



ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA
CARRERA DISEÑO GRÁFICO

ILUSTRACIONES INSPIRADAS EN LOS PERSONAJES DEL PROYECTO
INVESTIGATIVO “LEYENDAS DE RIOBAMBA”, APLICANDO
ESTAMPACIÓN TEXTIL.

Trabajo de Integración Curricular

Tipo: Proyecto Técnico

Presentado para optar al grado académico de:
LICENCIADO EN DISEÑO GRÁFICO

AUTOR:

FRANCISCO JAVIER HERAS VELIN

Riobamba – Ecuador

2023



ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA
CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

ILUSTRACIONES INSPIRADAS EN LOS PERSONAJES DEL PROYECTO
INVESTIGATIVO “LEYENDAS DE RIOBAMBA”, APLICANDO
ESTAMPACIÓN TEXTIL.

Trabajo de Integración Curricular

Tipo: Proyecto Técnico

Presentado para optar al grado académico de:

LICENCIADO EN DISEÑO GRÁFICO

AUTOR: FRANCISCO JAVIER HERAS VELIN

DIRECTOR: LIC. FABIÁN ALFONSO CALDERÓN CRUZ

Riobamba – Ecuador

2023

© 2023, **Francisco Javier Heras Velin**

Se autoriza la reproducción total o parcial, con fines académicos, por cualquier medio o procedimiento, incluyendo la cita bibliográfica del documento, siempre y cuando se reconozca el Derecho de Autor.

Yo, Francisco Javier Heras Velin, declaro que el presente Trabajo de Integración Curricular es de mi autoría y los resultados del mismo son auténticos. Los textos en el documento que provienen de otras fuentes están debidamente citados y referenciados.

Como autor asumo la responsabilidad legal y académica de los contenidos de este Trabajo de Integración Curricular; el patrimonio intelectual pertenece a la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo.

Riobamba, 22 de noviembre de 2023




A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Francisco Heras Velin', with a stylized flourish at the end.

Francisco Javier Heras Velin

1600657751

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA
CARRERA DISEÑO GRÁFICO

El Tribunal del Trabajo de Integración Curricular certifica que: El Trabajo de Integración Curricular; Tipo: Proyecto Técnico, **ILUSTRACIONES INSPIRADAS EN LOS PERSONAJES DEL PROYECTO INVESTIGATIVO “LEYENDAS DE RIOBAMBA”, APLICANDO ESTAMPACIÓN TEXTIL**, realizado por el señor: **FRANCISCO JAVIER HERAS VELIN**, ha sido minuciosamente revisado por los Miembros del Tribunal del Trabajo de Integración Curricular, el mismo que cumple con los requisitos científicos, técnicos, legales, en tal virtud el Tribunal Autoriza su presentación.

	FIRMA	FECHA
Lic. María Fernanda Soto Ayala PRESIDENTE DEL TRIBUNAL		2023-11-22
Lic. Fabián Alfonso Calderón Cruz DIRECTOR DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR		2023-11-22
Lic. Rosa Belén Ramos Jiménez ASESORA DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR		2023-11-22

DEDICATORIA

[Un solo párrafo]

Francisco Javier Heras Velin

AGRADECIMIENTO

[Un solo párrafo]

Francisco Javier Heras Velin

ÍNDICE DE CONTENIDO

INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I	
1 DIAGNÓSTICO DEL PROBLEMA	2
1.1 Antecedentes	2
1.2 Planteamiento del problema	6
1.2.1 Prognosis.....	9
1.2.2 Pregunta de indagación	9
1.3 Justificación	9
1.4 Objetivos	10
1.4.1 Objetivo general.....	10
1.4.2 Objetivos específicos	10
CAPÍTULO II	
2 MARCO TEÓRICO	11
2.1 Riobamba	11
2.1.1 Geografía.....	11
2.1.2 Breve reseña histórica	11
2.1.3 Identidad cultural	12
2.1.4 Información relevante del proyecto investigativo “Leyendas de Riobamba”	13
2.2 Leyendas de Riobamba.....	15
2.2.1 El luterano.....	16
2.2.2 Magdalena Dávalos.....	16
2.2.3 Kulta Kucha	18
2.2.4 El descabezado.....	19
2.2.5 El chuzalongo	21
2.2.6 La silla del cementerio	22
2.3 Concept art	22
2.4 Ilustración	24

2.4.1	Estilos de la ilustración	24
2.4.1.1	Realista	24
2.4.1.2	Abstracto.....	24
2.4.1.3	Caricaturesco	24
2.5	Técnicas de ilustración.....	24
2.5.1	Manuales	25
2.5.1.1	Grafito.....	25
2.5.1.2	Carboncillo	25
2.5.1.3	Lápiz de color	25
2.5.1.4	Bolígrafo.....	25
2.5.1.5	Tinta china	25
2.5.1.6	Acuarela.....	26
2.5.2	Digitales	26
2.6	Géneros de la ilustración	26
2.6.1	Género editorial.....	26
2.6.2	Género publicitario.....	26
2.6.3	Género científico.....	26
2.6.4	Género narrativo.....	27
2.6.4.1	Formatos del género narrativo	27
2.6.4.1.1	Libro ilustrado	27
2.6.4.1.2	Libro ilustrado o cuento.....	27
2.6.4.1.3	Historieta o comic	27
2.6.4.1.4	Novela gráfica	27
2.6.4.2	Diseño de personajes	27
2.6.4.3	Proceso del diseño de personajes.....	28
2.7	Elementos del lenguaje visual.....	28
2.8	Manga japonés.....	29
2.9	Estampación textil.....	29

CAPÍTULO III

3	METODOLOGÍA.....	31
3.1	Método de diseño Design thinking.....	31
3.1.1	Comprender: Adquirir conocimientos básicos sobre los usuarios y sobre la situación o el problema general.....	31
3.1.2	Observar Lograr empatía con los usuarios mirándoles de cerca.....	31
3.1.3	Definir el punto de vista: Crear un usuario típico para el cual se está diseñando una solución o un producto.....	32
3.1.4	Generar todas las ideas posibles (Idear).....	32
3.1.5	Construir prototipos	32
3.1.6	Aprender a partir de las reacciones de los usuarios a los distintos prototipos.	33
3.2	Técnicas e instrumentos de investigación.....	33

CAPITULO IV

4	MARCO DE ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	36
4.1	Resultados de las fichas de análisis de los personajes	36
4.2	Resultados de las fichas de observación	43
4.3	Buyer person.....	48
4.4	Generar todas las ideas posibles	49
4.5	Construir prototipos reales de algunas de las ideas más prometedoras (Construir prototipos	55
4.6	Aprender a partir de las reacciones de los usuarios a los distintos prototipos	69
4.7	Conclusiones	75
4.8	Recomendaciones	76
	GLOSARIO	73

BIBLIOGRAFÍA

ANEXOS

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1-1: Factores que afectan a la identidad cultural de los jóvenes riobambeños de 15 a 17 años.	5
Ilustración 2-2: La pérdida de la identidad cultural de los jóvenes riobambeños de 15 a 17 años.	7
Ilustración 3-3: El proceso del «design thinking»	31
Ilustración 4-3: Ficha de análisis de los personajes.....	34
Ilustración 5-3: Ficha de observación	35
Ilustración 6-4: Ficha de análisis de los personajes 1.....	37
Ilustración 7-4: Ficha de análisis de los personajes 2.....	38
Ilustración 8-4: Ficha de análisis de los personajes 3.....	39
Ilustración 9-4: Ficha de análisis de los personajes 4.....	40
Ilustración 10-4: Ficha de análisis de los personajes 5.....	41
Ilustración 11-4: Ficha de análisis de los personajes 6.....	42
Ilustración 12-4: Ficha de observación 1	43
Ilustración 13-4: Ficha de observación 2	44
Ilustración 15-4: Ficha de observación 4	46
Ilustración 16-4: Ficha de observación 5	47
Ilustración 17-4: Buyer person	48
Ilustración 18-4: L1	49
Ilustración 19-4: L2.....	49
Ilustración 20-4: C1.....	50
Ilustración 21-4: C2.....	50
Ilustración 22-4: D1	51
Ilustración 23-4: D2	51
Ilustración 24-4: K1	52
Ilustración 25-4: K2	52
Ilustración 26-4: M1.....	53
Ilustración 27-4: M2.....	53

Ilustración 28-4: S1	54
Ilustración 29-4: S2	54
Ilustración 30-4: Luterano final.....	55
Ilustración 31-4: Luterano productos	56
Ilustración 32-4: Chuzalongo final.....	57
Ilustración 33-4: Chuzalongo productos	58
Ilustración 34-4: Descabezado final	59
Ilustración 35-4: Descabezado productos.....	60
Ilustración 36-4: Kultacucha final.....	61
Ilustración 37-4: Kultacucha productos	62
Ilustración 38-4: Magdalena final	63
Ilustración 39-4: Magdalena productos	64
Ilustración 40-4: La silla del cementerio final.....	65
Ilustración 41-4: La silla del cementerio productos	66
Ilustración 42-4: Composición final.....	67
Ilustración 43-4: Composición final productos	68
Ilustración 44-4: Ficha 01	69
Ilustración 45-4: Ficha 02	70
Ilustración 46-4: Ficha 03	71
Ilustración 47-4: Ficha 04	72
Ilustración 48-4: Ficha 05	73
Ilustración 49-4: Ficha 06	74

ÍNDICE DE ANEXOS

REGISTRE EL ÍNDICE DE ANEXOS, sin paginación

RESUMEN

Factores como la globalización de la cultura, el uso del internet y las redes sociales, la falta de lectura y la ausencia de ilustraciones, hacen que los adolescentes se vean atraídos por celebraciones extranjeras como la fiesta de Halloween, Santa Claus, entre otras. De manera que, se hace imprescindible difundir y promover la memoria colectiva de los pueblos o ciudades que, por la falta de interés de comunicadores visuales, diseñadores e ilustradores, están quedando en el olvido. El presente trabajo es una propuesta dirigida a un público adolescente de 15 a 17 años de edad, para recuperar la identidad cultural de los jóvenes de Riobamba, mediante la difusión de las leyendas tradicionales del cantón, de manera que se interesen por sus costumbres. Existe poco material gráfico y didáctico de calidad de las leyendas que llamen la atención de los jóvenes y generen expectativa. Una forma de implantar la cultura en las nuevas generaciones es fomentar el aprendizaje de las leyendas tradicionales mediante un sistema interactivo y novedoso, al mostrar a los personajes principales en soportes textiles, lo cual permitirá conocer más a fondo las características físicas y comportamentales de estos seres legendarios. Mediante la técnica de la ilustración digital se han creado a los personajes con el estilo manga japonés, con técnicas de estampado de sublimación e impresión DTF, en soportes textiles. Se estamparon siete camisetas, siete buzos con capucha, siete bividís y seis pulseras de cinta de poliéster, entre las que podemos destacar las 6 leyendas de Riobamba las cuales son: El Luterano, El Chuzalongo, El descabezado de Riobamba, Kultacucha o laguna de Colta, Magdalena Dávalos, y la silla del cementerio, destacando una composición final de cada leyenda y a su vez, una composición general de las mismas.

Palabras clave: <IDENTIDAD CULTURAL>, <ILUSTRACIÓN DIGITAL>, <SUBLIMACIÓN>, <IMPRESIÓN DIRECTA SOBRE FILM (DTF)>.

ABSTRACT

Globalization of culture, the use of internet and social networks, the lack of reading and the missing of illustrations, make teenagers be attracted by foreign celebrations such as Halloween, Santa Claus, among others. Therefore, it is essential to spread and promote the collective memory of towns or cities that, due to the lack of interest of visual communicators, designers and illustrators, are being forgotten. The aim of this research is a proposal directed to an adolescent audience of 15 to 17 years of age, to recover the cultural identity of the youth from Riobamba, through the diffusion of the traditional legends from the canton, so that they can become interested in their customs. There is not enough quality graphic and didactic material about the legends that attract the attention of young people and generate expectation. One way to introduce culture to the new generations is to encourage the learning of traditional legends through an interactive and innovative system, showing the main characters in textile supports, which will allow to learn more about the physical and behavioral characteristics of these legendary beings. Using the digital illustration technique, the characters have been created with the Japanese sleeve style, with sublimation printing and DTF printing techniques, on textile supports. Seven T-shirts, seven hooded sweatshirts, seven pullovers and six polyester ribbon bracelets were printed, among which we can highlight the 6 legends from Riobamba which are: The Lutheran, The Chuzalongo, The Headless from Riobamba, Kultacucha or lagoon of Colta, Magdalena Davalos, and the cemetery chair, highlighting a final composition of each legend and also, a general composition of them.

Keywords: <CULTURAL IDENTITY>, <DIGITAL ILLUSTRATION>, <SUBLIMATION>, <DIRECTPRINTING ON FILM (DTF)>.

INTRODUCCIÓN

En la actualidad, en Riobamba existen varias leyendas tradicionales que conllevan una gran riqueza cultural y la memoria colectiva de los pueblos, estas leyendas por desgracia cada vez son menos transmitidas de generación en generación y mucho menos son impartidas por el sistema educativo, teniendo como consecuencia la pérdida de la identidad cultural riobambeña en las nuevas generaciones.

Existen varios factores por los cuales se están perdiendo estos valiosos conocimientos, como son la falta de recursos didácticos de calidad, la influencia de otras culturas, y la ausencia de material gráfico o audiovisual de calidad, el cual genere expectativa y emoción a los jóvenes y se interesen por aprender

Dentro del grupo investigativo Karay se recopilaron varias leyendas de Riobamba, entre las que podemos destacar 6 las cuales son: El Luterano, El Chuzalongo, El descabezado de Riobamba, Kultacucha o laguna de Colta, Magdalena Dávalos, y la silla del cementerio, tomando como referencia las leyendas mencionadas se plantea, realizar ilustraciones en estilo manga japonés de los personajes principales de cada una de ellas.

De este modo se desarrollarán ilustraciones atractivas para el público objetivo, y posteriormente se estamparán en soportes textiles, como camisetas, buzos y bividís, con el fin de tener una colección vestimentaria llamativa y atractiva para el usuario y despertar el interés personal por conocer nuestra riqueza cultural.

CAPÍTULO I

1. DIAGNÓSTICO DEL PROBLEMA

1.1 Antecedentes

Las leyendas del cantón Riobamba son fundamentales para el desarrollo de la identidad cultural de los adolescentes, es importante mantener viva la memoria colectiva de los pueblos o ciudades, una manera de transmitir este valioso conocimiento ancestral es transmitido mediante la narrativa de las leyendas, por otra parte, la ilustración digital es una estrategia comunicacional esencial para transmitir información de una manera interesante y dinámica para el público mencionado.

Como ejemplos contamos con Torreblanca, (2021) considera en su tesina Leyendas ilustradas de Cuernavaca: desarrollar 3 propuestas editoriales, teniendo en cuenta la publicación de un libro, una revista y un periódico, además menciona que se debe guardar los registros de la memoria colectiva referente a las tradiciones culturales, para conservar nuestra identidad cultural, de modo que exploró 11 leyendas mexicanas para realizar su proyecto.

Otro ejemplo es Piedrahita, (2022) afirma que los mitos y leyendas colombianas han acompañado al pueblo desde su nacimiento, demostrando de algún modo una explicación a los sucesos que parecen sobrenaturales o increíbles, aparte de ser un reflejo del proceso histórico con su evolución y cambios, destacando la importancia de conocer estos relatos tan importantes para la historia de la construcción de la sociedad.

En relación, Espinosa, (2017) opina que el problema para desarrollar el proyecto de diseño de ilustraciones de los personajes de leyendas Quiteñas, es en el desconocimiento de las leyendas tradicionales en la población juvenil, destacando el gran valor que posee tener estos conocimientos, pues son las características del desarrollo cultural como comunidad, argumenta que se han perdido estas costumbres de transmitir las leyendas de generación en generación por la llegada de costumbres extranjeras, haciendo que el producto nacional no sea de las primeras opciones en el mercado.

Un ejemplo es el trabajo realizado por el autor Sánchez, (2022) el cual menciona que en su proyecto “Furrelore: Comic sobre las leyendas y mitos de España” se basó en los documentos que recogen los mitos y leyendas del folclore español, generando un comic en el cual ambienta las

historias de los personajes principales de las leyendas, debido a la falta de interés por las leyendas ha decidido generar un sistema de comics para atraer a su público objetivo.

El uso de las redes sociales en las nuevas generaciones ha generado que las conductas de los adolescentes hayan sido influenciadas por costumbres alejadas a la cultura propia, perdiendo de esta forma su identidad, Por tal motivo, en el presente estudio se procedió al análisis de este aspecto en los estudiantes de primer año de bachillerato del colegio Octavio Cordero Palacios de la ciudad de Cuenca-Ecuador. El estudio cuantitativo, no experimental, de corte transversal utilizó la encuesta como instrumento para la recolección de información de los 28 estudiantes participantes. Los resultados demostraron que los adolescentes realizan un uso frecuente de las redes sociales, donde las plataformas de Facebook y WhatsApp resultaron las más utilizadas, las cuales ejercen una importante influencia en los cambios de comportamiento de los investigados, alejándoles de su propia identidad cultural. Ante ello se propone una guía didáctica para la promoción de la cultura local. Arévalo, Henríquez, & Erazo, (2022)

Martínez, (2010) en su tesis “Influencia de los medios tecnológicos (celular e Internet) en los procesos de construcción de identidad y redes sociales del adolescente entre 12 y 18 años. Estudio realizado con estudiantes del Colegio Fiscomisional San José de la Tena del año lectivo 2010-2011” Manifiesta que su Investigación se da por la razón de como los medios tecnológicos han influido tanto a nivel familiar como social, ya que el uso inadecuado de los medios tecnológicos han sido factores de la adquisición de nuevos hábitos y costumbres que nacen en los jóvenes, como también expone que el abuso de estos medios pueden generar dependencia e incluso adicción influyendo de esta manera a su rendimientos académico.

