



CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

TEMA:

“CUENTO ILUSTRADO MEDIANTE LA TÉCNICA COLLAGE ART SOBRE LAS
LEYENDAS URBANAS DE LA CIUDAD DE CUENCA PARA EL MUSEO
PUMAPUNGO”

AUTORES:

Ricardo Andrés Bermeo Paredes

Emilia Fernanda Sanmartín González

TRABAJO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:
TECNÓLOGO EN DISEÑO GRÁFICO

TUTOR:

• Mgs. Adrián Niveló

CUENCA – ECUADOR, 2024

DERECHOS DE AUTOR

Los derechos de esta obra son irrenunciables y corresponden a sus **AUTORES**, incluido sus derechos patrimoniales. **El Instituto Tecnológico Superior Particular Sudamericano** tiene licencia gratuita e intransferible sobre esta obra para uso no comercial, de necesitar uso comercial requiere autorización de su titular.



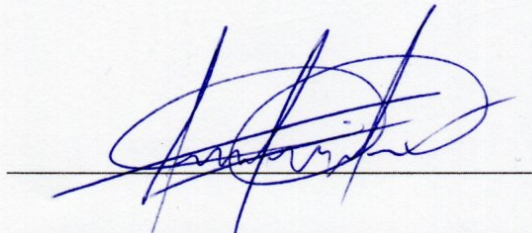
CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

Aprobación del Trabajo de Titulación

Doy fe que el trabajo desarrollado por la estudiante: **SANMARTÍN GONZÁLEZ EMILIA FERNANDA** con numero de cedula 0105783310, con el título “**Cuento ilustrado mediante la técnica collage art sobre las leyendas urbanas de la ciudad de Cuenca para el museo Pumapungo**”, cumple con los requisitos y méritos para ser sometidos a la presentación pública y evaluación por parte del jurado examinador que se designe.

Atentamente,



Mgs. Cesar Adrián Niveló Guamán

C.I. 0104780135

CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

Aprobación del Trabajo de Titulación

Doy fe que el trabajo desarrollado por el estudiante: **RICARDO ANDRES BERMEO PAREDES** con numero de cedula 0150894855, con el titulo “Cuento ilustrado mediante la técnica collage art sobre las leyendas urbanas de la ciudad de Cuenca para el museo Pumapungo”, cumple con los requisitos y méritos para ser sometidos a la presentación pública y evaluación por parte del jurado examinador que se designe.

Atentamente,



Mgs. Cesar Adrián Niveló Guamán

C.I: 0104780135

DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL TRABAJO

Yo, **BERMEO PAREDES RICARDO ANDRES** y **SANMARTÍN GONZÁLEZ EMILIA FERNANDA**, estudiantes del Instituto Tecnológico Superior Sudamericano de la ciudad de Cuenca – Ecuador, que cursó la Tecnología en **Diseño gráfico**, declaró en forma libre y voluntaria que la presente investigación que versa sobre **“Cuento ilustrado mediante la técnica de collage art sobre las leyendas urbanas de la ciudad de Cuenca para el museo Pumapungo”** así como las expresiones vertidas en la misma, son autoría de la compareciente, quien ha realizado en base a recopilación bibliográfica, consultas de internet y consultas de campo.

En consecuencia, asumo la responsabilidad de la originalidad de la misma y el cuidado al remitirme a las fuentes bibliográficas respectivas para fundamentar el contenido expuesto.

Atentamente,



BERMEO PAREDES ANDRES RICARDO

Cédula: 0150894855



SANMARTÍN GONZÁLEZ EMILIA FERNANDA

Cédula: 0105783310

DEDICATORIAS

A mi familia la cual me ha brindado el apoyo incondicional y la oportunidad de empezar con esta carrera, que en cada paso que he dado han estado allí para aconsejarme y guiarme, para levantarme si tropiezo, para felicitarme si gano, y para consolarme si pierdo, por brindarme siempre la seguridad de que puedo alcanzar lo que me proponga.

A mi pareja y amigos, quienes no permitieron que me rindiera en el extenso camino que decidí seguir, aquellos que me brindaron risas y consejos para facilitarme el día a día, a mi pareja la cual me motivo cada día y me brindó la fuerza para seguir y levantarme, ella, que me acompañó todo este tiempo, sin dejarme ni un solo día, ofreciendo estabilidad cuando me cansaba y fuerzas para continuar, en ella es donde puedo encontrar consuelo y confianza cuando no puedo más, y de donde saco la motivación e inspiración para poder alcanzar mis objetivos.

Finalmente, a mi perrita, la cual está conmigo desde que amanece hasta que anochece, es un pilar fundamental en mi vida, ya que gracias a ella es cuando puedo recordar que debo descansar y así no desgastarme mentalmente, su presencia significa para mí un apoyo incondicional que no podría recibir de nadie más, con gratitud,

Ricardo Bermeo

A mi padres y hermanas, quienes ha sido mi roca y mi mayor apoyo a lo largo de los desafíos cotidianos. Han estado para mí en los momentos cruciales de mi vida, así como los más simples, brindándonos sabios consejos y palabras de aliento que han fortalecido mis convicciones y me han consolado en los momentos de vulnerabilidad. Han sacrificado sus propias necesidades para atender las mías, demostrando un amor sobre incondicional y siendo el pilar de mi facilidad y la inspiración que necesito para alcanzar mis metas.

A mi abuelita que, aunque no haya tenido la oportunidad de ver la persona en la que me he convertido, su presencia ha dejado una huella indeleble en mi vida. Su apoyo y amor incondicional han sido un faro en los momentos oscuros, marcando mi camino de manera significativa.

A mis amigos más cercanos, quienes han sido mi sostén emocional en momentos de duda y debilidad. Sus palabras de aliento han sido un bálsamo para mi alma, y su compañía ha convertido cada risa compartida y cada momento de complicidad en tesoros invaluable.

Y, por último, a mis mascotas, cuya lealtad y cariño han sido un regalo invaluable en mi vida. Cada gesto de afecto ha llenado mis días de alegría y consuelo, recordándome su amor incondicional. Son un recordatorio constante de que la felicidad se encuentra en las cosas simples, y por ello les estoy eternamente agradecida.

Con amor y gratitud eterna,

Emilia Sanmartín

AGRADECIMIENTOS

Nos gustaría expresar nuestros más sinceros agradecimientos a Mgs. Adrián Niveló, nuestro dedicado tutor de tesis, cuya paciencia, esfuerzo y constante apoyo han sido fundamentales durante este arduo proceso. Su compromiso nos ha permitido adquirir conocimientos y experiencias valiosas, para alcanzar esta meta en nuestra vida y así culminar esta tesis.

Así mismo, deseamos extender nuestra gratitud a nuestros estimados profesores, quienes nos han acompañado a lo largo de estos años de aprendizaje, desafiándonos y motivándonos a crecer tanto académicamente como profesionalmente.

De igual manera nos complace expresar nuestro más sincero agradecimiento al Museo Pumapungo por su generosa disposición para respaldar y confiar en nuestro proyecto. Reconocemos y valoramos profundamente el papel fundamental de su apoyo invaluable que ha desempeñado en la culminación exitosa de esta tesis.

ÍNDICE GENERAL

<u>RESUMEN</u>	13
<u>ABSTRACT</u>	14
<u>INTRODUCCIÓN</u>	15
<u>PROBLEMÁTICA</u>	16
<u>JUSTIFICACIÓN</u>	17
<u>OBJETIVOS</u>	19
<u>CAPÍTULO I DIAGNÓSTICO</u>	20
<u>1.1. MARCO TEORICO</u>	20
<u>1.1.1. Las leyendas urbanas como medio de difusión cultural</u>	20
<u>1.1.2. La importancia de las leyendas urbanas de Cuenca</u>	20
<u>1.1.3. El diseño de personajes en las leyendas urbanas</u>	21
<u>1.1.4. El diseño</u>	22
<u>1.1.5. El diseño editorial</u>	22
<u>1.1.6. El diseño en un cuento ilustrado</u>	22
<u>1.1.7. La importancia de la maquetación editorial en el diseño</u>	23
<u>1.1.8. Margen</u>	24
<u>1.1.9. Columnas</u>	24
<u>1.1.10. Filas</u>	25
<u>1.1.11. Módulos</u>	26
<u>1.1.12. Medianil</u>	27
<u>1.1.13. Marcadores</u>	28
<u>1.1.14. El color</u>	29
<u>1.1.15. La importancia de la armonía de los colores en el diseño gráfico</u>	29
<u>1.1.16. La Tipografía</u>	30
<u>1.1.17. La tipografía como medio de comunicación en el diseño editorial</u>	30
<u>1.1.18. La ilustración</u>	31
<u>1.1.19. La ilustración narrativa</u>	31
<u>1.1.20. El collage art como técnica para desarrollar una mejor visibilidad</u>	32
<u>1.2. METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN</u>	33
<u>1.2.1. Investigación bibliográfica</u>	33
<u>1.2.2. Diseño de investigación transversal</u>	34

1.2.3. <u>Entrevista semiestructurada</u>	43
1.2.4. <u>Encuesta</u>	45
1.2.5. <u>Muestreo no probabilístico por conveniencia</u>	46
1.3. <u>Brief editorial realizado al museo Pumapungo</u>	47
1.3.1. <u>Brief editorial del Cuento</u>	47
1.4. <u>Homólogos</u>	48
<u>CAPÍTULO II METODOLOGIA DE DISEÑO</u>	51
2.1. <u>Metodología de diseño por Bruno Munari</u>	51
<u>CAPÍTULO III PROPUESTA DE DISEÑO</u>	56
3.1. <u>Diagramación</u>	57
3.2. <u>Formato</u>	59
3.3. <u>Bocetaje</u>	60
3.4. <u>Lineart</u>	¡Error! Marcador no definido.
3.5. <u>Cromática</u>	62
3.6. <u>Texturizado</u>	62
3.7. <u>Collage Art</u>	63
3.8. <u>Tipografía</u>	68
3.9. <u>Resultado</u>	69
<u>CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES</u>	70
<u>CONCLUSIONES</u>	72
<u>RECOMENDACIONES</u>	73
<u>BIBLIOGRAFIAS</u>	73
<u>ANEXOS</u>	76

