

UNIVERSIDAD DE CUENCA
FACULTAD DE ARTES
CARRERA DE DISEÑO



GONZO

“DISEÑO DE UNA REVISTA ILUSTRADA DE MITOS Y LEYENDAS DE LA PROVINCIA DEL AZUAY DESDE LA PERSPECTIVA GRÁFICA DEL HORROR”

PROYECTO FINAL DE GRADUACIÓN PREVIA A LA OBTENCIÓN
DEL TÍTULO DE DISEÑADOR GRÁFICO



Autor: Jossue Daniel Cárdenas Santos
Tutor: Mgs. Blasco Danilo Moscoso Orellana



Cuenca - Ecuador
2015

RESUMEN

El presente proyecto de graduación consiste en la ilustración de mitos y leyendas, dentro de este el desarrollo de diseño de los personajes de algunas de las leyendas de la provincia del Azuay, que se incluirán en el primer número de la revista ilustrada Gonzo.

Esta publicación tiene una temática y morfología cómic-bizarro y contiene ilustraciones excéntricas sin censura. Su objetivo es dar a conocer, a un público joven, parte del folclor cultural, los mitos y las leyendas del Ecuador desde una perspectiva diferente a la habitual.

PALABRAS CLAVE:

DISEÑO EDITORIAL, TIPOGRAFÍA, ILUSTRACIÓN DIGITAL, MITOS, LEYENDAS, ILUSTRACIÓN DE FANTASÍA, NOVELA GRÁFICA, CÓMIC DE HORROR, LUZ Y SOMBRA EN LA ILUSTRACIÓN, MITOLOGÍA AZUAYA, AZUAY, CREENCIAS Y CULTURA INDÍGENA, FOLCLORE AZUAYO.

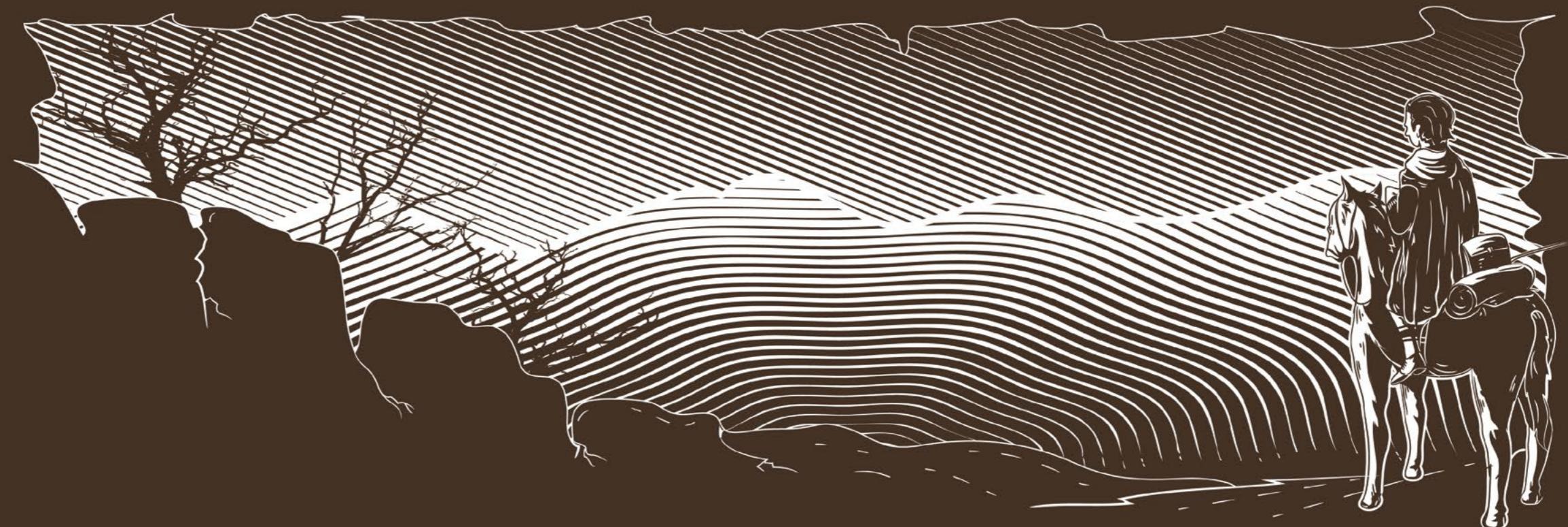
ABSTRACT

This graduation project consists in the illustration of myths and legend, in this developing character design of some of the legends of Azuay province, included in the first issue of the illustrated magazine Gonzo.

This publication has a comic-bizarre thematic and morphology, plus eccentric scenes and uncensored illustrations. Its objective is to show to a young public part of the cultural folklore, the myths and legends of Ecuador, from a different perspective than the habitual.

KEYS WORDS:

DESING EDITORIAL, TIPOGRAPHY, DIGITAL ILLUSTRATION, MYTH, LEGEND, ILLUSTRATION OF FANTASY, NOVEL FICTION, COMIC OF HORROR. LIGHT AND SHADE OF ILLUSTRATION, MYTHOLOGY AZUAYA, BELIEF AND CULTURE INDIGENOUS, FOLKLORE AZUAYO



1

Mitos y Leyendas

16	1.1 Los mitos y leyendas	24	2.1 La Ilustración	58	3.1 Proceso de Ilustración	88	4.1 Editorial
17	1.2 ¿Qué son los Mitos y Leyendas?	25	2.2 La ilustración actual	58	3.2 Bocetaje	89	4.2 Diseño editorial
18	1.2.1 Mitos y Leyendas dentro de nuestra sociedad	26	2.2.1 La ilustración Narrativa	60	3.3 Vectorización	89	4.2.1 Publicaciones editoriales ilustradas en la actualidad
19	1.3 Análisis y Selección de mitos y leyendas	29	2.3 Diseño de Personajes	62	3.3.1 Ángel Bello		4.3 Análisis tipográfico
20	1.3.1 Ángel Bello	30	2.4 Construcción de los personajes	66	3.3.2 El Chuzalongo	91	4.4 Público Objetivo
20	1.3.2 El Chuzalongo	32	2.4.1 Trazo para la construcción de los personajes	70	3.3.3 La Huaca	92	4.5 Sistema editorial
21	1.3.3 La Mama Huaca	33	2.4.2 Morfología de la imagen	78	3.4 Portada	92	4.5.1 Formato
		34	Ficha técnica de "Ángel Bello"	78	3.4.1 Nombre	96	4.5.2 Retícula
		39	Ficha técnica de "El Chuzalongo"	78	3.4.2 Encabezado	97	4.5.3 Tipografía
		44	Ficha técnica de "La Mama Huaca"	80	3.4.3 Ilustración de la portada	98	Conclusión
		48	2.5 Diseño de escenarios			100	Anexos
		51	2.6 Cromática			101	Bibliografía
		52	2.6.1 Color de las ilustraciones				
		53	2.6.2 Luz y Sombra				
		54	2.6.3 Sistema de color				

2

Ilustración de Mitos y Leyendas

3

Proceso de Ilustración para la Revista

58	3.2 Bocetaje	89
60	3.3 Vectorización	89
62	3.3.1 Ángel Bello	
66	3.3.2 El Chuzalongo	91
70	3.3.3 La Huaca	92
78	3.4 Portada	92
78	3.4.1 Nombre	96
78	3.4.2 Encabezado	97
80	3.4.3 Ilustración de la portada	98

4

Sistema Editorial

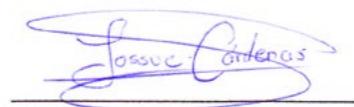
4.1 Editorial
4.2 Diseño editorial
4.2.1 Publicaciones editoriales ilustradas en la actualidad
4.3 Análisis tipográfico
4.4 Público Objetivo
4.5 Sistema editorial
4.5.1 Formato
4.5.2 Retícula
4.5.3 Tipografía
Conclusión
Anexos
Bibliografía



Universidad de Cuenca
Clausula de derechos de autor

Yo, JOSSUE DANIEL CÁRDENAS SANTOS, autor de la tesis “DISEÑO DE UNA REVISTA ILUSTRADA DE MITOS Y LEYENDAS DE LA PROVINCIA DEL AZUAY DESDE LA PERSPECTIVA GRÁFICA DEL HORROR”, certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autor.

Cuenca, 01 de Octubre del 2015



Jossue Daniel Cárdenas Santos

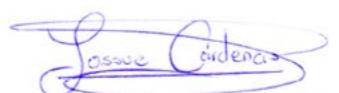
0104191481



Universidad de Cuenca
Clausula de propiedad intelectual

Yo, JOSSUE DANIEL CÁRDENAS SANTOS, autor de la tesis ““DISEÑO DE UNA REVISTA ILUSTRADA DE MITOS Y LEYENDAS DE LA PROVINCIA DEL AZUAY DESDE LA PERSPECTIVA GRÁFICA DEL HORROR”, reconozco y acepto el derecho de la Universidad de Cuenca, en base al Art. 5 literal c) desu Reglamento de Propiedad Intelectual, de publicar este trabajo por cualquier medio conocido o por conocer, alser este requisito para la obtención de mi título de DISEÑADOR GRÁFICO. El uso que la Universidad de Cuenca hicie de este trabajo, no implicará afección alguna de mis morales o patrimoniales como autor.

Cuenca, 01 de Octubre del 2015



Jossue Daniel Cárdenas Santos

0104191481

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a las personas que intervinieron de manera directa e indirecta en la realización de este proyecto de tesis.

A mis padres que han estado presentes brindándome su apoyo, de igual manera a las personas más cercanas, familiares y amigos, presentes en toda esta etapa de vida y aprendizaje.

INTRODUCCIÓN:

El siguiente proyecto consiste en la elaboración de una propuesta de diseño editorial ilustrado en base a los mitos y leyendas indígenas de la provincia del Azuay, cuyo fin es dar a conocer y despertar el interés de la población local por las tradiciones orales de varios pueblos que habitan en la provincia y por ciertas leyendas recopiladas por varios autores de la ciudad de Cuenca, que no han sido muy populares, ni han tenido presencia en publicaciones debido a que son consideradas de menor relevancia. De igual forma, se intentará recuperar a las leyendas que, a pesar de encontrarse en medios, son monótonas y no han generado mayor interés. De esta manera, se podrá rescatar una parte importante de la identidad y el folclor, tanto ecuatoriano como latinoamericano.

Para la conformación de los personajes míticos y hechos sobrenaturales, existirá un profundo proceso de investigación de los mitos y leyendas ya mencionados. Además, en el desarrollo del proyecto se utilizarán técnicas digitales en plataformas tecnológicas mixtas, como también los diferentes métodos del lenguaje visual contemporáneo en base a la ilustración narrativa de novelas noir, de fantasía, suspenso y horror.

La ilustración es una forma de dar a conocer, ampliar y explicar los hechos del pasado, para así llegar a comprender el pensamiento indígena de los sectores rurales de la provincia del Azuay. Es la mejor entrada para descubrir e implantar otras sensaciones y maneras de percibir las historias contadas, dejando de lado estereotipos usualmente reproducidos por nuestra sociedad.



CAPITULO

1

MITOS Y LEYENDAS

"El folclore es un término que incluye mitos que son historias sobre caracteres y eventos sobrenaturales; leyendas, que conciernen a personas y eventos históricos; y otros tipos de tradiciones orales tales como acertijos, proverbios, composiciones poéticas y juegos de palabras" (De Lima B, et al., 2005, p.35)

MITOS Y LEYENDAS

Los seres humanos son individuos pertenecientes a una sociedad, a la que se adaptan debido a la concepción y capacidad de aprender y a la tradición y cultura de su entorno. Esto se refleja de generación en generación, de forma consciente e inconsciente.

La cultura es también simbólica, por eso es representada verbalmente o a través de sistemas simbólicos como la vestimenta, los rituales, los juegos o el folclor narrativo. Es así que encontramos creencias y enseñanzas de los pueblos, convertidas en relatos que sirven para educar a las nuevas generaciones, dar a conocer sus orígenes, su fe y la identidad de cada una de las culturas en donde fueron desarrolladas.

En la actualidad, es notoria la pérdida de las costumbres y la memoria anteriormente mencionada, a causa de las diferentes influencias del exterior y el constante cambio social. Las personas ya no reproducen aquellas muestras de raíces y tradición latinoamericana en su cotidianidad, lo que causa su paulatina desaparición.

Es fácilmente detectable la falta de conocimiento e información de la sociedad por esta parte de nuestro patrimonio a causa del desinterés, pero también se debe a que no existen formas vigentes y atractivas de transmitir hechos e historias del pasado.

"Los cuentos de estas personas, se basan en personas o personajes de su comunidad, así como los ambientes donde se desarrollan estas historias, el cultor cuya razón se corresponde al desarrollo místico del pueblo, profundiza en los orígenes, reconoce su manera de vivir, idiosincrasia, donde también hace conocer tradiciones tanto éticos como religiosos que se integran necesariamente en el progreso auténtico de los pueblos por medio del tiempo." (Castillo J, 2011, p.28)



Figura 1. Ulises y las Sirenas, Herbert James Draper

1.2 | ¿Qué son los Mitos y Leyendas?

Los mitos y leyendas son formas de representar hechos reales o irreales a través de escritos, imágenes, dibujos, poesía, cantos, etc. Así, relatar una historia es parte de la vida cotidiana; el relato va decodificando los acontecimientos que han marcado la evolución de la civilización y han definido la real transición de la memoria colectiva de un pueblo. Cada civilización tiene en su memoria sucesos que marcan sus inicios que se han aprendido de generación en generación a través de un sistema oral, en versiones acopladas a su región.

Las narraciones más antiguas del mundo están relacionadas con cuentos de dragones, hadas, brujas, animales fantásticos que son personalizados y relacionados directamente con sucesos que no pudieron darse jamás, y que involucran los sentimientos del hombre como el miedo, la audacia, la estupidez, entre otros. Estas historias poseen una carga moralizante importante que se demuestra mediante las moralejas que ostentan.

Algunos de los autores que las han recopilado los hermanos Grimm, Perraut, Andersen, etc. Diversos estudios (Educar Cultural y Recreativa, 1995, pp.53-54; Barrero, 2009)

Los mitos y leyendas forman parte del acervo cultural de la humanidad y tienen una procedencia mítica, religiosa, artística. Son utilizadas para dar una explicación a eventos cotidianos, relacionándolos con acontecimientos sobrenaturales con una visión antropomórfica de la naturaleza, considerados como "ente real" (Cordero, 1988, p. 427). Un ejemplo claro existente es el de la civilización griega y sus obras literarias como La Odisea y La Ilíada, que, antes de ser recopiladas por Homero en forma de epopeyas, fueron transmitidas por la tradición oral de los griegos. En el caso de nuestro continente, muchas de las narraciones primigenias de las culturas prehispánicas desaparecieron tras la dominación cultural que supuso la llegada de los españoles.

Según el Diccionario de la Lengua Española en su cuarta acepción, una leyenda es una “relación de sucesos que tienen más de tradicionales o maravillosos que de históricos o verdaderos”; mientras que el mito es una “narración maravillosa situada fuera del tiempo histórico y protagonizada por personajes de carácter divino o heroico. Con frecuencia interpreta el origen del mundo o grandes acontecimientos de la humanidad.” (DRAE, 2001)

Por lo tanto, podemos asegurar que las leyendas son hechos inverosímiles, en los que existen personajes históricos o ficticios dentro de la razón humana que han hecho historia, a través del tiempo, en un determinado sitio geográfico. En cambio, los mitos son hechos que no pueden ser reales ya que personifican fenómenos naturales y cuentan de una manera oral romances, refranes, tradiciones o creencias de una persona.

El Dr. Manuel Landívar (1997) en la “Contribución a mitos y leyendas en el Azuay y Cañar”, menciona que los elementos que integran un mito en algunas ocasiones son astromórficos, es decir, astros como la luna, el sol, las estrellas, los que son considerados como maravillosos. También existen los seres zoomórficos como los hombres bestia, animales transformados y, por último, los antropomórficos que abarcan seres humanos legendarios, reales o ficticios. (p.34)



Figura 2. Ilustración antigua sobre El Diluvio Universal

1.2.1 | Mitos y leyendas dentro de nuestra sociedad

El Ecuador ostenta un variado folclor social que es el resultado de la fusión de diferentes culturas, cada una con una tradición específica, desde su desarrollo físico hasta su desarrollo como etnia. Esta tradición se basa en una forma de vida suscitada por las creencias, vivencias y una serie de sucesos de diferentes sociedades, su situación geográfica también es un elemento influyente.

En el país se representa por medio de bailes, vestimenta, juegos, música, tradiciones orales y demás.

Esto se evidencia en las numerosas fiestas tradicionales existentes en las diferentes ciudades, parroquias y pequeños cantones. Usualmente suelen vincularse a creencias religiosas, por ejemplo, los festejos de la Virgen del Cisne, de la Asunción, de la Nube, San Francisco de Asís, San Lorenzo, San Roque, San Pedro y San Pablo. De igual manera, el Día de los difuntos, el Corpus Cristi y el nacimiento del Niño Jesús, entre otras.

Los mitos y leyendas en los cuales está centrado el proyecto representan hechos históricos, míticos y

“Los pueblos conquistados fueron dotados de un nuevo pasado, a tono con la concepción lineal y teológica propia del siglo XVI. Por tanto, la relación memoria oral-historia también fue normada, siendo sólo posible contar el nuevo pasado. Todo recuerdo, todo relato histórico fuera del contexto europeo debía ser reprimido por ser potencialmente alterador del orden, por permitir la transmisión de información sin control alguno. Así, fueron execrados los mitos originarios,...la ritualidad religiosa; así como la transmisión de la memoria del pasado.” (De Lima B, et al., 2005, p.35)

religiosos ancestrales que hablan del país o la región. La mayoría de ellos tienen alguna relación con símbolos como el diablo o seres sobrenaturales; otras son adaptaciones de leyendas y cuentos universales, producto de la mezcla de culturas que acarrea la globalización.

1.3 | Análisis y Selección de mitos y leyendas

En la provincia del Azuay, los mitos y leyendas se han transmitido de una manera oral y se han presentado como cuadros tradicionales que integran la identidad cultural y la memoria colectiva de los habitantes, además de crear un sentido de pertenencia a los lugares referidos en los relatos.

Los mitos y leyendas están relacionados con la cotidianidad, los sentimientos humanos como, por ejemplo, la envidia entre amigos, conocidos o vecinos o enriquecimientos ilícitos, aduciendo a personajes sobrenaturales la ayuda en su obtención. La mayoría de estas historias fueron contadas por personas con un nivel de educación y aprendizaje medio, ellos no se involucran en la historia, pero incluyen nombres de personajes que sí existieron, como también lugares como ríos, lagunas, picos de montañas, cuevas, etc. (Martínez, 1993, pp. 111-113)

Tras el periodo de investigación y selección, se han escogido tres mitos y leyendas, tomadas de los transcritos recopilados por el Dr. Manuel Landívar y el Dr. Juan Martínez. Las leyendas expuestas en este proyecto de tesis son: “Ángel Bello”, leyenda de carácter oscuro que combina elementos sobrenaturales, personajes zoomórficos con seres espirituales como el

En este contexto, nuestros pueblos han perdido protagonismo frente a otras culturas en especial de Europa y Norteamérica. Las leyendas y los mitos también han ido perdiendo su valor, ya que con la colonización se desvalorizó lo nativo americano, dejando de lado nuestra identidad.

Diablo y Dios; la leyenda de la “Mama Huaca”, que trata de la historia de una mujer de fisionomía terrible para un hombre e incluye también personajes zoomórficos y sobrenaturales; por último, la leyenda del “Chuzalongo” un ser, repugnante y solitario que asesina a sus víctimas. sin piedad alguna.

El tono tétrico y de suspenso de las leyendas ayuda a generar el tipo de ilustración que se persigue en este proyecto, ya que sus personajes pueden retratarse con un alto grado de imaginación y extravagancia.

“El cuento, Leyenda, o cualquier otro rasgo cultural para insertarse en la comunidad o cultura deben aclimatarse a ella. Ni digamos en nuestro mundo globalizante, a que se le considera una aldea global en un proceso aculturizador irresistible...” (Izquierdo, 2000)

1.3.1 | Ángel Bello

Los mitos y leyendas constituyen una parte importante de la identidad de una ciudad, como hechos fundamentales de su cultura y tradición. Entre ellos tenemos a Ángel Bello, una leyenda que ha ido trascendiendo con el pasar del tiempo, pero ha perdido parte de su valor significativo en la provincia del Azuay.

Este es el relato de la vivencia de un joven llamado Ángel Bello, hijo menor de una familia muy pobre y numerosa, cuyo padre, desesperado por mejorar la condición de vida de su familia, hace padrino de sus hijos a personas adineradas con la esperanza de que le contribuyeran con recursos económicos para subsistir.