Aguilar, (2015), En nuestro país la Identidad cultural es muy importante, ya que en esta se encuentran involucradas nuestras costumbres, tradiciones, valores, que han sido heredadas por generaciones, en la actualidad la influencia de la tecnología ha sido muy notable ya que va avanzando de forma acelerada, una de las herramientas tecnológicas más utilizada es el Internet que sirve de conexión con el mundo, convirtiéndose en una herramienta necesaria en todos los campos, especialmente en el educativo, debido a que sirve de fuente para la adquisición de conocimientos, pero a su vez ha sido causante de la adquisición de muchas adicciones, o influyente directo en el apareamiento de nuevas formas de comportamiento, que se refleja en forma directa en los países tercermundistas, afectando a la Identidad Cultural en mayor escala, debido a que los niños y jóvenes en la actualidad han dejado de practicar sus costumbres y tradiciones, provocando que vayan desapareciendo.

Los autores Lecaro y Vélez, (2019) consideran que los hábitos de lectura se están perdiendo significativamente, el desconocimiento colectivo de las leyendas tradicionales de Riobamba se ha dado por parte de la pérdida de las tradiciones orales, y se establece que para tener un mayor alcance se debe utilizar estrategias comunicativas del diseño gráfico, específicamente ilustración digital con realidad aumentada asociadas con las historias de las leyendas en textos visibles para ser leídos a través del celular.

Perez y Ramírez, (2015) mencionan que la ilustración ha sido uno de los fenómenos claves y significativos en la época, por los cambios que generó y por su legado, el cual sirve para darle vida e inmortalizar los relatos, las leyendas ecuatorianas en su mayoría se generan en la conquista española, transmitiendo historias maravillosas con personajes célebres de la época por lo general de calidad heroica.

Guacho, (2021) propone que Ecuador es un país rico en cultura y tradición y relatos extraordinarios denominados leyendas las cuales conforman la esencia de distintas culturas. A lo largo de la evolución, factores como el internet han causado el desinterés de estos valiosos conocimientos, por ello mediante los avances tecnológicos pretende presentar figuras de acción en miniatura impresas en 3D previamente modeladas, para restaurar el patrimonio cultural de la ciudad de Cuenca en público local y turístico de 25 a 37 años.

Ramos, Martínez, Calderón, & Erazo, (2021) Las leyendas más populares de Riobamba según el proyecto “ILUSTRACIÓN DE LEYENDAS RIOBAMBEÑAS COMO ESTRATEGIA PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA IDENTIDAD EN LA POBLACIÓN INFANTIL DEL CANTÓN RIOBAMBA”. Son varias, destacando seis, las cuales son: “El chuzalongo”, el cual es un ser que personifica el espíritu del cerro con características humanas y de fantasía, el cual embaraza a las mujeres vírgenes que salgan solas, otra leyenda popular es “El Luterano”, el cual fue un austriaco que desafió a los religiosos de Riobamba y cortó la mano del Sacerdote porque fue rechazado de la sociedad por no cumplir las costumbres cristianas del momento. Continuamos con la siguiente leyenda denominada como: El descabezado, el cual fue un cura que aterrizó a Riobamba porque ocultaba su cabeza para que nadie lo reconociera y poder visitar a su amor prohibido, la siguiente leyenda es “La laguna de Colta”, en la cual se cuenta cómo se originó dicha laguna, continuando con la leyenda llamada “Magdalena Dávalos la musa francesa”, fue un personaje de gran importancia para el desarrollo de la ciudad de Riobamba como mujer, la última leyenda es la Silla del Cementerio, la cual narra el amor que continuó a pesar de muertos de una pareja extranjera.

Los adolescentes riobambeños, ignoran la identidad cultural, desconocen las leyendas populares de Riobamba, no valoran estas manifestaciones culturales y sobre todo no se interesan por aprender el significado que aporta cada una de ellas y sus personajes, entonces, destacando factores como el internet, el uso de las redes sociales desmedido, la falta de transmisión oral de las leyendas por parte de padres de familia y docentes, la pérdida de los hábitos de la lectura, la falta de contenido de calidad educativo y recreativo del tema.

Por lo anteriormente mencionado se concluye que las ilustraciones inspiradas en personajes de las leyendas de Riobamba en soportes textiles es una alternativa eficiente para dar a conocer y fortalecer la identidad cultural en los adolescentes de 15 a 17 años de edad, de una forma interesante y novedosa, manteniendo la memoria colectiva de los pueblos, sus costumbres y tradiciones.



Ilustración 1: Factores que afectan a la identidad cultural de los jóvenes riobambeños de 15 a 17 años.

Fuente: Heras, 2023.

1.2 Planteamiento del problema

En los adolescentes de 15 a 17 años de la ciudad de Riobamba, la identidad cultural se transmite de varias maneras, una de ellas es mediante las leyendas tradicionales y sus personajes representativos, desgraciadamente estos conocimientos tradicionales se han ido perdiendo en las nuevas generaciones y los han reemplazado por costumbres culturales extranjeras. Los adolescentes desconocen las leyendas populares de Riobamba, no valoran estas manifestaciones culturales y sobre todo no se interesan por aprender el significado que aporta cada una de ellas y sus personajes, se considera fundamental la necesidad de difundir la memoria colectiva de nuestros pueblos o ciudades, a través de la ilustración digital de los personajes de las leyendas, aplicada en soportes textiles, adaptando los personajes de dichas leyendas a formatos modernos de alta calidad y así, a través de medios digitales como el ordenador, se enviaría el proyecto a su etapa semifinjal, la cual sería la impresión en el sistema de color CMYK para poder posteriormente ser sublimada o estampada con impresión DTF.

1.2.1 *Árbol de problemas*

Análisis crítico: Árbol de problemas

Causas:

- *El internet
- *Existe muy poco material didáctico de calidad referente a las leyendas de Riobamba.
- *No existe material gráfico o audiovisual de calidad referente a las leyendas de Riobamba
- *Desinterés por parte del gobierno, los docentes y el pensum académico referente a las leyendas.
- *Globalización, remplazo de identidad cultural y memoria colectiva de los pueblos por costumbres extranjeras.

Consecuencias:

- *Uso desmedido en redes sociales como Facebook y Whatsapp, adaptación de contenido de otras culturas.
- *Falta de presupuesto, creatividad y personal enfocado al desarrollo de este material.
- *Falta de difusión de las leyendas de Riobamba por parte de planteles educativos.
- *Falta de difusión de las leyendas degeneración en generación.
- *Abundante material gráfico, audiovisual referente a otras culturas.



Ilustración 02: La pérdida de la identidad cultural de los jóvenes riobambeños de 15 a 17 años.

Fuente: Heras, 2023.

1.2.2 *Análisis de la situación*

La situación en Riobamba con los jóvenes referente al conocimiento de las leyendas y sus personajes es muy limitado y desinteresado, por varios factores como el internet, el avance de la tecnología, el uso excesivo de redes sociales como Facebook e Instagram, entonces tomando como referencia estos aspectos logramos concluir que es fundamental desarrollar fuentes de información confiables y dinámicas que estén enfocados en nuestro público objetivo, para motivarlos a que se interesen personalmente y logren desarrollar un aprendizaje significativo.

Los autores Donoso y Cuello, (2015) mencionan que el objetivo de este estudio en su trabajo de titulación es desarrollar una leyenda ilustrada para fortalecer la identidad cultural y fomentar la lectura en niños de 7 a 10 años de escuelas urbanas del cantón Chambo, provincia de Chimborazo. Se utilizó un método de hipótesis analítica para compilar extensas leyendas cantonesas en fuentes bibliográficas; entrevista en fuentes vivas, luego esta información fue analizada en archivos, resultando en 18 leyendas, 47 versiones. Se eligió la leyenda de la Laguna de Rocón porque dio como resultado 7 versiones, por lo que aplicando los conceptos de diseño y apoyándonos en el software, continuamos ilustrando la leyenda y representando el diagrama. Para confirmar la leyenda ilustrada de la Laguna de Rocón, se realizó un grupo focal con la participación de 5 grados 3-6 de la escuela Leopoldo Freire de Chambo. año de educación básica. Cada grupo recibió un libro para leer y trabajar. luego se les hizo una prueba para ver si reconocían el tema, los personajes y el mensaje de la leyenda, con los siguientes resultados; 75 % de los niños de 7-8 años aprenden mejor interactuando con sus compañeros, mientras que el 80% de los niños de 9-10 años han desarrollado la capacidad de comprender y prestar atención, y también pueden

desarrollar el pensamiento lógico. En base a la investigación realizada se concluyó que la transmisión oral de leyendas desapareció ya sea por el desarrollo de la tecnología o por el desinterés de los jóvenes y las jóvenes. Por lo que se recomienda a los docentes del Colegio Leopoldo Freire la presentación de la leyenda de la Laguna de Rocón en la asignatura de KLUB para preservar las tradiciones y costumbres del Cantón Chambo.

Llamuca y Llumiguano, (2017), proponen en su trabajo de titulación que el propósito de este estudio fue recolectar leyendas en los sectores del cantón Chambo con integración cultural en diferentes espacios y preservar el conocimiento de las leyendas a través de la creación de una colección de cuentos ilustrados, que es una forma efectiva de fortalecer la identidad cultural de los jóvenes residentes alentándolos a leer. El método utilizado en este estudio fue; de tipo documental y de campo, que permitió recolectar y seleccionar memorabilia original, de los cuales 54 fueron obtenidos de fuentes bibliográficas y 31 de fuentes vivas a través de entrevistas, creando un registro ordenado a través del archivo. Posteriormente, se aplicaron dos métodos cualitativos; Etnográfico: permitió visualizar experiencias, actitudes, creencias y reflexiones de los pobladores, así como características como actitudes, comportamientos, valores y expectativas de los niños y niñas del cuarto año de educación primaria; Inductivo: se aplicó un muestreo aleatorio sistemático para conocer los requerimientos y preferencias a través de imágenes que conformaron una muestra de 66 estudiantes de los colegios “Leopoldo Freire”, “Mercedes Amelia Guerrero” y “Fray Enrique Vacas Galindo”, colores, tipografía y otros fundamentales. Los elementos de diseño lograron estas características con el estudio de los niños y un alto reconocimiento entre las niñas, lo que demuestra la preservación de las leyendas a través de una colección idónea y representativa para ellos. En el proceso de diseño se utilizó la “Metodología de Ilustración del Pensamiento Creativo” de Ramón Ortega. Este estudio confirmó la pérdida de la difusión de las leyendas entre la generación actual de niños, por lo que se recomienda utilizar recursos gráficos adecuados para ayudar al niño a crear un mayor conocimiento cultural que pueda permanecer en su memoria, y sea más conveniente. fácil e interesante de aprender.

SÁNCHEZ, (2022) considera importante resaltar en su trabajo de grado todo el proceso, elaboración y reflexiones detrás de su primer fanzine individual, llamado Furrelore, el cual comprende páginas que ilustran, a modo de cómic, distintas leyendas y mitos del folclore español. Apoyándome en documentos que recogen las leyendas, realizando interacciones con los personajes y ambientando las historias en los lugares en los que tienen lugar dan forma a este proyecto de cómic tan ambicioso.

Entonces con las referencias presentadas se establece la importancia y elegancia de las aplicaciones desarrolladas para fomentar el aprendizaje de las leyendas tradicionales de varios

lugares del mundo, destacando de este modo la memoria colectiva de los pueblos, y reviviendo costumbres y tradiciones que se han ido perdiendo con los años.

1.2.3 *Prognosis*

La identidad cultural de los jóvenes riobambeños estará sustituida por costumbres y tradiciones extranjeras, la memoria colectiva de los pueblos, seguirá siendo ignorada, dando como consecuencia el desinterés colectivo hacia estos conocimientos ancestrales de gran importancia. Al no contar con material textil referido a los personajes de estas leyendas, los jóvenes no podrán interesarse de una forma más dinámica con estos seres, y a su vez perderán la oportunidad de aprender el valioso conocimiento de las leyendas y su moraleja.

1.2.4 *Pregunta problema inicial*

¿Cómo influye la ilustración de los personajes de las leyendas del cantón Riobamba, aplicada en soportes textiles para el fortalecimiento de la identidad cultural de los adolescentes de 15 a 17 años?

1.2.5 *Sistematización del problema*

- ¿Cuál es la situación actual de los jóvenes riobambeños de 15 a 17 años de edad, referente a la identidad cultural de las leyendas de Riobamba?
- ¿Cuáles son los aspectos relevantes de las leyendas de Riobamba?
- ¿A qué público deben dirigirse las ilustraciones y los soportes para la estampación textil?
- ¿Qué metodología de diseño se debe utilizar para resolver la problemática?
- ¿Cuál es el perfil del consumidor y los elementos inspiracionales?
- ¿Qué técnicas de investigación se debe emplear para la recolección de información?

1.3 *Justificación*

La juventud ecuatoriana carece de su identidad cultural debido a varios factores como son el internet y la globalización, los niños desconocen de las leyendas tradicionales de Riobamba y valoran más costumbres extranjeras como el Halloween de E.E.U.U, es fundamental conservar la memoria colectiva de los pueblos o ciudades, la cual se encuentra estancada en el olvido colectivo, por la falta de interés por parte de los comunicadores visuales, diseñadores e ilustradores, no han realizado material gráfico y didáctico de calidad, el cual pueda conectar con los jóvenes y así

llamar su atención y generar expectativa en conocer el contenido de cada una de ellas y a sus personajes principales.

Una forma de implantar nuestra cultura en las nuevas generaciones es fomentar el aprendizaje de las leyendas tradicionales mediante un sistema interactivo y novedoso, al mostrar a los personajes principales de las leyendas en soportes textiles, lo cual permitirá conocer más a fondo las características físicas y psicológicas de estos entes legendarios.

Tomando en cuenta la técnica de la ilustración digital se propone ilustrar a los personajes con el estilo manga japonés, y plasmándolos con las técnicas de estampado de: sublimación e impresión DTF, en soportes textiles como: camisetas, gorras, buzos, bividís, pañuelos, fundas de almohada, pulseras. Con fin de fortalecer la identidad cultural para el público adolescente de 15 a 17 años de edad.

1.4 Objetivos

1.4.1 *Objetivo general*

Ilustrar a los personajes inspirados en las leyendas del proyecto investigativo “Leyendas de Riobamba”, adaptando las ilustraciones a soportes textiles mediante técnicas de estampación, para el desarrollo del presente proyecto.

1.4.2 *Objetivos específicos*

- 1) Determinar los factores que afectan a la identidad cultural de los adolescentes Riobambeños de 15 a 17 años.
- 2) Analizar la información relevante del proyecto investigativo “Leyendas de Riobamba”, determinando componentes significativos para el desarrollo del presente proyecto.
- 3) Reinterpretar gráficamente a los personajes principales inspirados en el proyecto investigativo “leyendas de Riobamba”, adaptando las ilustraciones a distintos soportes textiles para su posterior estampación.
- 4) Realizar estampados con técnicas de sublimación e impresión DTF, en una colección vestimentaria enfocada al público específico, que represente a las seis leyendas documentadas.