ÍNDICE DE FIGURAS

<u>Figura 1 Margen</u>	24
<u>Figura 2 Columnas</u>	25
<u>Figura 3 Filas</u>	¡Error! Marcador no definido.
<u>Figura 4 Módulos</u>	26
<u>Figura 5 Medianil</u>	28
<u>Figura 6 Marcadores</u>	28
<u>Figura 7 Sexo</u>	35

<u>Figura 8 Pregunta 1</u>	36
<u>Figura 9 Pregunta 2</u>	36
<u>Figura 10 Mención historia</u>	37
<u>Figura 11 Pregunta 4</u>	38
<u>Figura 12 Pregunta 5</u>	38
<u>Figura 13 Pregunta 6</u>	39
<u>Figura 14 Pregunta 7</u>	40
<u>Figura 15 Pregunta 8</u>	41
<u>Figura 16 Pregunta 9</u>	41
<u>Figura 17 Pregunta 10</u>	42
<u>Figura 18 Pregunta 11</u>	42
<u>Figura 19 Instituciones</u>	46
<u>Figura 20 Collage art Luis Vuitton</u>	49
<u>Figura 21 La vida de las paredes</u>	50
<u>Figura 22 Helio con Hache</u>	51
<u>Figura 25 Diagramación</u>	58
<u>Figura 26 Diseño paginas</u>	58
<u>Figura 27 Formato</u>	59
<u>Figura 28 Bocetaje</u>	60
<u>Figura 29 Lineart</u>	61
<u>Figura 30 Cromática</u>	62
<u>Figura 31 Texturizado</u>	63
<u>Figura 32 Texturas</u>	63
<u>Figura 33 Recortes</u>	64
<u>Figura 34 Sombra Paralela</u>	65
<u>Figura 35 Sombra Interior</u>	66
<u>Figura 36 Mal uso</u>	66
<u>Figura 37 La viuda del Farol</u>	67
<u>Figura 38 Bell MT</u>	68
<u>Figura 39 Glimmer</u>	68
<u>Figura 40 Resultó 1</u>	69
<u>Figura 41 Resultado 2</u>	69

Figura 42 Resultado 370

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Contraposición de Criterio..... 45

Tabla 2 Brief a la empresa 47

Tabla 3 Brief del producto 48

RESUMEN

Las leyendas urbanas de Cuenca, una parte importante en la cultural local, en peligro de extinción, se encuentran en un proceso de olvido gradual, especialmente entre las nuevas generaciones. Este proyecto tiene como objetivo rescatar y revitalizar de estas historias ancestrales, las cuales han experimentado una pérdida gradual de importancia en la sociedad actual. La brecha generacional ha contribuido significativamente a la disminución del interés por estas historias tradicionales, que solían ser fundamentales en la cultura local. Con el propósito de revertir esta tendencia, se propone un proyecto de rescate y revitalización de las leyendas urbanas populares de Cuenca, mediante la creación de un libro ilustrado utilizando la técnica de Collage Art como herramienta visual atractiva. Este libro ilustrado se concibe como un medio fundamental para rescatar estas leyendas del olvido y reintroducirlas en la conciencia colectiva y asegurando así su permanencia en el tiempo. La implementación de técnicas innovadoras y atractivas en el arte del collage, tiene como objetivo captar la atención de las generaciones contemporáneas. Este enfoque artístico no solo permitirá preservar un legado cultural invaluable, si no también fortalecer la identidad local y fomentar la transmisión de valores y tradiciones entre generaciones.

Palabras Clave: Leyendas Urbanas, Narrativas ancestrales, Collage digital Herramientas visuales

ABSTRACT

The urban legends of Cuenca, a cultural heritage in danger, are undergoing a gradual process of oblivion, especially among the younger generations. This project focuses on the preservation and revitalization of these ancestral narratives, which have experienced a gradual loss of importance in today's society. The generational gap has significantly contributed to the decline in interest in these traditional stories, which used to be fundamental in local culture. With the purpose of reversing this trend, a project is proposed to rescue and revitalize the popular urban legends of Cuenca, through the creation of an illustrated book using Collage Art as an attractive visual tool. This illustrated book is conceived as a fundamental means to rescue these legends from oblivion and reintroduce them into the collective consciousness, ensuring their permanence over time. The implementation of innovative and attractive techniques in the art of collage aims to capture the attention of contemporary generations. This artistic approach will not only preserve an invaluable cultural legacy, but also strengthen local identity and promote the transmission of values and traditions across generations.

Keywords: Urban Legends, Ancestral Narratives, Digital Collage, Visual Tools

INTRODUCCIÓN

“La identidad cultural de un pueblo se compone de múltiples elementos propios de una sociedad (lenguaje, costumbres y comportamientos) y constituye un rasgo fundamental que le permite ser reconocido y diferenciado de otros grupos sociales” (Del Pilar & Viteri, 2017).

Las leyendas urbanas constituyen un componente fundamental del patrimonio y la herencia cultural de una sociedad. A través de narraciones transmitidas oralmente de generación, estas historias conforman un corpus único que refleja creencias, valores y tradiciones locales, a través de historias, en el que se guarda cierto nivel de veracidad y se agrega un factor fantástico; las cuales advierte de diferentes peligros o fenómenos que circulan en el entorno.

Sin embargo, con las nuevas generaciones y el implemento de nuevas tecnologías se ha perdido esta identidad sociocultural de narrar distintas historias que caracterizan a las costumbres de la ciudad de origen, haciendo que muchas de ellas dejen de ser transmitidas para futuras generaciones y se pierdan con el pasar de los años.

Una estrategia efectiva para la preservación y revitalización de estas narrativas implica la creación de un cuento ilustrado. Esta propuesta se enfoca en la recopilación y desarrollo de diversas leyendas, mitos y relatos que caracterizan a la ciudad. Su propósito no se limita únicamente a la preservación, sino que también busca realzar el atractivo de estas narrativas mediante la implementación de una técnica innovadora de Collage Art, el cual desempeña un papel esencial como medio visual atractivo, donde la combinación de fotografías de la ciudad y diversas ilustraciones, estimulan el interés del público objetivo y promueve el conocimiento de las narraciones tradicionales originarias de Cuenca.

PROBLEMÁTICA

Las leyendas urbanas representan un componente vital de la herencia cultural de Cuenca, relatos que han sido transmitidos de generación en generación y que han encapsulado la esencia y costumbres de la ciudad, representando aquello que es y forma parte de la historia. Estas narrativas, al ser fuentes ilimitadas de creatividad, tienen el potencial de servir como guías efectivas para despertar el interés en la tradición de contar historias. Como lo menciona Velásquez (2015) en su estudio de "Revalorización del Patrimonio Cultural inmaterial turístico de la ciudad de Otavalo a través de una Guía de leyendas urbanas"

En la actualidad no se ha podido observar propuestas referentes a relatos de tradición oral de tipo leyendas urbanas, la carencia de iniciativas para fortalecer este legado, con el pasar del tiempo ha ocasionado un desgaste muy notorio en ellas. Sin embargo, los elementos intangibles no dejan de ser importantes dentro del contexto patrimonial porque dan vida a estos atractivos culturales (pág. 20)

A pesar de lo que la autora menciona, se han identificado diversos lugares que presentan leyendas tradicionales a través de diversas fuentes. No obstante, hasta el momento, no se ha encontrado un medio que reúna todas estas narraciones de manera integral y que sea del interés para un público joven.

La ausencia de un medio que recopile las leyendas urbanas populares referentes a la cultura local y su falta de transmisión en las nuevas generaciones, pone en riesgo su desaparición a largo plazo. Ya que la búsqueda de todas las historias existentes se vuelve complejo de adquirir en una sola fuente, provocando que estas leyendas dejen de ser llamativas para los jóvenes y pierdan el interés en conocer aquello que forma parte de la identidad local.

La falta de interés en jóvenes por la lectura en ocasiones tiene que ver en el elemento en que se desenvuelven, porque no conocen el valor que tienen las letras en un libro y que este conjunto de letras, frases y conceptos le pueden ayudar a mejorar las actividades que diariamente realizan. (Vital, 2017).

Dado que la mayor parte de historias existentes presentan una lectura más compleja y carecen de ilustraciones, lo cual conlleva la pérdida de interés de los jóvenes, ya que, en su mayoría, los ejemplares de leyendas urbanas no cuentan con un lenguaje moderno acorde a sus gustos. Por lo que estos medios literarios que caracterizan a la identidad cultural de la ciudad dejan de ser relevantes para la juventud.

JUSTIFICACIÓN

“Es necesario indicar que actualmente la mayoría de conocimientos ancestrales, costumbres y tradiciones son practicados sólo por la población adulta, evidenciándose escaso interés, incluso cierto grado de vergüenza, por parte de los jóvenes” (Aguirre, 2012).

Con los avances tecnológicos en la actualidad, los jóvenes han ido perdiendo gradualmente el afecto por las costumbres y tradiciones, lo cual conlleva la falta de necesidad del conocimiento de su cultura. En el presente, las generaciones se exponen a una gran variedad de estímulos visuales, lo que en consecuencia resalta la necesidad de ofrecer nuevas técnicas que atraigan su interés por medios narrativos. “el uso excesivo de dispositivos móviles, así como, de redes sociales provoca que el grado de interés por la lectura disminuya considerablemente” (Fernández, 2020).

A pesar de que existen libros sobre las leyendas de Cuenca, en su gran mayoría no son enfocados en un público joven, estos libros suelen ser extensos y cansados, lo cual demuestra ser

escrituras de estilo más complejo, disminuyendo el interés del público objetivo de este proyecto, por esta misma razón el método que se utilizan al diseñar estos libros no se adapta a la juventud.

Teniendo en cuenta lo mencionado anteriormente, el objetivo principal de este proyecto es despertar el interés de los jóvenes mediante una técnica visualmente llamativa denominada collage art, el cual agrega un nivel adicional de creatividad y originalidad a la presentación de estas leyendas, proporcionando a los lectores una experiencia visual única que cautiva su atención y estimula su imaginación. Al incorporar esta técnica artística poco convencional, se establece un vínculo entre el arte y la narración, creando así una conexión más profunda entre el lector y la historia que se está relatando.