Es así que, cuando el Diablo le ofreció riqueza y emociones fervientes a cambio del alma de Ángel, el padre no pudo negarse. Cuando Ángel cumplió 18 años tuvo que ir al infierno en busca de su padrino, quien, con intenciones negativas, lo envió a experimentar una travesía en la que se encontró con objetos, personas y animales totalmente ajenos a él. A pesar de la malicia e ira del Diablo, Ángel se convirtió en amigo de estos seres, quienes lo ayudaron, dejándole diferentes dones que lo convirtieron en una persona obediente y humilde, por eso, muchos años después, con la ayuda de su amigo, un anciano amable, logró recuperar su alma de las redes del demonio.

Esta leyenda, evidentemente, utiliza elementos ficcionales y fantasiosos, inicialmente las acciones se desarrollan en una quinta con un ambiente de prosperidad, trabajo y lucha diaria; posteriormente se torna en un relato sombrío y tétrico, con una clara moraleja de solidaridad.

1.3.2 | El Chuzalongo

A pesar de que la leyenda del chuzalongo es destacada en la zona andina y su protagonista forma parte del imaginario ecuatoriano, son muy pocas las personas que conocen verdaderamente su origen.

Se trata de un ser macabro que, cuando tiene confianza, toma a sus víctimas (mujeres solas de entre 18 y 25 años) para satisfacer sus deseos carnales y luego las mata sanguinariamente, sin piedad alguna. Su origen procede de las relaciones incestuosas entre padres, hijos o hermanos, como también contiene referencias a las relaciones entre españoles, quienes abandonaban a las indígenas para evadir su responsabilidad.

El personaje del relato es un ser humanoide del tamaño de un niño de seis años que tiene pies arqueados y manos pequeñas, además de un miembro viril de gran tamaño, enrollado y de aspecto tenebroso. Su carácter es alegre, inquieto y juguetón, pero cuando se enfada se torna violento y es capaz de asesinar despiadadamente a sus víctimas.

Es considerado una especie de duende de las montañas andinas, desagradable y macabro con un desaforado apetito sexual.

"Chuzalongo: Chiro (¿quichuismo?), de chío, salvaje).- ser imaginario maléfico que nuestro vulgo campesino pinta con tales caracteres que lo identifican con el mono "orangután". Aseguran nuestros labriegos que este hombre de los bosques suele aparecer de vez en cuando en las montañas de las provincias azuayanas, para hacer presa de niños y mujeres, sobre todo de las últimas, con la cuales se retira a vivir, en familia en lo más apartado y desierto."

Cordero, P. 1995, Léxico de vulgarismos Azuayos (como se citó en Landívar, 1997)

1.3.3 | La Huaca

La leyenda de la Huaca es una creación que pone a prueba la imaginación y creatividad de todas las personas que la escuchan o saben de su trascendencia a lo largo del tiempo. En ella se cuentan las acciones de una mujer que aparenta una edad que oscila entre los 60 y 70 años cuyo aspecto físico es perturbador ya que su piel tiene espinos. Su vestimenta es descuidada lo que la hace desagradable a primera vista.

La Huaca es considerada un ser sobrenatural superior, con una gracia que otra persona o cosa no posee ya que sus emociones, características físicas y mentales la hacen diferente. En la historia existe también un hombre que fue secuestrado por la Huaca e intenta recuperar su libertad, por lo que emprende una travesía que lo lleva a hacer pactos con personajes repugnantes como y fríos como el Añas o zorro, hermano de la Huaca o los chuzalongos (hijos de ella, guardias que custodiaban la cueva donde el hombre permanecía cautivo). Esta leyenda se desarrolla en un ambiente sombrío campestre, dentro de un bosque en donde existe gente, animales, vegetación, ríos, etc.

La Huaca es un personaje que se menciona en muchas leyendas de maneras distintas en cada una de ellas, pero en todas las versiones es un personaje que ostenta mucho poder. Tiene en todos sus aspectos varias de las características que se le atribuyen son propias de la civilización Inca. La Mama Huaca es una leyenda que trae consigo muchas tradición y genera en el receptor sensaciones extrañas e interpretaciones de acuerdo a su propia imaginación.

Léxico

- Huasicama: Peón indígena que realizan el trabajo pesado.
- Fiambre: carne preparada.
- Marcataita: Padrino
- OCAS: Oxalis tuberosa. Luis cordero,ed. Afrodísio aguado, Madrid
- Melloco: Bocella tuberosa. Cit. anterior.
- Haba: Faba vulgaris. Cit. anterior.
- Shiro: color gris color oscuro.
- Chumbi: faja tejida que se ata a la cintura.
- Aumentan: paren
- "Aire fuerte" o cuichi japistca. Enfermedad proveniente del arco iris.
- Sancochado: inflamado, cocinado.
- Duda: G. Arundinaria?? Cita anterior.
- Añas o añango: Vivera menphitis Cub. Vivera menphitis Lin. viverra mapurito Humbolt
- Almud: Medida de capacidad; peso de una arroba más o menos.
- Llamingo: llama.
- Cuzu: larva de coleóptero.

En la parte final de la revista, pagina 26, se ubicó un vocabulario que contiene las palabras más relevantes y con su respectivo significado, estas palabras fueron transcritas en base a los libros de referencia. Cordero, P. 1995, Léxico de vulgarismos Azuayos (como se citó en Landívar, 1997; véase también, Martínez, J. 1993).

CAPITULO

2

ILUSTRACIÓN DE MITOS Y LEYENDAS

La tradición oral de nuestro país no ha tenido la relevancia que merecería, pero ha motivado a algunos escritores latinoamericanos a dar características propias a sus historias. En la actualidad, los jóvenes no poseen mucho interés en el tema, ya que su presencia se soslayó a libros de colegio, sin tomar en cuenta que eso es también parte de su identidad.

En la antigüedad, los mitos y leyendas formaban parte de la cotidianidad, ya que relatar una de estas historias era como contar un cuento de cuna, puesto que el receptor podía vivir y crear sensaciones por sí mismo. Las narraciones primigenias que existen, contienen un personaje principal popular, al que las personas lo llegaron a conocer por las características comunes dentro de las diferentes variaciones de cada leyenda.

"La vida no se divide en géneros. Es una horrible, romántica, trágica y cómica novela de ciencia ficción de detectives. Ya sabes, con un poco de pornografía, si tienes suerte." (Moore, 2000)

ILUSTRACIÓN

Las personas relacionan conceptos con imágenes mentales que tienen sus propias características de color, forma, figura, etc., producto de las experiencias cotidianas y culturales que cada individuo haya tenido. Por medio de la ilustración se puede transmitir estas imágenes mentales a otras personas, generando una visión alternativa de información, como lo indica Cowan (2006), "La labor del ilustrador consiste en asombrar, sorprende y ofrecer lo inesperado además de redefinir tanto las imágenes clásicas como las fórmulas del mito" (p.4)

La ilustración es un medio de comunicación visual que contiene dibujos o imágenes., pueden ser realizadas a través de diferentes técnicas como la pintura, el óleo, acrílico, acuarela, tinta, etc.

Con el pasar del tiempo, y sin dejar de lado el proceso manual de bocetaje, los ilustradores vivieron la influencia de diferentes tecnologías que se dieron gracias al desarrollo de softwares y hardwares especializados, encargados de combinar habilidades artesanales y técnicas. También se descubrieron otras maneras innovadoras de impresión, reproducción y comercialización de su trabajo.

"El campo de la ilustración es floreciente y ahora es poderosa, vibrante y en constante evolución y expansión en forma de arte aplicada. Es un medio antiguo con una rica historia; también es una parte vital, dinámica y contemporánea de los medios de expresión, interpretación y comunicación, que transmite ideas y mensajes con convincentes imágenes creadas en cualquier medio." (Wigan, 2009, p. 9)

2.2 | La ilustración actual

Las ilustraciones son usadas y adaptadas a diferentes objetos comerciales, tanto modernos como tradicionales, por ejemplo, a portadas de discos compactos, libros, camisetas, botellas, patinetas, cajas, carteles y un sin número de aplicaciones alternativas. Todo esto hace que los ilustradores cada vez aspiren o se vean obligados a ser cada vez más innovadores y creativos, por un crecimiento de oferta y demanda de servicios profesionales.

La fusión de técnicas ha creado estilos y gustos en cada ilustrador. En diferentes partes del mundo la ilustración se desarrolla de manera competitiva y expresiva, en la mayoría de casos son ilustraciones surrealistas y metafóricas, cada una de estas con una atracción visual para el público. Actualmente, existen publicaciones impresas educativas dirigidas específicamente a público infantil, joven o adulto. En Latinoamérica, una muestra es el mundo visual "Guácalo", creado por los colombianos Sebastián Sánchez y Andrés Bolaños, quienes mantienen una tendencia excéntrica para definir su trabajo. (Lesparragusanada, 2012, p.25)

En el Ecuador existen publicaciones ilustradas de mitos y leyendas, cuentos con características formales, individuales y específicas, conformadas por ilustraciones sencillas y complejas. El desarrollo de la ilustración en el país va de la mano de ilustradores, que a más de tener renombre nacional e internacional, han sido los ganadores de premios importantes y colaboradores para las editoriales más grandes alrededor del mundo, por eso, sus trabajos han sido publicados en el extranjero.

Uno de ellos es el ilustrador ambateño Roger Icaza, destacado a nivel nacional e internacional por la calidez de sus trazos. Él ha realizado ilustraciones de novelas, cuentos infantiles y juveniles, trabajados para las editoriales más importantes del país. También está el ilustrador Eduardo Villacis, cuyos cuentos ilustrados conservan un estilo fantástico, que sirven de inspiración para varios ilustradores hoy en día.



Figura 3. Sadonejo/ Ilustración análoga

Hoy en día, la ilustración se ha desarrollado de manera muy acelerada con el uso de tecnologías innovadoras, juegos de video, redes sociales, páginas web, blogs, etc. Este crecimiento se debe, principalmente, a la comercialización de trabajos que tienen fines publicitarios, educativos, científicos y literarios.

2.2.1 | La ilustración narrativa

La ilustración narrativa permite relatar mediante imágenes e ilustraciones, hechos ya sean reales o irreales, con personajes que existieron o del imaginario del ser humano.

Una de las tendencias más populares para relatar historias son las novelas gráficas y los comics, con relatos bien estructurados y abundantes imágenes que muestran a detalle la situación de sus actores. Se pueden encontrar otras publicaciones que contienen textos corridos y pocas ilustraciones que se centran en mostrar lo más representativo de la historia.

Existen un sin número de publicaciones con temáticas diferentes, historietas de súper héroes, de ciencia ficción, manga, acción, policiacas entre las que se encuentran las novelas oscuras o noir, narran historias desde una perspectiva del suspenso, utilizando gráficos claros oscuros dan un ambiente tenue y tétrico a la escena. Existen otras como los comics de horror en el que se basa esta tesis, muestran la historia más cruda sin sensura.

Tanto Sócrates como Platón describen a la fantasía como la manera de pintar en imagen el alma de los objetos, "el hombre mira de alguna manera dentro de si las imágenes de estos." (Soc, 470-399 a.C.)

La Novela Gráfica

La novela gráfica es un subgénero de la ilustración y consiste en una historia bien sustentada acompañada de ilustraciones que contienen elementos y acciones de mayor importancia, invitando al lector a experimentar un nuevo tipo de historieta. La relación de la novela gráfica con el producto final de la revista de mitos y leyendas es la narración de tres historias fantosendas e imaginarias que se desarrollan en el Ecuador.

Las leyendas ecuatorianas a trabajar son "Ángel Bello", "El Chuzalongo" y "La Mama Huaca" cada una de ellas permite que el ilustrador pueda reinventar con total

Ilustración de Fantasía

La ilustración de fantasía es un género de la ilustración, consiste en imaginar cosas indeterminadas que no existen en la realidad.

El ilustrador, según Cowan (2006), tiene como deber sorprender y asombrar al lector, ayudándolo en la comprensión de la idea y concepto; como también despertar su imaginación con cosas que no existen en la realidad. (p.4)

Las ilustraciones de fantasía para el siguiente proyecto de tesis, es realizada a partir de un estudio investigativo de la cultura que lo rodea, la geografía en donde se desarrolla, la vestimenta, las influencias sociales, climáticas y económicas que de una u otra manera influyen sobre el desarrollo de las leyendas expuestas, invitando a las personas a descubrir nuevos panoramas, con historias que nos impulsan a utilizar nuestra imaginación y a entender lo "impredecible e inexplorable." (Cowan, 2006, p.4)

En las historias a desarrollar en esta tesis, podemos encontrar paisajes mágicos, mundos paralelos fantásticos, bestias y personajes que no existen, creando perspectivas nuevas y versiones alternativas de cosas ya existentes.

libertad las historias de una forma original, combinando elementos de la novela gráfica y del cómic. Todo esto hace que el diseño sea preciso y logre comunicar lo esencial de las leyendas, a través de la combinación de páginas, textos e ilustraciones experimentales.

Las ilustraciones propuestas en esta tesis poseen el estilo propio del ilustrador, quien utiliza el contexto histórico de la cultura de la provincia del Azuay para su desarrollo. De esta manera, logra convertir al producto en una valiosa y atractiva herramienta para el rescate de las tradiciones y sabiduría popular de la región.

"Me imagino una idea como un objeto dentro de mi mente. Miro las palabras que están escritas en el papel; esos grafismos no son una idea, pero los conceptos que ellos despiertan en mi mente sí lo son. Las ideas son construcciones dentro de nuestra mente, referidas a la percepción, a la imaginación o al pensamiento." (Manjarre, 2014, p.9)

El Cómic de horror

La ilustración de horror es un género dentro de la ilustración que está presente en películas, libros, historietas, cómics y novelas gráficas. Tuvo su origen en los años 40, pero perdura hasta la actualidad, podemos encontrar ejemplos populares como Crossed y The Walking dead. Su característica principal, además de representar historias, es mostrar ilustraciones fuertes que ocasionan miedo y pavor a los lectores. "el miedo ha sido siempre uno de los motores del desarrollo humano, y es lógico que este haya sabido encauzarse en las artes y la cultura del ocio a partir de los cuentos populares, tan a menudo generosos con lo terrorífico" Barrero, 2009 (como citó en García, 2009).

Existe un subgénero de estas revistas de horror es el "gore" o sangre, con un contenido grotesco y espeluznante, se centra en la violencia gráfica, por eso, usualmente no es apta para menores ya que contienen asesinatos, violaciones, mutilación, necrofilia, canibalismo, sexo, sadismo, etc., alrededor de un personaje o una fuerza maligna. Estos relatos pueden ser semejantes a la realidad o una mezcla de supersticiones y cuentos antiguos del ser humano.

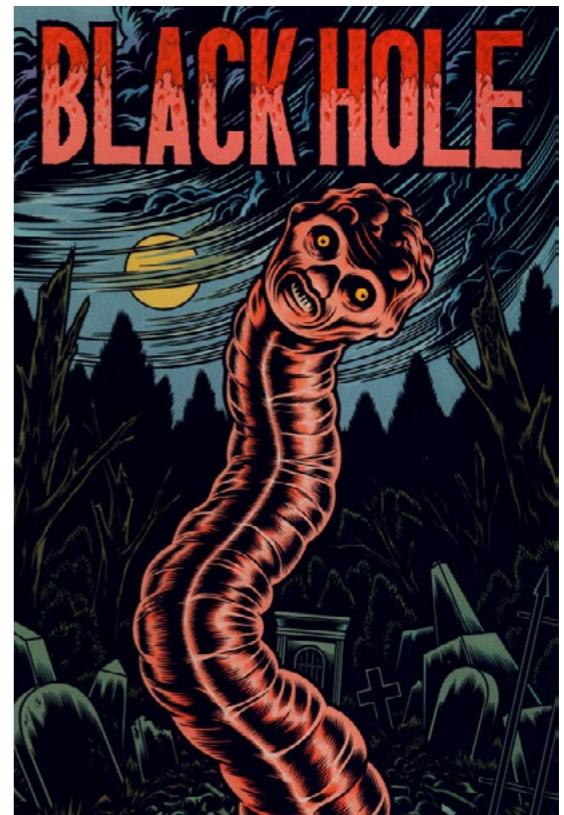
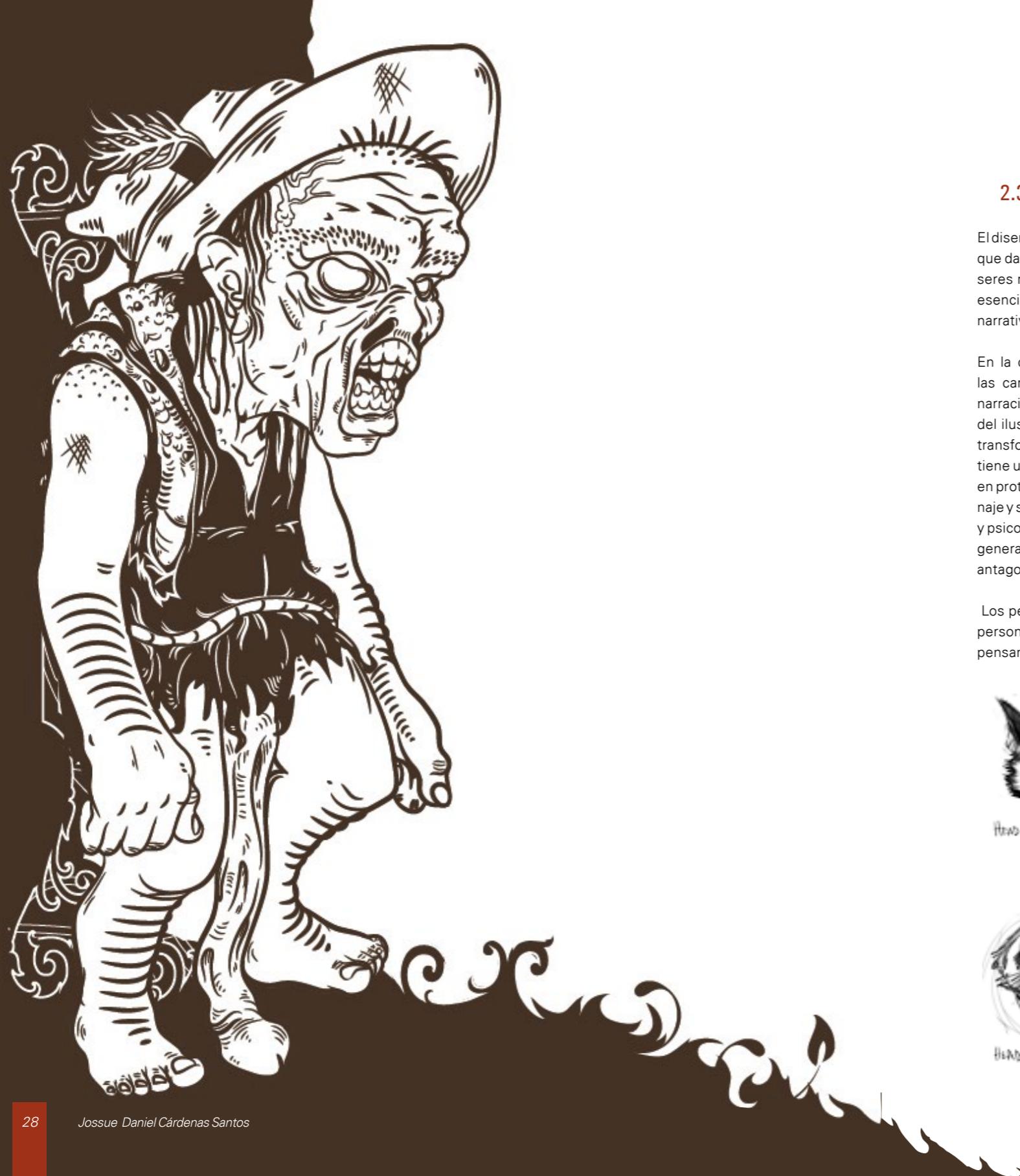


Figura 4. Portada de "Black hole," Charles Burns



2.3 | Diseño de personajes

El diseño de personajes, es el elemento más importante que da forma a la historia y permite crear innumerables seres reales o irreales. La creatividad del ilustrador es esencial, puesto que crea la conexión con el proceso narrativo.

En la creación de personajes se rescata algunas de las características autóctonas que se centran en la narración, dando también espacio a la creatividad del ilustrador. A lo largo de la historia, el personaje va transformándose de acuerdo al argumento, cada sujeto tiene un papel y una función específica que lo convierte en protagonista o en un personaje secundario. El personaje y sus acciones poseen ciertas semejanzas sociales y psicológicas con el mundo real. El protagonista deberá generar mayor simpatía para no ser confundido con un antagonista o personaje secundario.

Los personajes principales y secundarios poseen una personalidad propia que se evidencia en sus acciones, pensamientos, miedos, esperanzas, motivaciones

y ambiciones. Evidentemente, también poseen determinados aspectos sociológicos como ocupación, educación, clase social, raza, nacionalidad y biografía familiar; También rasgos de comportamientos expresivos, corporales, y faciales.

