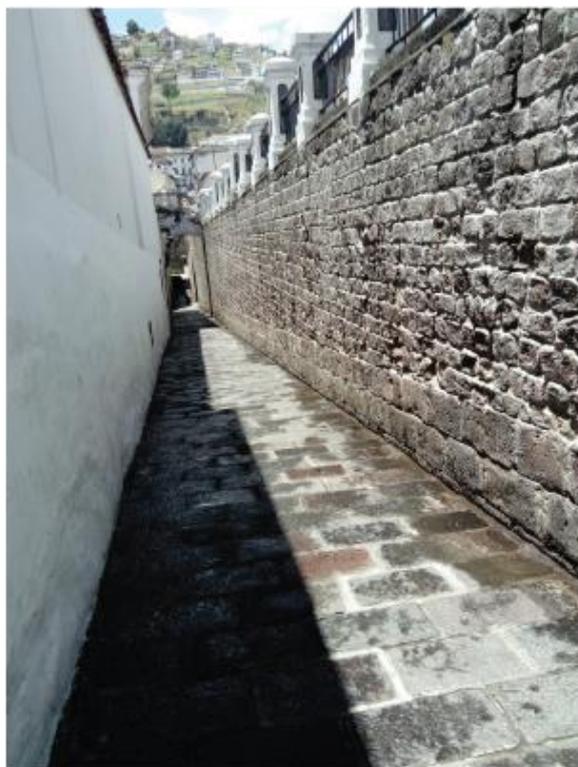
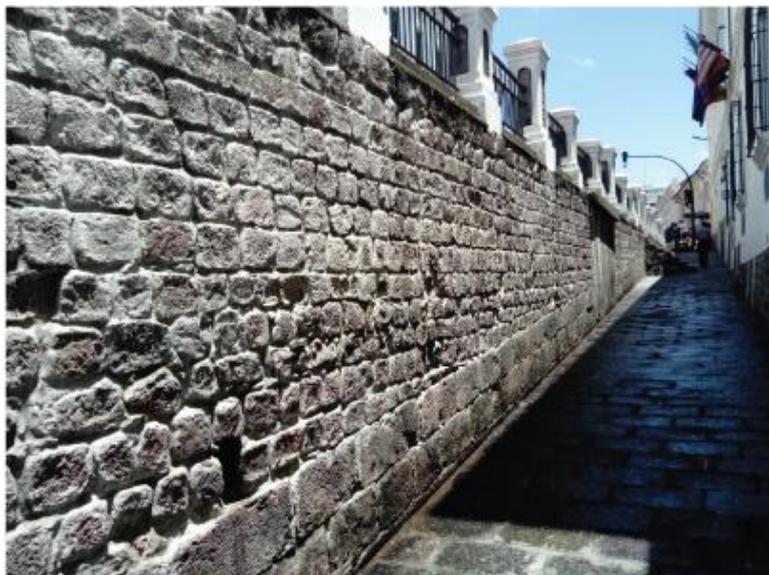
CALOR: NO

BAÑOS: No

ESTACIONAMIENTO:

AUTOS: No

## FOTOS ANEXAS:



**ANEXO 6**  
**TIRAS Y PLAN DE RODAJE**

**ELENCO**

# PLAN DE RODAJE

1.MAGDALENA	8.SIRVIENTE
2.PEDRO	9.VEATA <sub>1</sub>
3.LORENZO	10.VEATA <sub>2</sub>
4.JERÓNIMO	11.VEATA <sub>3</sub>
5.MARÍA	12.CUCURUCHO
6.JOSEFA	13.MEDIGO/A
7.JOSÉ	

**DÍA 1**

**SAN FRANCISCO**

3	EXT. PATIO DÍA SE OBSERVA LOS CRIADOS	2/8 PAGS	2, 4, 6
5	EXT. PATIO DÍA PEDRO Y MAGDALENA FELICES	3/8 PAGS	1, 2
6	INT. PASILLO DÍA LORENZO CAMINA POR EL PASILLO	1/8 PAGS	3
7	EXT. PATIO DÍA LORENZO ENCUENTRA A PEDRO Y MAGDALENA	5/8 PAGS	1, 2, 3, 4 , 6
12	EXT. PATIO DÍA MAGDALENA SE ENTERA DE MUERTE DE PEDRO	4/8 PAGS	1, 3, 8

**ENTRADA CASA**

8	EXT. ENTRADA CASA DÍA JERÓNIMO Y SU FAMILIA SE VAN	1/8 PAGS	2, 4, 6
---	-------------------------------------------------------	-------------	---------