Este proyecto tiene como finalidad dar a conocer las leyendas a los jóvenes de manera gratuita y mediante un enfoque artístico, con el objetivo de despertar un nuevo interés en ellas. Cabe destacar que el diseño gráfico se define como el arte de combinar texto e imágenes para comunicar un mensaje específico o lograr un efecto estético particular, mientras que el collage, implica la combinación de diferentes elementos visuales para crear una imagen compuesta, lo que se alinea con esta definición. (Bermúdez, Adriana Bermúdez, 2023).

Por tal razón, la revalorización y recopilación de estas historias consideradas patrimonio en un medio impreso y digital no solo fomentará el interés de la juventud por las leyendas que constituyen un elemento fundamental de la tradición cultural, sino que también asegurará la preservación del legado cultural para las generaciones futuras.

OBJETIVOS

Objetivo General

Desarrollar un cuento ilustrado mediante la técnica collage art como medio de difusión de las leyendas urbanas de Cuenca para jóvenes de 14 a 18 años, con el fin de promover el conocimiento y aprecio por este patrimonio cultural.

Objetivos Específicos:

- Definir el problema mediante la aplicación de encuestas que confirmen el nivel de interés de los jóvenes por las leyendas urbanas de Cuenca.
- Implementar fundamentos de diseño editorial, la ilustración de personajes, maquetación, collage art y fotografía para el desarrollo del producto editorial.
- Crear un cuento ilustrado sobre leyendas urbanas de Cuenca para que aumente su visibilidad en la juventud en conjunto con el museo Pumapungo.

CAPÍTULO I DIAGNÓSTICO

1.1. MARCO TEORICO

1.1.1. Las leyendas urbanas como medio de difusión cultural

Las leyendas son relatos que fusionan hechos históricos con elementos imaginarios o maravillosos, a menudo de origen antiguo y transmitidos de generación en generación, tanto oralmente como por escrito. Su objetivo es explicar diversos aspectos de la realidad, como el origen de un lugar, un fenómeno natural o una costumbre. Además de transmitir enseñanzas morales o una visión del mundo.

Estas historias tienen la finalidad de hacer reflexionar a la población, transmitir valores culturales y concienciar sobre los posibles peligros en nuestro entorno. Además, reflejan el valor cultural que compone las creencias y tradiciones de la localidad, sirviendo como un medio para expresar los hábitos transmitidos por generaciones posteriores y que ayudan a comprender el entorno en el que la persona se desenvuelve

La narración de leyendas no está limitada a un lugar o audiencia particular; puede ser compartida con un solo oyente o con un público diverso, independientemente de su edad, Su propósito es preservar valores y conocimientos relacionados con la comunidad, ya sea su historia o aspectos de la vida diaria (Gómez M. , 2018).

1.1.2. La importancia de las leyendas urbanas de Cuenca

Las leyendas urbanas constituyen relatos arraigados en el folclore de las culturas modernas presentándose como acontecimientos reales, aunque en realidad son ficticios o exagerados. Estas

narrativas suelen incorporar elementos sobrenaturales, inverosímiles o terroríficos, y se transmiten de boca en boca, por los medios de comunicación o por internet. El propósito de las leyendas urbanas busca provocar una reacción en el oyente o el lector, como miedo, asombro, curiosidad o diversión, al tiempo que pueden reflejar algún temor, prejuicio o creencia popular de la sociedad.

Cuenca es una ciudad rica culturalmente, llena de una gran variedad de personajes, lugares y acontecimientos que han dado origen a una amplia gama de leyendas urbanas. Estas narraciones entrelazan la realidad con la ficción y el misterio con el terror, por lo que refleja los miedos, las creencias y los valores de la sociedad Cuencana.

1.1.3.El diseño de personajes en las leyendas urbanas

La relación entre el diseño gráfico y las leyendas urbanas es fundamental al crear un cuento ilustrado. Uno de los aspectos más relevantes es el diseño de personajes. Como lo menciona Ridge (2023), Esto implica una investigación exhaustiva del personaje que se desea representar, así como la búsqueda de formas atractivas para asegurar que el personaje no pase desapercibido.

La etapa inicial del desarrollo de personajes involucra una investigación detallada destinada a comprender completamente el contexto en que el personaje existirá. Esto incluye examinar minuciosamente aspectos como el guion, el entorno en el que se desenvolverá, el público al que se dirigirá y las cualidades particulares que se pretenden comunicar (Ridge, 2023)

En consecuencia, al crear un cuento ilustrado basado en leyendas urbanas, es crucial asegurarse de capturar adecuadamente las características distintivas de estos personajes. Por lo tanto, se debe realizar una investigación exhaustiva para expresar fielmente su esencia y evitar cualquier confusión con otros relatos.

1.1.4. El diseño

La disciplina del diseño gráfico implica la comunicación visual mediante la utilización de texto, imágenes, símbolos e ilustraciones, Su utilidad abarca desde la identificación de una marca, la memorización de un mensaje, la presentación de una propuesta de valor hasta la atracción del cliente ideal, En esencia, busca generar representaciones visuales con significado y claridad, facilitando la comprensión del mensaje por parte de las personas. (López, 2023).

1.1.5. El diseño editorial

El diseño editorial una rama esencial del diseño gráfico, se encarga de la disposición visual y estructural de diversos tipos de publicaciones, tales como libros, revistas, periódicos y otros materiales impresos. Aunque las revistas, periódicos y libros son los ejemplos más comunes de diseño editorial, esta disciplina abarca una amplia gama de medios de comunicación. Además, otros tipos de publicaciones como los catálogos de productos y los informes anuales de las empresas, dependen en gran medida de un diseño editorial efectivo para alcanzar y cautivar a su audiencia objetivo de manera exitosa. En síntesis, el diseño editorial es fundamental para cualquier publicación que busque comunicar una idea o narrar una historia a través de la organización y representación de palabras y elementos gráficos (Eugaras, 2018).

1.1.6. El diseño en un cuento ilustrado

De acuerdo con Méndez (2023), La ilustración editorial no solo consiste en la creación de imágenes para acompañar un texto, sino que también implica la interpretación y representación visual del contenido del texto. A través de estas ilustraciones, se busca captar la esencia y el

mensaje del texto de manera efectiva, facilitando así la comprensión y la conexión emocional con el lector.

En el caso del diseño de un cuento ilustrado, se deben considerar múltiples aspectos para lograr un producto final cohesivo y atractivo. Esto incluye la definición detallada del público objetivo, teniendo en cuenta sus intereses y edad para adaptar el contenido y el estilo de las ilustraciones. Además, se debe decidir el estilo gráfico que mejor se adapte al tema y tono del cuento, así como la estructura de las páginas para garantizar una narrativa visual fluida y coherente (Méndez, 2023).

Según el autor, la selección de las imágenes es otro aspecto crucial, ya que estas deben complementar y enriquecer la historia narrada en el texto. La elección de la tipografía, el uso del color y los acabados finales del producto también influyen significativamente en la experiencia de lectura y en la percepción del lector sobre la obra.

1.1.7. La importancia de la maquetación editorial en el diseño

Según Ridge, (2023) el diseño editorial implica la fusión de la creatividad y la planificación con el fin de comunicar información de forma atractiva y eficaz. Se trata de la habilidad de estructurar y mostrar contenido de manera visualmente llamativa, con el objetivo de facilitar la comprensión y el disfrute por parte del lector.

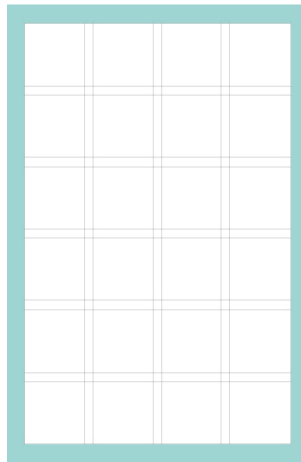
La maquetación se ocupa de organizar los elementos en una página sin interferir con su diseño. Una maquetación profesional no solo busca una disposición visualmente atractiva, sino que lo hace de manera deliberada y con un criterio específico. La maquetación influye en aspectos cruciales para el lector, como la comodidad de lectura (Arconada, 2018).

1.1.8. Margen

De acuerdo con Müller (2012) “Los márgenes se refieren a los espacios vacíos que existen entre los bordes del formato y el contenido. Por lo tanto, el tamaño de los márgenes determina la forma general del contenido típicamente un rectángulo.”

Figura 1

Margen



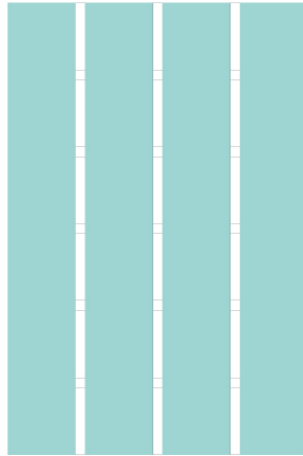
Fuente: Elaboración propia (2024)

1.1.9. Columnas

Las columnas representan las secciones verticales de una retícula, cuyo número puede variar desde 1 hasta 16 columnas, dependiendo del tipo de publicación. En términos prácticos, el número de columnas en la retícula determina la flexibilidad del diseño, influyendo directamente en la disposición y organización del contenido. Este aspecto adquiere especial relevancia en el diseño de páginas web y en publicaciones editoriales como periódicos y revistas, donde la estructura visual juega un papel crucial en la experiencia del usuario (Müller, 2012).

Figura 2

Columnas



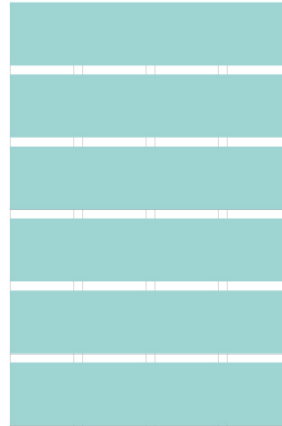
Fuente: Elaboración propia (2024)

1.1.10. Filas

Las filas son elementos igualmente importantes en el diseño gráfico, representando las divisiones horizontales de una retícula. Su función principal radica en dividir el contenido de manera horizontal, lo que contribuye a una organización más clara y estructurada de la información. Este aspecto es fundamental tanto en el diseño de páginas web como en publicaciones editoriales como periódicos y revistas. La disposición adecuada de filas y columnas en la retícula es crucial para garantizar una presentación visual coherente y atractiva del contenido (Müller, 2012).