Los personajes visualmente forman una familia gráfica, ya que se debe estudiar con anterioridad la personalidad de cada uno y buscar características o atributos similares, estableciendo categorías para cada individuo y tomando como referencia los distintos aspectos que los diferencian, para una mejor percepción de las personas. (Spencer, 2010, p.15)

La creación y técnica usada para los personajes de este proyecto será la misma para cada composición, en cada uno se distingue el aspecto físico y social dependiendo de la leyenda a la que pertenezcan. Los personajes son el centro de atracción y el esquema ideal de categorización en la historia.



Figura 5. Concept art: Werewolf

2.4 | Construcción de personajes

El diseño de personajes es de gran relevancia en las áreas del cine, televisión, animación, cómics, publicidad, videojuegos etc. Se trata de crear, a través de un proceso de dibujo, color y expresiones, una personalidad y características propias, también colectivas para los personajes, por lo que es necesario poseer información previa del personaje.

En un sistema de personajes se deben mantener los rasgos generales de los integrantes de una misma historia, como también características personales de

cada uno de ellos, para poder ser diferenciados de los otros, "todo personaje de una historia debería ser único y tener sus propias apariencias visual y personalidad distinta" (Spencer, 2010, p.14).

El proceso de ilustración para esta tesis comienza con un sistema de bocetado a lápiz de grafito medio, para luego ser definido con la pluma a tinta y, posteriormente, con la ayuda de la tecnología, son escaneados para perfeccionarlos y pintarlos digitalmente.

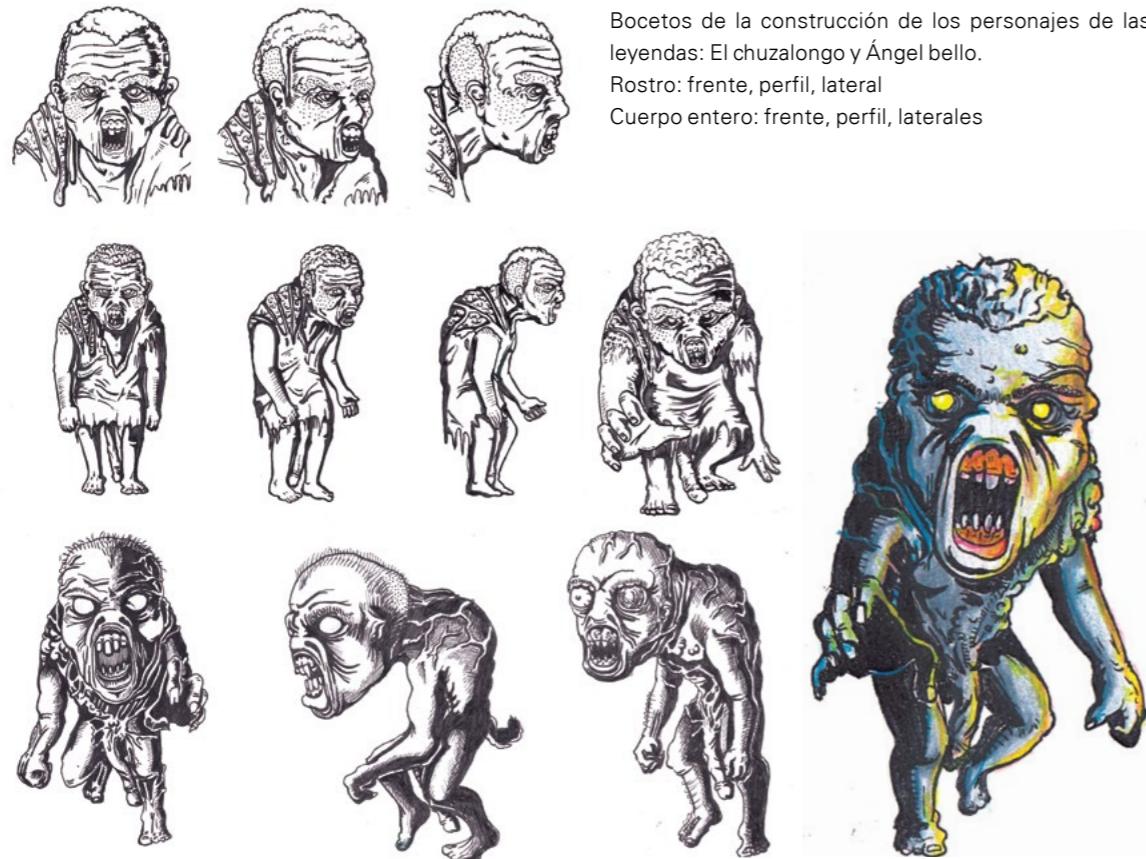


Figura 6. Bocetos de *El Chuzalongo*



Figura 7. Bocetos de *El Chuzalongo*



Figura 8. Proceso de diseño de Personaje, *El Diablo*. pag.33

2.4.1 | Trazo para la construcción de los personajes

La forma del trazo, es el movimiento que se ha dado a la línea en las ilustraciones, está formado por líneas curvas en algunas zonas, dando suavidad en partes que requiera; también se encuentra formado por líneas rectas, verticales, horizontales e inclinadas que dan la fuerza, rigidez, y tensión que se pretende exponer, consecuentemente guiándolas a mantener un mismo resultado en la ilustración.

El grosor de la línea aumenta en el exterior, de igual manera este sirve para separar el fondo y darle más realce a la imagen. En el interior el grosor lineal aumenta en algunos trazos provocando sombras que realzan los

rasgos del personaje; para conseguir el grosor determinado, se realiza varios trazos o un solo trazo más grueso hasta lograr definirlo.

La textura que se emplea en algunas de las ilustraciones, le dan una degradación de blanco al negro o viceversa empezando desde líneas finas hacia líneas más gruesas, en la mayoría de casos se superponen unas con otras para llegar a un borde bien definido. La textura crea una variedad tonal definida ayudando a simular sombras, y creando un realce a las manchas oscuras usualmente adoptadas en este estilo de ilustración.

2.4.2 | Morfología de la imagen

En este proyecto de tesis, los trazos de personaje están pensados para proporcionar una sensación de realidad, algo caricaturesca y grotesca. Ayudan también a caracterizar al personaje, a crear el horror que se quiere transmitir y que es propio a este género gráfico literario.

Las imágenes son trabajadas a partir de las estructuras físicas descritas en las leyendas.

Algunos personajes denotan fealdad, tienen rasgos físicos extraños, cuyo objetivo narrativo es causar miedo en los receptores.

Los gestemas o gestos permiten dar una apariencia más detallada y exagerada de las expresiones para que los personajes transmitan su estado de ánimo. A pesar de que el trabajo en los rasgos faciales de cada actante tiene sus particularidades, se busca conservar la similitud en la exageración presentada y en los ojos con pupilas blancas, que dan una percepción más siniestra.

La estructura de cada personaje está resuelto de acuerdo al estilo que, como autor, busco para el presente proyecto.



Diablo

Angel Bello

Padre

Anciano

Chuzalongo

Inocente

Leñador

Huaca

Habitante

Añas

ESTATURA:
1,80
Contextura:
Normal
Edad:
80 años

ESTATURA:
1,65
Contextura:
Normal
Edad:
17 años

ESTATURA:
1,60
Contextura:
Delgado
Edad:
45 años

ESTATURA:
1,30
Contextura:
Normal
Edad:
70 años

ESTATURA:
1,12
Contextura:
Normal
Edad:
50 años

ESTATURA:
1,55
Contextura:
Delgada
Edad:
19 años

ESTATURA:
1,65
Contextura:
Gruesa
Edad:
40 años

ESTATURA:
1,50
Contextura:
Delgada
Edad:
60 años

ESTATURA:
1,60
Contextura:
Normal
Edad:
42 años

ESTATURA:
1,40
Contextura:
Gruesa
Edad:
30 años

“Ángel Bello”

Leyenda “Ángel bello”
Protagonista

ASPECTOS PSICOLÓGICOS

Ocupación	Estudiante
Clase social	Baja
Vivienda	Campo
Vestimenta	Abrigada
Educación	Media
Pensamiento	bondadoso
Gusto	Leer, estudiar
Enfermedades	***



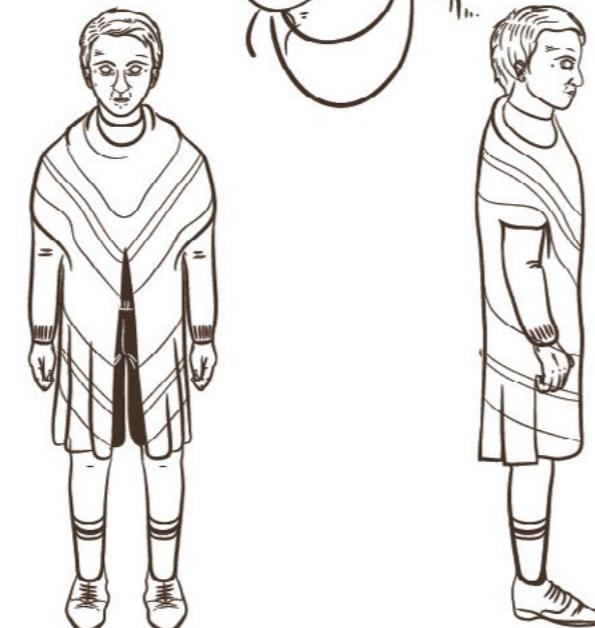
ASPECTOS SOCIOLOGICOS

Ambiciones	***
Frustraciones	***
Temperamento	Bueno
Estado Civil	Soltero
Talentos	Memorizar
Cualidades	Juicioso
Inteligencia	Obediente
Actitud	Media
	Positiva



ASPECTOS FÍSICOS

Sexo	Masculino
Edad	17 años
Altura	165 cm
Cultura	Indígena
Apariencia	Joven
Defectos físicos	***



“El Diablo”

Leyenda “Ángel bello”
Antagonista

ASPECTOS PSICOLÓGICOS

Ocupación	Príncipe de las tinieblas
Clase social	Alta
Vivienda	El infierno
Vestimenta	Abrigada
Educación	Alta
Pensamiento	Con malicia
Gustos	Adueñarse de almas
Enfermedades	***



ASPECTOS SOCIOLOGICOS

Ambiciones	Poder
Frustraciones	No puede tomar las almas buenas
Temperamento	Malvado
Estado Civil	Soltero
Talentos	Convencer
Cualidades	***
Inteligencia	Alta
Actitud	Egocéntrica



ASPECTOS FÍSICOS

Sexo	Masculino
Edad	80 años
Altura	180 cm
Cultura	***
Apariencia	Limpio
Defectos físicos	***



“El Padre”

Leyenda “Ángel bello”
Personaje Secundario

ASPECTOS PSICOLÓGICOS

Ocupación Agricultor
Clase social Baja/Alta
Vivienda Campo
Vestimenta Abrigada
Educación Baja
Pensamiento Ambicioso
Gustos El dinero
Enfermedades ***

ASPECTOS SOCIOLOGICOS

Ambiciones Frustraciones
Temperamento Estado Civil
Talentos Cualidades
Inteligencia Actitud
Actitud

ASPECTOS FÍSICOS

Sexo Masculino
Edad 45 años
Altura 160 cm
Cultura Indígena
Apariencia Limpio
Defectos físicos ***

“El Anciano”

Leyenda “Ángel bello”
Personaje Secundario

ASPECTOS PSICOLÓGICOS

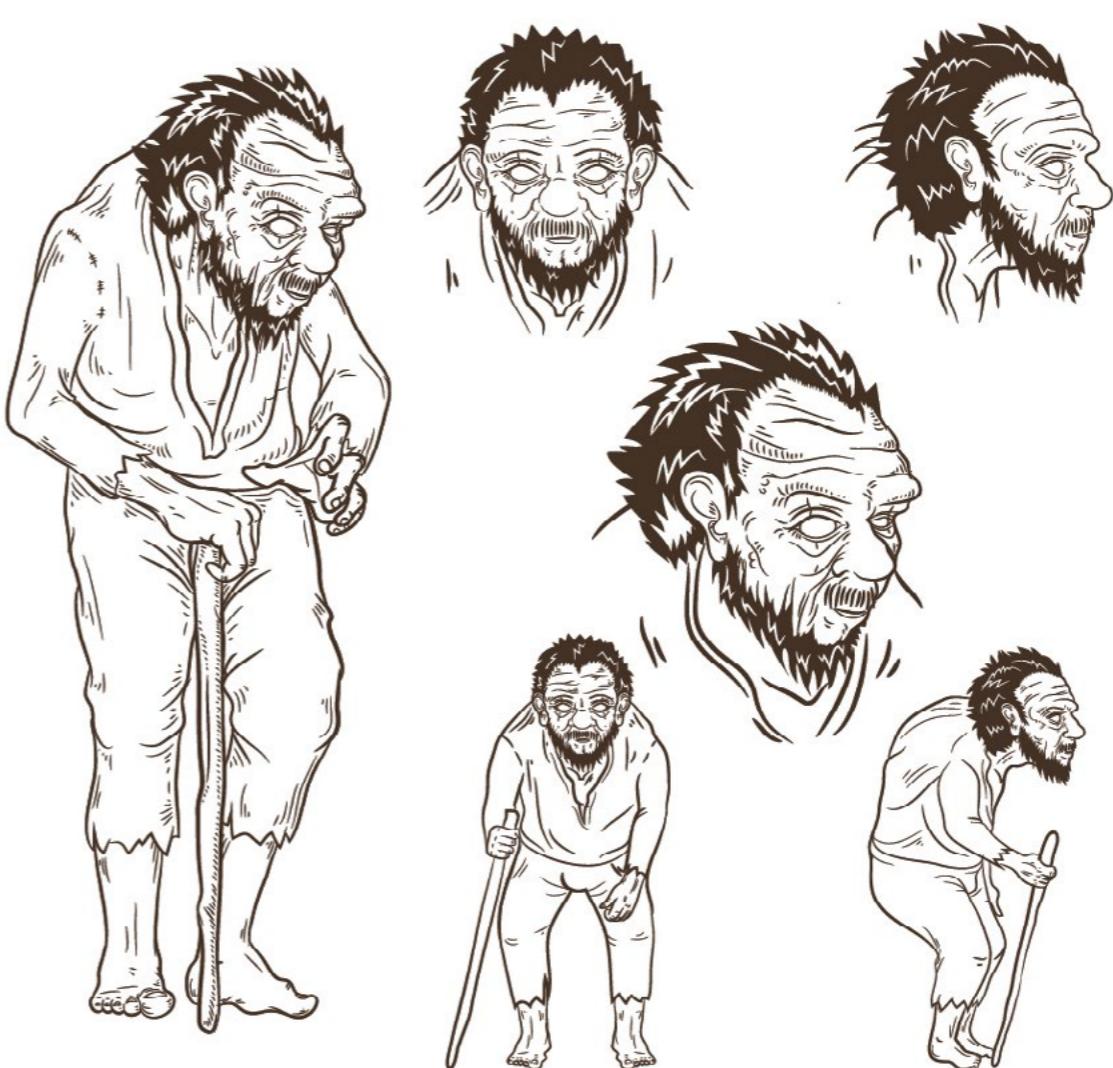
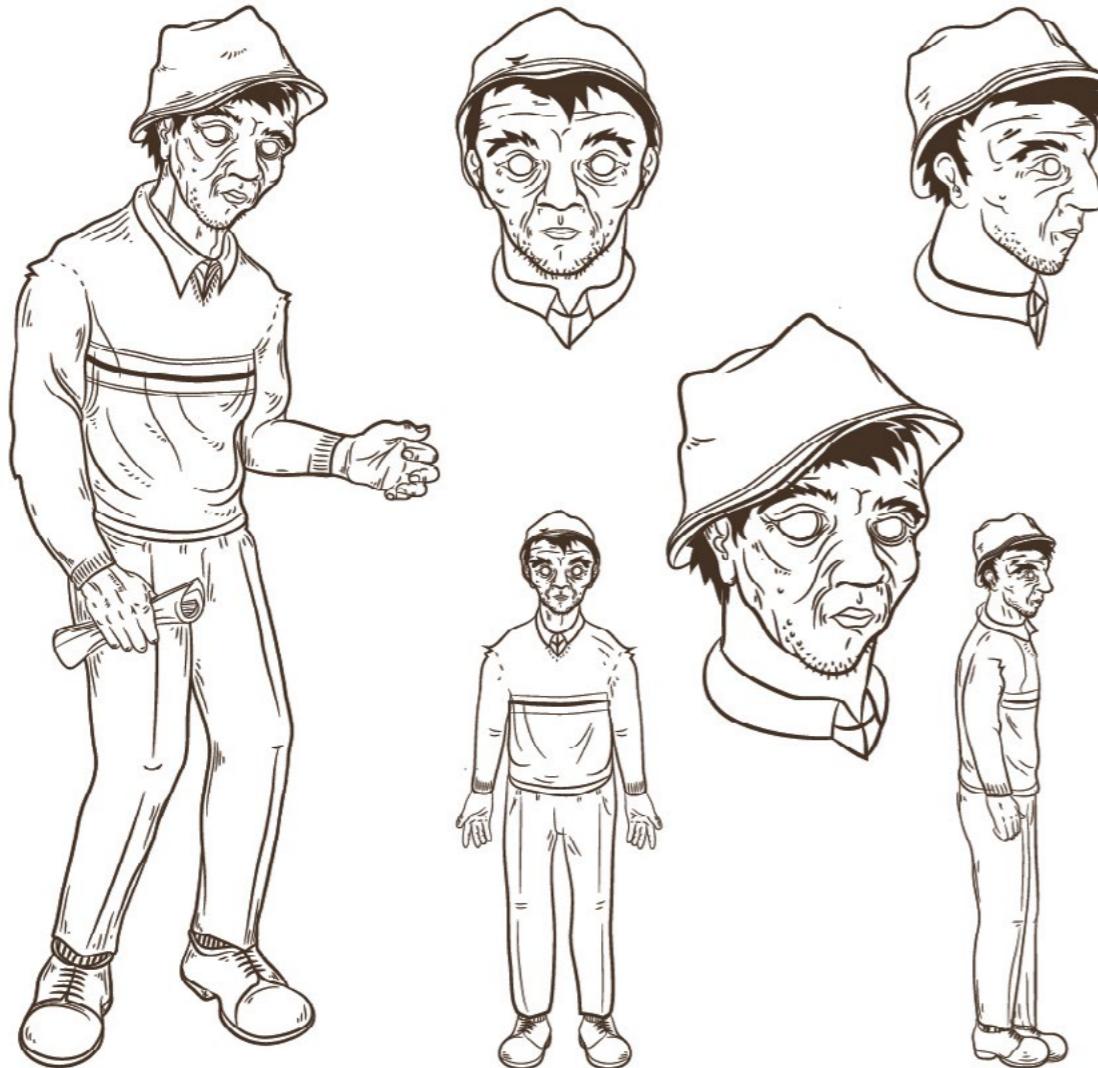
Ocupación Desocupado
Clase social Baja
Vivienda Campo
Vestimenta Andrajoso
Educación Baja
Pensamiento Bueno
Gustos Ayudar
Enfermedades ***

ASPECTOS SOCIOLOGICOS

Ambiciones ***
Frustraciones ***
Temperamento Bueno
Estado Civil Soltero
Talentos ***
Cualidades Bondadoso
Inteligencia Media
Actitud Positiva

ASPECTOS FÍSICOS

Sexo Masculino
Edad 70 años
Altura 130 cm
Cultura ***
Apariencia Sucio
Defectos físicos ***



“El Chuzalongo”

Leyenda “El Chuzalongo” Antagonista

ASPECTOS PSICOLÓGICOS

Proviene de una relación incestuosa, también se le considera hijo de español e indígena. La mayoría del tiempo es alegre y juguetón pero es un ser sin duda temido por la sociedad.