CAPÍTULO II

2. MARCO TEÓRICO

2.1 Riobamba

Riobamba es un cantón y la capital de la provincia de Chimborazo, ubicada dentro de la región Sierra, cerca de Quito, capital del Ecuador. Riobamba es una ciudad placentera que cuenta con espectaculares paisajes, un ejemplo claro es su ubicación, rodeada de volcanes como el Chimborazo, además es imprescindible destacar que fue la primera ciudad española fundada en el Ecuador, contando con una larga historia y cultura. Torres, (2023a)

“La sultana de los andes” como también es conocida, guarda en sus calles las primicias y tradiciones culturales de la gente y cuenta con una historia de más de cuatro siglos. Cada elemento guarda su historia y da realce a cada actividad que se desarrolla en la ciudad de Riobamba, a través de los años se ha ido posicionado la identidad de sus pueblos, logrando convertirse en un lugar de atracción turística privilegiada del Ecuador. Torres, (2023b)

2.1.1 Geografía

Riobamba se encuentra ubicado al norte de la provincia de Chimborazo, ocupa parte de la hoya del río Chambo y de las vertientes internas de las cordilleras Oriental y Occidental de Los Andes, lugar donde está la llanura Tapi, sobre la cual se levanta la ciudad. Riobamba se encuentra dividida en 28 zonas. CICAD, (2020a); citado en Torres, (2023a)

Los límites del cantón Riobamba son: al Norte por los cantones Guano y Penipe; al Sur por los cantones Colta y Guamote; al Este por el cantón Chambo y la provincia de Morona Santiago; y, al Oeste por las provincias de Bolívar y Guayas. La ciudad de Riobamba se encuentra ubicada a 2.754 metros sobre el nivel del mar. La temperatura promedio es de 14° C. Las más altas temperaturas registradas corresponden al mediodía con 23° C. CICAD, (2020b); citado en Torres, (2023b)

2.1.2 Breve reseña histórica

Riobamba considerada la sultana de los Andes, su nombre proviene desde la antigua capital de los Puruhás, su significado es “Llanura amplia. Cuenta con varios paisajes en los que destacan

sus parques y calles, edificios y monumentos neoclásicos hacen de Riobamba una ciudad llena de historia y tradición, resistente a los terremotos y que conserva diligentemente su patrimonio histórico. EcuRed, (2018); citado en Torres, (2023c)

Gustavo Martínez menciona que la fundación de Riobamba dada por el español Diego de Almagro se remota al 15 de agosto de 1534, anteriormente en un espacio no tal lejano de la ubicación actual de la ciudad, lugar de residencia de los Duchicelas, Maldonados, Velascos y Orozcós, entre otros personajes, quienes dieron fama a su tierra natal en América y el mundo. (Martínez, (2016^a); citado en Torres, (2023d)

Un acontecimiento crucial es el terremoto del 4 de febrero de 1797, que ocasionó muchas muertes y destruyó gran parte del antiguo Riobamba, (actual Cajabamba) donde los sobrevivientes concibieron la necesidad de trasladar la ciudad a un lugar más seguro. Este suceso se realizó dos años después de aquel fatídico suceso (1799), escogiendo el sitio llamado, Aguisate en la llanura de San Miguel de Tapi. Martínez, (2016b); citado en Torres, (2023e)

Ese gran terremoto destruyó la Villa, imposibilitando la reconstrucción en el mismo sitio, que entonces fue dirigida por Don José Antonio Lizaraburu, con la colaboración del Corregidor de Ambato, Bernardo Darquea y bajo el patrocinio del Barón de Carondelet, presidente de la Real Audiencia de Quito, buscaban un sitio para construir una nueva ciudad, digna de su importancia económica y social, de la ciudad fue destruida. Así que, luego de deliberar entre la Meseta de Gatazo y la Meseta de Tapi, eligieron esta última, gracias a la colaboración desinteresada del cabildo de Licán, quien lo convenció de las ventajas topográficas y climáticas de esta zona. García, (2011); citado en Torres, (2023f)

2.1.3 *Identidad cultural*

Se plantea que la identidad cultural no es algo sustancial, interno al individuo, sino que se construye en interacción con el medio, esta se construye a través de procesos sucesivos de socialización, a través de estos procesos la persona interioriza maneras de sentir, de pensar y de actuar características de la sociedad en la cual vive, y más especialmente de medio sociocultural más cercana a ella. Luckmann, (1971); citado en Aguilar, (2015)

La identidad cultural propicia que los sujetos involucrados, actores comunitarios de una historia común, de un estilo colectivo de vida y de expectativas y proyectos de vida compartidos, crean y

vean una clase de aparecidos y nosotros, hombres y mujeres acordes con las costumbres del pueblo, en cuanto lengua, vestimenta, pre
stro país 31 que han sido pasadas de una generación a otra, pero es necesario resaltar lo argumeocupaciones... hombres y mujeres que tienen su sello de pertenencia a su entorno cultural. Ruiz, (1997); citado en Aguilar, (2015)

Dentro de esta óptica proporcionada por los dos autores, en líneas generales se puede decir que la identidad cultural se manifiesta en un grupo de individuos que comparten las mismas costumbres y tradiciones, tal como fue señalado por los dos autores, por ejemplo se puede tomar como referencia las celebraciones que se dan en nuentado por RUIZ D, que manifiesta que la identidad cultural se refiere a un estilo de vida colectivo el cual comparte muchas cosas en común refiriéndose a las costumbre de los pueblos en conclusión para ilustrar lo señalado es importante hacer referencia que un pueblo, es reconocido por su identidad y si este la pierde será protagonista de la desaparición absoluta de identidad, por esta razón es indispensable buscar formas para no perderla. Aguilar, (2015a)

La Identidad Cultural es la que transmite la forma de vida de cada pueblo, por esta razón es la que resalta a una nación, es necesario que cuidemos nuestra identidad cultural, sin dejar que esta se pierda, por esta razón debemos practicarla y buscar métodos para seguir transmitiéndola en cada generación siendo un factor fundamental la búsqueda de herramientas que faciliten tener a la tecnología como un beneficio y sin convertirla en motivo de que la identidad cultural se pierda. Aguilar, (2015b)

2.1.4 Información relevante del proyecto investigativo “Leyendas de Riobamba”.

LEYENDAS RIOBAMBEÑAS COMO ESTRATEGIA PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA IDENTIDAD EN LA POBLACIÓN INFANTIL DEL CANTÓN RIOBAMBA”.

El reto demanda un proceso investigativo formal, ya que existen diversos tipos de ilustración, entre ellas: conceptual, publicitaria, científica, técnica y por supuesto, la ilustración narrativa, cuya intencionalidad es expresar gráficamente un argumento, narrar una historia. Sirve para complementar un texto o ser parte esencial de la narración. Así como existen tipologías, así también existen estilos diversos: primitivo, griego, renacentista, modernista, fauvístico, impresionista, expresionista, surrealista, minimalista, de fantasía o ficción, manga y más, cada uno con sus características y particularidades propias. Grupo de investigación KARAY y Grupo de investigación IPCI, (2019a)

En citado contexto, la investigación se desarrollará en cinco fases: cada una requerirá de diferentes métodos. Pero antes de definirlos, es necesario detallar que, para su ejecución, los autores consideran desarrollar el proceso bajo el enfoque Dialéctico, es decir, estudiando la relación directa de los sujetos (niños y niñas entre 10 y 12 años), con el objeto de estudio (leyendas ilustradas del contexto riobambeño) y sus resultados en torno a la praxis propuesta (fortalecimiento de la Identidad). Grupo de investigación KARAY y Grupo de investigación IPCI, (2019b)

Los métodos a utilizarse varían según las fases del proyecto. En primera instancia se utilizará el método Histórico Lógico, para hacer una recopilación bibliográfica de la producción literaria de leyendas de los últimos años, de autores riobambeños. No solo se accederá a fuentes bibliográficas físicas como son los textos ya publicados, que reposan en bibliotecas públicas o privadas, institucionales y personales. También se pretende acceder a fuentes vivas, es decir a escritores contemporáneos e incluso a personas de la tercera edad que constituyen bibliotecas vivas, prestas a transferir sus conocimientos. Grupo de investigación KARAY y Grupo de investigación IPCI, (2019c)

En una segunda fase se utilizará el método etnográfico. Utilizando una pauta etnográfica y construyendo pizarras fotográficas, se podrá determinar el perfil psicográfico y comportamental de los principales beneficiarios, los niños y niñas entre 10 y 12 años. La pauta etnográfica contemplará la observación directa participativa y no participativa en diversos escenarios: instituciones educativas donde se educan, hogares donde vive, bibliotecas de consulta, entre otros. Además, se construirá un perfil conductual, comportamental y discursivo, para conocer los intereses particulares de la población objetiva. Grupo de investigación KARAY y Grupo de investigación IPCI, (2019d)

La tercera fase busca determinar las orientaciones semióticas para el proceso de ilustración; contextualizando y justificando científicamente el uso de los diferentes códigos propios de la ilustración, como son: lingüísticos, cromáticos e icónicos. Además, definiendo tipologías y estilos de ilustraciones que garanticen la efectividad de la propuesta. Para cumplir esta fase se empleará el método analítico sintético, ya que se hará necesaria la revisión de textos técnicos propios de la profesión, específicamente en el tema de Ilustración. Grupo de investigación KARAY y Grupo de investigación IPCI, (2019e)

La cuarta y quinta fase constituyen el desarrollo de la propuesta. Se pretende establecer equipos de trabajo de estudiantes, dirigidos por los docentes investigadores, para cumplir con el proceso de ilustración de las leyendas ya determinadas según el estudio cumplido. Así también el diseño

de los recursos didácticos que serán parte de la estrategia de difusión. Grupo de investigación KARAY y Grupo de investigación IPCI, (2019f)

A pesar de que el enfoque de la investigación es Dialéctico, se pretende incluir dentro de los instrumentos, algunos que permitan obtener datos cuantitativos, para casos específicos como: registro de producción de leyendas, registro de recursos presentes en los textos escolares, registros de niveles de interés y comprensión de las leyendas sin ilustrar y en la fase final, un registro de interés y comprensión cuando se aplique la propuesta generada. De esta manera garantizaremos el rigor científico que se requiere en los procesos a académicos investigativos. Grupo de investigación KARAY y Grupo de investigación IPCI, (2019g)

Como resultados esperados podemos citar dos primordiales, el primero en relación al producto físico a ser desarrollado, que es el texto ilustrado de Leyendas Riobambeñas. Pero el más trascendental es el fortalecimiento a la Identidad de los niños y niñas en edad escolar, mediante la ejecución de la estrategia planificada, misma que se proyecta como una alternativa, no solo para elevar el valor de la producción literaria local, sino también el valor profesional de los ilustradores de la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo y el valor de los docentes investigadores que así demostrarán la pertinencia de la formación de los Diseñadores, como entes afines a la consecución de los objetivos del Plan Nacional del Buen Vivir. (Grupo de investigación KARAY y Grupo de investigación IPCI, (2019h)

2.2 Leyendas de Riobamba

Una leyenda es una manera de expresar a través de relatos un acontecimiento ocurrido en el pasado, mismo que al ser redactado contiene tipologías de personajes, mitos, cuentos que trasladan al lector u oyente a un mundo lleno de imaginación, fantasía y con características reales e irreales que se introducen en la historia. Con el paso del tiempo las leyendas pueden llegar a desaparecer o sufrir cambios, para ello las comunidades y pueblos deben conservar su esencia y no perder los hechos importantes que caracterizan y convierten en narraciones únicas propias del lugar. Barragán, (2020a)

En el cantón Riobamba el grupo de investigación IPCI de la Escuela Superior de Chimborazo, determina como resultado de la investigación mediante el desarrollo de un inventario la existencia de dieciocho leyendas representativas del lugar. Los habitantes de la ciudad de Riobamba denominados guardianes de la memoria son la principal fuente de información, ya que mediante sus narraciones se conoce el valor simbólico cultural y la riqueza patrimonial inmaterial que

conserva la ciudad. Dar a conocer la existencia de las leyendas riobambeñas a nuevas generaciones fortalece y refuerza la identidad cultural de las personas especialmente los niños ya que de ellos depende continuar con la conservación de la esencia cultural inmaterial. Barragán, (2020b)

Para el desarrollo del presente proyecto se tomarán en cuenta las leyendas como el “Luterano”, “Magdalena Dávalos”, “La silla del cementerio”, “Kulta Kucha”, “Descabezado” y “El Chuzalongo”. Entonces proporcionamos las leyendas recopiladas por el Grupo de investigación IPCI de la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo:

2.2.1 *El Luterano*

Vivía en las cercanías de Guamote un hombre extranjero y hosco que vivía de alquilar su caballo negro con brillos rojizos. De vez en cuando se presentaba en la entonces aldea de Riobamba a pedir limosna, pero no en nombre de Dios como era la costumbre de la época. Apenas decía: ¿Habrás un pan? ¿Habrás un real? Lo peor sucedió durante la misa solemne en honor a San Pedro, patrón del asentamiento. En el momento que el sacerdote levantaba la hostia, el ermitaño de Guamote la arrebató de las manos y la arrojó al suelo. “Ya veremos si volvéis a consagrar otra vez”, vociferó mientras trataba de herir al cura con un cuchillo. Ante tal desacato, los caballeros blandieron sus espadas y ajusticiaron al extranjero. Las investigaciones posteriores concluyeron que el individuo era un fanático, un luterano, que pensaba cumplir con un deber de conciencia al profanar el sacramento. Al enterarse de los hechos, Lope Díez de Armendáriz, presidente de Quito, ordenó que el cadáver del sacrílego fuese incinerado, lo cual se cumplió. El Rey de España también se enteró de lo sucedido y como recompensa a la fidelidad religiosa concedió un escudo de armas que inmortalizaba el hecho. Grupo de investigación IPCI, (2018); citado en Barragán, (2020a)

2.2.2 *Magdalena Dávalos*

Su nacimiento fue en el pueblo de Chambo en 1725. Allí tenían propiedades sus padres, Don José Dávalos Larráspuru y Doña Elena Maldonado Sotomayor, hermana de Pedro Vicente. Su padre fue un hombre dedicado a las ciencias y a las letras. Entre sus propiedades más queridas estuvo la hermosa hacienda de Elén, en la que había una gran biblioteca. Ese ambiente familiar fue el escenario en que Magdalena, con sus hermanas y hermanos, desarrolló sus cualidades artísticas, que la llevaron a convertirse en una dama de gran cultura y de especial habilidad para las lenguas como el francés, y para las artes como la pintura, la música y la literatura. Las hermanas fueron

María Estefanía, que se hizo religiosa carmelita, y María Josefa, que se casó y compartió con Magdalena la estancia de Elén. Los hermanos fueron: el Dr. Antonio Fernando, asesinado en 1740, y Joaquín, religioso agustino. Magdalena, como era costumbre en la época, se casó muy jovencita, a los 13 años, en 1738, con Don Juan Manuel de Lizarzaburu, que tenía 15 años, descendiente de una familia vasca, y origen de la familia Lizarzaburu, de significativa actuación en la historia de Riobamba y del país..De este enlace quedó un solo hijo, José Antonio Lizarzaburu y Dávalos, el ciudadano que condujo las acciones del reasentamiento de la villa de Riobamba en la llanura de Tapi, después del terremoto del 4 de febrero de 1797, que destruyó la antigua villa. Al quedar viuda en 1757, Magdalena se refugió en el paraíso de Elén, desde donde atendía la educación de su único hijo, y los asuntos relativos a las propiedades que heredó de su padre. Grupo de investigación IPCI, (2018); citado en Barragán, (2020b)

En ese lugar encantador que pertenecía al pueblo de Guano fue visitada la familia Dávalos Maldonado por los científicos franceses en varias ocasiones, entre 1738 y 1743. Allí Carlos María de La Condamine, que se reunía con su amigo Pedro Vicente, admiró la gran erudición de las tres hermanas, a quienes llamó las “musas francesas” por las cualidades artísticas y su conocimiento del francés. A esa propiedad llegó también, hacia 1760, el jesuita italiano Mario Cicala, el cual volvió a expresarse maravillado sobre la gran preparación intelectual de las dueñas de ese sitio, comparado con Versalles.,En las cercanías de esa hacienda se hizo construir una casa el Dr. José Antonio Maldonado para pasar allí sus últimos años hasta su muerte en 1765, al cuidado de sus queridas sobrinas Magdalena y María Josefa. La iglesia de La Asunción en el pueblo fue un lugar muy concurrido por Magdalena; su nombre aparece con mucha frecuencia en los libros parroquiales, porque era muy solicitada para amadrinar bautizos y matrimonios. Se conoce también que protegió a muchas personas que acudían a su generosidad; y estuvo al cuidado de una niña a la que educó como a su propia hija. Eugenio Espejo, que vivió en Riobamba hacia 1780, conoció los grandes méritos de la dama; por esta razón, la señora Dávalos fue la única mujer que integró, en calidad de socia supernumeraria, la Sociedad de Amigos del País o Escuela de la Concordia, en noviembre de 1791. Grupo de investigación IPCI, (2018); citado en Barragán, (2020c)

Asistió al matrimonio de su hijo Antonio José y al nacimiento de su único nieto, Ignacio José de Lizarzaburu. Ellos compartían con Magdalena la plácida vida en Elén, en tanto que atendían a sus compromisos en el Cabildo de Riobamba y en la administración de sus propiedades. A Elén llegaron, desde la hacienda de Ganzi, los dos, al día siguiente del terremoto del 4 de febrero de 1797; constataron los daños que había ocasionado ese cataclismo, y encontraron a Doña

Magdalena resignada y firme en su refugio. Ella traspasó el siglo y superó los 80 años de vida, edad muy avanzada para la época. Falleció en su casa de Elén el 8 de enero de 1806; su cuerpo fue enterrado en Riobamba, en la iglesia de San Francisco, que había sido construida con el apoyo de su hijo José Antonio. A honrar la memoria de esta gran señora de la era colonial, Riobamba le ha dedicado una de sus más importantes escuelas, y una pequeña calle. Grupo de investigación IPCI, (2018); citado en Barragán, (2020d)

2.2.3 *Kulta Kucha*

Esta leyenda urbana se da en la provincia de Chimborazo, en la comunidad de Colta, hace tiempos remotos donde los ancestros vivían la invasión de los españoles en el territorio ecuatoriano. Alguien que vivía cerca del sector llamado El Tambo, comentó que los vio llegar bajo un sol timorato, que más tarde se ocultaría detrás de unas nubes negras, que amenazaban en el horizonte. Eran tres, en los días previos salieron de Tomebamba, viajaban con cierta frecuencia por el camino que los indígenas llamaban Kapac - ñan, porque vendían sus productos en el mercado del pueblo Jambato. Se turnaban para arriar una mula recia, que cargaba, entre algunas baratijas, una esplendorosa paila dorada que se destacaba del resto de la mercancía. Cuando llegaron al El Tambo, cerca del lugar en el que los colonizadores edificaron su primera iglesia, decidieron detenerse. Descargaron la mercancía de la mula. Con cuidado especial, los comerciantes colocaron la paila de pie, 15 sobre la tierra, como si fuesen a cocinar. Dormían sin perturbaciones, hasta que unas gotas de lluvia sin importancia humedecieron los páramos encantados, que se pintaban con todos los tonos de verde posibles. Grupo de investigación IPCI, (2018); citado en Barragán, (2020e)

Uno de los comerciantes estaba soñando que llovía a cántaros en su Tomebamba olvidada, se desbordaron los cuatro ríos, y sin esperanza, fue arrastrado por la corriente de uno de ellos, que pudo haber sido cualquiera, sin embargo, fueron todos. De pronto, sintió unas gotitas inofensivas que le resbalaban por el rostro, le causaron un cosquilleo que terminó por despertarlo. La mercadería se estaba mojando. El comerciante recién despierto zarandeo con fuerza a sus amigos quienes despertaron alarmados. Pronto cayeron en cuenta del problema, de modo que, con apremio, recogieron todas las baratijas. Solo hasta entonces notaron que el agua de lluvia había llenado las tres cuartas partes de la paila. Había que rescatarla. De modo que los comerciantes se pusieron en cuclillas, respiraron hondo, prendieron con fuerza la oreja del utensilio y jalaban con todas sus fuerzas, pero no pudieron alzar la paila ni un centímetro. Luego, desenredaron una soga de cabuya de cinco metros, de un lado ataron la oreja de la paila, del otro la mula, verificaron si los nudos eran resistentes, entonces azuzaron al animal con todas sus fuerzas, hasta que les venció

el cansancio: la paila no se movió. Grupo de investigación IPCI, (2018); citado en Barragán, (2020f)