Figura 3

Filas



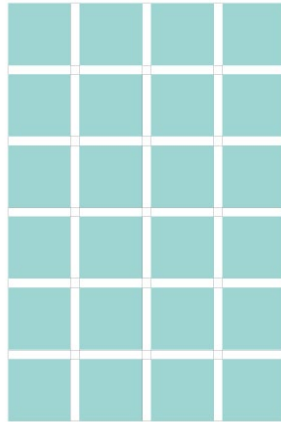
Fuente: Elaboración propia (2024)

1.1.11. Módulos

Los módulos son los elementos fundamentales de una retícula, constituyendo los espacios resultantes de la intersección entre las líneas de flujo y las verticales. Estos elementos son cruciales en el diseño gráfico, ya que proporcionan una estructura básica para organizar y distribuir el contenido de manera coherente y estética. Los conjuntos verticales de módulos forman columnas, mientras que los conjuntos horizontales definen las filas. Esta disposición modular permite una flexibilidad en la presentación del contenido, adaptándose a las necesidades específicas de cada proyecto gráfico (Müller, 2012).

Figura 4

Módulos

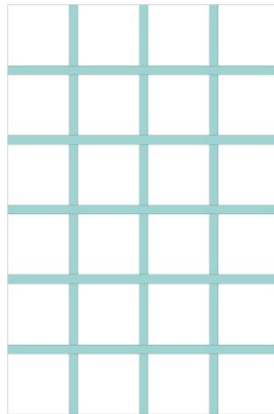


Fuente: Elaboración Propia

1.1.12. Medianil

Los medianiles juegan un papel fundamental en la organización de las columnas y las filas dentro de una retícula. Se podría comparar su función con la de las calles y avenidas en una ciudad, ya que separan y delimitan los espacios entre las columnas y filas. Cuando los medianiles son más estrechos, se genera una mayor tensión visual en la composición, similar al efecto que se experimenta en una ciudad con calles estrechas. Por el contrario, los medianiles más anchos crean una sensación de mayor amplitud y relajación en la composición, ya que los elementos tienen más espacio para respirar y menos tensión entre ellos. Esta comprensión de los medianiles es esencial para lograr una disposición equilibrada y armoniosa del contenido visual (Müller, 2012).

Figura 5 Medianil



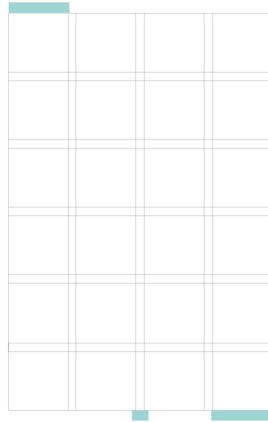
Fuente: Elaboración Propia (2024)

1.1.13. Marcadores

Los marcadores desempeñan un papel esencial en la organización y estructura del contenido en documentos como libros y revistas. Estas áreas designadas sirven para colocar información secundaria que se repetirá en diferentes páginas, proporcionando una referencia visual coherente y facilitando la navegación del lector. Entre los elementos comúnmente ubicados en los marcadores se encuentran los títulos de los capítulos, la numeración de páginas, los encabezados y los pies de página. Esta práctica es fundamental para garantizar la consistencia y la accesibilidad del contenido a lo largo del documento (Müller, 2012).

Figura 6

Marcadores



Fuente: Elaboración propia (2024)

1.1.14. El color

El color es un elemento vital que da vida y energía a nuestro mundo visual. Representa la manifestación de ideas originales, nacidas de la interacción entre la luz y la sombra, que en su estado inicial carecen de color. Así como la llama engendra la luz, esta última da origen a los diversos colores que percibimos. De hecho, los colores derivan directamente de la luz, siendo esta última su madre primordial. La luz, como fenómeno fundamental en nuestro mundo, revela a través de los colores la esencia vibrante y dinámica de nuestro entorno, permitiéndonos experimentar la riqueza y la diversidad de la vida (Itten, 1975).

1.1.15. La importancia de la armonía de los colores en el diseño gráfico

Hablar sobre la armonía de los colores implica examinar la interacción simultánea de dos o más colores. Las experiencias y pruebas subjetivas de concordancia de colores demuestran que personas diferentes pueden tener opiniones divergentes de lo que constituye armonía o su ausencia (Itten, 1975).

De acuerdo con Itten (1975), el diseño gráfico, la armonía cromática es fundamental, para lograr que un producto tenga relevancia y resulte visualmente atractivo, es necesario que su coloración sea atrayente, y que sus colores logren en conjunto una composición equilibrada que no resulte ni sobresaturada ni monótona para el ojo humano.

1.1.16. La Tipografía

En el mundo del diseño gráfico los tipos de tipografías utilizados puede impactar directamente la manera en la que una persona percibe lo que se quiere transmitir, si se trata de un mensaje, o de lo que se quiere vender, como un producto (Rockcontent, 2019). La elección tipográfica desempeña un papel fundamental en la comunicación, ya que permite una transmisión clara del mensaje. Cada tipo de letra conlleva su propia personalidad y se adecua al mensaje y al medio en el que se pretende realizar.

1.1.17. La tipografía como medio de comunicación en el diseño editorial

La tipografía es el elemento esencial de una página editorial, pues actúa como una unidad mínima que posee diversas dimensiones. Funciona como un átomo visual que construye estructuras reticulares y define la estética a través de la forma de sus trazos. Al observar una fuente tipográfica, podemos apreciar sus características individuales, como sus proporciones, contraformas, remates y su gama de variables, entre otros aspectos sensibles (Catopodis, 2012)

Además, la tipografía establece un diálogo con los demás elementos de la página, interactuando con fotografías, ilustraciones, blancos y márgenes. Los espacios en blanco juegan un papel fundamental en el diseño editorial, ya que están estrechamente relacionados con los aspectos funcionales, donde el lector se convierte en el protagonista (Catopodis, 2012). Estos

espacios no solo permiten una mejor legibilidad del contenido, sino que también proporcionan un equilibrio visual y facilitan la organización jerárquica de la información en la página, guiando la mirada del lector de manera efectiva.

1.1.18. La ilustración

Según Akimova (2020), La ilustración constituye una representación visual creada por un artista mediante diversas técnicas como el dibujo, pintura, collage, grabado, fotografía u otras formas, Su propósito es elucidar y explicar conceptos, siendo importante destacar que no necesariamente debe tratarse de un dibujo; por ejemplo, una fotografía en una enciclopedia también se considera una ilustración, ya que contribuye a la comprensión de la información escrita. Esta forma de arte se utiliza para complementar o explicar un texto en diversos medios, como libros, revistas, publicidad y otros medios visuales. Tanto puede ser realizada de forma tradicional, a mano, como digitalmente, adaptándose a las necesidades y exigencias del medio en el que se va a emplear.

1.1.19. La ilustración narrativa

La ilustración se puede expresar en miles de formas en las que permita la imaginación, pero a pesar de esto existen ciertos tipos de ilustraciones, que, aunque no obliguen al artista a un solo estilo, si tienen un objetivo específico, en este caso la ilustración narrativa. En esta situación, el enfoque no reside en la estética del trabajo, sino en la manera de estructurar las diversas ilustraciones. En el ámbito narrativo, todas las imágenes deben ajustarse a un guion preestablecido para respaldar con ilustraciones un texto específico. La destreza del diseñador debe ser lo bastante

transparente para no afectar de manera adversa la secuencia narrativa y, al mismo tiempo, enriquecer la historia (Arteneo, 2015).

1.1.20. El collage art como técnica para desarrollar una mejor visibilidad

El collage art es una técnica artística que consiste en mezclar distintos elementos como papeles, periódicos, recortes e ilustraciones. Basado en las palabras de Blandino (2023), el origen de esta técnica no está muy claro, pero la persona que más lo dio a conocer fue Pablo Picasso y Georges Braque.

“En 1912 ambos artistas comenzaron a incorporar papeles de tapicería, fragmentos de manteles y envoltorios en sus obras. Desde entonces, esta técnica ha evolucionado a través de varios movimientos artísticos, que incluyen el cubismo, el futurismo, el surrealismo, el constructivismo y el dadaísmo...” (Blandino, 2023).

El collage art es una técnica que puede lograr distintos objetivos, tanto en el sentido de desarrollar mejor visibilidad, como en el sentido de captar la atención del público, como de mejorar la percepción visual del artista.

1.2. METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN

Para abordar la investigación sobre las preferencias de los jóvenes estudiantes respecto a las leyendas urbanas, se empleará una metodología mixta que integre enfoques cuantitativos y cualitativos. Esta estrategia permitirá una comprensión más holística y detallada del fenómeno estudiado al aprovechar las fortalezas de ambos métodos.

En primer lugar, se llevarán a cabo encuestas dirigidas a la población estudiantil. Estas encuestas, diseñadas con un enfoque cuantitativo, recopilarán datos sobre las preferencias, conocimientos y percepciones de los jóvenes en relación con las leyendas urbanas. Se utilizarán preguntas cerradas para obtener datos cuantitativos fácilmente analizables.

Además, se realizarán entrevistas semiestructuradas con informantes clave, como expertos en folklore local o profesionales relacionados con la educación y la cultura. Estas entrevistas, parte del enfoque cualitativo, permitirán explorar en profundidad las opiniones, experiencias y conocimientos específicos de los informantes clave sobre las leyendas urbanas. Se emplearán preguntas abiertas para fomentar la expresión libre y detallada de sus puntos de vista.

Este enfoque mixto, según la perspectiva de Castro (2021), proporcionará una visión más completa y enriquecedora del tema estudiado, al combinar la rigurosidad y generalización de los datos cuantitativos con la profundidad y contextualización de los datos cualitativos.

1.2.1. Investigación bibliográfica

La investigación bibliográfica ofrece diversas utilidades, como respaldar el proyecto de investigación en cuestión, emprende investigaciones realizadas, accede a experimentos previamente llevados a cabo para su repetición en caso de ser necesario, retoma

investigaciones interrumpidas, busca información relevante y sugerente para construir el marco teórico, entre otras finalidades (Rodríguez, 2013)

Durante el transcurso de la investigación, se realizó un estudio bibliográfico exhaustivo para obtener una amplia gama de información sobre las leyendas, abarcando sus características, moralejas, variantes y otros aspectos relevantes, con el propósito de comprenderlas completamente y transmitir las de manera precisa a nuestro público objetivo. La selección de diversas fuentes bibliográficas nos brindó una visión completa y enriquecedora de las narrativas locales.