Ocupación	Desocupado
Clase social	Baja
Vivienda	Bosques de las montañas
Vestimenta	Andrajoso
Educación	Ninguna
Pensamiento	Malvado
Gustos	Jugar
Enfermedades	***



ASPECTOS SOCIOLOGICOS

Ambiciones	Mujeres
Frustraciones	***
Temperamento	Alegre, mal humor
Estado Civil	Apetito sexual
Talentos	Escurridizo
Cualidades	***
Inteligencia	Baja
Actitud	Juguetón



ASPECTOS FÍSICOS

Sexo	Masculino
Edad	50 años
Altura	112 cm
Cultura	Mestizo
Apariencia	Niño
Defectos físicos	Miembro Largo

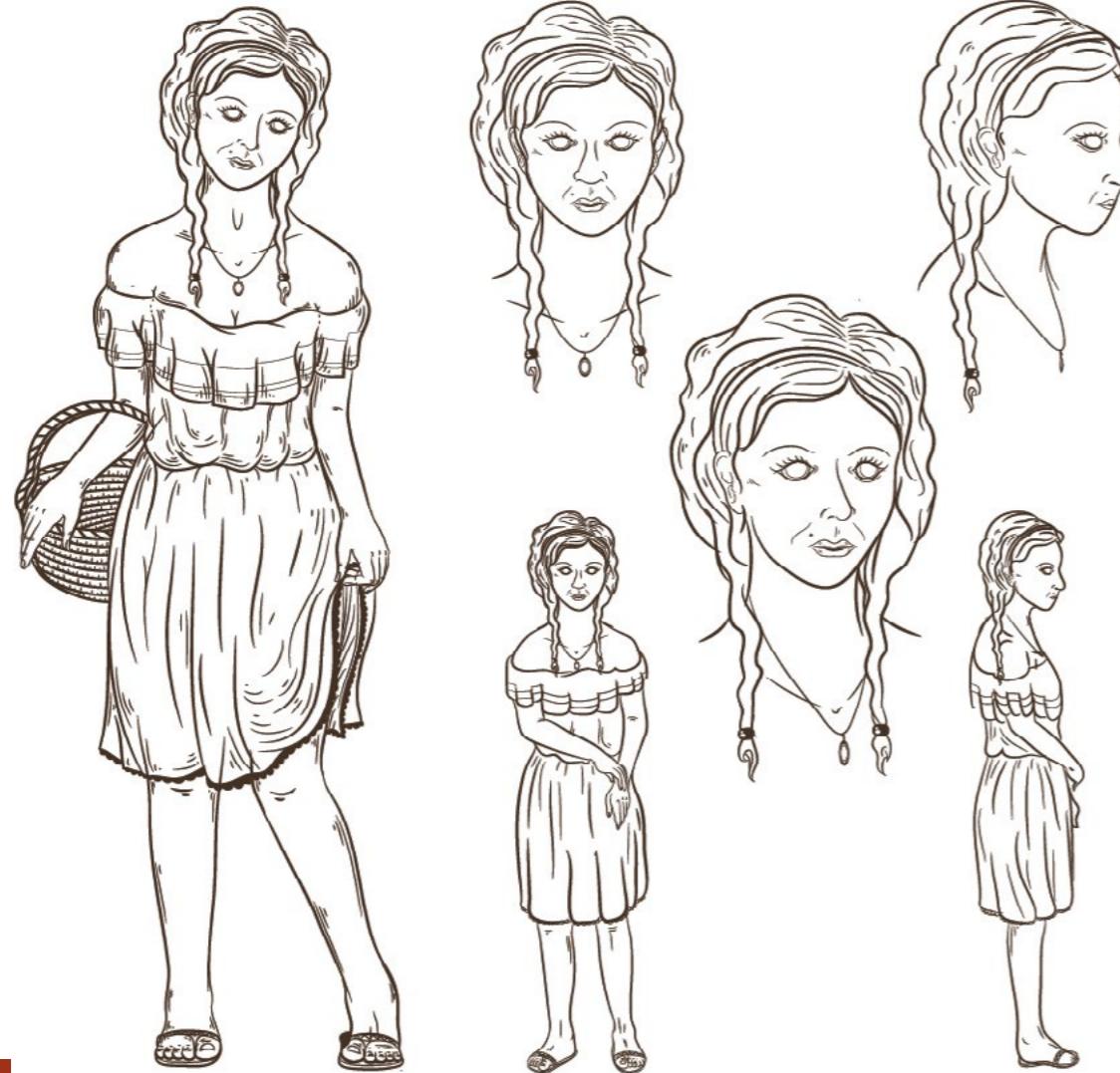
En algunos casos tiene los pies volteados hacia atrás



“La Inocente”

Leyenda “El Chuzalongo”
Personaje Secundario

ASPECTOS PSICOLÓGICOS		ASPECTOS SOCIOLOGICOS		ASPECTOS FÍSICOS	
Ocupación	Mujer de casa	Ambiciones	***	Sexo	Femenino
Clase social	Media	Frustraciones	***	Edad	19 años
Vivienda	Campo	Temperamento	Bueno	Altura	155 cm
Vestimenta	Abrigada	Estado Civil	Soltera	Cultura	Indígena
Educación	Media	Talentos	***	Apariencia	Limpio
Pensamiento	Ingenuo	Cualidades	***	Defectos físicos	***
Gustos	Salir	Inteligencia	Media		
Enfermedades	***	Actitud	Positiva		



“El Leñador”

Leyenda “El Chuzalongo”
Personaje Secundario

ASPECTOS PSICOLÓGICOS		ASPECTOS SOCIOLOGICOS		ASPECTOS FÍSICOS	
Ocupación	Leñador	Ambiciones	***	Sexo	Masculino
Clase social	Media	Frustraciones	***	Edad	40 años
Vivienda	Campo	Temperamento	Impulsivo	Altura	165 cm
Vestimenta	Abrigada	Estado Civil	Casado	Cultura	Indígena
Educación	Media	Talentos	***	Apariencia	Limpio
Pensamiento	Hombre maduro	Cualidades	Trabajador	Defectos físicos	***
Gustos	Trabajar	Inteligencia	Media		
Enfermedades	***	Actitud	Positiva		



"La Huaca"

Leyenda "La Huaca"
Antagonista

ASPECTOS PSICOLÓGICOS

Mujer mitológica de la provincia del Azuay, llena de riquezas y de una apariencia terrorífica.

Ocupación
Ama de casa
Clase social
Baja
Vivienda
Cuevas en las montañas
Vestimenta
Abrigada
Educación
Ninguna
Pensamiento
Ambiguo
Gustos
Robar Cosechas
Enfermedades



ASPECTOS SOCIOLOGICOS

Ambiciones
Hombres sin amor
Frustraciones
Malvado
Temperamento
Solitaria
Estado Civil
Cocinar
Talentos
Persistente
Cualidades
Media
Inteligencia
Egocéntrica
Actitud



ASPECTOS FÍSICOS

Sexo
Masculino
Edad
60 años
Altura
150 cm
Cultura
Indígena
Apariencia
Sucia, repugnante
Defectos físicos
Pinchos por todo el cuerpo



“Habitante”

Leyenda “La Huaca”
Personaje Secundario

ASPECTOS PSICOLÓGICOS		ASPECTOS SOCIOLOGICOS		ASPECTOS FÍSICOS		ASPECTOS PSICOLÓGICOS		ASPECTOS SOCIOLOGICOS		ASPECTOS FÍSICOS	
Ocupación Clase social Vivienda Vestimenta Educación Pensamiento Gustos Enfermedades	Agricultor Media Campo Abrigada Media Bueno Bueno ***	Ambiciones Frustraciones Temperamento Estado Civil Talentos Cualidades Inteligencia Actitud	Escapar *** Bueno Soltero Perspicaz Curioso Media Positiva	Sexo Edad Altura Cultura Apariencia Defectos físicos	Masculino 42 años 160 cm Indígena Limpio ***	Ocupación Clase social Vivienda Vestimenta Educación Pensamiento Gustos Enfermedades	*** Media Campo Ninguna Ninguna Astuto llamigos ***	Ambiciones Frustraciones Temperamento Estado Civil Talentos Cualidades Inteligencia Actitud	*** *** Bueno Soltero Perspicaz *** Media Positiva	Sexo Edad Altura Cultura Apariencia Defectos físicos	Masculino 30 años 140 cm *** Hediondo Mal aspecto



“Añas”

Leyenda “La Huaca”
Personaje Secundario

ASPECTOS PSICOLÓGICOS		ASPECTOS SOCIOLOGICOS		ASPECTOS FÍSICOS	
Ocupación Clase social Vivienda Vestimenta Educación Pensamiento Gustos Enfermedades	*** Media Campo Ninguna Ninguna Astuto llamigos ***	Ambiciones Frustraciones Temperamento Estado Civil Talentos Cualidades Inteligencia Actitud	*** *** Bueno Soltero Perspicaz *** Media Positiva	Sexo Edad Altura Cultura Apariencia Defectos físicos	Masculino 30 años 140 cm *** Hediondo Mal aspecto



2.5 Diseño de Escenarios

"Tanto si la historia exige un telón de fondo realista como un marco de fantasía inventado, los escenarios diseñados pueden desempeñar un papel para crear mundos verosímiles." (Spencer, 2010, p.15)

El diseño de escenarios es un factor importante para la historia, ya que es en ellos que se desarrollan los sucesos y escenas de un relato; es donde viven los personajes. Los escenarios pueden pertenecer a mundos imaginarios, de ciencia ficción, paisajes rurales o urbanos de la vida real; razón por la cual son creados detalladamente para mantener coherencia con lo que se quiere representar. El ilustrador es quien decide el grado de similitud o diferencia que su creación debe mantener con la realidad.

Las historias desarrolladas en este proyecto se ubican en zonas rurales del austral ecuatoriano y mantienen un tono fantástico, pero convincente.

El desarrollo de los escenarios parten de imágenes como referente, en cada una de estas se puede visualizar diferentes características como cuevas formada por roca, que a su vez en su entorno están rodeada de matorrales, arbustos, arboles, y ríos. Estas características se tomaron como referentes para la conceptualización de los escenarios de las leyendas la Huaca, el Chuzalongo y Angel Bello, que a lo largo del proceso fueron fusionados y modificados, creando superposición de formas y figuras, que fueron las que dieron lugar a los distintos escenarios ilustrados.



Figura 9. Escenario Diablo 3

Ángel Bello: La historia sucede en una finca de la provincia del Azuay, específicamente en la parroquia rural de Cumbe, a una altura de 2500 metros sobre el nivel del mar. Es un lugar de hermosos paisajes y un ambiente acogedor, su clima es frío, rodeado de bosques, montañas y una diversa flora y fauna.



Figura 10



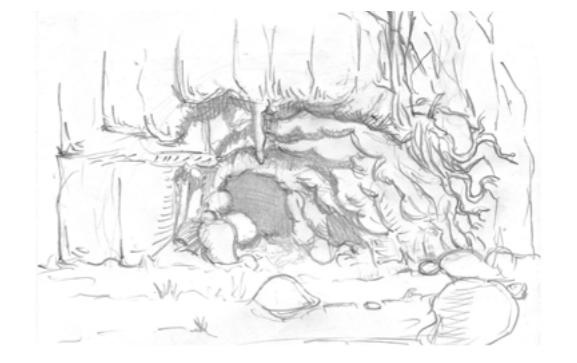
Figura 11



La Huaca: Sigue en una cueva cercana a una finca de la provincia del Azuay, en Huahual Zhumi, a una altura de 2500 metros sobre el nivel del mar. En este lugar existen cementerias, los cerros son un lugar lleno de paisajes bellos, de un ambiente afable, de un clima frío, con una diversa flora y fauna.



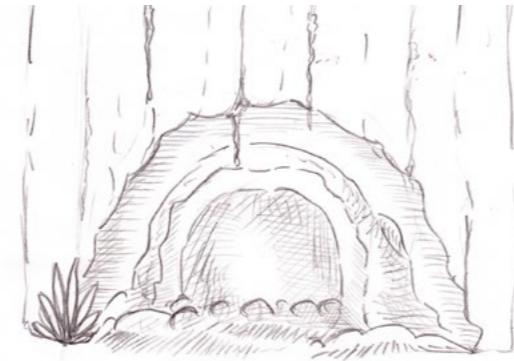
Figura 12



Boceto de escenario basado en la figura 12



Figura 13. Cueva de Chobshi



Boceto de escenario basado en la figura 13

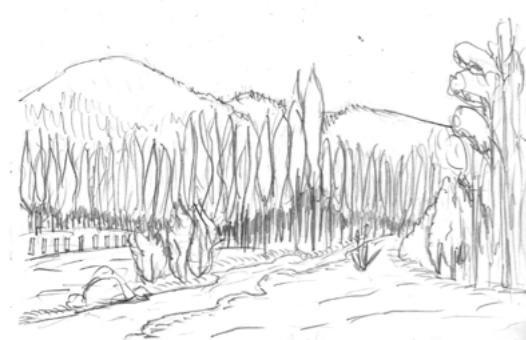
El Chuzalongo: Se desarrolla en las montañas de la provincia del Azuay, en el cantón Girón. Este sector está rodeado de zonas verdes con una importante diversidad de flora y fauna.



Figura 14



Figura 15



Bocetos de escenarios basado de las figuras 14, 15

El sistema de color se basa en seleccionar un número de colores para un objeto o proyecto obteniendo el resultado deseado.

2.6 | Cromática

Para el éxito de una ilustración, es necesario el estudio previo y un buen manejo del sistema del color, que es una percepción visual generada en el cerebro de los humanos. Distintas técnicas a lo largo de la historia han servido para darle color a las ilustraciones, empezando desde pigmentos naturales, utilizados en la época de las cavernas, para luego dar uso a tintas, rotuladores, lápices de color, acuarela, óleo, acrílico hasta llegar a medios digitales e impresos con una infinita gama de colores, que dan un aspecto innovador a las ilustraciones.

Como señala Gary Spencer (2010), "el color puede cambiar o reforzar en gran medida la atmósfera y puede conllevar a todo tipo de asociaciones inconscientes." (p.118) En relación a los escenarios y personajes de los hechos narrativos del presente proyecto de tesis, el color adquiere fuerza, mejora las composiciones de las ilustraciones, teniendo siempre un punto o centro de interés principal y otros puntos de interés más pequeños o secundarios para ayudar a mantener un balance en la ilustración.

Para el buen balance del color no hay una regla única, pero, por lo general, se logra en la mayoría de las ocasiones con una paleta limitada y no con una saturación innecesaria de colores. El uso de una paleta cromática limitada favorece ya que logra simplificar narraciones, además, nos da a conocer el ambiente en el que se desarrolla la narración ya sea frío, cálido, diurno, nocturno, etc., lo que logra generar una amplia gama de emociones y sensaciones en lector.

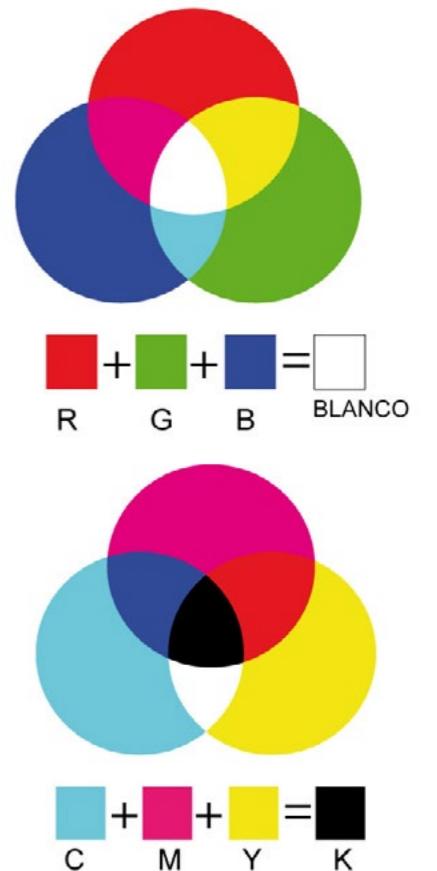


Figura 16. Combinaciones CMYK y RGB

Los colores se comportan de maneras distintas dependiendo de si se encuentran en la computadora o serán impresos. Para proyectos editoriales como este se trabaja en CMYK.

2.6.1 | Color de las ilustraciones

El color constantemente aparece a nuestro alrededor, pero no sabemos cómo lo interpreta cada individuo, a través de él se pueden experimentar sensaciones que transforman los estados de ánimo.

La gama de tonos que se aplica a este proyecto está compuesta por colores complementarios análogos y complementarios adyacentes, con una tonalidad fría y al mismo tiempo tonos oscuros, que proporcionan un efecto de sombras. De esta manera, se transmiten el mensaje y las sensaciones que pretende cada ilustración.

Las ilustraciones principales sirven como preludio que introduce a la leyenda; son escenas que sobresalen en la historia y son tratadas de manera muy cautelosa, con abundancia de detalle y la utilización de dos y tres tonos. Todo esto hace que los indicios de la trama de cada historia sean los encargados de atraer la atención del lector y promover su acogida.

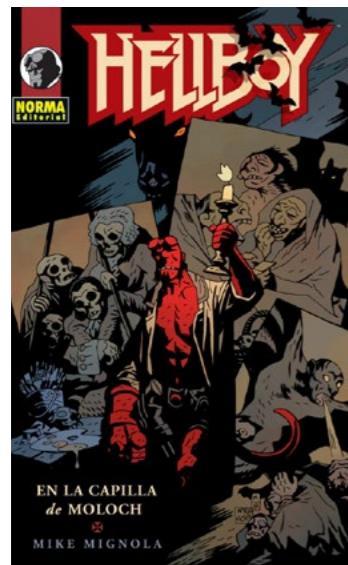


Figura 17. Comic Hell Boy, Mignola, M. (2009)



Figura 18. Comic Silverfish, Lapham, D. (2006)

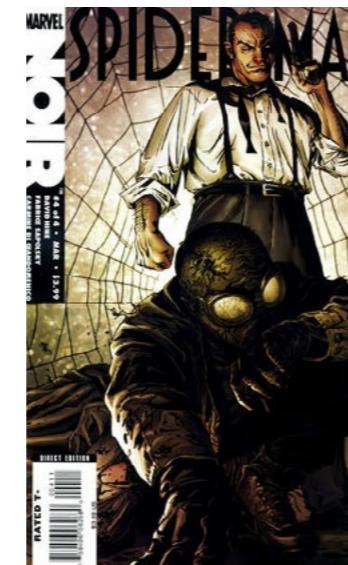


Figura 19. Comic Spiderman Noir, Marvel, N. (2009)

En las ilustraciones principales se utilizan colores complementarios adyacentes, que se ubican en ambos lados del complementario. Esta combinación abarca todo el círculo cromático y puede crear una paleta dinámica, de igual manera, ayuda a separar los distintos objetos expuestos en la escena. Las ilustraciones están realizadas con variaciones en el valor, que dan como resultado tonos más oscuros, provocando tensión y escenas más sombrías; mientras que los tonos más claros son utilizados para mostrar palidez y decoloración en los personajes.

En el desarrollo de las leyendas se trabajan ilustraciones secundarias o interiores, las que están compuestas por blanco, negro. Estas escenas forman parte de la leyenda construidas con la finalidad de apoyar la comprensión de la historia.

El predominio de manchas negras o sombras en el producto final es importante, nos ayuda a resaltar el sentido de drama y terror que se le procura dar a la ilustración, también marca la dirección de la luz y la sombra, dando una sensación de profundidad. Separa figuras de primer y segundo plano dentro de la ilustración y su narrativa, actúa de manera que el lector dirija su mirada naturalmente a objetos de mayor contraste, creando equilibrio y encuadre a la ilustración.

En el proyecto de tesis, prevalece el negro y el blanco; la utilización de manchas negras le da una tendencia oscura a la historia.

El lenguaje en blanco y negro tiende a mostrar un universo más austero, íntimo y abrumador que el color. Es la combinación ideal para la creación de ambientes contrastados, teatrales donde la sombra cobra un gran protagonismo. Sus matices refuerzan y dan gran expresividad a los rasgos humanos y parece más ocultar que mostrar información al espectador. (Natalia González, p.4)

2.6.2 | Luz y sombra

La luz que cada ilustración posee es estructural y se desarrolla en el proceso de la creación del personaje, tras un estudio previo. Esta luz nos ayuda a revelar cada detalle que existe en los personajes y escenarios, demostrando y destacando su fisionomía, musculatura, detalles de las vestimentas, expresiones del rostro. También sugiere una sensación de tensión.

La luz estructural se ha utilizado a lo largo de la historia de la ilustración, como señala Burne Hogarth (1999), también se la conoce como universal, arbitraria y absoluta. Es usada para dar una representación tridimensional a la ilustración y para ayudar a persuadir las formas sólidas (p.82).

A los bocetos trabajados se les aplicó una luz lateral que, en conjunto con la luz estructural, crea zonas claras detalladas y zonas oscuras carentes de detalle.

El uso de luces, sombras e iluminación crea ilustraciones con estilo propio, en este caso, el resultado tiene características frías y oscuras.