Entonces fue cuando ayudaron los típicos curiosos, que estaban a pesar de las aguas. Trataron de alzar la paila haciendo fuerza entre todos, pero nada. Parecía que el utensilio pesaba lo mismo que el cerro de Cacha. Viendo que nada funcionaba, acudieron a las herramientas, los comerciantes conocían acerca del milenario descubrimiento de la palanca, pero dejaron de lado la idea cuando uno de ellos casi se rompe un brazo tratando de desatorar la paila, inamovible, empotrada en las tierras negras movedizas. Las gotas siguieron cayendo del cielo, fue una lluvia tenue pero constante. La paila no se movía. Fatigados por los inútiles intentos, los comerciantes vieron impotentes como el agua desbordaba la concavidad del utensilio de forma lenta. El caudal del agua siguió aumentando con la lluvia, hasta que se formó un charco. Nadie dio una referencia cierta acerca de donde fue que salieron unos patos migrantes que aparecieron por todos lados y que se posaron sobre el cristal líquido. Derrotados por la naturaleza, a los testigos de este prodigio, no les quedó más remedio que sentarse a ver llover mientras se formaba Kulta Kucha. Grupo de investigación IPCI, (2018); citado en Barragán, (2020g)

2.2.4 Descabezado

Era domingo por la mañana. Habían pasado apenas veinticinco años del reasentamiento de Riobamba en la llanura de Tapi. El pueblo despertó alarmado con la noticia de que la noche anterior, un jinete sin cabeza había cabalgado por las polvorientas calles de la nueva ciudad. Más de uno lo había visto. Por esos días, las guerras de independencia estaban latentes, de modo que cuando se escuchó a las doce de la noche el golpeteo de las herraduras lejanas, creyeron que era algún mensajero perentorio, con noticias frescas de la revolución, pero cuando abrieron los ventanales salpicados de barro, se encontraron con la sorpresa de un jinete vestido de sombra, que galopaba temerario bajo la luna nueva. Su caballo, botas, pantalón y poncho se confundían con la noche. Paralizada habría de quedar Riobamba, cuando los fisgones descubrieron que aquel personaje misterioso estaba descabezado, y agregaron muertos de miedo, que, sin lugar a duda, era el espíritu de algún prófugo de ultratumba. Pasaron los días, las historias del Descabezado de Riobamba se contaban por decenas. Lo veían los bohemios que no soportaban el encierro del sábado sin alcohol, los viajantes infortunados que regresaban al asentamiento de San Luis luego de la jornada de trabajo, y los desvelados que no podían dominar el vicio de mirar por la ventana. Pero en general, cuando llegaba el sábado por la noche, la gente atemorizada, se encerraba en las casas de adobe y teja, con el gran portón de madera clausurado con la tranca por dentro. Grupo de investigación IPCI, (2018); citado en Barragán, (2020h)

Por esos días se especulaba mucho en el pueblo. Unos decían que era el alma en pena de algún decapitado en la guerra, otros que venía a vengarse del mundo descabezando a todo aquel que encontrara a su paso. Otros más clarividentes, creían que los curas, de alguna forma, debían tener la culpa, porque las misas ofrendadas para rogar por la santa alma del Descabezado, no habían servido sino para llenar las arcas de la iglesia. El jinete legendario seguía apareciendo puntual cada semana. Era un sábado de color claro, tan despejado, que la cadena montañosa revelaba el encanto de los esquivos Cubillines. En el barrio de Santa Rosa, frecuentado por el Descabezado, dos jóvenes que vivían frente a frente se encontraron por casualidad. Uno de ellos tenía la fama de astuto, el otro en cambio, lo conocían como prudente. Desde luego comentaron la aparición del espectro, por esos días, en el pueblo casi nadie hablaba de otro tema. (Grupo de investigación IPCI, 2018) - A mí que no vengan con pendejadas- dijo el amigo astuto. - Para mí es un pícaro Su vecino le dio el beneficio de la duda. Pero ¿Y qué tal si el aparecido ese, de verdad fuera un espíritu del más allá? ¿Cómo saberlo? Fue así como el vecino astuto, cansado de tener que guardarse los sábados, diseñó un plan para desenmascarar al supuesto impostor. Se le 17 ocurrió mientras lo iba contando. -Lindo el plan veci- dijo el amigo prudente- pero dígame una cosa ¿Qué hacemos si es verdad? Nos van a ir cargando a la quinta paila del infierno Pero el vecino astuto insistió con tal empeño, que no dudó en ofrecerle al amigo de toda la vida un buen trago para espantar el susto. -Bueno, esa es otra cosa-dijo- Por lo menos de chumadito no ha de doler cuando me lleve el Descabezado. Así que fueron a la plaza a comprar una sogá larga, una poma de trago de contrabando y tabacos cerreros para acompañar al fuerte. Grupo de investigación IPCI, (2018); citado en Barragán, (2020i)

Se reunieron cuando el anaranjado atardecer se transformaba en una noche pintada de estrellas. Bebieron hasta que el miedo les pareció tan pequeño que cabía en la palma de su mano. Conversaron de la vida, de las vecinas y del jinete sin cabeza. Se imaginaron tantos escenarios, todos tan distintos y disparatados, que cerca de las doce de la noche, la inagotable fuente de inspiración se agotó. De manera que fueron a templar la sogá. Calcularon, al ojo, más o menos la altura del pecho del decapitado. -Ahora sí-dijo el vecino astuto en medio de la borrachera feliz- Si logra pasar por aquí, no vuelvo a salir el sábado nunca más en mi vida. A las doce de la noche, apareció el jinete legendario, apoderándose de la oscuridad con su atuendo temible. Los que se consideraban cuerdos ni siquiera se atrevían a mirar por la ventana. En cambio, los vecinos locos estaban ahí, dispuestos a descubrir la verdad, aunque aquello implicara quemarse en la quinta paila del infierno. Estaban escondidos en la sala del vecino astuto, cuando el Descabezado pasó frente a sus casas, se estrelló con la sogá justiciera y cayó de espaldas mientras el caballo siguió

su camino imperturbable. Salieron de su escondite en medio de risas nerviosas y apresaron a la supuesta alma en pena. Comprobaron con sorpresa que no era otro sino el párroco de San Luis. - Es que estaba haciendo mucho frío y me tapé la cara para no agriparme- trató de disculparse el sacerdote rojo de vergüenza. Antes de entregarlo a las autoridades, los vecinos se escabulleron con el cura a la cantina, en donde confesó su amor irracional por una santarroseña. La pasión lo había perturbado tanto, que el único camino que encontró para consumarlo, fue cubrirse el rostro y aparecer como espectro, porque la sociedad riobambeña asimilaba mejor la idea de un descabezado vagabundo, que la de un cura enamorado. Grupo de investigación IPCI, (2018); citado en Barragán, (2020j)

2.2.5 El Chuzalongo

Versión 1

Cuenta la leyenda, que, en la Sierra de Ecuador, un agricultor tenía sus ganados en lo alto del monte. Una noche cayó una tormenta muy fuerte, preocupado por su ganado, mandó a sus dos hijas a que guardasen el ganado en el granero. Las hijas, muy obedientes, fueron a hacer lo que su padre les ordenó, cuando terminaron de guardar todo el ganado, cerraron la puerta y al darse vuelta se dieron con la sorpresa de que un pequeño ser, de rostro blanco, labios gruesos y morados, nariz chata, orejas grandes, ojos verdes pequeños con un punto negro de fuego en el centro. Este ser tenía un pelo corto, ralo y tieso, con el cuerpo cubierto de escamas de pescado, las estaba esperando tras la puerta. Ellas gritaron con todas sus fuerzas, pero nadie las escuchó. Después de muchas horas, y al ver que sus hijas no regresaban, el hombre tomó su escopeta y fue hacia la cabaña, encontrando una escena terrible, sus hijas estaban descuartizadas y a lo lejos vio como una pequeña criatura huía. Grupo de investigación IPCI, (2018); citado en Barragán, (2020k)

Versión 2

El “chuzalongo” vive en las montañas; allí se encuentran las pisadas, es del tamaño de un niño de seis años, con el cabello largo y sucio; del ombligo le sale un miembro como un bejuco de “chuinsa”. 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 ni puede hacer nada. Cuando está marcado ya no ataca a nadie, es muy juguetón e inquieto y ya no hace nada; pero en cambio tiene un “humor malo”, después de un momento da un “aire fuerte” y le deja cadáver a una persona. Se cuenta que un agricultor tenía sus tierras en lo alto del monte, una noche cayó una tormenta y él, muy preocupado por el ganado solo, mandó a sus dos hijas a encerrarlos en el granero, ellas llegaron

amarraron al ganado y se entraron en la cabaña. Alguien golpeo la puerta abrieron y no había nadie, se dieron la vuelta y era un pequeño ser con un enorme miembro viril enroscado en su cuerpo gritaron; pasaron las horas y ellas no regresaron con una mal presentimiento el anciano tomo su escopeta y se enrumbó hacia la cabaña, la lluvia caya a cantaros fría y pesada el viento soplaba tan gélido y triste, por fin al mirar a lo lejos la luz dela cabaña corrió y tumbo la puerta, encontrándose con una escena horrenda y macabra. Las muchachas tiradas en el piso descuartizadas en medio de un charco de sangre, y frente a ellas, el ser llamado el chuzalongo todavía limpiándose su enorme falo dela sangre de las mujeres salto, corrió y jamás fue visto de nuevo. Grupo de investigación IPCI, (2018); citado en Barragán, (2020l)

2.2.6 La silla de Cementerio

El cementerio es un lugar de angustia, nostalgia y también de amores mutilados. Es, en su silencio implacable, donde se mimetizan las energías de miles de personas y se esconden las vivencias de la vida y la muerte. Si pudieran hablar las estatuas del camposanto, si aprendiéramos a sintonizar las ondas que circundan, seguramente se hilvanarían imágenes mentales y auditivas para contar historias. Es la historia de amor de un par de forasteros que sucedió por los primeros años del siglo pasado. Eran esposos y habían llegado a Riobamba para cumplir con una cruzada de acción social. Compartían todo: amor, pasión por la lectura, dedicación por causas nobles. Parecía que nada podría interrumpir ese período de dicha que disfrutaban, salvo... Un quebranto de salud que comenzó por socavar el ánimo de Elizabeth y que luego consumió totalmente su vida. Jozef no podía creer la magnitud de su desgracia. ¿Cómo seguir viviendo sin ella? No encontró consuelo. Días enteros pasó aferrado a las varillas que adornaban la tumba de Elizabeth. El transcurso de los meses no menguó el dolor. Cuando se cumplió el plazo para volver a su país, Jozef no quiso emprender el viaje y abandonar los restos de su esposa. Desde entonces, todos los días, el extranjero acudía con una silla hasta la tumba de su mujer. Ahí permanecía horas y horas, “conversando” con ella o simplemente leyendo un libro. El tiempo pasó y una tarde llegó la muerte como una bendición. Se cumplió la aspiración de juntarse con su amada en el más allá. Los guardianes del cementerio, testigos de la diaria visita de Jozef, decidieron colocar la silla en la misma tumba, como recuerdo de ese entrañable e indestructible sentimiento. Y aún ahora se encuentra en el sitio contando silenciosamente esta historia. (Grupo de investigación IPCI, (2018); citado en Barragán, (2020m)

2.3 Concept art

El Concept Art o Arte de concepto, es un tipo de ilustración con la finalidad de mostrar de forma tangible las ideas o conceptos que se desean desarrollar dentro de un proyecto artístico de mayor alcance. Existen distintas áreas en la que es aplicada este tipo de disciplina como en los videojuegos, el cine o la animación, y en ella se logra desarrollar personajes, entornos, complementos como ropa o accesorios y mucho más, y todo puede empezar a partir de ciertas 23 palabras clave que se puede desarrollar imágenes más o menos elaboradas como base para poder comenzar con una idea artística. Torres, (2023f)

El concept Art ha existido, sin darnos cuenta, desde hace más de un siglo. El término comenzó a hacerse presente y a cobrar fuerza dentro de las producciones de las primeras obras del estudio de Walt Disney, las cuales fueron un éxito total. A medida que pasan los años y más industrias, estudios o productoras nacen y crecen, los artistas de Concept Art son más solicitados. Navarro, (2021); citado en Torres, (2023g)

Al referirse al Concept Art este es un trabajo que puede apoyarse de más de un tipo de arte en su elaboración, es posible encontrar ejemplos de artistas formados en el arte de la escultura que hace uso de este método como base principal de bocetaje. Es decir, el Concept Art es utilizado para plasmar gráficamente las ideas que se desarrollara en la obra y esta sirve como referencia para otros artistas en el proceso de producción. Torres, (2023g)

2.4 Ilustración

La ilustración es un medio que permite representar objetos, contar historias, transmitir información, y plasmar ideas de forma gráfica. Tiene como función esencial transmitir aquello que un texto no puede, el ilustrador hace posible reflejar o fijar aquello que los lectores sólo podían bosquejar en su mente. Torres, (2023h)

Es sorprendente entender como obras literarias que son aún reconocidas en la actualidad lograron aumentar su popularidad gracias al trabajo de ilustradores, que lograron hacer visibles aspectos necesarios de la narración, la ilustración permite una expansión de lo que se encuentra escrito y conecta a distintos sentidos cuando la ilustración les da una interpretación. Torres, (2023i).

2.4.1 Estilos de la ilustración

En la ilustración digital se han desarrollado varias técnicas gracias a la variedad y creatividad de los artistas digitales. Entre los cuales podemos destacar los siguientes:

2.4.1.1 Realista

Este estilo se enfoca en destacar la mayor cantidad de elementos de la realidad y plasmarlos con la mayor fidelidad posible, suele simplificar detalles como texturas de la piel en cuanto a la composición de personajes, pero en cuanto a los escenarios suelen ser muy bien detallados. Las ilustraciones realistas suelen llamar mucho la atención del espectador y ser muy apreciados y utilizados en portadas de videojuegos o de animaciones, por la cantidad de detalles que posee suele tardar su desarrollo.

2.4.1.2 Abstracto

La ilustración abstracta está fundamentada en la simplificación de los elementos, no intenta representar la realidad fielmente, trata de minimizar la composición de un objeto completo y lo reduce a formas más básicas, como son el punto, línea plana, figuras geométricas y orgánicas, puede ser muy compleja para el observador pues no es objetiva.

2.4.1.3 Caricaturesco

Este estilo se caracteriza por representar la realidad de una forma divertida, dinámica y con figuras más simplificadas, componiendo a los personajes con figuras geométricas básicas, suelen ser muy amigables para el público, y es un estilo muy consumido por el público infantil, se considera más sencillos de realizar y animarlos gracias a que no cuenta con muchos detalles.

2.5 Técnicas de ilustración

A lo largo de la evolución y avance de los seres humanos se han desarrollado varias técnicas de ilustración, tanto manuales a lo largo de la historia, como digitales a partir del siglo XXI, entre las cuales encontramos:

2.5.1 Manuales

Son las técnicas que se ha desarrollado el ser humano con sus manos, un soporte físico y con herramientas palpables a la mano humana que le permiten plasmar ideas gráficamente, entre las que resaltamos las siguientes.

2.5.1.1 Grafito

Consiste en uso de lápices hechos a base de carbón en escalas de suave y duro, se aplica generalmente sobre un soporte blanco, y se puede alargar su duración sellando el papel con una capa de fijador en spray.

2.5.1.2 Carboncillo

Se basa en el uso de pequeñas barras de carbón con únicamente 3 variaciones de intensidad para lograr los degradados necesarios, la técnica puede llegar a ser un poco más complicada que el grafito al contar con solo tres escalas de intensidad.

2.5.1.3 Lápiz de color

Utiliza será o aceite para su composición, la cual se encierra dentro de un cilindro de madera y se crea el lápiz de color, su ventaja es que permite representar la realidad con todas las propiedades del color, como matiz, brillo y saturación.

2.5.1.4 Bolígrafo

Es un pequeño cilindro con un tubo dentro cargado de tinta, el cual es conocido comúnmente como esfero gráfico, nos permite dibujar libremente con la tinta, pero debemos ser más hábiles para representar las luces y sombras de una composición pues ahora solo contamos con un color.

2.5.1.5 Tinta china

Es un líquido negro extraído de la combustión de materiales resinosos, y nos permite dibujar libremente con una pluma o un pincel sobre soportes blancos generalmente de papel, se puede diluir con agua para conseguir degradados de gran calidad.

2.5.2.6 Acuarela

Esta técnica se realiza con pigmentos mezclados o diluidos con agua en varias escalas para general las matices sombras y luces necesarias para una composición, trabajado con pincel generalmente.

2.5.2 Digitales

La ilustración digital se enfoca en desarrollar una idea gráficamente, pero con herramientas tecnológicas como una tableta gráfica y un computador, estos elementos son fundamentales para utilizar esta técnica, como ventajas contamos con una mayor velocidad al momento de trazar con el lápiz óptico el cual se puede ajustar de varias maneras para realizar nuestros proyectos, además podemos tener un resultado final de la mejor calidad del mercado.

2.6 Géneros de la ilustración

La ilustración cuenta con varios géneros entre los cuales podemos destacar los siguientes:

2.6.1 Género editorial

Usada generalmente en medios impresos como revistas, libros, periódicos, acompaña generalmente a un texto el cual complementa su concepto.