Dentro de las fuentes consultadas para recopilar estas leyendas, se destaca el libro titulado “El libro de Cuenca”, el cual presenta cuatro leyendas representativas de la región. Cada una de estas leyendas cuenta con su propia versión de la historia y al final se seleccionaron tres de las leyendas como: “El Perro Encadenado”, “Los Gagones”, y “El Cura sin cabeza” para la redacción de las historias que son parte del libro. El resto de leyendas citadas fueron consultadas por medio de artículos webs, videos y narraciones orales. Todas estas fuentes fueron contrastadas en sus versiones, con el fin de realizar una redacción fiel a la esencia de la historia original.

1.2.2. Diseño de investigación transversal

Para llevar a cabo esta investigación, se optará por un diseño transversal, que es un tipo de investigación observacional centrada en el análisis de datos de diferentes variables sobre una muestra poblacional, recopilados en un período de tiempo específico. Este enfoque implica la recolección de datos en un solo punto en el tiempo para analizar la relación entre las variables de interés, sin realizar modificaciones ni manipulaciones en el entorno natural de los participantes (Ayala, 2021).

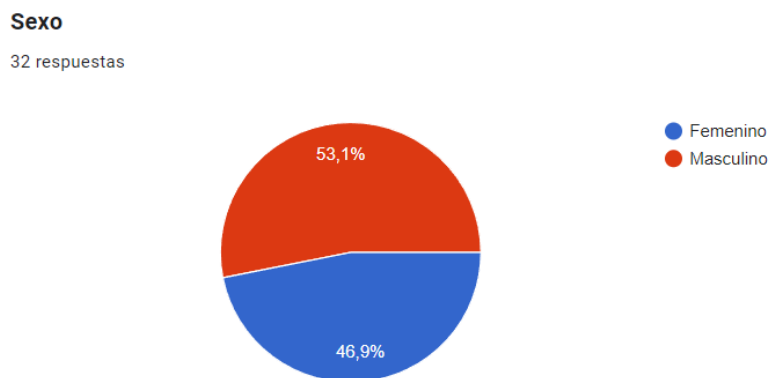
La investigación transversal se caracteriza por su enfoque en la recolección de datos, que se emplea para evaluar un fenómeno en un momento particular, para medir la prevalencia, se hacen uso de estadísticas, gráficos y diagramas para representar los resultados (Ayala, 2021).

Para llevar a cabo estos estudios, se realizaron encuestas a jóvenes de entre 14 a 18 años de edad de diferentes instituciones educativas, con el fin de tener un mayor rango de variantes. Una vez que se obtuvo los datos finales acerca de las características y variantes de las encuestas, se realizó un análisis de datos, los cuales nos ayudaron a identificar el nivel de conocimiento e interés de los jóvenes acerca de las Leyendas urbanas cuencanas, teniendo como resultado:

Selección de sexo:

Figura 7

Genero de los encuestados



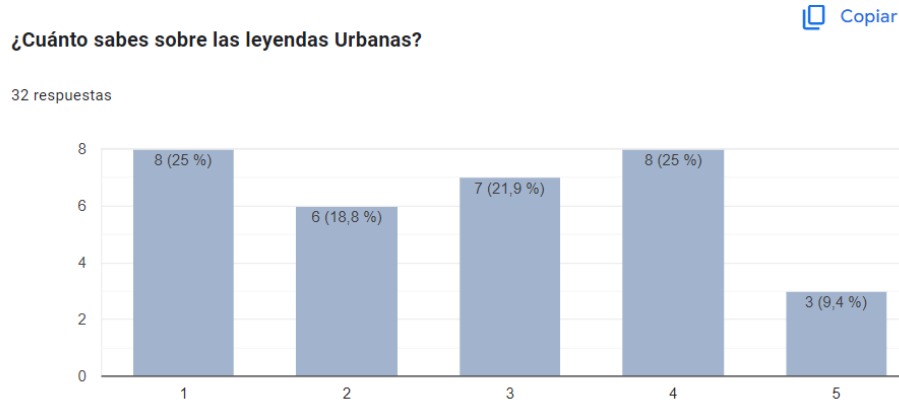
Fuente: Elaboración propia (2024)

Con base en la muestra de 32 jóvenes encuestados, se observa que 53,1% (17) corresponden al género masculino y el 46,9% (15) se identifican como mujeres, demostrando una variedad de género.

Resultados de la pregunta sobre sus conocimientos sobre las leyendas urbanas:

Figura 8

Conocimiento de Leyendas Urbanas



Fuente: Elaboración propia (2024)

Con base a la muestra de 32 jóvenes encuestados, se evidencia que el conocimiento general de los jóvenes se centra principalmente en un rango de resultados entre 1, con el 25%, y 4, con una similitud de 25%. Lo que nos sugiere que los jóvenes, poseen una comprensión promedio sobre las leyendas urbanas, sin llegar a alcanzar el nivel más elevado.

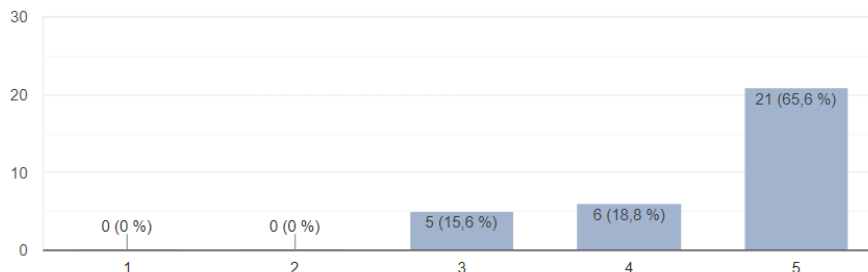
Figura 9

Resultados sobre el interés en las leyendas urbanas populares de Cuenca

¿Te interesaría conocer sobre las leyendas urbanas populares de Cuenca?

Copiar

32 respuestas



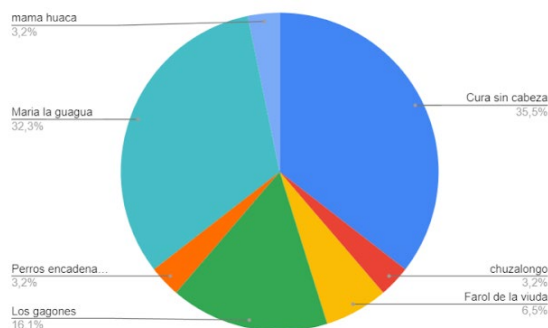
Fuente: Elaboración propia (2024)

Con base a la muestra de 32 jóvenes encuestados, se puede observar una respuesta positiva ante la idea de adquirir más conocimientos sobre las leyendas populares cuencanas. El 65,6% de los participantes eligieron la opción 5, mientras que un 18,8% optaron por la opción 4 y 15,6% seleccionaron la opción 3. Reflejando un claro interés por parte de los jóvenes por profundizar en este tema.

Resultados de la mención de una leyenda cuencana:

Figura 10

Mención historia

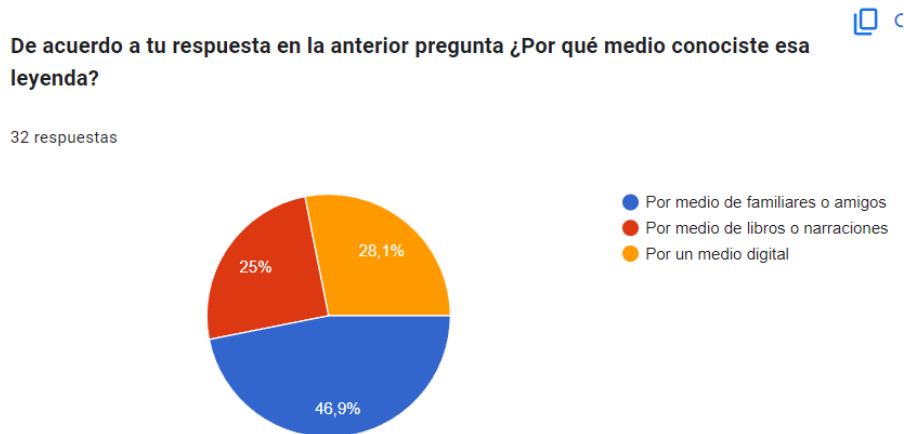


Fuente: Elaboración propia (2024)

En los resultados obtenidos, se destaca que en las leyendas más conocidas entre los estudiantes encuestados son “El cura sin cabeza” y “María la guagua”, mientras que “Los Gagones” se encuentran en un punto medio de familiaridad. En contraste, leyendas como “Los perros encadenados”, “El Chuzalongo”, “La Mamahuaca” y el “Farol de la viuda” son menos conocidas.

Figura 11

¿Por qué medio conociste esa leyenda?



Fuente: Elaboración propia (2024)

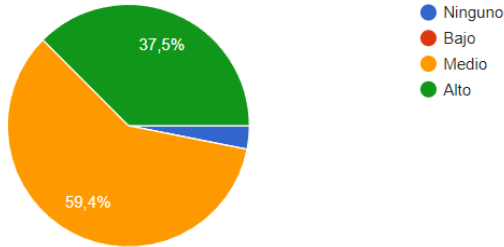
En los resultados obtenidos se evidenció que el 26,1% conoce esta leyenda por un medio digital, el 25% la conoció por medio de libros o narraciones y el 46,9% los conoció por medio de familiares o amigos.

Figura 12

Impacto de las leyendas

¿Qué impacto crees que tienen las leyendas urbanas en la cultura y la identidad de Cuenca?

32 respuestas



Fuente: Elaboración propia (2024)

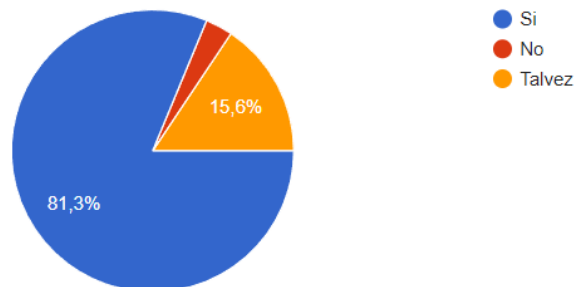
Basándose en los resultados obtenidos, se pudo evidenciar que 59,4% de los participantes sostiene que las leyendas tienen un impacto medio en la identidad de Cuenca, el 37,5% opina que el impacto es alto y el 3,1% cree que no tiene ningún impacto. Demostrando que la mayoría percibe que las leyendas influyen de manera significativa en la cultura cuencana, pero sin llegar a ser un impacto extremadamente alto.