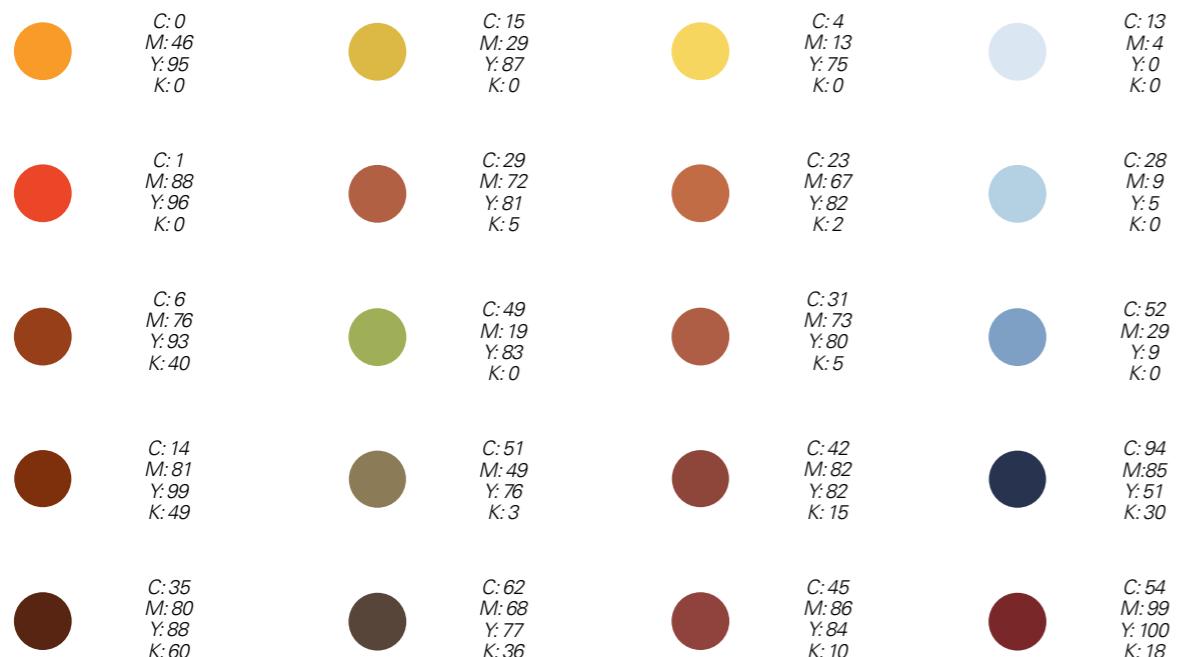
Figura 20. Proceso de ilustración pag. 78

2.6.3 | Sistema de color

A continuación se muestra los colores utilizados en las ilustraciones de: portada y contraportada como también de las escenas principales de las leyendas de Angel Bello, la Huaca y el Chuzalongo.

Los colores de los personajes de las ilustraciones son afectados, no solo por las luces y las sombras, sino por el reflejo de otros objetos, dentro de la ilustración.

Es importante recordar que los objetos no aparecen nunca aislados, siempre van a ser modificados por su entorno.



Cromática para las ilustraciones de las Leyendas

CAPITULO

Para la creación de la revista que resultará de este proyecto, se consideraron los aspectos fundamentales de la ilustración y la fusión entre la novela noir y el cómic de horror.

El estilo particular del autor se origina desde que surge la idea germinal del proyecto y se desarrolla con influencia de sus gustos, sensaciones y emociones, más los elementos narrativos importantes que propone la historia (escenarios, personajes, ambientes) que se pretende retratar, cuyo resultado es de una calidad visual muy alta.

3

PROCESO DE ILUSTRACIÓN

Proceso de Ilustración

Después de la selección y análisis de mitos y leyendas del Azuay y posterior a una investigación sobre los diferentes tipos de expresión de la ilustración en la actualidad, se dio paso al proceso de ilustración que comenzó con un breve bosquejo de la escena de cada leyenda, con base a la construcción de personajes previa.

Para la construcción de las escenas más importantes, fueron tomados pasajes de cada leyenda, manteniendo una igualdad en los detalles de cada ilustración, presentando imágenes sin censura, con un estilo alterno a las ya existentes.

Para comenzar la ilustración se utilizó un bosquejo previo, realizado a mano sobre un soporte de papel. Tomando en cuenta el formato inicial de la revista de 16cm x 24cm, se tuvo presente la retícula de la imagen, sus puntos de tensión en ejes horizontales y verticales, para generar un equilibrio en la imagen y jerarquizar la ilustración con un mayor peso visual en las figuras más importantes.

Equipo usados:

- Marcadores numerados, Lápices, pinturas, borrador, papel.
- Portátil Sony Vaio, Intel Core i2 de 17"
- Tableta gráfica Wacom Bamboo 20cm x 15cm con puerto USB.
- Disco duro externo Toshiba de 500 Gb
- Impresora de chorro de tinta con escáner Canon MP190.

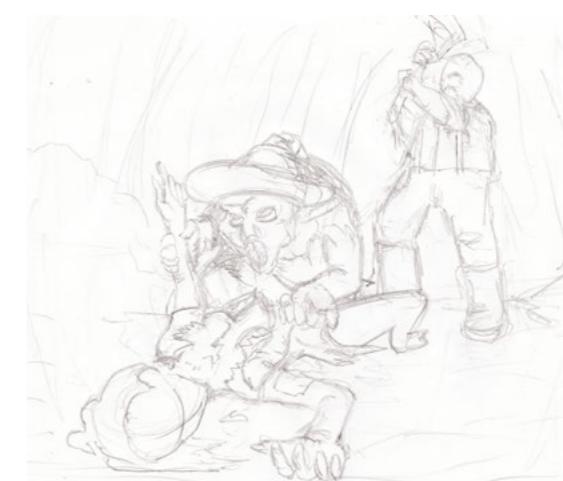
Software utilizado:

- Adobe Photoshop CS5
- Adobe Ilustrador CS5
- Adobe Indesing CS5
- Adobe After Effects

3.2 | Bocetaje



Bocetos de inicio de las leyendas: "Angel Bello," "El Chuzalongo," "la Huaca"



Bocetos de la leyenda "El chuzalongo"

3.3 | Vectorización

En la digitalización de las ilustraciones de los mitos y leyendas se utilizó la plataforma de Ilustrador, para conseguir trazos que sean claros y finos, además de espacios negros definidos.

Se utilizaron dos pinceles creados previamente.



Ilustración de inicio, leyenda “Ángel Bello”



Ilustración de inicio, leyenda “El chuzalongo”



Ilustración de inicio, leyenda “La Huaca”

3.3.1 | Ilustración de la leyenda “Ángel Bello”



Esta ilustración se encuentra ubicada dentro de la revista de manera vertical. Se pueden observar dos sujetos importantes en el primer plano, uno de ellos se encuentra en la parte superior y es de mayor tamaño; así mismo, el de menor tamaño se sitúa en la parte inferior. Estos dos corresponden a los personajes del demonio y Ángel Bello, este último con su caballo en el infierno.

Al fondo se retrata un cielo con tormenta. Alrededor de los personajes se han dibujado árboles que se derriten por el calor del infierno, sus copas son como mandíbulas con dientes en forma de pinchos. A estos dientes también se los encuentra en el centro de la ilustración, en una figura que se asemeja a un hocico que contiene intestinos en su interior.

El diablo sale de las penumbras en forma de serpiente e invita a Ángel Bello a sus entrañas haciendo una alusión al mismo infierno.



Boceto final de la leyenda “Ángel Bello”



Proceso de vectorización de la leyenda “Ángel Bello”





Proceso de cromática de la leyenda "Ángel Bello"

3.3.2 | Ilustración de la leyenda “El chuzalongo”



Esta ilustración se trabajó de manera horizontal, su ubicación se la diagramó a dos planas de la revista. En ellas se muestra a dos sujetos en primer plano y a un tercero a lo lejos, son el chuzalongo, una joven violada y el leñador en una escena macabra.

El chuzalongo está situado encima de la joven descuartizada con una cortadura en el pecho, con vestimenta destrozada, todo su cuerpo muestra múltiples rasguños figurando un acto de violación.



Boceto final de la leyenda “El Chuzalongo”

En segundo plano, se muestra el área en donde ocurre esta escalofriante escena, aquí se visualiza una canasta con frutas que hace referencia a la actividad de la joven antes del encuentro con el chuzalongo. Al otro extremo se encuentra un árbol caído con sus raíces a frote, que terminan en el agua que se baña de sangre de la joven.



En tercer plano, se encuentra la silueta de un leñador que es el padre de la joven, quien, al ver de lejos la escena, se acerca rápido y cauteloso con su hacha en mano, con la intención de acabar con el chuzalogo. Todo esto en un bosque oscuro lleno de árboles.



Proceso de vectorización de la leyenda “El Chuzalongo”



Proceso de cromática de la leyenda “El Chuzalongo”



Cromática de la leyenda "El Chuzalongo"

3.3.3 | Ilustración de la leyenda “La Huaca”



Aquí se puede observar la imagen de una mujer sosteniendo un jarrón de arcilla deteriorado, dentro del cual se encuentra un hombre de aspecto despreocupado, quien lleva en sus manos una antorcha que ilumina toda la escena.

El personaje principal es la Huaca, retratada con fealdad y un rostro lleno de pinchos, de acuerdo con la leyenda. El personaje secundario es el campesino intentando escapar, lo que se constituye como una metáfora del hombre atrapado en la botella.

En la parte inferior, se halla una base cubierta de bichos, arañas, caracoles, alacranes, hongos y hojas, con un fondo de textura de madera en la parte superior, lo que muestra el hábitat de la Huaca.



Boceto final de la leyenda “La Huaca”



Proceso de vectorización de la leyenda “La Huaca”



Proceso de cromática de la leyenda "La Huaca"



Ilustración Final de la leyenda "Ángel Bello"



Ilustración Final de la leyenda "El Chuzalongo"



Ilustración Final de la leyenda "La Huaca"

Otras escenas



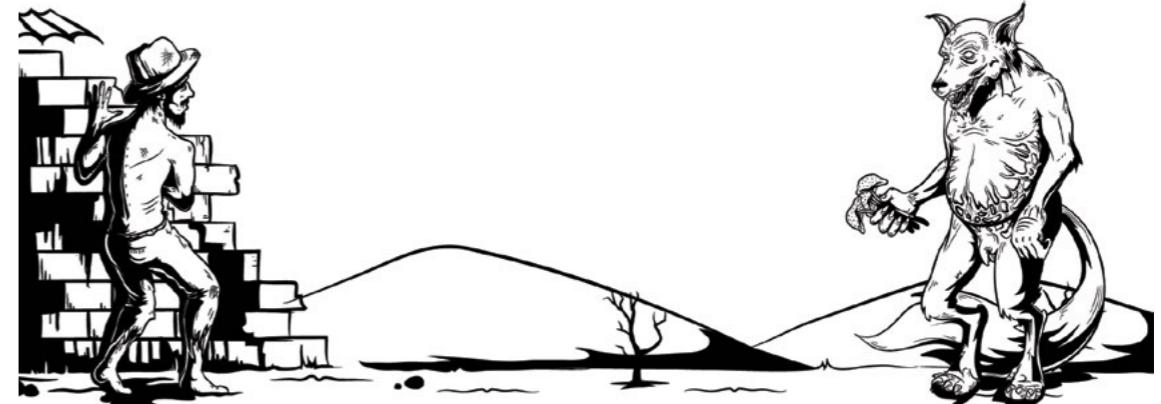
El chuzalongo, Portada de tesis



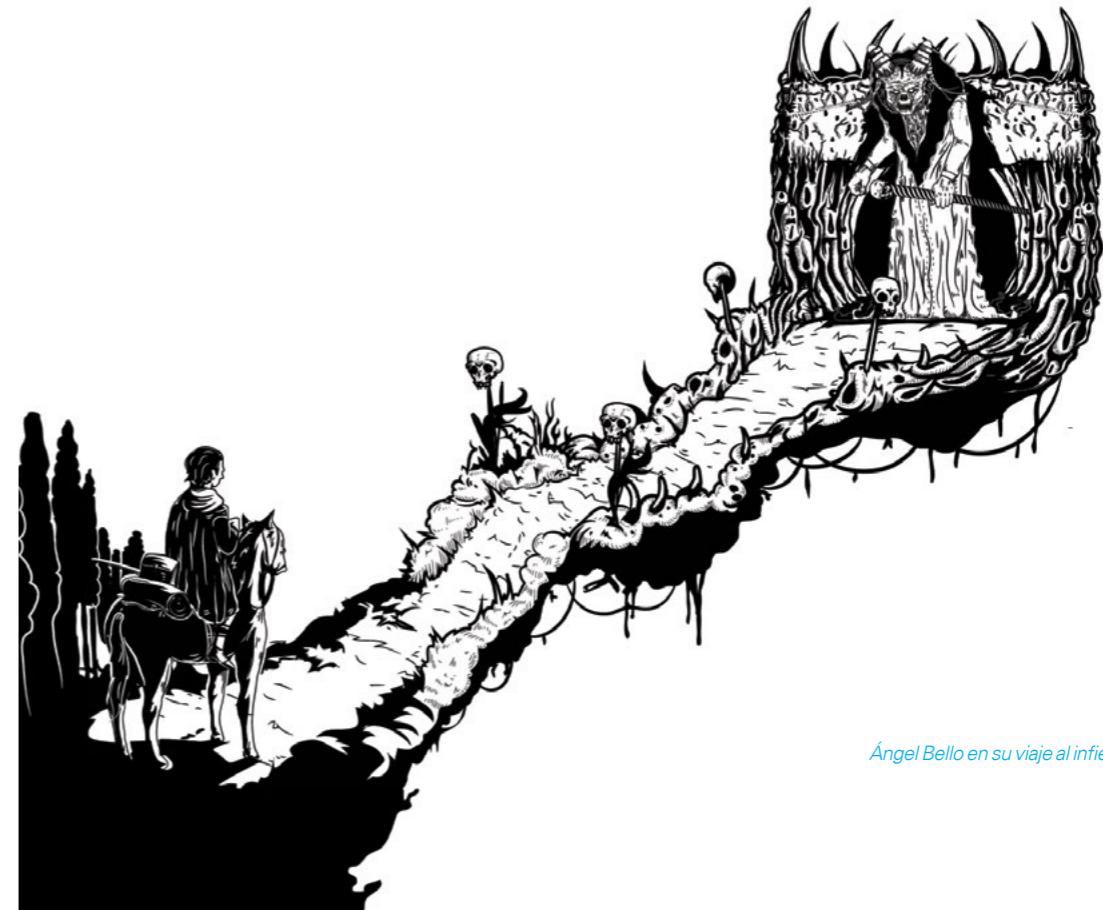
El chuzalongo, en un rincón



El Añas, zorro, con los llamingos



El Hombre huyendo de la huaca



Ángel Bello en su viaje al infierno

PORTADA

"La ilustración de portada exige el máximo poder gráfico del ilustrador tanto si tiene toda la libertad de acción como si debe ajustarse a unos parámetros establecidos por el editor" (Todo sobre la técnica de ilustración, 2000, p.12)

3.4.1 | Nombre de la revista:

La palabra *gonzo* según *Oxford English Dictionary*, 1 "está relacionado o que denota el periodismo de un estilo exagerado, subjetivo, y de ficción".
2 "bizarre o loco."

Es un término utilizado de manera subjetiva en varios géneros como periodismo, fotografía, cine, pornografía y videojuegos, siendo uno de sus mayores exponentes el periodista Hunter Thompson, y el periodismo Gonzo, en el cual el autor interactúa con la noticia. Fue utilizado por primera vez en el periodismo por Bill Cardoso del diario Boston Globe, quien clasificó el artículo "El Derby de Kentucky es decadente y depravado" de Thompson como "¡Gonzo puro!". Periodismo *gonzo* (como se citó en el tiempo, 2009)

Esta palabra fue utilizada para el nombre de la revista, ya que abarca el proceso, la técnica utilizada para la ilustración, su significado y lo que se quiere transmitir al público; un lado extravagante, el lado B de los trascritos ya existentes de los mitos y leyendas.

3.4.2 | Encabezado

Comúnmente en el periodismo, se utilizan herramientas para poder obtener, recopilar o tomar nota de una información, una de ellas es el uso de cassettes y grabadoras.

El subtítulo de "Cintas al revés" hace referencia a las cintas de audio que al ser puestas al sentido contrario, exponen mensajes subliminales, persuadiendo a la gente creyente de estas supersticiones. También se refiere al lado "B" de los cassettes, en donde se colocan las audios menos sonados.

En relación con la revista final de tesis, el subtítulo "Cintas al revés" hace analogía a las cintas con que fueron grabadas las historias, mostrando desde una perspectiva visual, el lado del horror de las leyendas.



Está trabajada de tal manera que sea versátil con fondos oscuros y grises. Se utilizaron las tipografías Calendas con la intención de darle a la revista el estilo clásico de la tipografía. El encabezado ocupa la quinta parte de la portada en un espacio de 16cm x 4,8cm, con un tamaño de letra de 95pt. para el título y 14pt. para el subtítulo



Con la ayuda de la plataforma digital Ilustrador y en base a la tipografía escogida se realizaron reestructuraciones, se acoplo ornamentos en el título, que también juega un poco con las perspectivas, dando la apariencia de ir hacia la parte frontal adquiriendo más peso; el subtítulo se lo conservó con la tipografía original.

Por último se realizaron varios retoques de edición, luces y sombras, para obtener el resultado final.



Proceso de diseño de cabecera de la portada



Cabecera Final para la portada

3.4 .3 | Ilustración de la portada

El diseño de la portada, como lo indica Spencer (2002), "Debe reflejar el contenido del libro y ha de ser diseñado con el objetivo de atraer la atención del público." (p.134)

La ilustración de la portada es la puerta para este espacio de horror, muestra parte del contenido interior de la revista e invita al público a interesarse y adquirirla. Para conseguirlo, se trabajó con figuras y colores imponentes que distingan a la revista de las demás.

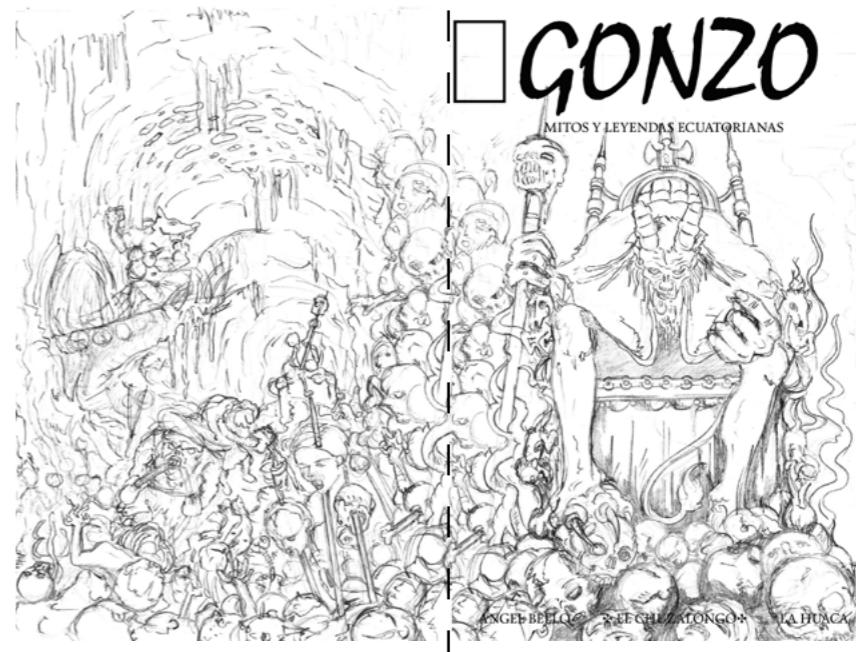
En la elaboración de la portada y contraportada se utilizó un formato horizontal que abarca las dos planas, convirtiéndose en una cubierta envolvente y desplegable.

En la portada se muestra al diablo sentado en su trono, en la una mano sostiene su cetro que es un cráneo y con la otra mano invita al lector a entrar en ese mundo.

El trono está decorado con soportes de brazo con las figuras de un caballo y un león, que hacen referencia a un fragmento de la leyenda Ángel Bello. La parte inferior se encuentra rodeada por cráneos que forman un montículo y se riegan a lo ancho de la ilustración uniendo a la portada y contraportada.

En diferentes planos de la contraportada se presentan los principales personajes de cada leyenda, cada uno atacando a las almas del infierno. En la parte superior de la contraportada se encuentran dibujados algunos orificios por donde entra una luz brillante que tiene el objetivo de crear más profundidad en la ilustración. Alrededor están los cráneos que se expanden desde la portada.

Todo esto se desarrolla en una cueva debajo de la tierra que representa al infierno.