2.6.2 Género publicitario

Dentro de este campo la ilustración ha servido para conectar al cliente con la marca, una buena ilustración puede dar un concepto único a la marca brindando originalidad y distinción, representando al producto de manera creativa. Puede unirse con la fotografía; Por lo general sirve para crear afiches, envases, mascotas publicitarias, logotipos y animaciones.

2.6.3 Género científico

Se utiliza en el mundo de la ciencia enfocada en la biología generalmente, se ha utilizado para documentar la forma física de especies de animales, insectos o seres vivos, en los cuales se detalla perfectamente la estructura física del organismo y sus partes corporales.

2.6.4 Género narrativo

Como su nombre lo indica se utiliza para narrar o contar una historia, generalmente aplicada en novelas, caricaturas o libros, acompaña el texto y complementa y satisface la imaginación del lector.

2.6.4.1 Formatos del género narrativo

2.6.4.1.1 Libro ilustrado

Es una obra literaria con la característica especial de que lo acompaña y potencia con varias ilustraciones, las cuales complementan la narrativa del texto con la imagen, enfocando cada ilustración en la narración de la historia, pero en los aspectos más importantes.

2.6.4.1.2 Libro álbum ilustrado o cuento

Es un rolado generalmente breve el cual está caracterizado por transmitir emociones intensas al lector y conmovedor, es corto y con una estructura sencilla para poder ser transmitido hasta a los niños pequeños.

2.6.4.1.3 Historieta o comic

Es una historia la cual se organiza por viñetas sus acontecimientos, generalmente su trama es sobre la aventura o superhéroes, las viñetas son una sucesión de cuadros en los cuales se organizan las imágenes,

2.6.4.1.4 Novela gráfica

La novela gráfica presenta el formato del comic en cuanto a las viñetas, presentado su historia por aspectos importantes ilustrados y separados por cuadros, pero la narrativa de las historias es más compleja a diferencia del comic.

2.6.4.2 Diseño de personajes

El personaje es la herramienta que utiliza el ilustrador para transmitir la personalidad de un personaje de ficción y así lograr contar una historia congruente a sus ilustraciones, generando sentimientos y emociones al espectador.

2.6.4.3 Proceso diseño de personajes

Personalidad. - Se debe conocer muy bien al personaje al que vamos a ilustrar para poder enfatizar su aspecto físico y psicológico.

Reunir referencias. - Consiste en reunir información gráfica relacionada con el tema para facilitar la construcción del personaje.

Conseguir el gesto y la pose. -La línea es la clave del significado de la pose, dependiendo de la inclinación puede transmitir una emoción.

Trabajar con formas. - Es fundamental comprender las formas más básicas que componen cada objeto o sujeto para poder representarlo de una forma más acertada.

Exageración o reducción. - Para darle personalidad al personaje se puede exagerar alguna característica física.

Detalles. – Estos pueden ser los accesorios que tenga el personaje o los que se agreguen a la escena.

2.7 Elementos del lenguaje visual

2.7.1 Plásticos

1. Iconicidad. -Simplificación de un objeto a las figuras geométricas y orgánicas más básicas.
2. Perspectiva. -Es la manera en la cual se proyecta una perspectiva bidimensional sobre un plano.
3. Matiz y tono. –Es la cantidad de color que se le atribuye a un elemento con sus propiedades del color.
4. Línea. - Es la unión de varios puntos la cual puede estar recta, curva, punteada, gruesa, etc.
5. Espacios en blanco. –Espacio de descanso visual y serenidad utilizado para expresar emociones como soledad, espera.
6. Iluminación. - Es la fuente de luz, puede ser natural o artificial, se usa para transmitir emociones y representar la hora o un momento del día.

2.7.2 Compositivos

1. Tamaño. -Es la dimensión física de un elemento o personaje, puede determinar jerarquía.
2. Posición. -Es el lugar donde se ubica un objeto en la escena.
3. Ángulos. –Se refiere a la ubicación de la cámara y a donde apunta la escena.
4. Planos. -Es la distancia que se toma en cuenta con el personaje y la cámara.
5. Encuadres. –Es la elección de que se deja dentro y fuera de la escena.

2.7.3 Funcionales

1. Descripción de personajes. - Los personajes se pueden describir y transmitir personalidad a través de sus características físicas.
2. Descripción de escenarios. - Con los elementos adecuado se arma la composición de la escena.
3. Mostrar informantes. -Todo elemento que represente algo referente a la obra.
4. Mostrar acciones secundarias. - Son acciones que acompañan a la escena principal, pueden ser complementarias o no en la narrativa.
5. Dar razones. –Explicación textual de la situación de la escena.
6. Retórica. –Son expresiones del lenguaje que ejemplifican y adornan el lenguaje, se pueden usar de manera visual.

2.8 Manga japonés

Este estilo nace en Japón, gracias a los mangakas, los cuales son personas que se dedican a desarrollar manga o como se conoce en Latinoamérica comic, el cual se representa con ilustraciones en varias viñetas de los acontecimientos que suscitan en la narrativa, se caracteriza por representar personajes ordinarios como personas normales o superhéroes, la composición suele contar con mucho detalle, pero simplificado, como las sombras suelen ser abstraídas con líneas paralelas pegadas unas con otras.

Este estilo fue seleccionado porque es muy atractivo para el público objetivo, el cual cuenta con 15 a 17 años de edad y han crecido toda su vida consumiendo, el famoso anime japonés el cual se ha expandido mucho por Latinoamérica y el mundo, ejemplo de esto es el género de animación japonesa Shonen (joven) el cual representa en su mayoría a personajes principales de edad muy temprana entre 15 y 17 años.

2.9 Estampación textil

Consiste en la transferencia de una imagen a un soporte textil como una camiseta, por ejemplo, existen varias técnicas para llevar a cabo este proceso la serigrafía es una de las más comunes, consiste en transferir una imagen a través de pigmentos de colores en CMYK por medio de mallas y una regleta, consiguiendo la imagen a mediante la separación de colores.

2.9.1 Sublimación

Sublimar es un término de la Física que significa "Pasar directamente del estado sólido al del vapor". Hacer que la materia pase del estado sólido al gaseoso, sin pasar en ningún momento por el estado líquido, es la acción de sublimar. Zublima, (2017); citado en Ortiz, (2018a)

Si ésta técnica de sublimación se lleva a cabo correctamente sobre el tipo de fibras específicas para ello, el diseño nunca se deslavará ni perderá intensidad y tampoco sufrirá cuarteaduras. Zublima, (2017); citado en Ortiz, (2018b)

Es una técnica de estampado la cual funciona por medio de una plancha de calor, papel y tinta de sublimación, estos elementos se combinan con un soporte con una base de polímero, una gorra, por ejemplo, y se logra el terminado del estampado a través de la sublimación, activando el calor y presionando la imagen impresa en el papel contra el soporte para plasmarla.

2.9.2 Impresión DTF (Direct transfer to film)

Esta es una de las más recientes y actualizadas técnicas de estampación, consiste en una impresora la cual utiliza 5 tipos de tintas, entre CMYK y aparte el color blanco como base para poder estampar en soportes textiles de cualquier color, a diferencia de la sublimación que solo nos permite estampar en soportes de color blanco, está impresora DTF (Direct transfer to film), traducido como impresión directa sobre la película, refiriéndonos al papel el cual directamente se estampa con una plancha de calor sobre el soporte, dando un acabado de gran calidad.

CAPÍTULO III

3. MARCO METODOLÓGICO

3.1 Metodología de diseño

Para el desarrollo del presente proyecto se tomó en cuenta la metodología Design thinking o pensamiento de diseño, planteada a finales de los años ochenta por David Kelley, nos cual permite organizar la información de una forma adecuada y ordenada, teniendo en cuenta el pensamiento del diseñador hacia el desarrollo de productos, servicios o estrategias comunicacionales, llegar a una solución deseada, viable y rentable, cuenta con los siguientes pasos.

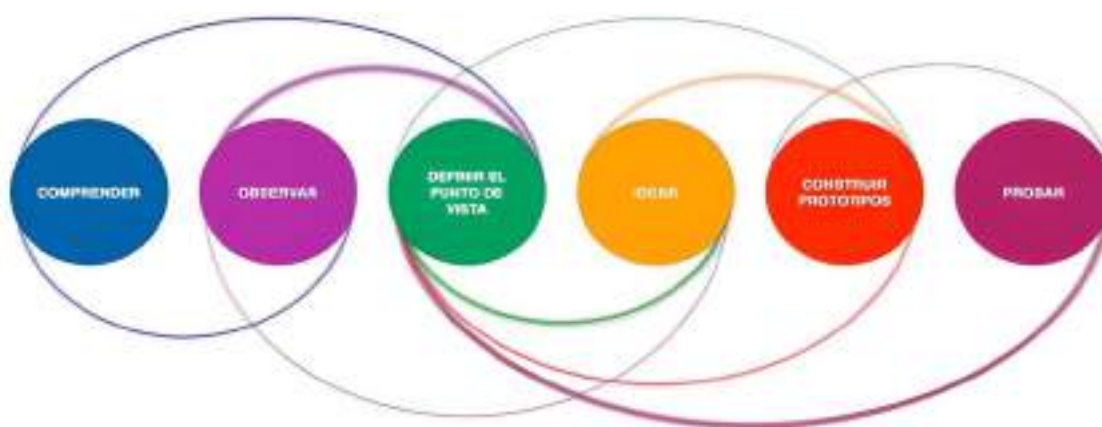


Ilustración 03: El proceso del «design thinking»

Fuente: (H.P.I., 2009).

3.1.1 *Comprender: Adquirir conocimientos básicos sobre los usuarios y sobre la situación o el problema general.*

En este paso se toman en cuenta las características básicas del público objetivo y se aborda la problemática general, la cual es la pérdida de la identidad cultural en los adolescentes de 15 a 17 años y el desinterés hacia las leyendas tradicionales riobambeñas, se analizó la información proporcionada por parte del proyecto investigativo leyendas de Riobamba, determinando componentes significativos, en cuanto a las leyendas y el proceso de ejecución, en el marco teórico se incluirá la información básica del público objetivo referida a los adolescentes de 15 a 17 años de edad.

3.1.2 *Observar Lograr empatía con los usuarios mirándoles de cerca.*

Observar al público objetivo en entornos donde se encuentren relajados y confiados como parques públicos, los cuales son uno de los lugares que con más libertad suelen expresar su personalidad, al estar acompañados de varias personas con sus mismas características, se planea acudir a los parques públicos de Riobamba y analizar específicamente a seis jóvenes, los cuales están dentro del rango de edad requerido, recopilando fichas de observación, en las que se detallen las características de los animes japoneses que más consumen, y las prendas de vestir que más les gustaría utilizar, que leyendas de Riobamba conocen y cual les gusta más. Buscar en el entorno inmediato, con amigos y familiares de amigos, 5 o 6 personas

3.1.3 *Definir el punto de vista: Crear un usuario típico para el cual se está diseñando una solución o un producto.*

Realizar una ficha de Buyer persona para recolectar la información necesaria y así crear el perfil de nuestros usuarios, incluyendo aspectos demográficos, intereses, hobbies, miedos, desafíos o dolores, metas, y canales de comunicación.

3.1.4 *Generar todas las ideas posibles (Idear).*

En este punto con los componentes significativos de las leyendas y los personajes determinados, se planea desarrollar la reinterpretación gráfica de las propuestas de los personajes establecidas en el proyecto investigativo ilustraciones de las leyendas de Riobamba, para lo cual se realizarán bocetos digitales, con un detalle significativo, pero partiendo desde la base del boceto humano, la cual es la estructura del cuerpo.

3.1.5 *Construir prototipos reales de algunas de las ideas más prometedoras (Construir prototipos).*

Colorear e iluminar las propuestas de los bocetos y adaptarlas a varios soportes textiles como pueden ser: camisetas, pulseras, buzos y bividís, de este modo analizando en las 2 técnicas de estampación las cuales son Sublimación e impresión DTF, lograremos determinar opciones de estampado más adecuadas para la colección vestimentaria.

3.1.6 *Aprender a partir de las reacciones de los usuarios a los distintos prototipos (Probar).*

Realizar un grupo diana entre 6 a 10 personas del público objetivo para determinar la apreciación de los productos para los usuarios, y establecer las prendas de vestir definitivas que se van a incluir en la colección vestimentaria.

3.2 Técnicas e instrumentos de investigación

Para el desarrollo del presente proyecto se tomó en cuenta los siguientes instrumentos de investigación:

3.2.1 *Investigación bibliográfica*

Se tomó en cuenta la investigación bibliográfica, para recolectar la información requerida en nuestros dos primeros objetivos, entre lo que destacan los factores que afectan a la identidad cultural de los adolescentes Riobambeños de 15 a 17 años y el análisis de la información relevante del proyecto investigativo “Leyendas de Riobamba”, determinando componentes significativos.

3.2.2 *Fichas de análisis para los personajes*

Se realizó una ficha de análisis para los personajes principales que componen las leyendas de Riobamba destacando componentes significativos como: características físicas en el desarrollo de la historia, tanto del inicio y el final y características comportamentales durante el inicio y final de la historia, además se determinó no aplicar componentes narrativos visuales, porque será una reinterpretación en otro estilo y para otro target.

Ficha de análisis para los personajes

FICHA DE ANÁLISIS DE PERSONAJES 001L

Componentes significativos:

<p>Componentes narrativos textuales:</p> <p>Características físicas al inicio de la historia:</p> <div style="background-color: black; height: 40px; width: 100%;"></div> <p>Características físicas antes del final:</p> <div style="background-color: black; height: 40px; width: 100%;"></div> <p>Características comportamentales al inicio:</p> <div style="background-color: black; height: 40px; width: 100%;"></div> <p>Características comportamentales del final:</p> <div style="background-color: black; height: 40px; width: 100%;"></div>	<p>Nombre:</p> <p>Edad:</p> <p>Nacionalidad:</p>
<p>Componentes narrativos visuales:</p> <div style="background-color: black; height: 40px; width: 100%;"></div>	

Fuente: PROYECTO DE INVESTIGACIÓN ESPOCH UNACH "ILUSTRACION DE LEYENDAS ROBAMBIÉAS COMO ESTRATEGIA PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA IDENTIDAD EN LA POBLACION INFANTIL DEL CANTON ROBAMBA" GRUPO DE INVESTIGACION ESPOCH "Grupo de Investigación RARBY GIE"

Ilustración 04: Ficha de análisis de los personajes

Realizado por: Heras, F.2023

3.2.3 Fichas de observación

Para (2020) las fichas de observación son utilizadas cada vez que “el investigador quiere medir, analizar o evaluar un objetivo en específico; es decir, obtener información de dicho objeto”. (García y Jiménez, 2023)

Ficha de observación

FICHA DE OBSERVACIÓN 01A

Objetivo general: Determinar los anime japoneses más vistos, sus características en la composición, como colores, formas y texturas, además verificar cuantas leyendas de Riobamba conocen, y cual sería la prenda de vestir estampada que más les gustaría.

Aspectos referentes	Análisis de:	Edad:
Anime japonés más visto:		
1) 2) 3) 4)		
Características físicas del anime favorito: Características comportamentales del personaje de su anime favorito:		
Leyendas de Riobamba conocidas		
Prenda de vestir preferida		

Ilustración 05: Ficha de observación

Realizado por: Heras, F.2023

CAPÍTULO IV

4. MARCO DE RESULTADOS

En este capítulo tenemos como objetivo desarrollar la parte gráfica y los resultados de la recopilación de la información a través de las fichas de análisis de los personajes y las fichas de observación, lo cual nos permitirá empatizar con nuestro público objetivo y lograr desarrollar propuestas adecuadas y estéticas de ilustraciones de los personajes de las leyendas de Riobamba y posteriores estampados en vestimenta, solucionando la problemática general del trabajo de titulación.

4.1. Resultados de las fichas de análisis de los personajes

Se realizó un análisis minucioso de los personajes principales de las leyendas de Riobamba, recopilando componentes significativos como, componentes narrativos teóricos los cuales son: características físicas y comportamentales, también se observaron componentes narrativos visuales, pero no se aplicaron en este caso, porque nuestro target es otro público objetivo, por ende, las ilustraciones se reinterpretaron a un estilo manga japonés, el cual encaja con los adolescentes de 15 a 17 años de edad.