Figura 13

Transmisión de leyendas como tradición de un lugar

¿Consideras que las leyendas urbanas son una forma efectiva de transmitir la historia y la tradición de un lugar?

32 respuestas

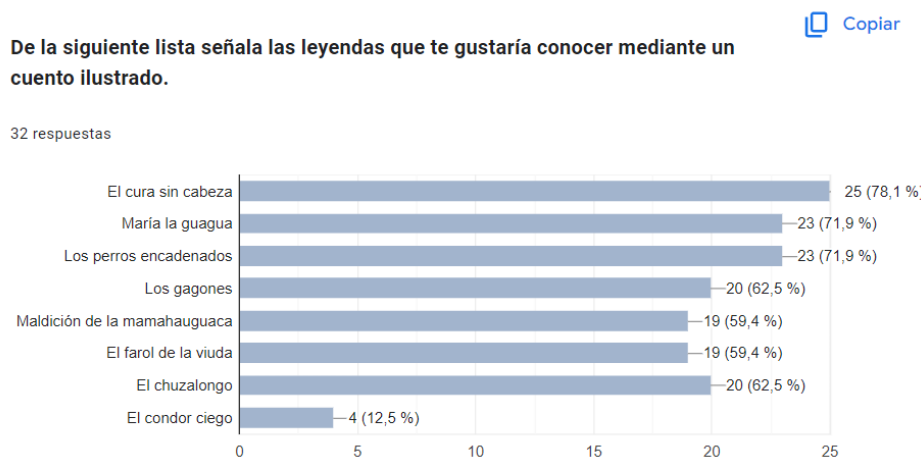


Fuente: Elaboración propia (2024)

A base de los resultados, se conoce que el 81,3% de los encuestados considera que las leyendas son una forma efectiva de transmitir la tradición de un lugar. Mientras tanto, un 15,6 % respondió con un tal vez y el 3,1% cree que no son una forma efectiva. Estos datos sugieren un respaldo mayoritario hacia la eficacia de las leyendas como medio de transmisión de la tradición local.

Figura 14

Resultados de la selección de las diferentes leyendas

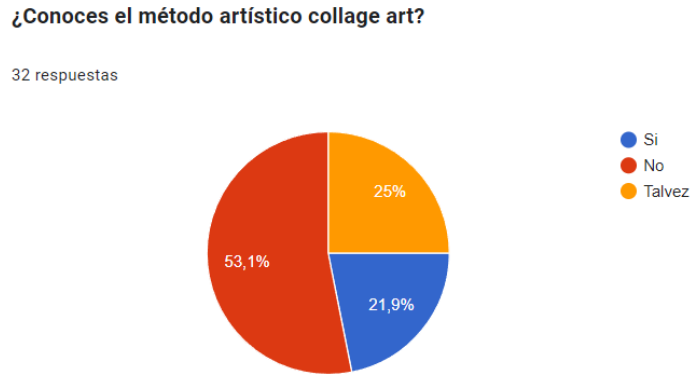


Fuente: Elaboración propia (2024)

En la siguiente tabla se evidencia una marcada aceptación hacia la lista de leyendas populares de Cuenca. “El cura sin cabeza” destaca como la más votada, obteniendo un resultado del 78,1%, mientras que “Los gagones” y “La medición de mamahuaca” se posiciona como las menos votadas con un 59,5 %. Sin embargo, todas las leyendas, por igual, gozaron de una buena aceptación en general.

Figura 15

Resultados de pregunta sobre el conocimiento de collage art

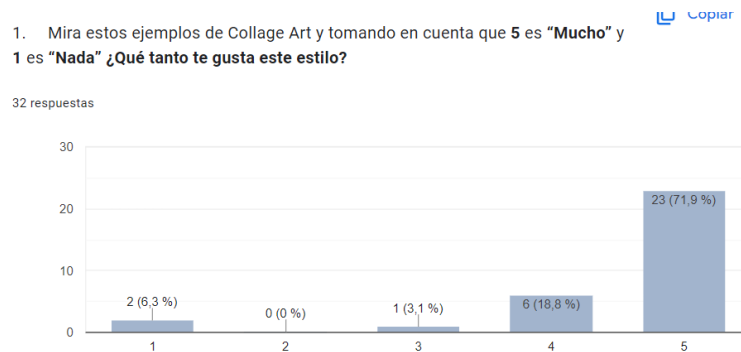


Fuente: Elaboración propia (2024)

Con base en la muestra, se puede evidenciar que el 53,1% no conocen el método artístico collage art, el 25% expresan tener un posible conocimiento sobre este, mientras que el 21,9% afirma conocer dicho método artístico.

Figura 16

Resultados sobre su gusto por el collage art



Fuente: Elaboración propia (2024)

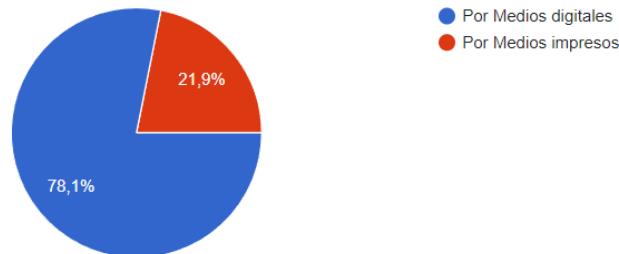
En los resultados obtenidos, se ha podido observar que los jóvenes muestran un notable interés y atracción en el método artístico collage art, evidenciándose con un 71,9% a la opción 5, un 18,8% a la opción número 4, un 3,1% en la opción número 3 y un 6,3% en la opción número 1. Indicando con estos datos una inclinación mayormente positiva hacia el gusto por este estilo.

Figura 17

Resultados sobre la pregunta a la publicación de este cuento

¿Por qué medio te gustaría ver publicado este cuento?

32 respuestas



Fuente: Elaboración propia (2024)

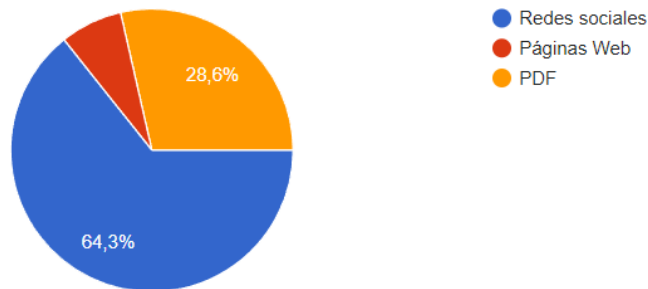
Basándonos en el gráfico podemos observar que el 78,1% le gustaría ver publicado este cuento por un medio digital, mientras que el otro 21,9% prefiere en un medio impreso.

Figura 18

Resultados sobre la pregunta en qué plataforma le gustaría verlo

Si tu respuesta fue "Medios digitales" ¿En qué plataforma te gustaría verlo?

28 respuestas



Fuente: Elaboración propia (2024)

Observando los resultados del gráfico, sabemos que el 64,3% de los jóvenes prefiere encontrar estas historias en redes sociales, el 28,6% opta por la modalidad de PDF y el 7,1% de los encuestados prefiere encontrarla a través de páginas web.

1.2.3. Entrevista semiestructurada

“La entrevista semi-estructura recopila datos de los entrevistados por medio de un conjunto de preguntas abiertas. Para alcanzar la saturación de datos, es decir, para recolectar suficiente información que permita comprender el área de interés...” (Tejero, 2021)

Al momento de elaborar el instrumento que se aplicará al formato de entrevista, se aplicarán 3 etapas; la primera demográfica para conocer a nuestro público objetivo, la segunda para corroborar nuestra problemática y la tercera para identificar posibles soluciones.

Estas entrevistas se llevaron cabo con informantes claves, los cuales se conforman por la curadora del Fondo Nacional de Geografía y el responsable administrativo de la biblioteca del museo Pumapungo, a los cuales se los visitó con el fin de entrevistarlos y realizar preguntas relevantes que son de uso para la investigación con el fin comprobar los conocimientos previos sobre las leyendas urbanas cuencanas, consideradas como medio de difusión de tradición cultural, para fomentar el interés de los jóvenes por las costumbres de su ciudad.

Contraposición de Criterios

<i>Preguntas</i>	Curadora del Fondo Nacional de Geografía	Responsable Administrativo de la biblioteca del Museo Pumapungo
<i>¿Considera a las leyendas urbanas como parte fundamental de las tradiciones de la ciudad de Cuenca? ¿Por qué?</i>	Por supuesto, ya que estas historias, establecidas en la memoria colectiva, ofrecen una conexión única con las herencias genéticas y culturales de la ciudad, resistiendo el paso del tiempo ante un mundo dinámico y cambiante.	Claro que sí, ya que estas leyendas urbanas se transmiten de generación en generación a través de la tradición oral, las cuales no solo cuentan historias pasadas, sino que también transmiten enseñanzas morales que contribuyen a la riqueza cultural de la ciudad.
<i>¿Qué leyendas urbanas cuencanas conoce?</i>	La viuda del Farol, El cura sin cabeza, Los Ilashacos, entre muchas otras nuevas leyendas que se van creando de acuerdo a la realidad de las creencias de la gente.	La Mariangula, El cura sin cabeza, Los Gagones, El Chuzalongo, entre otros, además que muchos de estos personajes se adaptan según en el sitio en que está, o los hechos y circunstancias a los que vive.
<i>¿Cree que se puede promover el conocimiento de las leyendas urbanas en jóvenes? ¿Por qué?</i>	Sí, porque los jóvenes representan la memoria de nuestro presente y futuro, y es esencial que conozcan la base de la realidad en la que se vivió durante el tiempo en que surgieron esas leyendas, y	Claro que se puede promover el conocimiento en los jóvenes, dado que cualquier persona disfruta de una buena historia, lo cual permite la promoción de este tipo de leyendas, además, con las nuevas tecnologías se puede dar a

	así obtener una comprensión más profunda de la cultura.	conocer estas historias mucho más rápido que antes.
<i>¿Cuáles son los elementos claves que destacan a las leyendas urbanas de Cuenca sobre otras?</i>	Cada cultura es única, porque ninguna leyenda es más relevante que otra, cada una responde ante una necesidad cultural.	La forma en la que se cuenta la leyenda de cada lugar es lo que lo hace único, lo que destaca a las leyendas urbanas cuencanas, sobre otras es en la singularidad con la que son contadas y que han sido disfrutadas a lo largo de los años.
<i>Conclusiones</i>	Ambos entrevistados subrayan la vital importancia de las leyendas cuencanas para la identidad cultural, resaltando su conexión única y contribución a la riqueza moral y cultural. Ambos abogan por promoverlas entre los jóvenes, reconociendo su adaptabilidad. Destacando la perdurabilidad y relevancia de estas leyendas.	