Boceto final para la portada y contraportada



Vectorización y cromática de la portada y contraportada

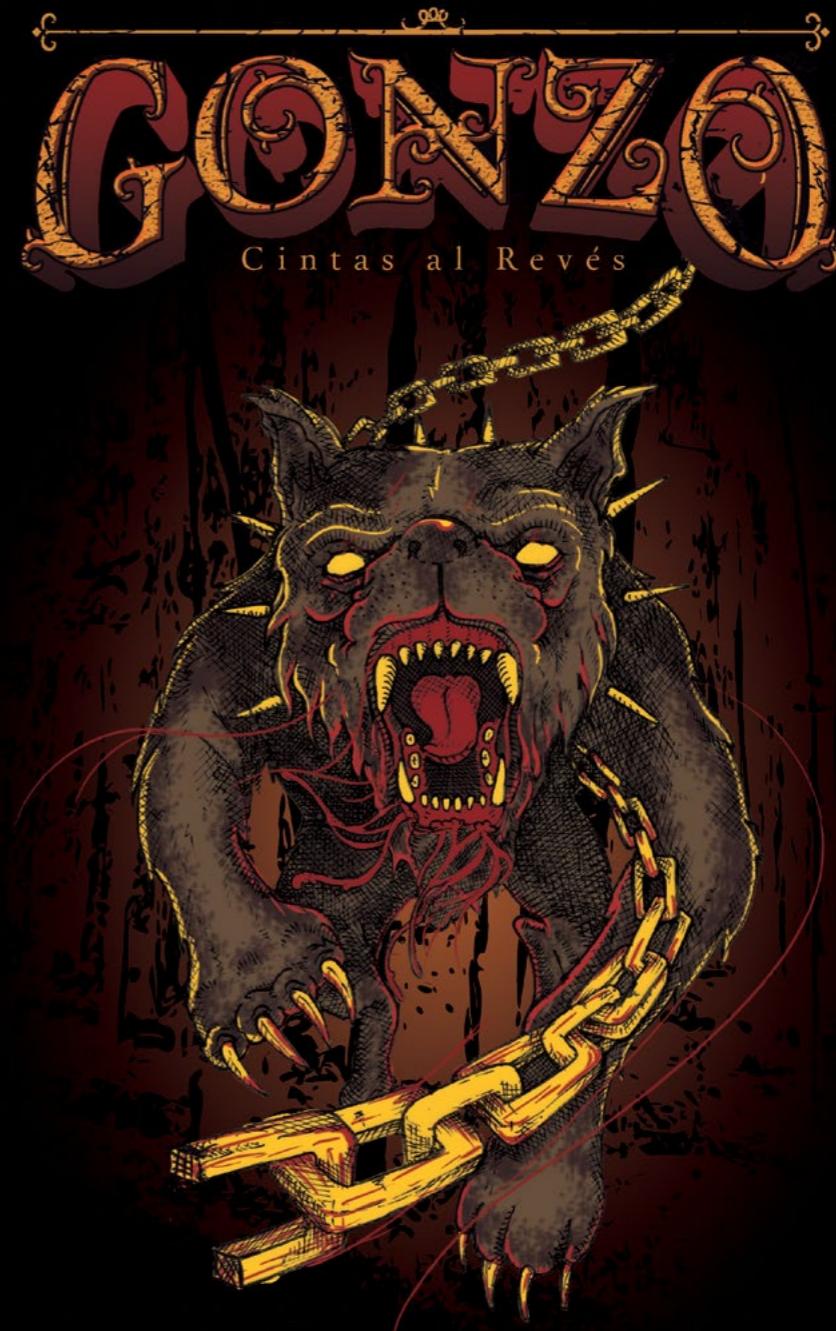


Cromática e Ilustración Final de la portada

Prototipo de portada de la revista "GONZO #2"



Boceto y Vectorización de portada, revista "Gonzo" #2



El Cura
sin Cabeza

El perro
Encadenado

La Viuda
del Farol

MITOS Y LEYENDAS DEL ECUADOR



CAPITULO

El proceso de ilustración evolucionó a lo largo del proceso de bocetado y digitalizado dando como resultado las ilustraciones deseadas para cada leyenda.

Todas las ilustraciones comparten la misma línea gráfica, lo que permite que haya coherencia en el resultado final.

4

SISTEMA EDITORIAL

"Diseño editorial tiene en su centro la función de comunicar una idea o una historia periodística a través de la utilización intencionada de imágenes y palabras que, con el tiempo, transformar la información en la comprensión." (Franchi, 2015)

EDITORIAL

El diseño editorial, hoy en día, se ha desarrollado de manera ágil y persistente. Su propósito es el de comunicar e informar a cada lector y a su vez conseguir su atención.

Con transcurso de los años, el diseño ha pasado de ser habitual a ser algo necesario, porque ayuda a transmitir información, conocimientos y aportar un toque de sustitución y renovación de cada idea o mensaje a transmitir.

En el mercado existe una gran competencia entre publicaciones editoriales, ya sea por su contenido o aspecto visual, puesto que en la actualidad se dispone de una ampliariquezza y versatilidad de diseños. Existen publicaciones con retículas cada vez más arriesgadas que rompen márgenes, sin dejar de lado la coherencia y legibilidad de su contenido.

El diseño editorial es la rama del diseño gráfico que se especializa en la maquetación y composición de distintas publicaciones tales como libros, revistas o periódicos. (Almirón, 2010).

4.2 | Diseño editorial

Dentro del diseño gráfico, el diseño editorial tiene el objetivo de publicar un escrito impreso que comunique mensajes, exprese historias, cambie percepciones, abra puertas a nuevos criterios, persuada e informe al público.

El diseño editorial se basa principalmente en la diagramación de textos e imágenes y en el diseño, maquetación, y composición para medios escritos como revistas, libros, manuales, folletos, periódicos, etc., que son el vehículo de la comunicación.

El desarrollo del diseño editorial ha crecido progresivamente a través del tiempo, los profesionales dedicados a este oficio buscan lograr una unidad armónica entre texto, imagen y diagramación, lo cual permite expresar el mensaje del contenido "a nivel estético y emocional" (Bhaskaran, 2006, p.6), para que sea persuasivo y comercialmente interesante.



Figura 21. Adalay, Esther Soto

4.2.1 | Publicaciones editoriales ilustradas en la actualidad

Actualmente, las publicaciones editoriales han expandido su campo de acción y, además de ser plasmadas en papel, han alcanzado medios alternativos como los digitales e incluso las pantallas de cine.

El papel del diseñador e ilustrador en estas publicaciones es cada vez mayor, debido a la necesidad de

contar con apoyo especializado en los procesos de edición, maquetación e impresión de trabajos escritos.

En Ecuador, se han creado organizaciones y colectivos de profesionales y aficionados a la ilustración y a las tiras cómicas, tal es el ejemplo de la revista Xox y Lesparragusanada, las que, desde hace algunos años,

han recolectado historietas cortas, de autores nacionales y latinoamericanos, con el propósito de generar valor en esta práctica gráfica y de difundir el talento de los artistas del medio.

La generalización de estas prácticas está vinculada al fácil acceso a la tecnología, lo que facilita que los medios existentes puedan mantener su relevancia y generen interés en el público, gracias al empleo de todas las técnicas y procesos de producción y distribución.



Figura 22. *Lesparragusanada* 2 y 3

El diseño editorial se dedica a la diagramación y producción de piezas literarias, es decir, piezas compuestas de muchas páginas o pliegos, con criterios tipográficos de composición. Estos criterios imprescindibles para la óptima realización del producto editorial son: la elección de las familias tipográficas, el gris parejo de las cajas de texto, el interlineado, los tabulados, los destacados, etc. ("El diseño Gráfico como práctica social," 2010).

"La tipografía desempeña su papel clave es invisible, permanece oculta mientras la información se transmite eficazmente."
(JURY, 2000)

4.3 | Análisis tipográfico

La tipografía es una herramienta de comunicación que, vista desde la perspectiva del diseño gráfico, es un transmisor de información e ideas. Más aun, la forma visual y el estilo de cada letra de las diferentes familias tipográficas provoca diferentes impresiones que pueden ser usadas para capturar incluso el tono de voz del autor. La tipografía por sí misma puede persuadir y reforzar las ideas presentadas con palabras. Por eso, es tan importante como las imágenes y los textos.

La investigación y análisis tipográfico generado para este proyecto tomó como fuentes a varios libros, cuentos y revistas, en la mayoría de ellos se visualizaron tipografías Serif en sus títulos y textos corridos. Estas tipografías están clasificadas en Romanas Antiguas, Romanas de Transición, Romanas Modernas y Egipcias, también existen tipos de remates o terminales con pequeños adornos ubicados generalmente en los extremos de los caracteres tipográficos.

La usual forma del Serif crea uniformidad o variabilidad en el grosor del trazo, lo que genera la dirección del eje de engrosamiento. De la misma manera, las visualizaciones icónicas muestran una misma familia, destacando el tipo o el diseño de una letra determinada.

En todas las publicaciones investigadas se ha obtenido un máximo de tres variantes tipográficas, es importante tomar en cuenta la existencia de publicaciones impresas que utilizan una maquetación alternativa,

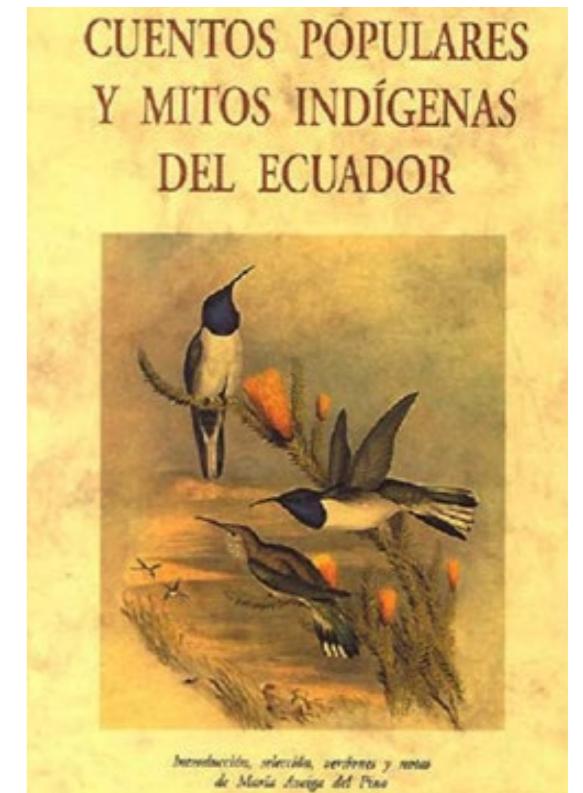


Figura 23. *Cuentos populares y mitos indígenas del Ecuador*

donde involucran tipografías San Serif, tornándolas poco inusuales.

La buena jerarquización tipográfica puede llegar a realizar una imagen, un texto o modificar la comprensión y percepción de una idea del receptor.

4.4 | Público objetivo

Para el diseño editorial ilustrado se deben considerar algunos parámetros clave como el público a quien va dirigido, el contenido que se va a maquetar, el medio en el cual va a estar publicado y el producto que se desea lanzar al mercado.

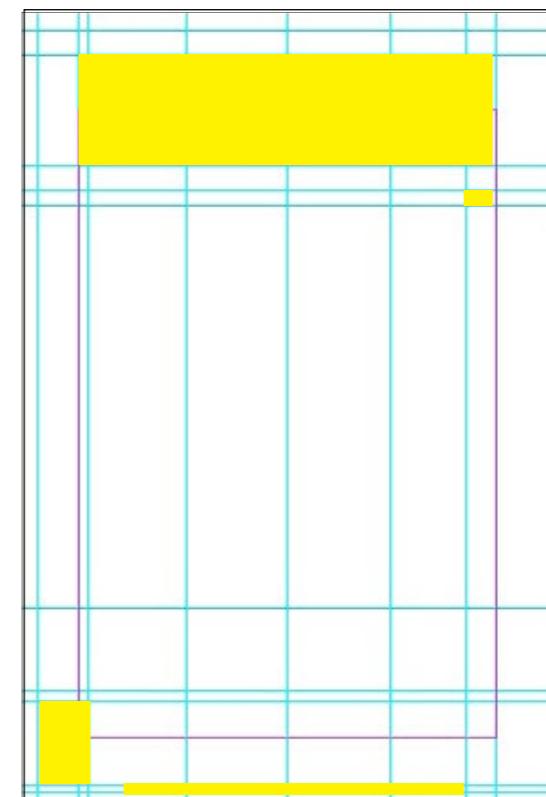
La revista ilustrada de mitos y leyendas del Ecuador está dirigida para un público joven-adulto de ambos sexos, de edades de entre 22 a 35 años de edad, jóvenes de clase media con un nivel educativo secundario residentes en las ciudades del Ecuador, personas con un interés en acontecimientos e historias del Ecuador que comparten el fanatismo por las novelas gráficas, revistas ilustradas, comics, fanzine entre otros.



Variaciones de color de la cabecera de la revista Gonzo

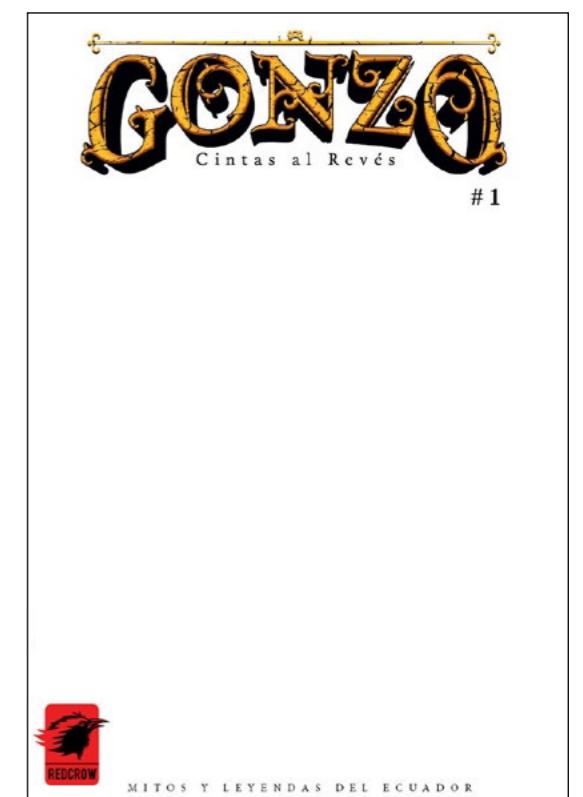
deberá estar presente en todas las ediciones ya que ayuda a obtener información al lector de lo que está adquiriendo.

Editorial y Código de barra: Para una producción en serie e ingreso al mercado la revista necesita el respaldo de una editorial como también la incorporación de un código de barra para su venta. El logo de la editorial ocupa un lugar en la parte inferior izquierda de la portada mientras que el código de barra se encuentra ubicado en la parte inferior izquierda de la contraportada, estos dos elementos están apegados al margen en una dirección horizontal con las medidas cada uno de 1,5cm x 2,5cm.

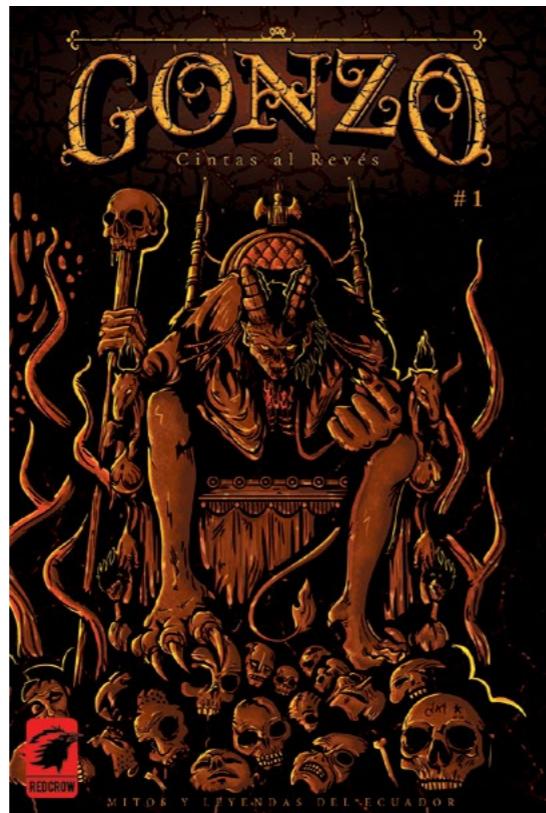
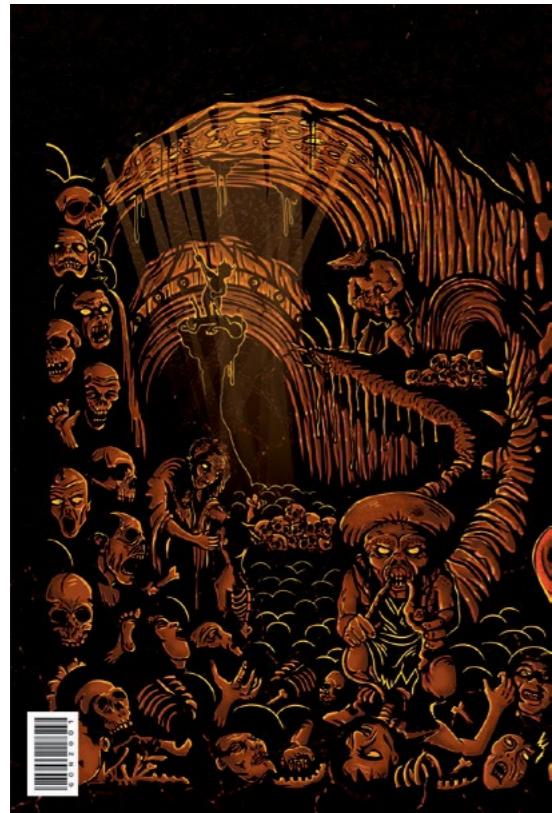


La ilustración a doble página se las reserva para ediciones limitadas o especiales, por ejemplo el primer número de la revista, para la siguiente edición se utilizará solamente la portada a una página, quedando la contraportada libre para uso de publicidades, créditos etc.

La primera publicación cuenta con 28 páginas con un contenido de tres mitos y leyendas por edición, el número de páginas puede variar según la extensión de las leyendas. En la primera página consta los créditos de la revista, y en las dos últimas páginas se encuentra ubicado el vocabulario y una ilustración que muestra un avance de la próxima publicación.



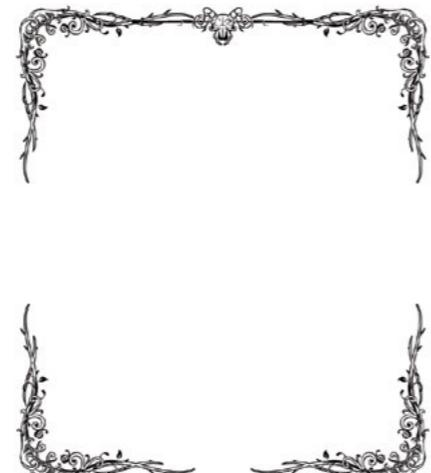
Diagramación de la portada de la revista Gonzo



Diseño de portada y contraportada de la revista Gonzo número 1

Las ilustraciones principales de la revista están expuestas en marcos manteniendo la estética clásica y de horror que se le quiere dar a la revista. Cada mito comienza con una ilustración con un marco ovalado del tamaño de 6cm x 7,5cm, que sirve como preludio a la historia, en el desarrollo se muestran ilustraciones pequeñas que varían de acuerdo a su tamaño y diagramación, al final de cada leyenda se mantiene la ilustración a colores en una página completa.

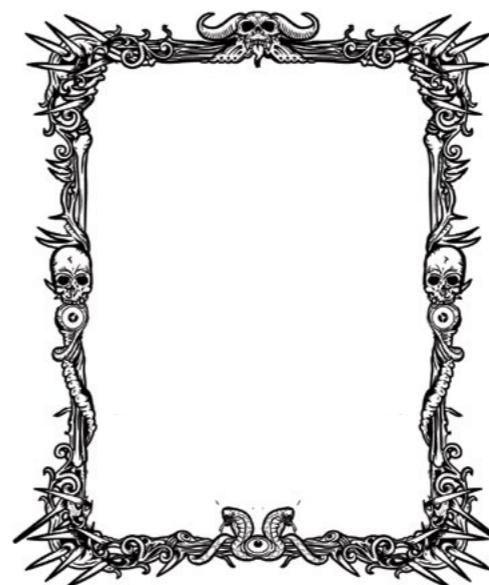
Tanto las ilustraciones de inicio como las finales mantienen una igualdad, un marco para el inicio y otro para las ilustraciones finales; en las ediciones siguientes estos marcos serán remplazados por otros acorde a las leyendas; en cada número debe constar el marco destinado para las páginas de créditos y vocabulario.



Diseño de marco rectangular para créditos y vocabulario de la revista Gonzo número 1



Diseño de marco ovalado para el inicio de las leyendas de la revista Gonzo número 1

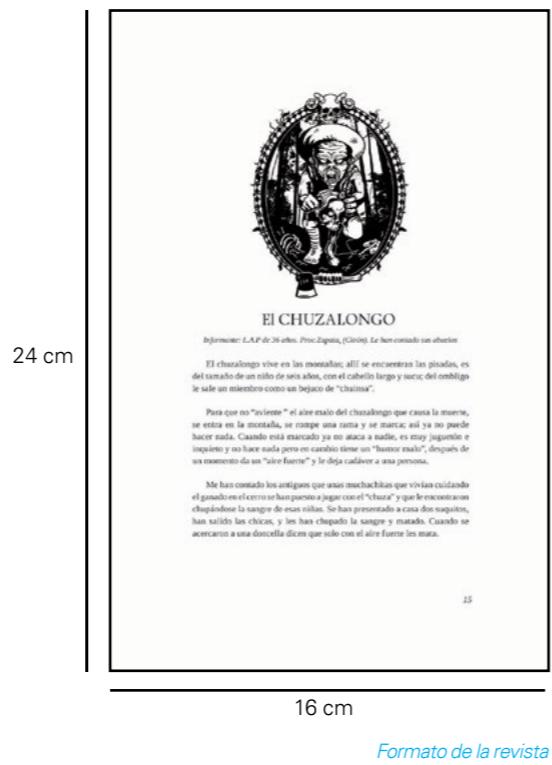


Diseño de marco rectangular para las ilustraciones finales de las leyendas de la revista Gonzo número 1

La parte interior del proyecto de tesis se ha realizado pensando en dar solución a los problemas, tanto visuales como organizacionales que se presentan a la hora del diseño. Para esto ha sido necesario tomar en cuenta los parámetros iniciales de la revista y los aspectos para su diagramación como el formato, tipografía, retícula, y el soporte.