FICHA DE ANÁLISIS DE PERSONAJES 001L

Componentes significativos: EL LUTERANO EL ERMITAÑO DE RIOBAMBA

Componentes narrativos teóricos:	<p>Nombre: Sibelius Luthe Edad: Indefinida, 50 años aprox. Nacionalidad: Austriaco</p>
Características físicas al inicio de la historia:	<p>Hombre alto, fornido; de cabello, barba y patillas rojizas; ojos pequeños, azules y penetrantes; nariz agullena, labios finos y mentón saliente, la piel oscurecida por la intemperie". Su vestimenta era una especie de abrigo de cuero que le llegaba hasta las rodillas; usaba botas militares que le tapaban toda la pierna, y en la cabeza llevaba un gorro negro de lulo sujeto por un cordón a la barbilla.</p>
Características físicas antes del final:	<p>Pálido, demacrado, hambriento, con la boca sedienta, los ojos hundidos, la barba desordenada, con las ropas sucias y destrozadas. Envuelto en una capa negra.</p>
Características comportamentales al inicio:	<p>No asistía a las actividades religiosas, tampoco iba a la iglesia, ni siquiera a la misa del domingo, no pedía limosna, solo decía que ya que no se me quiere vender los comestibles, que entonces ¡me los regalen!</p>
Características comportamentales del final:	<p>Lleno de ira, con el rostro encendido y la cabellera revuelta, tomó fuertemente el brazo del cura y clavó en él sus uñas como si fueran garras... Arrancó la hostia de la mano del cura y la arrojó al suelo, luego sacó un afilado cuchillo e intentó mutilarle la mano, mientras le decía en un grito que era casi un rugido: ¡Ya no volveréis a ultrajarme, ni a consagrar, con esta mano maldita!</p>
Componentes narrativos visuales:	<p>No aplica.</p>

Fuente: PROYECTO DE INVESTIGACIÓN ESPOCH-UNACH "ILUSTRACIÓN DE LENGUAJES POPULARES COMO ESTRATEGIA PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA IDENTIDAD EN LA POBLACIÓN INFANTE DEL CANTÓN RIOBAMBA" GRUPO DE INVESTIGACIÓN ESPOCH: "Grupo de Investigación EARYT 08"

Ilustración 06: Ficha de análisis de los personajes 1

Realizado por: Heras, F.2023

FICHA DE ANÁLISIS DE PERSONAJES 002CH	
Componentes significativos: EL CHUZALONGO, EL HIJO DEL CERRO	
Componentes narrativos teóricos:	Nombre: El Chuzalongo Edad: Indefinida Nacionalidad: Ecuatoriano
Características físicas:	Es un hombrecito de baja estatura, con el cabello largo y "sucu", que tiene una deformidad en una de las extremidades, el pie al revés, y el talón en lugar de los dedos. Algunos cuentan que además tiene una característica especial, posee largo el cordón umbilical. Otros afirman que es un pene enorme que lleva cargado a la espalda, vestía un poncho, una shigra y un gran sombrero.
Características comportamentales al inicio de la historia:	Internado en los fríos páramos alombrados con verdes musgos, se oculta tras la neblina grisácea del páramo, donde la niebla confunde y mezcla las formas y los colores.
Características comportamentales del final:	Este picaro personaje es hijo del urcu-yaya y la urcu-mama, o hijo del cerro, su nombre es: el Chuzalongo, oculto en el silencio del frío páramo bajo la mirada grisácea de la Laguna de Yansacocha, el Chuzalongo espera a las doncellas del pueblo que salen solas por el páramo.
Componentes narrativos visuales:	No aplica.
<small>Fuente: PROYECTO DE INVESTIGACIÓN ESPOCH-IBACH "ILUSTRACION DE LEYENDAS RIOBAMBIENAS COMO ESTRATEGIA PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA IDENTIDAD EN LA POBLACION INFANTIL DEL CANTON RIOBAMBA" GRUPO DE INVESTIGACION ESPOCH: "Grupo de Investigación KARAI" QM.</small>	

Ilustración 07: Ficha de análisis de los personajes 2

Realizado por: Heras, F.2023

<h2 style="text-align: center;">FICHA DE ANÁLISIS DE PERSONAJES 003D</h2> <p style="text-align: center;">Componentes significativos: EL DESCABEZADO DE RIOBAMBA</p>	
Componentes narrativos teóricos:	<p>Nombre: El Descabezado Edad: Indefinida Nacionalidad: Ecuatoriano</p>
Características físicas:	<p>Un jinete sin cabeza, vestido de sombra y lúgubre que galopaba precipitado por la luna nueva: caballo negro, botas afiladas de cuero, pantalón negro; poncho que se confundía con la noche, era un jinete erguido sin cabeza en un caballo negro.</p>
Características comportamentales al inicio de la historia:	<p>Un jinete sin cabeza había cabalgado por las polvorientas calles de la nueva ciudad de Riobamba.</p>
Características comportamentales del final:	<p>El fantasma era de carne y hueso y era el Doctor de la Pedrosa, cura del Asiento de San Luis.</p>
Componentes narrativos visuales:	<p>No aplica.</p>
Fuente: PROYECTO DE INVESTIGACIÓN ESPOCH-UNACH "ILUSTRACIÓN DE LEYENDAS RIOBAMBEÑAS COMO ESTRATEGIA PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA IDENTIDAD EN LA POBLACIÓN INFANTE DEL CANTÓN RIOBAMBA" GRUPO DE INVESTIGACIÓN ESPOCH "Grupo de Investigación KARIW GRI"	

Ilustración 08: Ficha de análisis de los personajes 3

Realizado por: Heras, F.2023

FICHA DE ANÁLISIS DE PERSONAJES 004K	
Componentes significativos: KULTAKUCHA LA LAGUNA DE COLTA	
Componentes narrativos teóricos:	Nombre: KULTAKUCHA Edad: Indefinida Nacionalidad: Ecuatoriano
Características físicas del escenario:	En la cordillera de los Andes, específicamente en la provincia de Chimborazo, hay una hermosa laguna que parece un gran espejo de agua, rodeada de una exuberante vegetación, y conocida en lengua puruhá como "Kulta Kucha" que significa "Laguna de Patos".
Características físicas en el desarrollo de la historia:	Una paila dorada de cuatro orejas, que destacaba entre toda la mercancía, tres comerciantes viajeros, la cual comenzó a llenarse de agua de lluvia hasta convertirse en una laguna.
Características comportamentales:	Los personajes son viajeros y comerciantes, mientras que la laguna de Colta es muy misteriosa.
Componentes narrativos visuales:	No aplica.
Fuente: PROYECTO DE INVESTIGACIÓN ESPOCH-UMCH "ILUSTRACIÓN DE LEYENDAS BOBANEÑAS COMO ESTRATEGIA PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA IDENTIDAD EN LA POBLACIÓN INFANTE DEL CANTÓN BOBANEÑA" GRUPO DE INVESTIGACIÓN ESPOCH "Grupo de Investigación KARY G8"	

Ilustración 09: Ficha de análisis de los personajes 4

Realizado por: Heras, F.2023

FICHA DE ANÁLISIS DE PERSONAJES 005M	
Componentes significativos: MAGDALENA DÁVALOS LA MUSA FRANCESA	
Componentes narrativos teóricos:	Nombre: Magdalena Dávalos Edad: Indefinida Nacionalidad: Ecuatoriana
Características físicas:	La "Musa francesa" como la llamó La Condamine, era una mujer con carácter, de aspecto elegante y distinguido, de piel clara y cabellera larga
Características comportamentales:	Con el pasar del tiempo se convirtió en una dama de gran cultura, y a pesar de vivir en una época donde la formación educativa de la mujer era muy precaria, su admirable personalidad, su gran erudición, sus cualidades artísticas y su sólido conocimiento en francés, la hicieron distinguirse como una mujer independiente y admirada en la sociedad ecuatoriana, mujer sagaz, amante de la literatura, el canto y la música, se la recuerda por su generosidad.
Componentes narrativos visuales:	No aplican.
Fuente: PROYECTO DE INVESTIGACIÓN ESPOCH-UMACHI "ILUSTRACIÓN DE LUYENDAS PROBAMBERAS COMO ESTRATEGIA PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA IDENTIDAD EN LA POBLACION INFANTIL DEL CANTÓN PROBAMBA" GRUPO DE INVESTIGACION ESPOCH "Grupo de Investigación KAWAY QIL"	

Ilustración 010: Ficha de análisis de los personajes 5

Realizado por: Heras, F.2023

FICHA DE ANÁLISIS DE PERSONAJES 006S

Componentes significativos: LA SILLA DEL CEMENTERIO

Componentes narrativos teóricos:	Nombre: Jozep y Elizabeth Edad: Indefinida Nacionalidad: Alemanes
Características físicas al inicio de la historia:	
Los esposos Schneidewind, Jozep y Elizabeth, de origen alemán, eran una pareja de jóvenes atractivos y de buena presencia, vestían siempre elegantes e impecables.	
Características físicas al final de la historia:	
Elizabeth murió por causas naturales, y Jozep tiempo después siguió visitándola en su tumba sentado en una silla, hasta que su cuerpo se marchitó y finalmente falleció y se pudo reunir con su amada, fue enterrado a su lado y colocaron una silla en su memoria.	
Características comportamentales al inicio de la historia:	
Eran seres humanos solidarios y altruistas; lo compartían todo, sus gustos y aficiones, amor, pasión por la lectura y sobre todo la dedicación por causas nobles.	
Características comportamentales al final de la historia:	
Jozep sintiéndose muy desgraciado, el hombre pasaba día y noche abrazado a la lápida de su mujer; aferrado a las varillas que adornaban la tumba; dicen, que todos los días el extranjero acudía hasta la tumba de su amada, y allí permanecía horas y horas, "conversando" con ella, le leía libros de poemas, tocaba la guitarra y le cantaba.	
Componentes narrativos visuales:	
No aplica.	

Fuente: PROYECTO DE INVESTIGACIÓN ESPOCH-UNACH "ILUSTRACIÓN DE LÉYENDAS ROMANESAS COMO ESTRATEGIA PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA IDENTIDAD EN LA POBLACIÓN INFANTE DEL CANTÓN BOBAISAY" GRUPO DE INVESTIGACIÓN ESPOCH "Grupo de Investigación EAFI-GRI"

Ilustración 011: Ficha de análisis de los personajes 6

Realizado por: Heras, F.2023

4.1.1. Conclusión parcial

Luego de realizar el análisis pertinente y obtener los componentes significativos de cada una de las leyendas de Riobamba presentadas por el grupo de investigación Karay, se determinaron componentes narrativos teóricos y visuales, los cuales fueron tomados en cuenta únicamente los componentes narrativos teóricos.

Se pretende aplicar otro estilo de ilustración, el cual es el manga japonés, destacando entre los componentes narrativos teóricos, las características físicas de cada uno de los personajes principales de las leyendas y a su vez los aspectos comportamentales más importantes que se dan en el desarrollo de las historias, logrando tener la información suficiente para la ilustración de los personajes con una narrativa visual acorde a las leyendas presentadas.

4.2. Resultados de las fichas de observación

Luego hacer el análisis pertinente a un grupo de 5 miembros de nuestro target, se logró determinar mediante la conversación frente a frente, aspectos significativos referentes a los animes japoneses más vistos, cuáles son sus características como colores, formas y texturas, también se habló de las leyendas de Riobamba que conocen, y luego de explicarles el proyecto de ilustraciones de los personajes de las leyendas de Riobamba aplicando estampación textil, se le preguntó cuál sería la prenda de vestir estampada que ellos elegirían para usarla en su día a día.

FICHA DE OBSERVACIÓN 01A

Objetivo general: Determinar los anime japoneses más vistos, sus características en la composición, como colores, formas y texturas, además verificar cuantas leyendas de Riobamba conocen, y cual sería la prenda de vestir estampada que más les gustaría.

Aspectos referentes	Análisis de: Jesus Mayo	Edad: 16
---------------------	-------------------------	----------

Anime japonés más visto:

<ol style="list-style-type: none"> 1) Dragon ball 2) Doraemon 3) Dragon ball Z 4) Dragon ball Super 	<p>Anime favorita: Dragon Ball</p> <p>Se eligió este anime por lo interesante de su historia, la cual resulta muy entretenida y divertida para los usuarios, además de que no había mucha censura como en la sangre y golpes, la composición visual de los personajes era muy detallada y estética.</p>
---	---

Características físicas del anime favorito: Colores vivos, texturas con detalles en personajes y escenarios, formas orgánicas y bien proporcionadas.

Características comportamentales del personaje de su anime favorito: Fuerte, agradable, sociable.

Leyendas de Riobamba conocidas	El descabezado
---------------------------------------	----------------

Solo conoce esta leyenda de Riobamba, pero sabe cada detalle y le parece agradable la historia.

Prenda de vestir preferida	Camiseta
-----------------------------------	----------

Se eligió esta prenda por su versatilidad en el uso cotidiano, debido a que le gustaría usarla muy a menudo y mostrar el contenido de la ilustración con entusiasmo.

Ilustración 012: Ficha de observación 1

Realizado por: Heras, F.2023

FICHA DE OBSERVACIÓN 02B

Objetivo general: Determinar los animes japoneses más vistos, sus características en la composición, como colores, formas y texturas, además verificar cuantas leyendas de Riobamba conocen, y cual sería la prenda de vestir estampada que más les gustaría.

Aspectos referentes **Análisis de: Leandro Cargua** **Edad: 17**

Anime japonés más visto:

1) One piece Anime favorito: One piece
 2) Dragon Ball Se eligió este anime por lo interesante de su historia, la relata un personaje con mucha superación personal y confianza en sí mismo, que vive aventuras por todo el mundo con el fin de ser la persona más libre.
 3) Dragon ball Z
 4) Naruto

Características físicas del anime favorito: Colores vivos, texturas con detalles en personajes y escenarios, formas orgánicas y bien proporcionadas.

Características comportamentales del personaje de su anime favorito: Fuerte, agradable, sociable, impulsivo e irresponsable.

Leyendas de Riobamba conocidas: Ninguna

No conoce ninguna leyenda de Riobamba

Prenda de vestir preferida: Buzo

Se eligió esta prenda por el clima de la ciudad de Riobamba el cual es frío.

Ilustración 013: Ficha de observación 2

Realizado por: Heras, F.2023

FICHA DE OBSERVACIÓN 03C

Objetivo general: Determinar los ániimes japoneses más vistos, sus características en la composición, como colores, formas y texturas, además verificar cuantas leyendas de Riobamba conocen, y cual sería la prenda de vestir estampada que más les gustaría.

Aspectos referentes Análisis de: Carlos Tenemaza Edad: 15

Anime japonés más visto:

<p>1) Dragon ball Z 2) Bleach 3) Super campeones 4) Death note</p>	<p>Anime favorito: Dragos Ball Se eligió este anime por lo interesante de su historia, la cual resulta muy entretenida y divertida para los usuarios, además de que no había mucha violencia como en la sangre y golpes, la composición visual de los personajes era muy detallada y estética.</p>
--	--

Características físicas del anime favorito: Colores vivos, texturas con detalles en personajes y escenarios, formas orgánicas y bien proporcionadas.

Características comportamentales del personaje de su anime favorito: Fuerte, agradable, sociable, impulsivo e irresponsable.

Leyendas de Riobamba conocidas: Ninguna

No conoce ninguna leyenda de Riobamba.

Prenda de vestir preferida: Buzo

Se eligió esta prenda por el clima de la ciudad de Riobamba el cual es frío.

Ilustración 014: Ficha de observación 3

Realizado por: Heras, F.2023

FICHA DE OBSERVACIÓN 04D

Objetivo general: Determinar los animes japoneses más vistos, sus características en la composición, como colores, formas y texturas, además verificar cuantas leyendas de Riobamba conocen, y cual sería la prenda de vestir estampada que más les gustaría.

Aspectos referentes

Análisis de: Karen Caicedo

Edad: 17

Anime japonés más visto:

- 1) Death note
- 2) Naruto
- 3) One piece

Anime favorito: Death note

Se eligió este anime por lo interesante de su historia y la inteligencia de su protagonista, la cual es muy cruda y refleja la realidad estudiantil de muchos jóvenes en cuanto al sentimiento del personaje principal.

Características físicas del anime favorito: Colores vivos, texturas con detalles en personajes y escenarios, formas orgánicas y bien proporcionadas.

Características comportamentales del personaje de su anime favorito: Gran genialidad, educado, correcto, narcista y egocéntrico.

Leyendas de Riobamba conocidas

Ninguna

No conoce ninguna leyenda de Riobamba

Prenda de vestir preferida

Buzo

Se eligió esta prenda por el clima de la ciudad de Riobamba el cual es frío.

Ilustración 015: Ficha de observación 4

Realizado por: Heras, F.2023

FICHA DE OBSERVACIÓN 05E

Objetivo general: Determinar los ánimés japoneses más vistos, sus características en la composición, como colores, formas y texturas, además verificar cuantas leyendas de Riobamba conocen, y cual sería la prenda de vestir estampada que más les gustaría.

Aspectos referentes Análisis de: Alejandro Barahona Edad: 16

Anime japonés más visto:

1) One piece	Anime favorito: One piece
2) Naruto	Se eligió este anime por lo interesante de su historia, la relata un personaje con mucha superación personal y confianza en sí mismo, que vive aventuras por todo el mundo con el fin de ser la persona más libre.
3) Dragon ball Z	
4) Dragon ball super	

Características físicas del anime favorito: Colores vivos, texturas con detalles en personajes y escenarios, formas orgánicas y bien proporcionadas.

Características comportamentales del personaje de su anime favorito: Fuerte, agradable, sociable, impulsivo e irresponsable.

Leyendas de Riobamba conocidas: Ninguna

No conoce ninguna leyenda de Riobamba

Prenda de vestir preferida: Bovidí

Se eligió esta prenda por el clima de la ciudad de Riobamba el cual es frío.

Ilustración 016: Ficha de observación 5

Realizado por: Heras, F.2023

4.2.1. Conclusión parcial

Luego de observar y conversar 5 personas del público objetivo se ha logrado empatizar con los usuarios y entender componentes significativos como: los animés japoneses más vistos y sus características, además se ha determinado que la mayor parte de adolescentes desconocen las leyendas de Riobamba, pero si estarían dispuestos a aprender más sobre ellas, les parece muy interesante y dinámica la idea de adquirir vestimenta personalizada con estampados de estos personajes legendarios, logrando motivar el aprendizaje de las leyendas a través de una colección vestimentaria.

4.3. Buyer persona

Buyer Persona

Jesus Mayo

Una idea es un concepto de cómo algo podría funcionar y una innovación es el trabajo de un creador para desarrollar productos, servicios o experiencias que cambian y mejoran el mundo. La idea cambia y evoluciona a través del tiempo, el conocimiento, el aprendizaje y el desarrollo, lo que finalmente se convierte en un producto.

Demografico

Edad: 16
Ocupación: Estudiante
Localidad: Babahoyo
Género: Masculino
Educación: 2 de Bachillerato

Hobbies & Intereses

Tiempo libre
Pasar tiempo con su padre, ver películas o series.

Vacaciones
Viajes familiares, aprender algo nuevo, pasar tiempo con amigos y familia.

Que quieren aprender más?
Cultura ecuatoriana, tecnología y gadgets, animales.