Tabla 1 Contraposición de Criterio

1.2.4. Encuesta

La intención de la encuesta no es describir de manera particular a los individuos que forman parte de la muestra, sino obtener un perfil estadístico de la población, lo que permitirá analizar tendencias y patrones de comportamiento en relación con las leyendas urbanas de Cuenca (Lastra, 2000).

Para llevar a cabo esta investigación de manera precisa y exhaustiva, se emplearon instrumentos específicos. Las encuestas se utilizaron para evaluar los intereses de los jóvenes en cuanto a las leyendas urbanas de Cuenca, así como para comprobar su gusto por el estilo aplicado en la ilustración y maquetación en el desarrollo de la revista.

Dichas encuestas fueron aplicadas a estudiantes de 14 a 18 años por medios digitales, conteniendo preguntas específicas acerca de sus gustos y conocimientos sobre las leyendas urbanas de Cuenca y de cómo quisieran verlas plasmadas en el cuento. Además, se diseñaron

estratégicamente para capturar datos relevantes que permitieran entender mejor las preferencias y percepciones de los encuestados sobre este tema tan arraigado en la cultura local.

1.2.5. Muestreo no probabilístico por conveniencia

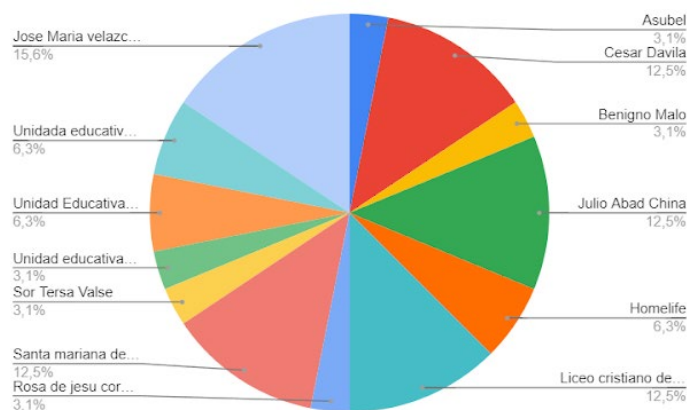
Es una técnica comúnmente utilizada que implica seleccionar una muestra de la población simplemente porque es accesible. Es decir, los individuos empleados en la investigación se eligen porque están fácilmente disponibles y se sabe que pertenecen a la población de interés, no porque hayan sido seleccionados mediante un criterio estadístico. (Ochoa, 2015).

El muestreo no probabilístico, por conveniencia, se determinó en diversas instituciones educativas, en donde se incluyó a jóvenes de edades comprendidas entre 14 y 18 años, pertenecientes a 13 instituciones educativas, en las que se tomó en cuenta cada respuesta de este grupo específico.

En este grupo, se logró reunir a jóvenes de diversas instituciones educativas, siendo notable la participación predominante de estudiantes de la institución José María Velázquez. Un total de 6 estudiantes de esta institución respaldaron la realización de encuestas para el proyecto.

Figura 19

Instituciones



Fuente: Elaboración propia (2024)

1.3. Brief editorial realizado al museo Pumapungo

Tabla 2 Brief a la empresa

1.3.1. Brief editorial del Cuento

Nombre de la empresa	Museo Pumapungo
Información general de la empresa	
Correo Electrónico	Mtello.mpumapungo@culturaypatrimonio.gob.ec
Persona de contacto	Mgtr. Monserrath Tello
Dirección	Calle Larga 182, Cuenca.
Teléfono	(07) 283-1521
Horario de atención	Martes a viernes de 8 a.m. – 5 p.m. Sábado y Domingo de 10 a.m. – 4 p.m.
Año de inauguración	1980

Tabla 3 Brief del producto

Producto	
Título del cuento	En la obscuridad: Leyendas urbanas de Cuenca
Concepto	Esta revista tiene la iniciativa de incentivar a los jóvenes estudiantes a conocer y practicar las leyendas urbanas cuencanas, como parte de la tradición cultural de la ciudad. Donde se realiza un recorrido a todas aquellas famosas leyendas que rodean a la ciudad de Cuenca, acompañadas de ilustraciones que abrirán paso a la interpretación de los protagonistas de estas historias a través de un estilo fantástico y oscuro.
Temática	Incentivación sobre conocer las Leyendas Urbanas
Diseño Editorial	
Público Objetivo	Jóvenes estudiantes
Tipo de retícula	Retícula de columnas
Número de páginas	40

1.4. Homólogos

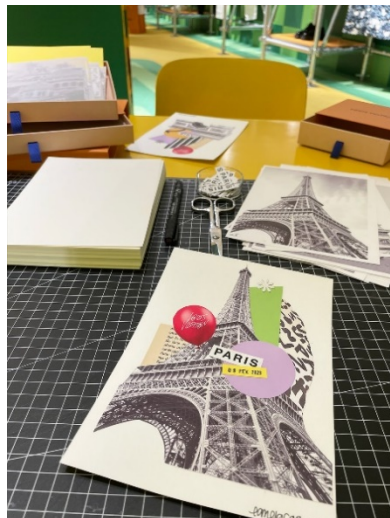
“La mente de un artista del collage es un enigma fascinante. Encuentra inspiración en su entorno, recopilando imágenes, texturas y colores. Utilizando estos fragmentos, construyen historias, evocan emociones y desafían nuestra percepción” (Bermúdez, 2018)

Existe una variedad de proyectos que hacen uso del collage art, un gran ejemplo es la artista ecuatoriana Pamela Carbonell, la cual ha basado su carrera en la creación de proyectos con esta técnica, logrando así colaborar con grandes marcas como Louis Vuitton, Fusalp, Dott, entre otros. Sus trabajos suelen ser manuales o digitales, dependiendo de la propuesta que vaya a realizar, aun así, siempre mantiene el mismo estilo.

Su trabajo para Louis Vuitton es el más preciso para lograr observar su proceso creativo al momento de realizar sus proyectos, así bien, se puede denotar el uso de fotografías en blanco y negro, para luego, contrastarlas con recortes de colores vivos e intentos, lo cual lo hace más llamativo a la vista, pero sin robar protagonismo a la fotografía principal, todo lo anteriormente dicho se realiza a mano con recortes precisos, para luego escanearlos y tener su producto final.

Figura 20

Collage art Luis Vuitton



Fuente: *(Carbonell, 2023)*

Son pocos los artistas o escritores que se aventuran a aplicar esta técnica en sus ilustraciones, son embargo, la autora Sara Morante exploró esto con su libro “La vida de las paredes” donde fusiona su narrativa con imágenes compuestas por texturas, ilustraciones y fotografías (Carbonell, 2023).

Sara Morante una ilustradora española, quien se dedica a la creación de retratos con un matiz surrealista, fusionándose con un realismo casi cotidiano mediante un diálogo impactante

entre el texto y la imagen. Desarrolla escenas altamente visuales y ligeramente oníricas que se conectan para tejer una narrativa conjunta: fotografías o pinturas que dialogan durante la noche, deslizándose de un marco a otro; gárgolas malévolas que cobran vida; una joven demacrada desplumando un jilguero para consumir hasta los huesos; una mujer que envuelve a su feto entre olores desagradables y paños de cocina, entre otros (Morante, 2015).

La autora posee un estilo particular, el cual, al ser mezclado con las texturas lúgubres le da un aspecto de terror a cada ilustración creada. Utilizando el semi-realismo en su obra y una cromática apagada pero llamativa, logra que los personajes tengan un aspecto perturbador a primera vista (Morante, 2015).

Figura 21

La vida de las paredes



Fuente: (Morante, 2015)

La amplitud de posibilidades que ofrece el collage art se refleja en los diferentes contextos, desde historias de terror como libros infantiles. La autora Susana Gómez Redondo, es un claro

ejemplo de ello, ya que, logró emplear este método con un libro infantil llamado “Helio con hache”. En esta obra, aborda de manera sutil la adaptación de una niña al tener una hermana. Su obra está llena de colores vivos, ya que al ser un cuento para niños necesita llamar la atención, así lográndolo también con el uso de texturas de cartón, cuerda y papel, el cual le da un aspecto agradable y atrayente (Gómez S. , 2015).

Figura 22 Helio con Hache



Fuente: (Gómez S. , 2015)

CAPÍTULO II METODOLOGIA DE DISEÑO

2.1. Metodología de diseño por Bruno Munari

El artista y diseñador italiano Bruno Munari en su libro “¿Cómo nacen los objetos?”, presenta su método de investigación para la resolución de problemas, el cual se basa en una metodología de investigación proyectual. El discurso del autor también tiene una dimensión ética, donde el diseño debe enfocarse en cómo resolver problemas a través de pasos lógicos, y sólo aquellos pasos necesarios para la solución del problema son considerados válidos, descartando todo lo que sobra. Este enfoque marca una distancia significativa con la inspiración espontánea y

romántica del “artista”, que a menudo se asocia con la capacidad de fusionar elementos creativos para crear obras estoicamente bellas y funcionales. El método proyectual de Bruno representa una secuencia lógica de análisis y trabajo, encarnando la práctica del oficio con toda su seriedad y rigurosidad (Lanuza, 2017).