**DÍA X**

**MIRADOR**

1	EXT. CIUDAD DÍA SE OBSERVA LA CIUDAD	2/8 PAGS	
---	-----------------------------------------	-------------	--

## DÍA 2

## SAN AGUSTÍN

9	INT. IGLESIA DÍA PEDRO Y MAGDALENA SE ENCUENTRAN	3/8 PAGS	1,2
---	-----------------------------------------------------	-------------	-----

14	EXT. IGLESIA DÍA MAGDALENA DA LIMOSNA	6/8 PAGS	1,9,10, 11,12,13
----	------------------------------------------	-------------	---------------------

## CALLE

10	EXT. CALLE DÍA PEDRO ENCUENTRA AFICHE	2/8 PAGS	2
----	------------------------------------------	-------------	---

15	EXT. CALLE DÍA PEDRO SE SUICIDA	4/8 PAGS	2
----	------------------------------------	-------------	---

## DÍA 3

## CASA

2	INT. SALA DÍA SE OBSERVA LA FAMILIA MONCADA	2/8 PAGS	1,3,5
---	------------------------------------------------	-------------	-------

4	INT. SALA DÍA PEDRO Y MAGDALENA SE ENCUENTRAN	2/8 PAGS	1,2
---	--------------------------------------------------	-------------	-----

13	INT. SALA DÍA MAGDALENA ES OBLIGADA A CASARCE	8/8 PAGS	1,3,7
----	--------------------------------------------------	-------------	-------

## CUARTO

11	INT. CUARTO NOCHE PEDRO LE ESCRIBE A MAGDALENA	3/8 PAGS	1,2
----	---------------------------------------------------	-------------	-----

13A	INT. CASA DÍA MAGDALENA RECHAZA A PEDRO	4/8 PAGS	1,2,8
-----	--------------------------------------------	-------------	-------

**ANEXO 7**  
**PRESUPUESTO**

**Presupuesto General**  
**Cómic fotográfico “El Cucurucho de San Agustín”**

<b>Recurso Humano</b>	<b>Cantidad/Días</b>	<b>Valor Unitario</b>	<b>Costo Real</b>	<b>Costo de Tesis</b>
<b>Director</b>	1 x 4 días	\$150.00	\$600.00	\$0.00
<b>Productor</b>	1 x 3 días	\$150.00	\$450.00	\$0.00
<b>Vestuarista</b>	1 x 3 días	\$100.00	\$300.00	\$0.00
<b>Fotógrafo</b>	1 x 4 días	\$200.00	\$800.00	\$0.00
<b>Asistente de dirección</b>	1 x 3 días	\$100.00	\$300.00	\$0.00
<b>Maquillista</b>	1 x 3 días	\$60.00	\$180.00	\$0.00
<b>Editor</b>	1 x 7 días	\$60.00	\$420.00	\$0.00
<b>Logística</b>	1 x 3 días	\$60.00	\$180.00	\$0.00
<b>Subtotal R.H</b>			<b>\$3.230.00</b>	<b>\$0.00</b>
<b>Recurso Técnico</b>	<b>Cantidad/Días</b>	<b>Valor Unitario</b>	<b>Costo Real</b>	<b>Costo de Tesis</b>
<b>Cámara Canon 7D</b>	1 x 4 días	\$1.500.00	\$1.500.00	\$0.00
<b>Rebotador G/P</b>	2 x 3 días	\$60.00	\$90.00	\$0.00
<b>Trípode</b>	1 x 3 días	\$150.00	\$150.00	\$0.00
<b>Lente 50mm</b>	1 x 3 días	\$200.00	\$200.00	\$0.00
<b>Lente 35mm</b>	1 x 3 días	\$340.00	\$340.00	\$0.00
<b>Lente 70-200mm</b>	1 x 3 días	\$519.00	\$519.00	\$0.00
<b>Fotodiox</b>	1 x 3 días	\$350.00	\$350.00	\$0.00
<b>Subtotal R. T</b>			<b>\$3.119.00</b>	<b>\$0.00</b>
<b>Arte</b>	<b>Cantidad/Días</b>	<b>Valor Unitario</b>	<b>Costo Real</b>	<b>Costo de Tesis</b>
<b>Alquiler Vestuarios</b>	12 x 3 días	\$180.00	\$540.00	\$0.00
<b>Maquillaje</b>	1 x 3 días	\$20.00	\$20.00	\$20.00
<b>Utilería</b>	X 3 días	\$5.00	\$15.00	\$15.00
<b>Subtotal Arte</b>			<b>\$575.00</b>	<b>\$35.00</b>
<b>Consumibles</b>	<b>Cantidad/Días</b>	<b>Valor Unitario</b>	<b>Costo Real</b>	<b>Costo de Tesis</b>
<b>Comida</b>	12 x 3 días	\$3.50	\$126.00	\$126.00
<b>Transporte</b>	3 días	\$5.00	\$15.00	\$15.00
<b>Gastos Varios</b>	3 días	\$5.00	\$15.00	\$15.00
<b>Subtotal Consumibles</b>			<b>\$156.00</b>	<b>\$156.00</b>
<b>Subtotal</b>			<b>\$7.080.00</b>	<b>\$191.00</b>
<b>Imprevistos</b>		<b>10%</b>	<b>\$708.00</b>	<b>\$19.10</b>
<b>Suma Total</b>			<b>\$7.888.00</b>	<b>\$210.10</b>