¿Cuáles son algunos de sus hobbies?
Jugar fútbol

Otros factores de estilo de vida destacables
Aprender de política

Miedos

El mayor miedo
Soledad
Muerte de un familiar

Desafíos

¿Qué les impide alcanzar sus metas?
Falta de recursos, falta de apoyo, barreras sociales o culturales.

¿Qué les está causando angustia o ansiedad?
Presión académica, problemas de autoestima, cambios familiares

¿Qué problemas quieren resolver?
Problemas académicos, problemas emocionales, problemas personales

Objetivos

¿Cómo se ve a sí mismo en 5 años?
Estudiando una carrera universitaria relacionada con la política.

¿Cuáles son sus metas profesionales?
Llegar a ser presidente de la república del Ecuador.

¿Cuáles son sus metas relacionadas con los hobbies?
Desarrollarse como persona y profesional.

¿Cuáles son sus metas financieras?
Ahorrar y pensar inversión para un proyecto de emprendimiento.

Canales de comunicación

¿Qué redes sociales utiliza?
Tiktok, Instagram, Whatsapp, Facebook

¿Con qué frecuencia están en su teléfono?
Usa el celular diariamente por 4 horas cada día

¿Preferes correo electrónico, llamadas o mensajes de texto?
Preferir mensajes

¿Qué blogs leer?
Ejercicios y fútbol

Ilustración 017: Buyer person

Realizado por: Heras, F.2023

4.4 Generar todas las ideas posibles (Idear).

En este punto con los componentes significativos de las leyendas y los personajes determinados, se planea desarrollar la reinterpretación gráfica de las propuestas de los personajes establecidas en el proyecto investigativo ilustraciones de las leyendas de Riobamba, para lo cual se realizarán bocetos digitales, con un detalle significativo, pero partiendo desde la base del boceto humano, la cual es la estructura del cuerpo.

4.4.1 *El Luterano*

Boceto inicial



Ilustración 018: L1

Realizado por: Heras, F.2023

Boceto final



Ilustración 019: L2

Realizado por: Heras, F.2023

4.4.2 *El Chuzalongo*

Boceto inicial en papel



Ilustración 020: C1

Realizado por: Heras, F.2023

Boceto final digital



Ilustración 021: C2

Realizado por: Heras, F.2023

4.4.3 *El descabezado de Riobamba*

Boceto inicial



Ilustración 022: D1

Realizado por: Heras, F.2023

Boceto final



Ilustración 023: L2

Realizado por: Heras, F.2023

4.4.4 *Kultacucha la laguna de Colta*

Boceto inicial

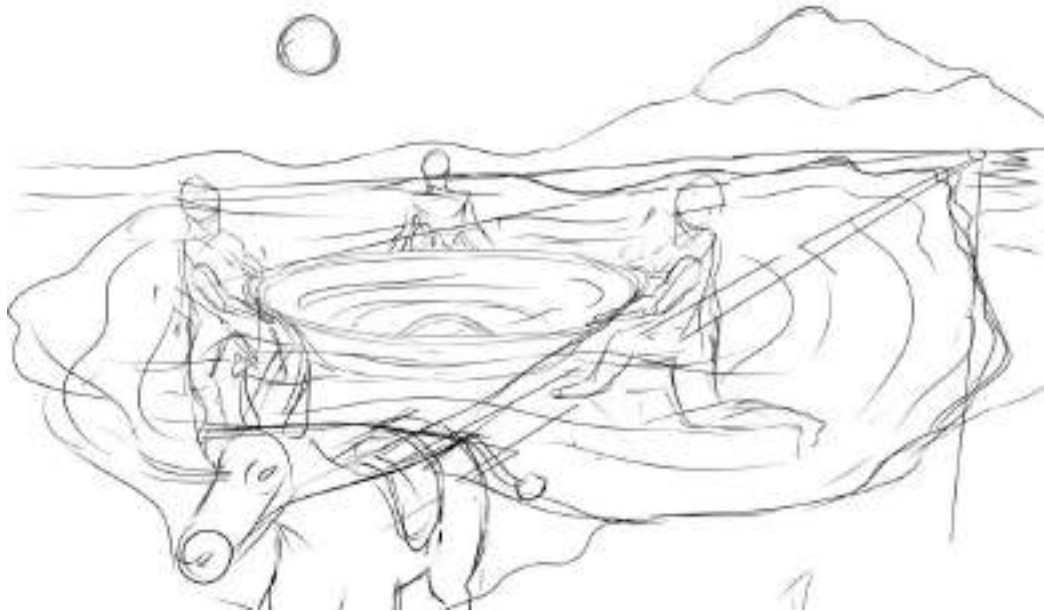


Ilustración 024: K1

Realizado por: Heras, F.2023

Boceto final



Ilustración 025: K2

Realizado por: Heras, F.2023

4.4.5 *Magdalena Dávalos la musa francesa*

Boceto inicial



Ilustración 026: M1

Realizado por: Heras, F.2023

Boceto final



Ilustración 027: M2

Realizado por: Heras, F.2023

4.4.5 *La silla del cementerio*

Boceto inicial



Ilustración 028: S1

Realizado por: Heras, F.2023

Boceto final



Ilustración 029: S2

Realizado por: Heras, F.2023

4.5 Construir prototipos reales de algunas de las ideas más prometedoras (Construir prototipos).

Colorear e iluminar las propuestas de los bocetos y adaptarlas a varios soportes textiles como pueden ser: camisetas, pulseras, buzos y bividís, para analizar las 2 técnicas de estampación las cuales son Sublimación e impresión DTF.

4.5.1 El luterano

Propuesta final digital



Ilustración 030: Luterano final

Realizado por: Heras, F.2023

Propuesta final en soportes textiles



Ilustración 031: Luterano productos

Realizado por: Heras, F.2023

4.5.2 *El Chuzalongo*

Propuesta final

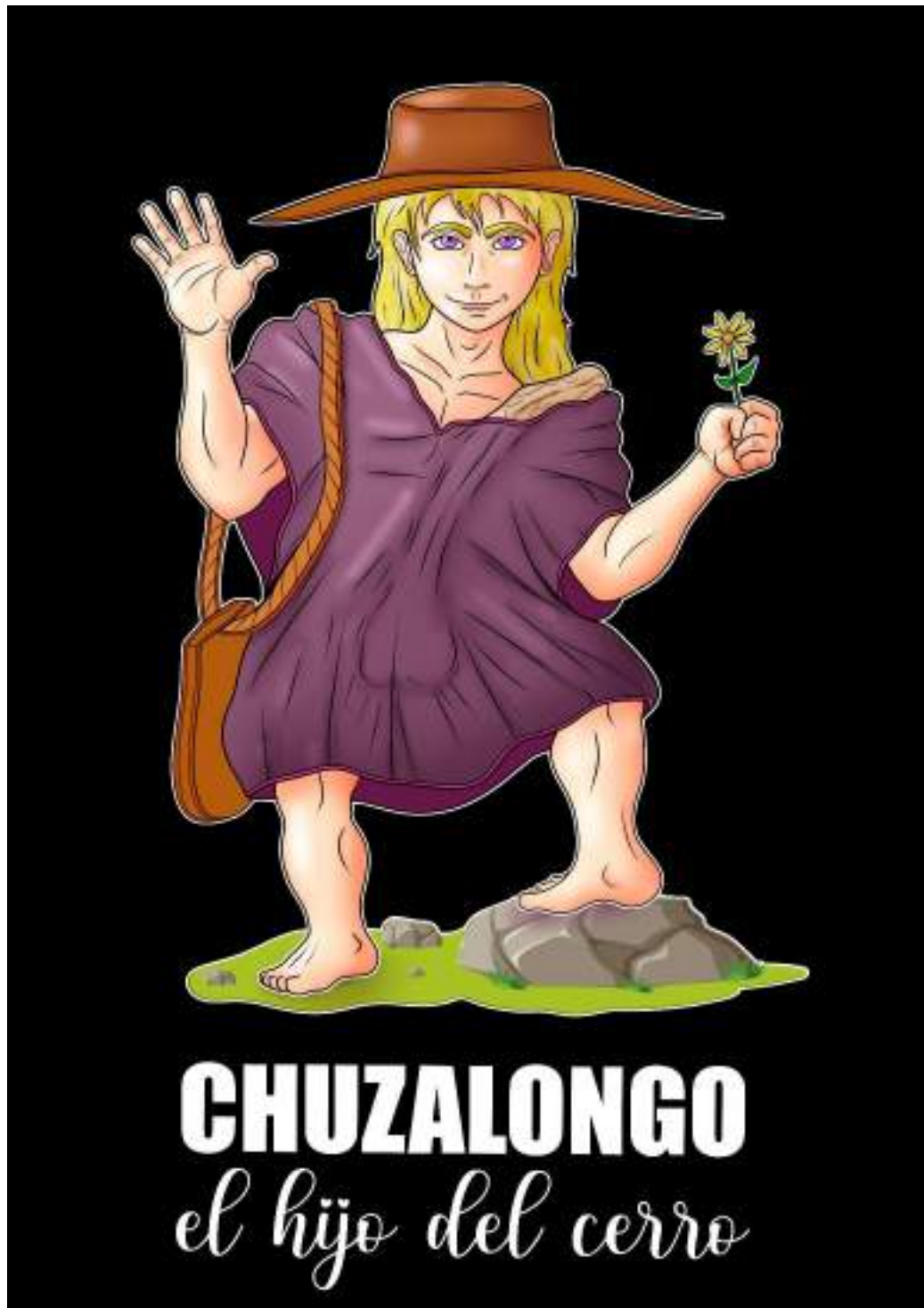


Ilustración 032: Chuzalongo final

Realizado por: Heras, F.2023

Propuesta final en soportes textiles



Ilustración 033: Chuzalongo productos

Realizado por: Heras, F.2023

4.5.3 *El descabezado de Riobamba*

Propuesta final



Ilustración 034: Descabezado final

Realizado por: Heras, F.2023

Propuesta final en soportes textiles



Ilustración 035: Descabezado productos

Realizado por: Heras, F.2023

4.5.4 *Kultacucha la laguna de Colta*

Propuesta final

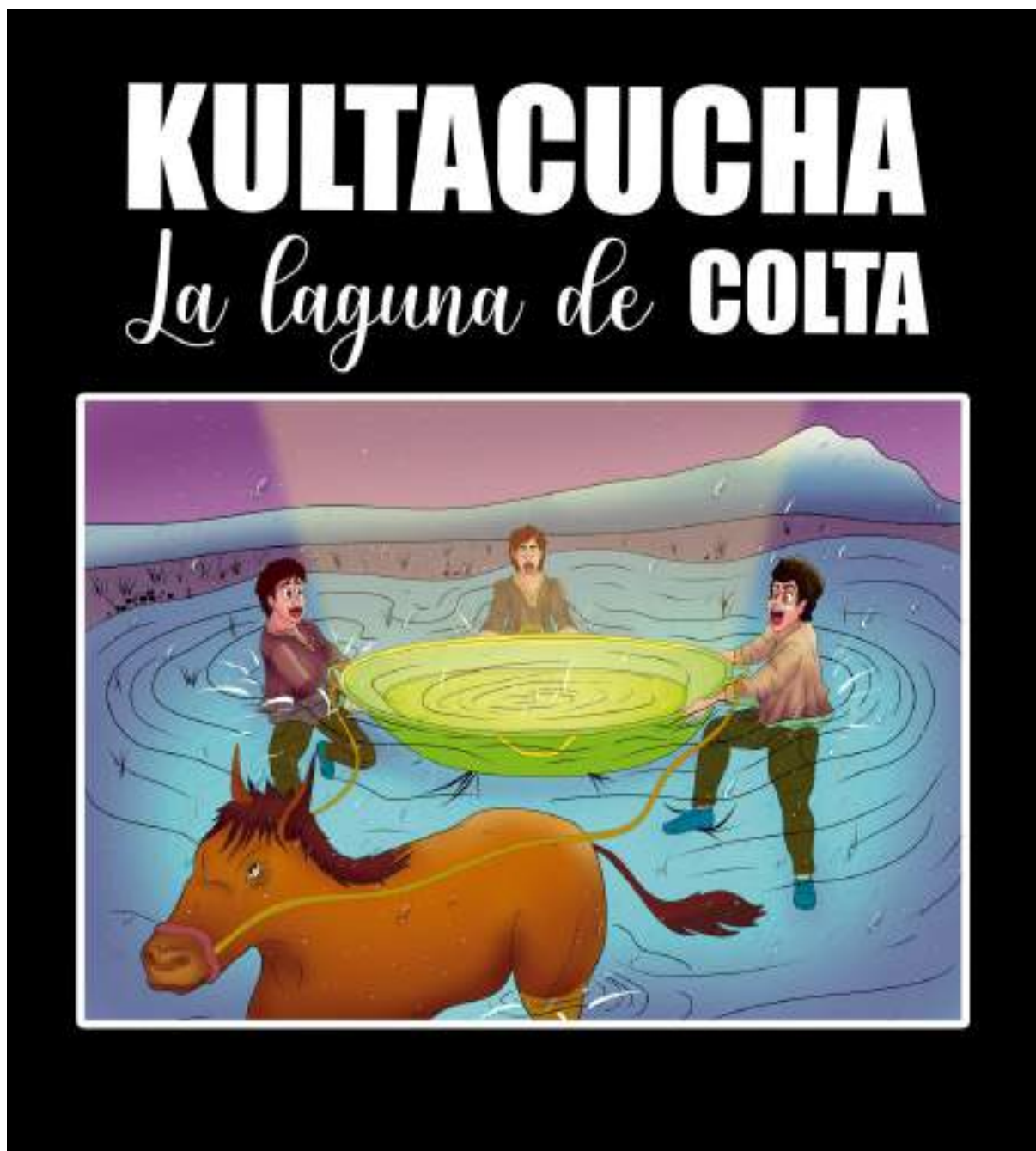


Ilustración 036: Kultacucha final

Realizado por: Heras, F.2023

Propuesta final en soportes textiles



Ilustración 037: Kultacucha productos

Realizado por: Heras, F.2023

4.5.5 *Magdalena Dávalos*

Propuesta final



Ilustración 038: Magdalena final

Realizado por: Heras, F.2023

Propuesta final en soportes textiles



Ilustración 039: Magdalena productos

Realizado por: Heras, F.2023

4.5.6 *La silla del cementerio*

Propuesta final



Ilustración 040: La silla del cementerio final

Realizado por: Heras, F.2023

Propuesta final en soportes textiles



Ilustración 041: La silla del cementerio productos

Realizado por: Heras, F. 2023

4.5.7 *Leyendas de Riobamba composición general*



Ilustración 042: Composición final

Realizado por: Heras, F.2023

Propuesta final en soportes textiles



Ilustración 043: Composición final productos

Realizado por: Heras, F.2023

4.6 Aprender a partir de las reacciones de los usuarios a los distintos prototipos (Probar).

Realizar un grupo diana entre 6 a 10 personas del público objetivo para determinar la apreciación de los productos para los usuarios, y establecer las prendas e ilustraciones definitivas que se van a incluir en la colección vestimentaria.

4.6.1 Resultados de las fichas de observación

Luego hacer el análisis pertinente mediante un grupo Diana a seis miembros de nuestro target, se logró determinar mediante la conversación frente a frente, aspectos significativos referentes a los productos finales de las ilustraciones de los personajes de las leyendas de Riobamba, como las prendas más atractivas y del mismo modo las ilustraciones e historias.

FICHA DE OBSERVACIÓN 0001Z
Objetivo general: Determinar la apreciación de los productos para los usuarios, y establecer las prendas de vestir definitivas que se van a incluir en la colección vestimentaria.

Aspectos referentes: Análisis de: Katerine Pilco Edad: 16

Leyendas de Riobamba conocidas	El descabezado
Solo conoce esta leyenda de Riobamba y le parece agradable la historia.	
Prenda de vestir preferida	Biviñi
Se eligió esta prenda por su versatilidad en el uso cotidiano, debido a que le gustaría usarla muy a menudo y mostrar el contenido de la ilustración con entusiasmo.	
Prenda de vestir descartable	Gorra
Se eligió esta prenda de vestir como descartable porque el diseño no abarca todo el espacio de la parte frontal de la gorra y la calidad de estampado del sublimado en la gorra, dejó mucho que desear, además la gorra parece publicitaria.	
Técnica de estampado preferida	Impresión DTF
Se eligió este método de estampado por que conserva mejor el detalle en las prendas de vestir y porque se puede aplicar en cualquier color de ropa.	
Que opina de las ilustraciones, ¿compraría el producto?	
Le gustó el estilo manga de las ilustraciones, le parece adecuado para los jóvenes de 15 a 17 años, y si compraría el producto.	
Al ver la ilustraciones en las prendas de vestir, ¿le gustaría aprender más sobre las leyendas de Riobamba?	
Si le gustaría aprender más, en especial de la leyenda de la Laguna de Colta.	

Ilustración 044: Ficha O1

Realizado por: Heras, F.2023

FICHA DE OBSERVACIÓN 0002Z

Objetivo general: Determinar la apreciación de los productos para los usuarios, y establecer las prendas de vestir (definitivas que se van a incluir en la colección vestimentaria.