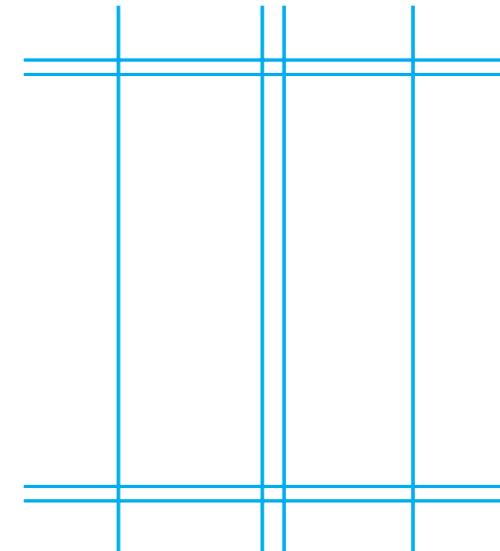
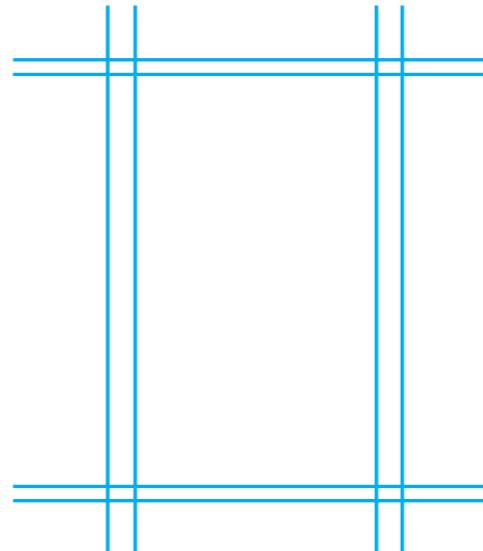
4.5.1 | Formato

Las medidas de los material editoriales varían considerablemente entre las diferentes publicaciones. Se pueden encontrar pequeños catálogos e historietas en formato A6, así como libros y revistas en formatos A3. Para el caso de esta tesis he desarrollado un formato intermedio de 16 cm de ancho por 24 cm de alto, para facilitar su manipulación y transporte.



Debido a que es una revista de mitos e historias del pasado, la utilización de una retícula manuscrita nos da la facilidad de colocar el texto de manera corrida, en bloques que van distribuidos junto con las ilustraciones.

En la diagramación de algunas páginas, la retícula de manuscrito pasa a convertirse en una retícula de columnas, debido a la intervención de imágenes, con lo que se logra ilustraciones más grandes y a doble página para así dinamizar más el proyecto.

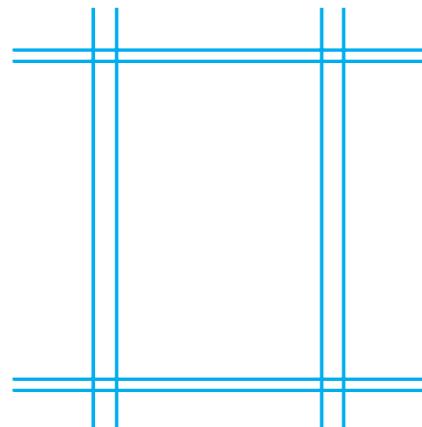


Proceso de diagramación de la revista

4.5.2 | Retícula

La retícula es una estructura formada por líneas guías que tiene el fin de distribuir y ordenar, de forma creativa y equilibrada, títulos, textos corridos, imágenes y otros recursos gráficos.

Existen varios tipos de retícula, como nos indica entre ellos, la manuscrita, que es de tipo convencional y se usa generalmente para obras literarias. Entre sus numerosas ventajas encontramos que puede leerse cómodamente, contiene abundante espacio en blanco en sus márgenes con el fin de dirigir la atención al texto, como también para que el lector pueda descansar la vista. (Samara, 2002, pp.24-25)



Diagramación de la revista

4.5.3 | Tipografía de la Revista

Luego de un proceso de análisis y selección de tipografías se llegó a determinar un conjunto de tipografías claras e inteligibles para los lectores.

Durante la selección y las pruebas realizadas se eligieron dos tipografías finales para títulos, subtítulos y texto corrido que será usadas en su totalidad para el presente proyecto de tesis.

CALENDAS PLUS

1 Angel Bello

Tinos

Había una familia muy pobre y que tenía muchos hijos vivían en una chochita, cada vez que tenían un hijo acudían a las personas más ricas del lugar para pedirles que sean padrinos del bautizo, con esperanza de que estos contribuyeran con alguna ayuda para subsistir en su pobreza, pero esto no sucedió en ninguno de los casos. Cansado el padre de esta situación, al aproximarse la fecha del nacimiento de su siguiente hijo prometió hacerle padrino al Diablo. Un día cuando fue en busca del diablo se encontró con un señor bien vestido que resultó ser el diablo.

PLAYFAIR DISPLAY

2 Angel Bello

Droid serif

Había una familia muy pobre y que tenía muchos hijos vivían en una chochita, cada vez que tenían un hijo acudían a las personas más ricas del lugar para pedirles que sean padrinos del bautizo, con esperanza de que estos contribuyeran con alguna ayuda para subsistir en su pobreza, pero esto no sucedió en ninguno de los casos. Cansado el padre de esta situación, al aproximarse la fecha del nacimiento de su siguiente hijo prometió hacerle padrino al Diablo. Un día cuando fue en busca del diablo se encontró con un señor bien vestido que resultó ser el diablo.

JUDSON

3 Angel Bello

Libre Baskerville

Había una familia muy pobre y que tenía muchos hijos vivían en una chochita, cada vez que tenían un hijo acudían a las personas más ricas del lugar para pedirles que sean padrinos del bautizo, con esperanza de que estos contribuyeran con alguna ayuda para subsistir en su pobreza, pero esto no sucedió en ninguno de los casos. Cansado el padre de esta situación, al aproximarse la fecha del nacimiento de su siguiente hijo prometió hacerle padrino al Diablo. Un día cuando fue en busca del diablo se encontró con un señor bien vestido que resultó ser el diablo.

Quattrocento Roman

4 Angel Bello

Noto Serif

Había una familia muy pobre y que tenía muchos hijos vivían en una chochita, cada vez que tenían un hijo acudían a las personas más ricas del lugar para pedirles que sean padrinos del bautizo, con esperanza de que estos contribuyeran con alguna ayuda para subsistir en su pobreza, pero esto no sucedió en ninguno de los casos. Cansado el padre de esta situación, al aproximarse la fecha del nacimiento de su siguiente hijo prometió hacerle padrino al Diablo. Un día cuando fue en busca del diablo se encontró con un señor bien vestido que resultó ser el diablo.

Tipografía Final

Las tipografías final a utilizar en la revista son:
Calendas plus y Tinos

Titulo Principal



Titulo Secundario

A

Texto Corrido

A

B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q
R S T U V W X Y Z a b c d e f g h i j k
l m n ñ o p q r s t u v w x y z
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S
T U V W X Y Z a b c d e f g h i j k l m n
ñ o p q r s t u v w x y z
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

CALENDAS PLUS

Es usada para el encabezado de las ilustraciones principales.

Se eligió la tipografía Calendas, intervenida con filtros de viento para lograr una apariencia decorativa con estilo desgastado y luminoso.

CALENDAS PLUS

Es una tipografía con un estilo clásico y elegante, creada por el estudio de diseño Atipo-tm en Austria, esta tipografía es adecuada para títulos, ya que sus remates caligráficos y decorativos le dan un toque exagerado y sobrio.

Es usado en títulos y subtítulos y numeración de páginas con los tamaños de 10pt. 16pt. y 9,5 pt., correspondientemente.

TINOS

Es una tipografía serif semi moderna, proveniente de la familia serif latín, que tiene estilos variados como: regular, negrita, cursiva. Es ideal para la lectura de textos corridos.

En la revista se utiliza un tamaño de 9 puntos para los textos corridos, 12 puntos para el interlineado y 8 puntos para las cursivas.

La diagramación de los textos nos permite solucionar problemas visuales y de lectura de los objetos dentro de la retícula; el uso de formatos innovadores hace más atractiva y creativa la manera de organizar la información.

La tipografía aplicada en los textos de cuentos, revistas y libros ofrece una muy buena legibilidad y comprensión, lo que atrae la atención de las personas, sin importar su edad o sexo.

CONCLUSIÓN GENERAL

Luego de realizar la investigación inicial, en el proceso de ilustración y diagramación, la revista adquirió un estilo propio, lo que permitió obtener un producto llamativo y coleccionable que tiene como objetivo principal transmitir y dar a conocer un poco más de nuestra cultura.

Esta publicación corta abre las puertas a que las personas se interesen en buscar más de los mitos y leyendas locales, ya que son gran parte de nuestro patrimonio.

Anexos

Proceso

Juego de cartas





ANGEL BELLO



EL CHUZALONGO



LA HUACA





El CHUZALONGO

(Informante: L.A.P de 30 años, Prox. Zapote, Cuenca) Le han contado un obispo

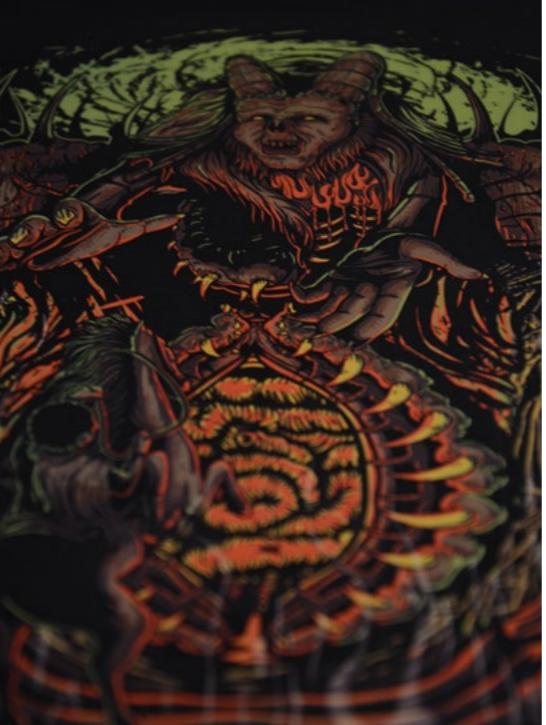
El chuzalongo vive en las montañas; allí se encuentran las praderas, es del tamaño de un niño de seis años, con el cabello largo y sucio, del ombligo le sale un miembro como un bejucos de "chuzos".

Para que no "vientre" el aire malo del chuzalongo que causa la muerte, se entra en la montaña, se rompe una rama y se marca; así ya no puede hacer nada.

Cuando está marcado ya no ataca a nadie, es muy juguetón e inquieto y no hace nada pero en cambio tiene un "humor malo", después de un momento da un "aire fuerte" y le deja caíder a una persona.

Me han contado los antiguos que unas muchachitas que vivían cuidando el ganado en el cerro o han puesto a jugar con el "chuzo" y que le encontraron chapandé la sangre de esas niñas. Se han presentado a casa dos saqueos, han salido las chicas, y les han chapado la sangre y matado. Cuando se acercaron a una doncella dicen que solo con el aire fuerte les mata.

15



Angel Bello ♦ El Chuza Longo ♦ La Huaca



Pruebas de impresión de la revista



Pruebas de impresión de la revista





Diagramación de la revista final, portada y contraportada



Diagramación de la revista final, páginas: 4,5,6,7



Diagramación de la revista final, páginas: 2,3



Había una familia muy pobre y que tenía muchos hijos, vivían en una chicha, cada vez que tenían un hijo acudían a las personas más ricas del lugar para pedirles que sean padrinos del bautizo, con esperanza de que estos contribuyeran con alguna ayuda para subsistir en su pobreza, pero ésto no sucedió en ninguno de los casos. Cansado el padre de esta situación, al aproximarse la fecha del nacimiento de su siguiente hijo, prometió hacerle padrino al diablo.

Un día, cuando fue en busca del diablo, se encontró con un señor muy bien vestido que resultó ser el diablo. Le hizo la propuesta y después de aceptada, el diablo puso sus condiciones diciéndole: El niño se a a llamar Ángel Bello. Cuando cumplía doce años le pusiera en la escuela hasta los 18 años. Cuando el niño haya cumplido los 18 años debe venir donde mí al infierno, usted le va a dar el mejor hambre, la mejor mala, la cobertura de libros que acabe, todo esto ha de llevar y cuando llegue a



una playa grande, así colgaba la cobertura de libros y descendían al infierno. Entonces, el diablo le dio un atado de billetes y le dijo que valla hacer la cama para la "comadre", los pañales para el niño, es decir todos los preparativos para el nacimiento. Llegó así donde su mujer y ella le pregunta de dónde ha sacado ese dinero, creyendo que se había endeudado, pero él no le contó lo que había hecho.

Pasaron los días y el niño ya nació, y el día del bautizo el diablo con su valentía no revertió, el niño se llamo Ángel Bello. Llegaron a la casa y el diablo le dijo "Compadre, toma esta semilla y va a regar en una playa va hacer docenas de corrales te advierto que no se va a levantar en la noche cuando oiga el rugido del granado, cuando lloran las mulas, los puercos, los caballos, los únicos que no llorarían serían los burros y los corderos.

Ya acabada la fiesta fueron acostarse y entre la noche comenzaron a oír los anuncios gemidos de todos los animales. La mujer se asustó y le dijo a su marido que se levantara a ver a los animales que se desesperaron; como él ya sabía de lo que pasaba la tranquilizó.

Al día siguiente se levantaron muy temprano y cuando se dieron cuenta, se encontraban en una gran hacienda, tenían todo lo necesario, los corrales estaban llenos de animales, en la playa que había betado las semillas de encuentros grandes sembrados de alfalfa, sólo le faltaba buscar "masticadas" y ponen lo que hizo inmediatamente, de la noche a la mañana se volvió millonario. Todo esto había sido su compadre el diablo.

Luego creció Ángel Bello, se hizo de uno, de dos, de tres, de cuatro, de cinco, de seis, de siete, de ocho y ya de doce años le puso en la escuela y lo que debía haber aprendido en un año, lo hacía en un día y los profesores no tenían quién enseñarle a Ángel Bello. Fue así como cumplió sus diecisiete años, su padre empezó a llorar, su mujer y su hijo no sabían la razón por la

que el padre estaba triste y pensaban que ellos no eran queridos por su padre y espeso. La madre solo esperaba que Ángel Bello terminase la escuela para juntos irse y no tener que ver la tristeza del padre.

El día que Ángel Bello terminó la escuela, regresó a la casa y se arrodilló ante su padre y le dijo que él le había visto que sufre por él, y que quiere saber por qué sufre, ya que cada vez que le ve a él, llora. El padre le respondió que no es así y le contó la historia del "marcatata" que era el diablo y le contó que la condición era de irse al infierno al cumplir 18 años. Ángel Bello le dijo que él no debe de preocuparse porque él va a cumplir la promesa hecha al diablo, "que se cumpla la voluntad de Dios", le pidió la bendición y desde ese momento preparó el flambe que debía llevar: el mejor borrego. Hicieron sacar la mejor mula. Su madre también se estaba enterada y Ángel Bello se despidió y se fue.

Caminó durante un día entero y decidió descansar y comer algo, oyó el llanto de unos gavilanes y sintió compasión por ellos pensando que estaría pasando hambre y dijo que quisiérase que estuviera ahí para poder compartir su famére con ellos, acabando así esto los gavilanes se posaron a su lado, cogió un pedazo de carne y lo lanzó a las aves. Camino otro día y se sentó a descansar y oyó a un león que se despertaba de hambre. Novamente se compadeció y deseó que estuviera ahí para alimentarlo y el león se presentó, cogió un cuarto de borrego y le lanzó.

Caminó otro día y llegó la playa donde debía de dejar la mula y la cobertura de libros. Se sentó a comer queso y vio a una hormiguita que caminaba cerca de sus pies



8



9

Diagramación de la revista final, páginas: 8,9,10,11

y Ángel Bello le dio un trocito de queso, inmediatamente apareció una creciente de hormigas y les dio todo el queso. Se fue dejando la cobertura de libros y amarrando a la mula y se dirigió al infierno y se encontró con un anciano y le dijo:

-Ángel Bello a donde caminas", Ángel Bello respondió:
-Mi buen señor como al infierno a ver a mi "marcatata"

El anciano le dijo:
-Ángel Bello si vos os subido la curiosidad grande es la misericordia y sino sin jir y sin jin.

En un anciano barbudo y Ángel Bello le dejó haciendo la barba y se fue. Llegó al infierno y golpeo la puerta:

-¿Quién es?

-Ángel Bello

-¿Qué quiere?

-En busca de mi marcatata

Salio el marcatata al encuentro y Ángel Bello le dijo:
-Vengo mi marcatata a cumplir la promesa de mi padre



El diablo le hace entrar y le dice:
-Anda a traer un par de lobos que tengo en tal eucalipto.

-Ángel Bello muy humilde se fue.

Como penas de infierno" era muy difícil agarrar esos lobos y Ángel Bello pasó en la gran misericordia del señor y así se presentaron los gavilanes y les trajeron a los lobos, agradecéndole por la caridad que había tenido con ellos. Llegó donde el marcatata y le entregó los lobos y éste, viendo que había cumplido le entregó una hoguera y una beta para que vaya a cortar la cobada que tenía en tal parte. Humildemente se fue y llegó al lugar indicado,

11

12



Diagramación de la revista final, páginas: 12,13,14,15



EL CHUZALONGO

Informante: L.A.P de 36 años, Proz. Zapotlán, (Gómez). Le han contado sus abuelos

El chuzalongo vive en las montañas; allí se encuentran las piadas, es del tamaño de un niño de seis años, con el cabello largo y suelto, del ombro le sale un miembro como un bejucos de "chusma".

Para que no "aviente" el aire malo del chuzalongo que causa la muerte, se entra en la montaña, se rompe una rama y se marca; así ya no puede hacer nada. Cuando está marcado ya no ataca a nadie, es muy juguetón e inquieto y no hace nada pero en cambio tiene un "humo malo", después de un momento da un "aire fuerte" y le deja caerse a una persona.

Me han contado los antiguos que unas muchachitas que vivían cuidando el ganado en el cerro se han puesto a jugar con el "chuzo" y que le encontraron chupándose la sangre de esas niñas. Se han presentado a casa dos siquiatras, han salido las chicas, y les han chupado la sangre y matado. Cuando se acercaron a una doncella dicen que solo con el aire fuerte les mata.

13



Diagramación de la revista final, páginas: 16,17,18,19

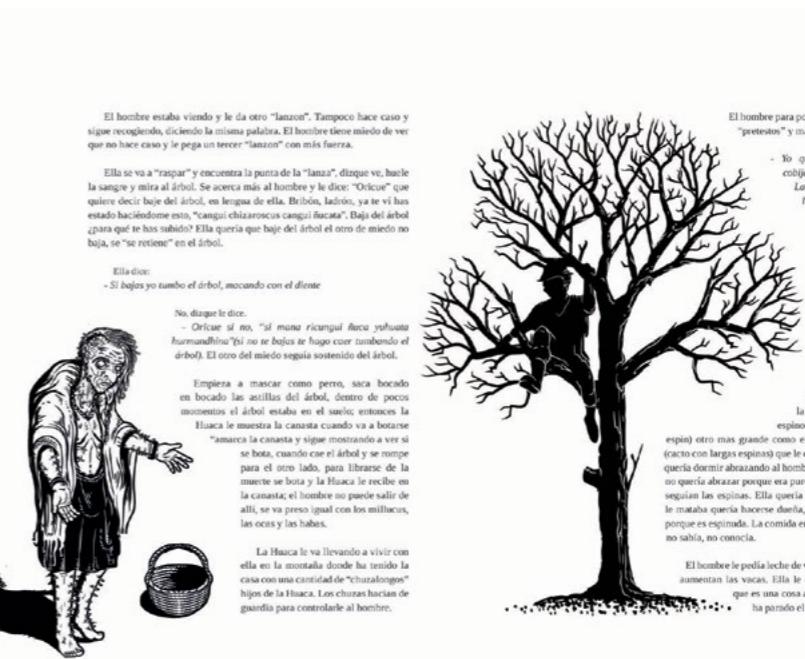


Informante: Señ. Estafito Venturillo de Crecia en la zona de chécica, (punte).