**ANEXO 8****DOCUMENTOS LEGALES****CESIÓN DE DERECHOS DE USO DE IMAGEN**  
(Actores, Figurantes y Extras)

1. 1. A través del presente documento el abajo firmante, en adelante CESIONARIO cede de manera irrevocable a favor de la Facultad de Comunicación y la Carrera de Multimedia de la Universidad de las Américas de Quito y del/la estudiante **Hansel Vallejo**, sus licenciarios, sucesores y cesionarios, a quienes en adelante se denominarán colectivamente “EL PRODUCTOR”, el derecho ilimitado de uso de las imágenes fotográficas captadas a su persona, con el objetivo de fotografiar imágenes para la producción audiovisual con título de trabajo **El cucurucho de San Agustín** (en adelante LA PRODUCCIÓN), con el derecho ilimitado para usar, exhibir y/o explotar, y licenciar a otros para que usen, transmitan, exhiban y/o exploten la producción, en todo o en parte, a través del universo y de manera perpetua, y en cualquier manera y en cualquier tipo de medio conocido o diseñado ahora o en el futuro, sin importar si la producción contiene o no reproducciones audiovisuales del cesionario y sin importar si el cesionario es o no identificado.
2. 2. El cesionario reconoce también el derecho del productor a cambiar, editar, modificar, y revisar en cualquier momento LA PRODUCCIÓN en todo o en parte, y a combinar la misma, en todo o en parte, con otros materiales o trabajos. El cesionario no tendrá derecho a reclamar compensación ni derecho a reclamo alguno que surja de cualquier uso, desenfoque, distorsión, alteración, efecto de ilusión, o reproducción errónea que pueda ocurrir en conexión con la producción
3. 3. EL PRODUCTOR se compromete a poner el nombre del Cesionario dentro de la secuencia de créditos que considere pertinente bajo el nombre o seudónimo de **Carlos Gonzaga**.

Fecha: 4 de noviembre de 2017

Firma: \_\_\_\_\_

C.I: 1718193996

## ANEXO 9 VESTUARIOS REALES

### VESTUARIOS DE CHICOS



## VESTUARIOS DE CHICAS



ANEXO 10  
CARTAS DE UTILERÍA

Quito, 28 de Febrero 1815

Estimado Pedro:

Como sabes, estoy próxima a casarme,  
ya no me pertenezco, tu mismo lo quisiste  
así al hacerme creer que habías muerto.  
Mi honor me prohíbe hablarte. Olvidame.

Adiós

Magdalena

Luito, a 8 de Mayo 1814

Mi adorable Magdalena:

Vientos adversos a nuestro amor me obligan a tomar una difícil decisión: se ha abierto una cierta posibilidad de participar en una expedición hacia las selváticas tierras amazónicas. Esto lo hago en

la esperanza de darte el futuro que te mereces, pues mi ferviente deseo es darte una vida de reina, aunque tenga que trabajar para ello como un esclavo.

Te ruego esperes pacientemente por mi regreso y no dudes en mantener viva e intacta la ardiente llama de nuestro amor.

Tuyo por siempre:

Pedro

Adorada

Señora y dueña mía:

He llegado a saber que estás próxima a contraer matrimonio. ¡No imaginas la medida de mi angustia! Me verías muerto y aun vivo para adorarte.

Te suplico que consentas en vernos estas últimas noches

Tu amor:

Pedro

Señorita  
Doña  
Magdalena Moneada  
En sus manos. —