Aspectos referentes	Análisis de: Diego Pulgar	Edad: 17
Leyendas de Riobamba conocidas	Ninguna	
No ha escuchado sobre las leyendas de Riobamba.		
Prenda de vestir preferida	Buzo	
Se eligió esta prenda por su versatilidad en el uso cotidiano y por el clima frío de Riobamba, debido a que le gustaría usarla muy a menudo y mostrar el contenido de la ilustración con entusiasmo.		
Prenda de vestir descartable	Gorra	
Se eligió esta prenda de vestir como descartable porque el diseño no abarca todo el espacio de la parte frontal de la gorra y la calidad de estampado del sublimado en la gorra, dejó mucho que desear, además la gorra parece publicitaria.		
Técnica de estampado preferida	Impresión DTF	
Se eligió este método de estampado por que conserva mejor el detalle en las prendas de vestir y porque se puede aplicar en cualquier color de ropa.		
Que opina de las ilustraciones, ¿compraría el producto?		
Le gustó el estilo manga de las ilustraciones, le parece adecuado para los jóvenes de 15 a 17 años, y sí compraría el producto.		
Al ver la ilustraciones en las prendas de vestir, ¿le gustaría aprender más sobre las leyendas de Riobamba?		
Sí le gustaría aprender más, en especial de la leyenda del Lutero de Riobamba		

Ilustración 045: Ficha O2

Realizado por: Heras, F.2023

FICHA DE OBSERVACIÓN 0003Z

Objetivo general: Determinar la apreciación de los productos para los usuarios, y establecer las prendas de vestir (definitivas que se van a incluir en la colección vestimentaria).

Aspectos referentes

Análisis de: Daniel Cisneros

Edad: 15

Leyendas de Riobamba conocidas

Ninguna

No ha escuchado sobre las leyendas de Riobamba.

Prenda de vestir preferida

Camiseta

Se eligió esta prenda por su versatilidad en el uso cotidiano, debido a que le gustaría usarla muy a menudo y mostrar el contenido de la ilustración con entusiasmo.

Prenda de vestir descartable

Gorra

Se eligió esta prenda de vestir como descartable porque el diseño no abarca todo el espacio de la parte frontal de la gorra y la calidad de estampado del sublimado en la gorra, dejó mucho que desear, además la gorra parece publicitaria.

Técnica de estampado preferida

Impresión DTF

Se eligió este método de estampado por que conserva mejor el detalle en las prendas de vestir y porque se puede aplicar en cualquier color de ropa.

Que opina de las ilustraciones, ¿compraría el producto?

Le gustó el estilo manga de las ilustraciones, le parece muy interesante y dinámico, y sí compraría el producto.

Al ver la ilustraciones en las prendas de vestir, ¿le gustaría aprender más sobre las leyendas de Riobamba?

Sí le gustaría aprender más, en especial de la leyenda del Lutero de Riobamba.

Ilustración 046: Ficha O3

Realizado por: Heras, F.2023

FICHA DE OBSERVACIÓN 0004Z

Objetivo general: Determinar la apreciación de los productos para los usuarios, y establecer las prendas de vestir definitivas que se van a incluir en la colección vestimentaria.

Aspectos referentes

Análisis de: Alex Pala

Edad: 17

Leyendas de Riobamba conocidas

Ninguna

No ha escuchado sobre las leyendas de Riobamba.

Prenda de vestir preferida

Sividi

Se eligió esta prenda por su versatilidad en el uso cotidiano, debido a que le gustaría usarla muy a menudo y mostrar el contenido de la ilustración con entusiasmo.

Prenda de vestir descartable

Gorra

Se eligió esta prenda de vestir como descartable porque el diseño no abarca todo el espacio de la parte frontal de la gorra y la calidad de estampado del sublimado en la gorra, dejó mucho que desear, además la gorra parece publicitaria.

Técnica de estampado preferida

Impresión DTF

Se eligió este método de estampado por que conserva mejor el detalle en las prendas de vestir y porque se puede aplicar en cualquier color de ropa.

Que opina de las ilustraciones, ¿compraría el producto?

Le gustó el estilo manga de las ilustraciones, le parece muy interesante y dinámico, y si compraría el producto.

Al ver la ilustraciones en las prendas de vestir, ¿le gustaría aprender más sobre las leyendas de Riobamba?

Si le gustaría aprender más, en especial de la leyenda del descabezado de Riobamba

Ilustración 047: Ficha O4

Realizado por: Heras, F.2023

FICHA DE OBSERVACIÓN 0005Z

Objetivo general: Determinar la apreciación de los productos para los usuarios, y establecer las prendas de vestir definitivas que se van a incluir en la colección vestimentaria.

Aspectos referentes	Análisis de: Sara Ordoñez	Edad: 17
Leyendas de Riobamba conocidas	Ninguna	
No ha escuchado sobre las leyendas de Riobamba.		
Prenda de vestir preferida	Buzo	
Se eligió esta prenda por su versatilidad en el uso cotidiano, y por el clima frío de Riobamba, debido a que le gustara usarla muy a menudo y mostrar el contenido de la ilustración con entusiasmo.		
Prenda de vestir descartable	Gorra	
Se eligió esta prenda de vestir como descartable porque el diseño no abarca todo el espacio de la parte frontal de la gorra y la calidad de estampado del sublimado en la gorra, dejó mucho que desear, además la gorra parece publicitaria.		
Técnica de estampado preferida	Impresión DTF	
Se eligió este método de estampado por que conserva mejor el detalle en las prendas de vestir y porque se puede aplicar en cualquier color de ropa.		
Que opina de las ilustraciones, ¿compraría el producto?		
Le gustó el estilo manga de las ilustraciones, y le gustaría ver más productos desarrollados en este estilo.		
Al ver la ilustraciones en las prendas de vestir, ¿le gustaría aprender más sobre las leyendas de Riobamba?		
Sí le gustaría aprender más, en especial de la leyenda del Chuzalongo.		

Ilustración 048: Ficha O5

Realizado por: Heras, F.2023

FICHA DE OBSERVACIÓN 0006Z

Objetivo general: Determinar la apreciación de los productos para los usuarios, y establecer las prendas de vestir definitivas que se van a incluir en la colección vestimentaria.

Aspectos referentes	Análisis de: Jesus Mayo	Edad: 16
Leyendas de Riobamba conocidas	El descabezado	
Solo conoce esta leyenda de Riobamba y le parece agradable la historia.		
Prenda de vestir preferida	Bividi	
Se eligió esta prenda por su versatilidad en el uso cotidiano, debido a que le gustaría usarla muy a menudo y mostrar el contenido de la ilustración con entusiasmo.		
Prenda de vestir descartable	Gorra	
Se eligió esta prenda de vestir como descartable porque el diseño no abarca todo el espacio de la parte frontal de la gorra y la calidad de estampado del sublimado en la gorra, dejó mucho que desear, además la gorra parece publicitaria.		
Técnica de estampado preferida	Impresión DTF	
Se eligió este método de estampado por que conserva mejor el detalle en las prendas de vestir y porque se puede aplicar en cualquier color de ropa.		
Que opina de las ilustraciones, ¿compraría el producto?		
Le gustó el estilo manga de las ilustraciones, le parece adecuado para los jóvenes de 15 a 17 años, y si compraría el producto.		
Al ver la ilustraciones en las prendas de vestir, ¿lo gustaría aprender más sobre las leyendas de Riobamba?		
Si le gustaría aprender más, en especial de la silla del cementerio.		

Ilustración 049: Ficha O6

Realizado por: Heras, F.2023

4.7 Conclusiones

Luego de realizar la investigación bibliográfica-documental se logró determinar los factores que afectan a la identidad cultural de los adolescentes Riobambeños de 15 a 17 años, los cuales son: el internet, la falta de material didáctico de calidad referente a las leyendas de Riobamba, no existe material gráfico o audiovisual abundante y de calidad referente a las leyendas de Riobamba, el desinterés por parte del gobierno, de los docentes y del pensum académico referente a las leyendas y la globalización, destacando el remplazo de identidad cultural y memoria colectiva de los pueblos por costumbres extranjeras.

A través del análisis de la información relevante del proyecto investigativo “Leyendas de Riobamba”, se logró determinar componentes significativos de los personajes, los cuales son: características físicas en el inicio y final de la historia, características comportamentales durante el inicio y final de la historia, y también se determinó no utilizar componentes narrativos gráficos pues se utilizó otro estilo el cual fue manga japonés y se cambió el público objetivo, de preadolescentes de 10 a 12 años, a adolescentes de 15 a 17 años de edad.

Luego de realizar el análisis minucioso de las leyendas de Riobamba y sus personajes mediante las fichas de análisis se obtuvo como resultado la información necesaria para realizar la reinterpretación gráfica de los personajes principales inspirados en el proyecto investigativo “leyendas de Riobamba”, lo que implica ilustrarlos en un estilo manga japonés a cada uno los personajes principales de cada leyenda, dando como resultado final, la composición que se aplicó en los distintos soportes textiles.

Finalmente se procedió a estampar las ilustraciones a distintos soportes textiles como fueron: siete camisetas, siete buzos con capucha, siete bividís y seis pulseras de cinta de poliéster, destacando una composición final de cada leyenda y a su vez, elaborando una composición general de las 6 leyendas, exceptuando a la leyenda de la laguna de Colta porque no hay un personaje principal sinó un escenario completo, lo cual imposibilitó incluirlo en la composición general, la estampación de los soportes textiles ilustrados permitió, empatizar con el público objetivo y generar un grupo Diana de 6 miembros en el cual se compartió una experiencia grata y enriquecedora en cuanto a la leyendas de Riobamba, determinando que si existe un interés por aprender el contexto de cada historia cuando se les presenta en una forma dinámica y versátil como fueron prendas de vestir con ilustraciones en estilo manga japonés.

4.8 Recomendaciones

Se recomienda enfocarnos en los factores que afectan a la identidad cultural de los adolescentes Riobambeños de 15 a 17 años y tratar de solucionarlos mediante la implementación de mayor material didáctico de calidad de las leyendas de Riobamba, mayor material gráfico o audiovisual de calidad para despertar el interés de los jóvenes, y tanto como docentes interesarnos en difundir la cultura y la memoria colectiva de los pueblos mediante la comunicación de estas leyendas.

Se recomienda realizar un análisis minucioso en cuanto al público objetivo para empatizar correctamente, y así elegir un estilo adecuado para la representación de nuestra cultura, la cual es muy rica y diversa, pero se está perdiendo por factores como el desinterés de las nuevas generaciones y la falta de creatividad de las generaciones actuales los cuales no desarrollan productos referidas a estas leyendas.

Se recomienda utilizar el software japonés de uso libre llamado Paint tool Sai para el desarrollo de ilustraciones en estilo manga o simplemente para bocetos bien elaborados, al ofrecernos pinceles de calidad y una interfaz sencilla enfocada únicamente en el dibujo y pintura digital.

Se recomienda desarrollar más productos gráficos, didácticos y audiovisuales, como juegos de video o comics, los cuales sean más dinámicos con las adolescentes y les produzca mucho mayor interés por rescatar y aprender la valiosa cultura ecuatoriana representada en varias de sus leyendas tradicionales.

BIBLIOGRAFÍA

AGUILAR, D. “La influencia del internet en la pérdida de identidad cultural de los estudiantes de la escuela de educación general básica ‘23 de julio’ del cantón Mejía, parroquia Aloasí en el periodo lectivo 2014 – 2015” [en línea] (Trabajo de titulación) Universidad Técnica de Cotopaxi. 2015. pp. 10 [Consulta: 2023-06-23]. Disponible en:
<http://repositorio.utc.edu.ec/bitstream/27000/2421/1/T-UTC-3545.pdf>

ARÉVALO, HENRÍQUEZ, & ERAZO. Redes sociales e identidad cultural: Análisis de su incidencia en adolescentes de Ecuador. EXPLORADOR DIGITAL [en línea], 2022, (Ecuador) 6(3) [Consulta: 20-06-23]. ISSN 149-165. <https://doi.org/10.33262/exploradordigital.v6i3.2229>

BARRAGÁN, M. APLICACIÓN DE REALIDAD AUMENTADA DE LOS PERSONAJES PRINCIPALES DE LAS LEYENDAS DEL CANTÓN RIOBAMBA. [en línea] (Trabajo de titulación) ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO, Ecuador. 2020. pp 11-18. [Consulta: 2023-06-23]. Disponible en:
<http://dspace.esPOCH.edu.ec/handle/123456789/14334>

DONOSO Y CUELLO. DESARROLLO DE UNA LEYENDA ILUSTRADA DE CHAMBO PARA NIÑOS DE 7 A 10 AÑOS DE LAS ESCUELAS URBANAS. [en línea] (Trabajo de titulación) ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO, Ecuador. 2015. pp 21. [Consulta: 2023-06-23]. Disponible en:
<http://dspace.esPOCH.edu.ec/handle/123456789/4778>

ESPINOSA, H. DISEÑO DE ILUSTRACIONES ACERCA DE PERSONAJES DE LAS LEYENDAS QUITEÑAS PARA CAMISETAS Y BOLSOS UTILIZANDO EL BORDADO DIGITAL COMO MEDIO DE IMPRESIÓN, EN EL CENTRO DE QUITO. [en línea] (Trabajo de titulación) Tecnológico superior “cordillera”. Ecuador. 2017. pp. 1-4 [Consulta: 2023-06-23]. Disponible en: <https://apidspace.cordillera.edu.ec/server/api/core/bitstreams/b7080a18-967b-49a9-ab65-ebaa2efb48b7/content>

GRUPO DE INVESTIGACIÓN KARAY Y GRUPO DE INVESTIGACIÓN IPCI. Ilustración de las leyendas de la ciudad Riobamba, como estrategia para el fortalecimiento de la identidad cultural en la población infantil. EXPLORADOR DIGITAL [en línea], 2021, (Ecuador) 5(3) [Consulta: 20-06-23]. ISSN 139-155. <https://doi.org/10.33262/exploradordigital.v5i3.1796>

GUACHO, M. Diseño y modelado 3D del personaje de una leyenda cuencana. [en línea] (Trabajo de titulación) UNIVERSIDAD DE CUENCA, Ecuador. 2015. pp 8. [Consulta: 2023-06-23].

Disponible en:

<http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/36240/1/Trabajo%20de%20titulacion.pdf>

LECARO Y VELEZ. ILUSTRACIÓN DIGITAL DE LEYENDAS REPRESENTATIVAS DE RIOBAMBA CON REALIDAD AUMENTADA QUE FOMENTE LA LECTURA INFANTIL [en línea] (Trabajo de titulación) UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO, Ecuador.

2019. Pp 15. [Consulta: 2023-06-23]. Disponible en:

<http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/5961/1/UNACH-EC-FCEHT-DS%c3%91-GRF-2019-000011.pdf>

LLAMUCA Y LLUMIGUANO. RECOPIACIÓN DE LEYENDAS DE LOS SECTORES DEL CANTÓN CHAMBO EN UNA COLECCIÓN DE CUENTOS ILUSTRADOS, DIRIGIDO A NIÑOS DE CUARTO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA. [en línea] (Trabajo de titulación) ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO, Ecuador. 2017. pp 14. [Consulta: 2023-06-23]. Disponible en: <http://dspace.esPOCH.edu.ec/handle/123456789/6605>

MARTINEZ, M. Influencia de los medios tecnológicos (celular e Internet) en los procesos de construcción de identidad y redes sociales del adolescente entre 12 y 18 años. [en línea] (Trabajo de titulación) UNIVERSIDAD DE LAS AMÉRICAS, Ecuador. 2011. Pp 6. [Consulta: 2023-06-23]. Disponible en: <https://dspace.udla.edu.ec/bitstream/33000/1686/5/UDLA-EC-TPC-2011-04.pdf>

PIEDRAHITA BELLO, S. Cuaderno de campo de Ilustración de mitos colombianos: un viaje por la narración oral y escrita de mitos y leyendas del folclor colombiano. [en línea] (Trabajo de titulación) Universidad de los Andes. Bogotá, Colombia. 2022. pp. 14 [Consulta: 2023-06-23]. Disponible en: <https://repositorio.uniandes.edu.co/handle/1992/58330>

RAMOS, MARTÍNEZ, CALDERÓN, & ERAZO. Ilustración de las leyendas de la ciudad Riobamba, como estrategia para el fortalecimiento de la identidad cultural en la población infantil. EXPLORADOR DIGITAL [en línea], 2021, (Ecuador) 5(3) [Consulta: 20-06-23]. ISSN 139-155. <https://doi.org/10.33262/exploradordigital.v5i3.1796>

SÁNCHEZ, N. FURRCLORE: Cómic sobre leyendas y mitos de España. [en línea] (Trabajo de titulación) UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA, España. 2022. pp. 3-4. [Consulta:

2023-06-23]. Disponible en:

<https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/184089/Sanchez%20-%20FURRCLORE%20Comi%20sobre%20leyendas%20y%20mitos%20de%20Espana.pdf?sequence=2>

TORREBLANCA, M. Leyendas ilustradas de Cuernavaca: propuesta editorial para la publicación de un libro, una revista y un periódico. [En línea] (Trabajo de titulación).

(Especialista) Universidad autónoma del Estado de Morelos, México. 2021. pp. 5-8. [Consulta: 2023-06-23]. Disponible en:

<http://riaa.uaem.mx/xmlui/bitstream/handle/20.500.12055/2290/MATOH01T.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

TORRES, M. Uso de la animación digital para la recreación y difusión de creencias ancestrales de Riobamba. [en línea] (Trabajo de titulación) ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO, Ecuador. 2023. pp 9-26. [Consulta: 2023-07-23].

ANEXOS

ANEXO A: DESCRIBIR EN MAYÚSCULA EL NOMBRE CORRESPONDIENTE



**ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE
CHIMBORAZO**

**DIRECCIÓN DE BIBLIOTECAS Y RECURSOS DEL
APRENDIZAJE**



UNIDAD DE PROCESOS TÉCNICOS
REVISIÓN DE NORMAS TÉCNICAS, RESUMEN Y BIBLIOGRAFÍA

Fecha de entrega: 22 / 11 / 2023

INFORMACIÓN DE LOS AUTORES
Nombres – Apellidos: Francisco Javier Heras Velin
INFORMACIÓN INSTITUCIONAL
Facultad: Informática y electrónica
Carrera: Diseño Gráfico
Título a optar: Licenciado en Diseño Gráfico
f. Analista de Biblioteca responsable: Ing. Fernanda Arévalo M.