Nuestros abuelos cuentan que antes tenían unos "entables" en los cerros, donde sembraban ocañas, milloches y habas; eran enchaclados para que entren los animales.

Cuando la semillera estaba madurando subió el dueño y vio que habían recogido las ocañas, milloches y habas. Decidió ir a cuidar desde un árbol para coger al ladrón. Mientras estaba cuidando viene una mujer vestida de siervo completamente, traía cargada sobre su espalda una canasta "famosa", empieza a recoger las habas, ocañas y milloches colocando en la canasta. Cuando pasa por debajo del árbol en el que le esperaba el dueño, éste le lanza un palo a la Huaca.

Esta siente que le pica la pulga sin sentir el "lanzazo" y dice: "Asturra pique canig", y así "raspa, raspa" (porque fuerte me pica la pulga y se rasca, rasca) y sigue recogiendo sin hacer caso.



El hombre estaba viendo y le da otro "lanzón". Tampoco hace caso y sigue recogiendo, diciendo la misma palabra. El hombre tiene miedo de ver que no hace caso y le pega un tercer "lanzón" con más fuerza.

Ella se va a "raspar" y encuentra la punta de la "lanza", dice que ve, huele la sangre y mira al árbol. Se acerca más al hombre y le dice: "Oricón" que quiere decir: baje del árbol, en lenguaje de ella: Bríoón, ladron, ya te vi has estado haciendo esto, "cangu chizarrucco cangu huaca". Baja del árbol ¿para qué te has subido? Ella quería que baje del árbol el otro de mielo no baja, se "se retiene" en el árbol.

Ella dice:
- Si bajes yo tumbé el árbol, macando con el diente.

No, dirás le dice:
- Oricón si no, "si mana ricungú huaca yuhuana humandilhui" (si no se bajes te hago corir tembando el árbol). El otro del mielero seguía sosteniendo del árbol.

Empieza a masticar como perro, saca boca en bocados las astillas del árbol, dentro de poco momento el árbol estaba en el suelo entonces la Huaca le muestra la canasta cuando va a botarse "amarca la canasta y sigue mostrando a ver si se bota, cuando ese el árbol y se rompe para el otro lado, para librarse de la muerte se bota y la Huaca le recibe en la canasta; el hombre no puede salir de allí, se va preso igual con los milloches, las ocañas y las habas.

La Huaca le va llevando a vivir con ella en la montaña donde ha tenido la casa con una cantidad de "chuzarrucos" hijos de la Huaca. Los chuzas hacen de guardia para controlar al hombre.

20

El hombre para poder regresar a la casa ponía "prestos" y más "prestos" decía:

- Yo quiero tejer ponchos, tejer cobijas, hacer chambas.
La Huaca le contestaba, - que lana he de dorpes (dar pescos).

Como tanto insistía el hombre, la Huaca salía a los cerros, a las cholas donde existe gente para robar los hilos y las lanas para que el hombre siga tejiendo cobijas y ponchos.

El hombre estaba inquieto quería salir huyendo para no estar con la Huaca ya que "era" lleno de espinas como el huagu (punto espinoso) otro mas grande como el espino blanco de zulalán (racto con largas espinas) que le cubría todo el cuerpo. Ella quería dormir abrazando al hombre, así como un humano. El no quería abrazar porque era punto espino, dormía igual y le seguían las espinas. Ella quería tener a él como esposo, no le mataría quería hacerse dueña, el hombre no se enseñaba porque es espina. La comida era buena pero sin sal porque no sabía, no conocía.

El hombre le pedía leche de vaca, de esa calostro cuando aumentan las vacas. Ella le daba "guano" del arco iris que es una cosa amarilla que aparece donde ha parido el arco, eso le dí de comer.

21

Diagramación de la revista final, páginas: 20,21,22,23



Esto no le hace daño a él porque era obsequio de la Huaca; porque surita (en este momento) se come eso, puede morir con "aire fuerte" eso es malo; da el aire del arco, duele el estómago. Si no se cura rápido con hierbas se muere con dolor de estómago sanguinolento botando sangre; ya a las veinte y cuatro horas es cadáver; pero esta vez al hombre no le hecho daño porque le a da la la Huaca misma.

Son animales de ella: el venado, las vacas, el arco y todos los animales de las selvas; ella es la dueña. Como ser: uno va de cacería de venado (sampoco le "empide" (impide), pero si hace correr se embanece el cerro, bota piedras o aparece alguna cosa que le "empide" (impide) coger al animal.

El hombre no mismo se ensella a vivir con la Huaca y para poder regresar a la casa le manda a traer agua en una "tasa" de duda tejida ralo. Ella se va lejos y viene con la taza llenita de agua. Despues le manda a traer agua en un "cerinador" (cerinador) de lata hecho hueco; también llegaba lento de agua.

No tenía como poderse retirar de la Huaca, apenas iban a unos veinte o treinta metros los "chuzas" gritaban a la Huaca, le decían que verga, que va el hombre, que se va el "chachá" porque así le llamaban a ese hombre.

Decían: -Chachá compa?, ricungú.

La Huaca no hacía nada más que venir pronto, rápidamente de donde sea.

Para poder irse el hombre no tuvo más que hacer que mandar a traer agua en un "linche" (tejido de cabuya en el que se carga las ellás para transportar a los mercados), en esto no "dizque" (dice que) podía traer agua.

Como la Huaca se demoraba, se va. Estando en medio camino después de haber andado largo, llega la Huaca y le avanza a coger, llevándole de nuevo a vivir con ella.

Hace otro plan diciéndole, quiero comer carne de borrego negro. Ella sale y viene robando un borrego negro, pelean y comen. El le manda a las Huaca a lavar el cuerpo de borrego diciéndole:

-Tiene que venir blanquito.

Como una cosa negra nunca puede convertirse en blanco, por más que lavaba segura negra, por fin se seca el cuero y se va en el río. Mientras tanto el hombre se va haciendo volver a la Huaca; camina y "viva" largo las lomas; cuando avanza a ver a la Huaca que le persigue.

En ese momento ve unas alas o alaño y le pide posada. Al principio no le quiso dar posada, pero al fin "con miedo con miedo" (le pidió posada diciéndole: ha de venir mi hermana que es la Huaca).



22

23

«"chouashun ilari pungo yana tuci huaca hauken caticuango, itaian flongo"»

que en castellano quiere decir: Mi chacha ha venido acá, vengo en pos de él, entrégame enseguida.

El alango le contesta "hahita huaca caica piquí hay cuchica" y con picardía le muestra la "rabadilla" (nalgas) para que le de sacando el "piquí". Se agacha la Huaca para ver, le busca el "piquí" y no ve nada. Cuando le avanza a mear el ojo.

El alango le dice:

«-Si hay está, hay está; le mire la aguja y sale disparado el aceite. (ese aceite de color amarillo es una cosa horrosa de hiedondo) no le toca en el ojo sino en la nariz, dejéndole soltando como casi muerta de tanta hediondez. El hombre viendo que la Huaca se muere, quiere regresar a casa de él "lamegida"» (en seguida).

El alango le dice:

«-Ahora ya te hecho el favor, vas me vas hacer otro favor, me vas a dar consiguiendo un almidón de "llamigos" que es un animal chiquito, unos gusanitos que están en la tierra.

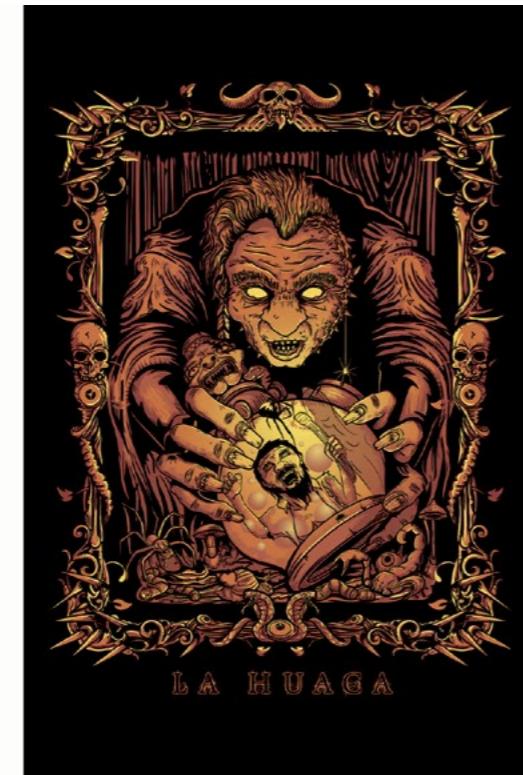
El hombre se va llevando la canasta, pero él no sabía lo que es "llamigo". Le encuentra dormido un venado famoso, le coge y le viene jalando y le entrega al alango.

Este le dice:

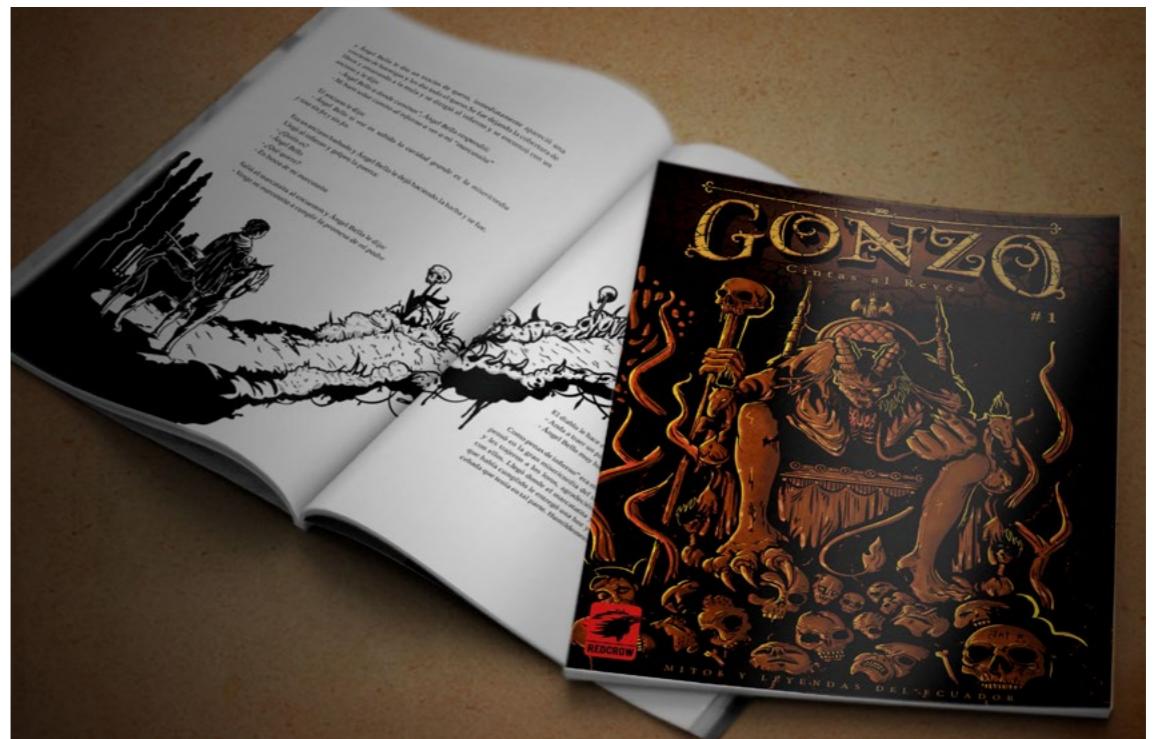
«-Núca mano chéca merconchí cuchu» que quiere decir en náhuatl habla (llenguaje): Yo no te hago ese animal, ese venado yo no quiero, lo que le pido es el "cuzo". Le hace entender al hombre que vaya a traer el cuzzo. El hombre sube al venado y se va recoger el cuzzo. Viene trayendo un buen tanto (una buena cantidad) de cuzzo, le deja allí y se larga a la casa.

Así avanzó a vencer y se zafó de la Huaca.

24



Diagramación de la revista final, páginas: 24,25,26,27



PRÓXIMO NÚMERO



Bibliografía:

- Almiró, A. (2010) Que es el diseño editorial, Alledesing. Recuperado el 19 de septiembre del 2014 de <http://alejandralmiron.fullblog.com.ar/disenio-editorial.html>
- Barrera, M. (2009) El Horror maravillosos, Los cuentos de hadas . Origen y evolución, tebeosfera, Recuperado Enero 2015 de http://www.tebeosfera.com/documentos/textos/el_horror_maravilloso.html
- Braskaran, (2006) ¿Que es el Diseño editorial?, Barcorna, España: Index Book.
- Burne, H. (1999) El dibujo de luces y sombras a su alcance, luz estructural, United State: Watson- Guptill Publications
- Parramón, (2000) Todo sobre la técnica de ilustración, Géneros y estilo en la ilustración, La ilustración de portadas, España.
- Castillo J. (2011). La narración oral Escénica como elemento de identidad, (Tesis maestría. Posgrados Universidad de Los Andes) Recuperado el 12 de octubre del 2012 de http://tesis.ulv/postgrado/tde_busca/arquivo.php?codArquivo=9200
- Cordero, V. (1988) Mitos leyendas y tradiciones cuencanas, El libro de cuenna, primera edición, Azuay, Ecuador: Editores y publicistas.
- Cowan, F. (2006) Dibujar y pintar mundos de fantasía, Barcelona, España: Evergreen.
- De Lima, B. et al; (2005) Diálogos Culturales, Universidad de los Andes, Venezuela. Recuperado el 15 de octubre del 2013 de <http://www.serbi.ulv.ve/serbiula/libros-electronicos/Libros/dialogos/pdf/librocompleto.pdf>
- Diccionario de la Lengua Española – Vigésima segunda edición. Recuperado en Octubre del 2012 de <http://www.rae.es/recursos/diccionarios/drae>
- Educar Cultural y Recreativa, S.A., (1996) Gran enciclopedia ilustrada, Tomo 3 , tercera edición, Colombia, Santa fe de Bogotá.
- El diseño gráfico como práctica social. (2010) Recuperado en enero del 20015 de <http://dise2-acs-ugmo.blogspot.com/2011/10/el-diseno-grafico-como-practica-social.html?m=1>
- Franchi, F. (2015) Recuperado el 19 de septiembre del 2014 de <http://www.francescofranchi.com/projects>
- García, A. (2009) EC, Paradigma del Horror pre-code, Nacimiento y asesinato del cómic de horror en Estados Unidos, tebeosfera, Recuperado Enero 2015 de http://www.tebeosfera.com/documentos/textos/el_horror_maravilloso.html
- González, N. El color y su influencia en los medios de comunicación pag. 4, Eduinnova. Recuperado el 19 de septiembre del 2014 de http://www.eduinnova.es/ene2010/Color_enmedios.pdf
- Izquierdo,A. (2000) Cuentos y leyendas populares del cantón Paute, Prologo, Paute, Ecuador: Imprenta Graficas y Diseños.
- Jury, D. (2001) ¿Qué es la tipografía? Editorial Gustavo Gili, S.L. España. Recuperado el 10 de septiembre del 2014 de <http://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=309991>
- Landivar, M. (1997) Contribución a los mitos y leyendas en el Azuay y Cañar Revista de antropología no. 14, Azuay, Ecuador: Núcleo del Azuay de la casa ce la cultura Ecuatoriana.
- Lesparragusanada (2012) Entrevista a mundo visual Guacala, Quito, Ecuador.
- Manjarre, J. (2014) Animación Bidimensional de Medios Electrónicos, Tema 1, Producción de un cortometraje animado, Universidad de Londres. Recuperado 18 de septiembre del 2014 de <https://es.scribd.com/doc/253044139/6/Trama>
- Martínez, J. (1993) La cultura popular en el ecuador, tomo 1, Azuay, Ecuador: Centro Interamericano de artesanías y artes populares, CIDAP.
- Moore, A. (2000) Entrevista con Jhon B. Cooke. Recuperado el 18 de septiembre del 2014 de <http://www.twomorrows.com/comicbookartist/articles/09moore.html>
- Oxford English Dictionary, Recuperado en Enero del 2015 de http://www.oxforddictionaries.com/es/definicion/ingles_americano/gonzo
- Primer concurso Historia de los cantones de la provincia del Azuay, 10 Mitos y Fabulas, Ecuador: Colección cátedra abierta, Memoria identidad y región. Textos de Enseñanza Media, 1º año (Santillana, Arrayán) www.profesorenlinea.cl/castellano/MitoLeyenda.htm. Octubre de 2012.
- Salazar, E. (2008) Entre mitos y Fabulas, El ecuador Aborigen, corporación editorial nacional, Quito, Ecuador: Biblioteca General de la Cultura.
- Samara, T (2003) *Making and breaking the grid*, United States: Rock Port Publishers
- Serés, G. (2010) El concepto de fantasía, desde la estética clásica a la dieciochesca. Recuperado el 15 de Enero del 2013 de http://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/7437/1/ALE_10_10.pdf
- Spencer, G (2010) Diseño de cómic y novela gráfica, Barcelona, España: Parramón Ediciones S.A.
- tiempoec.blogspot, (2009) Recuperado en Enero del 2015 de <http://tiempoec.blogspot.com/2009/08/periodismo-gonzo.html>
- Wigan, M. (2009) The Visual Dictionary of Illustration Illustration, pag. 9, AVA Publishing SA, Switzerland
- Figura 1. Draper, J. Recuperado el 31 de Enero del 2014 de <http://es.wikipedia.org/wiki/Odise>
- Figura 2. Dore G. El Diluvio Universal. Recuperado el 31 de Enero del 2014 de <http://arscultures.hol.es/Diluvio%20Universal/Otros.html>
- Figura 3. Guacala. (2012). Recuperado el 28 de enero del 2014 de <https://www.behance.net/gallery/12216003/sadonejo-ilustracion-analogica>
- Figura 4. Burns, C. Black hole, Recuperado el 22 de enero del 2014 de http://www.rotatingcorpse.com/back_issues/black-hole-color-covers/4322.html
- Figura 5. Vriens, J. Concept art Were wolf, Recuperado el 6 de marzo del 2015 de <http://joevriens.blogspot.com/2009/03/werewolf-character-design-video-for.html>
- Figura 6,7,8 Proceso de ilustración.
- Figura 9. Blizzard Entertainment. Diseño de escenarios del juego Diablo 3. Recuperado el 18 de Septiembre del 2014 de <http://www.sythe.org/gaming-general/995554-some-very-nice-scenery-diablo-3-a.html>
- Figura 10, 11, 13, 14,15. Investigación de campo, Fotografía de Escenarios, Azuay Ecuador.
- Figura 12. Cueva de Chobshi, Sigsig, Azuay. Recuperado en el 2015 de <http://elportal.com.ec/index.php/post/noticias-y-tendencias/cuevas-impresionantes/8608#.VNzkLeaG-pQ>
- Figura 16. Adesing (2010) Teoría del color, Combinaciones CMYK y RGB. Recuperado el 19 de septiembre del 2014 de <http://anibaldesigns.com/2010/10/01/teoria-cromatica-del-color/>
- Figura 17. Mignola, M. (2009) Cómic Hellboy. Recuperado el 31 de enero del 2014 de <http://www.normaeditorial.com/blog/?p=1190>
- Figura 18. Lapham, D. (2006) Cómic Silverfish. Recuperado el 31 de enero del 2014 de http://www.pulpcomic.net/2007_02_01_archive.html
- Figura 19 Marvel, N. (2009) Cómic Spiderman Noir. Recuperado el 31 de enero del 2014 de <http://www.thecomicbookcast.com/shae-s>
- Figura 20. Proceso de ilustración de la portada.
- Figura 21. VELU. Diseño & servicios editoriales, Recuperado el 19 de septiembre del 2014 de <http://lucasfronteras.wix.com/velu#!diseo/c207x>
- Figura 22. Jossue Cárdenas, fotografía de las revistas Lesparragusanada 2 y 3
- Figura 23. Cuentos populares y mitos indígenas del ecuador. Recuperado el 10 de septiembre del 2014 de <http://www.ablij.com/articulos/a-proposito-de-la-literatura-infantil-ecuatoriana-cuentos-para-sonar-un-pais->

Arte y Diagramación:
Jossue Cárdenas

Historias:
Recopilación y transcripción de textos:
Dr. Manuel Landívar
Dr. Juan Martínez

Tutor: Mstr. Blasco Moscoso
Portada/ Diseño: Jossue Cárdenas

Revista Gonzo a gradece a:
Universidad de Cuenca
Facultad de Artes
Biblioteca del CIDAP
jocardenas.san@hotmail.com

Cuenca - Ecuador