Dicha metodología consiste en seguir una serie de pasos para facilitar el proceso, los cuales se dividen en: definición del problema, se analiza el problema y se buscan problemas secundarios en caso de que estos existan; componentes del problema, se hace búsqueda de los elementos y referentes del problema y todo lo que esto agrupa; recopilación de datos, con distintos métodos se busca recopilar la mayor cantidad de información para evitar cometer errores en la elaboración del proyecto; análisis de datos, se examinan los datos para conocer los antiguos errores y las nuevas soluciones que se puedan presentar, centrándose en lo funcional y no en lo estético; creatividad, se hace uso de la creatividad del diseñador para dar una solución al problema; materiales y tecnología, se analiza los materiales que se utilizarán al momento de realizar el proyecto; experimentación, se hace uso de dichos materiales mediante las técnicas adecuadas para lograr el objetivo planteado; modelos, después de la experimentación se llegan a generar modelos más específicos a lo que se busca; verificación, los modelos realizados deben comprobar su validez por medio de una verificación; bocetos, con los datos necesarios ya recopilados se boceta el prototipo de lo que se quiere alcanzar; solución final, después de las respectivas correcciones se dará la finalización del proyecto, así haciendo uso de los pasos sugeridos por Bruno Munari.

Fase 1.-Definición del problema

El problema principal identificado radica en el creciente desinterés hacia las leyendas urbanas de Cuenca, las cuales han experimentado una notable pérdida de relevancia a lo largo del tiempo. Esta situación conlleva un problema secundario significativo: la escasa difusión y

recopilación de estas leyendas, lo que dificulta su acceso y consulta en un único medio centralizado.

Fase 2.-Componentes del problema

El problema identificado se compone de varios elementos interrelacionados. En primer lugar, la falta de interés de los jóvenes en la lectura se atribuye a la prevalencia de estímulos visuales en la sociedad contemporánea. La presencia abrumadora de medios como la televisión, internet y las redes sociales ha generado una preferencia por experiencias visuales sobre las lecturas puramente textuales. Como consecuencia, la lectura que carece de imágenes o una tipografía atractiva no logra captar ni retener la atención de este público, que está especialmente influenciado por la oferta de medios visuales y tecnológicos. Esta necesidad de contenido visualmente atractivo plantea un obstáculo para la difusión efectiva de obras que carecen de estos elementos visuales.

Fase 3.-Recopilación de datos

Para obtener datos esenciales y garantizar la calidad del proyecto, se implementan dos métodos de recolección de información: encuestas y entrevistas. Las encuestas se administran a adolescentes de 14 a 18 años, quienes aportan datos valiosos para la creatividad del proyecto. En contraste, las entrevistas se llevan a cabo con informantes clave, con el fin de profundizar en los detalles de las leyendas urbanas y enriquecer el contenido del proyecto con información específica y relevante.

Fase 4.-Análisis de datos

Con base en los datos obtenidos de las encuestas realizadas a estudiantes de diversas instituciones educativas, se destaca que el 80% de los encuestados posee un nivel de conocimiento

variable entre bajo y medio acerca de las leyendas urbanas. Sin embargo, solo un 5% revela un conocimiento más profundo sobre estas historias. Además, al indagar sobre su interés en este tema, se encontró que el 90% de los estudiantes manifiesta un significativo interés en descubrir más acerca de las leyendas urbanas populares de Cuenca. Esto sugiere que, aunque la mayoría de los jóvenes no está familiarizada con estas historias, existe un claro deseo de conocer más sobre las leyendas características de la ciudad de Cuenca, lo que respalda la relevancia y la oportunidad de difundir este patrimonio cultural entre la juventud.

Fase 5.- Creatividad

Tras un análisis exhaustivo de los resultados obtenidos en la encuesta, se llega a la conclusión de que para maximizar el impacto visual y atraer la atención del público objetivo, es crucial emplear técnicas innovadoras en la creación de ilustraciones. En este sentido, se decide utilizar el collage art como método principal. Esta elección se fundamenta en la capacidad del collage art para combinar elementos visuales de manera inesperada y creativa, lo que contribuirá a captar el interés del público de manera única y efectiva. Además, el collage art ofrece una versatilidad que permite explorar diversas temáticas y estilos, adaptándose perfectamente a la narrativa de las leyendas urbanas y potenciando su impacto visual.

Fase 6.- Materiales y tecnología

Para llevar a cabo las ilustraciones mediante la técnica de collage art, se requiere una meticulosa selección de materiales y tecnologías especializadas. Esto implica el uso de texturas específicas, pinceles apropiados y una paleta cromática adecuada para cada composición. La integración armónica de estos elementos es esencial para asegurar una cohesión visual óptima. Las texturas añaden profundidad y riqueza visual, mientras que el trazo preciso de los pinceles

contribuye a mantener un equilibrio estético. Asimismo, la selección cuidadosa de la paleta cromática garantiza una diferenciación clara entre cada leyenda, otorgándole una identidad visual única y distintiva.

Fase 7.- Experimentación

En el proceso de creación de las ilustraciones, se lleva a cabo una experimentación meticulosa y detallada con la integración de diversas texturas, con el objetivo de conferirles un aspecto sombrío y sugerente, mientras se simula la apariencia de materiales como papel, cartón u otros elementos similares. La incorporación estratégica y minuciosa de texturas va más allá de resaltar simplemente detalles y profundidades; también busca generar una experiencia táctil vívida y cautivadora a través de la expresión visual.

Fase 8.- Modelos

En la etapa de modelos, tras completar la fase de experimentación, se inicia el proceso de selección meticulosa de las texturas que se aplicarán a los personajes, paisajes y elementos complementarios. Esta selección minuciosa y detallada tiene como objetivo primordial lograr una desaturación cuidadosa de los colores presentes en las ilustraciones, con el fin de conferirles una apariencia visual más sombría y misteriosa, en sintonía con el tono y el ambiente de las leyendas urbanas representadas.

Fase 9.- Verificación

En la etapa de verificación, se lleva a cabo una evaluación exhaustiva para identificar posibles mejoras y perfeccionamientos del proyecto, con el fin de alcanzar una versión óptima del mismo. Se realizan sugerencias detalladas y específicas de ajustes, abordando áreas particulares que requieren atención. El propósito fundamental es asegurar que el proyecto alcance su máximo

potencial y cumpla con los estándares de calidad establecidos, garantizando así su efectividad y éxito final.

Fase 10.-Bocetos

En la fase de bocetos, se lleva a cabo una elaboración detallada y cuidadosa, teniendo en cuenta las modificaciones y sugerencias previamente identificadas en la etapa de verificación. Este proceso garantiza un resultado final de mayor profesionalismo y calidad, ya que se refina y ajusta cada aspecto del proyecto de manera meticulosa. Los bocetos sirven como una representación visual preliminar del producto final, permitiendo visualizar y evaluar su apariencia y funcionalidad antes de proceder con la fase de producción definitiva.

Fase 11.- Solución final

En la etapa de solución final, se aplican las modificaciones sugeridas durante las fases previas para lograr un producto final que cumpla con las especificaciones y estándares establecidos. Esto garantiza que el resultado sea prolijo y satisfaga las expectativas definidas durante el proceso de desarrollo. El producto final refleja el trabajo exhaustivo realizado en cada etapa del proyecto, asegurando su calidad y coherencia con la visión inicial.

CAPÍTULO III PROPUESTA DE DISEÑO

Dentro de la fase de prototipo, se llevaron a cabo diversas prácticas fundamentales de diseño que potenciaron la creación del proyecto. Además de la diagramación y maquetación editorial, se dedicó especial atención al desarrollo de los personajes y la composición del collage art en las

ilustraciones. Estos elementos cruciales no solo contribuyeron al desarrollo del producto final, sino que también aseguraron la cohesión y la calidad visual del proyecto en su totalidad.

En el proceso de desarrollo, se exploraron múltiples técnicas de collage art para encontrar la combinación perfecta que transmitiera el tono adecuado para cada una de las leyendas seleccionadas. Se experimentó con la superposición de texturas y elementos visuales para crear composiciones visualmente impactantes que complementarían la narrativa de cada historia.

En el producto final, se ha establecido el título del cuento como “En la Oscuridad: Leyendas Tradiciones Cuencanas”. Este nombre cuidadosamente seleccionado invita al lector a adentrarse en el misterio que envuelve estas fascinantes leyendas, situadas en la oscuridad de la narrativa. La elección de este título no solo busca captar la atención del público, sino también transmitir la esencia intrigante y tradicional que caracteriza a las leyendas cuencanas. Para el diseño de la portada, se definió un enfoque que refleje la atmósfera misteriosa y evocadora del contenido, utilizando elementos visuales que sugieran el carácter único de estas historias.

3.1. Diagramación

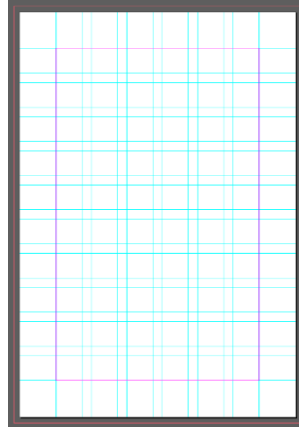
En el proceso de diagramación, se optó por un formato adaptable que se asemejara a un libro tradicional. Al emplear el programa de Adobe InDesign, se establecieron dimensiones de 220 mm de altura y 150 mm de ancho, junto con un margen de 20 mm para asegurar un espaciado adecuado entre el borde del libro y el texto. Además, se incorporó un sangrado de 3 mm para prevenir problemas durante la impresión.

Dentro del diagramado de las páginas, se decidió emplear una retícula modular con 10 filas y 6 columnas, incluyendo un medianil de 5 mm. Esta elección buscó proporcionar un mayor

control entre el texto y las ilustraciones, asegurando una disposición armoniosa que facilite la lectura y la apreciación visual del contenido.

Figura 25

Diagramación



Fuente: Elaboración propia (2024)

En el diseño de estas páginas, se estableció un formato específico para la narración de las leyendas. Se colocó un cuadro de texto en la parte central superior para el título, otro cuadro de texto para la historia de las leyendas en la parte central y la ilustración en el borde, ocupando fragmento de la historia en la parte central con un borde entre imagen y texto, todo esto respetando el margen establecido. Adicionalmente se agregó un marcador en la parte superior por encima del margen para no obstruir los cuadros de textos o imágenes.

Figura 26

Diseño paginas



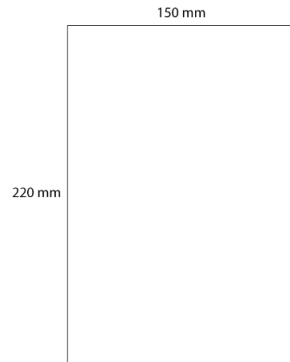
Fuente: Elaboración propia (2024)

3.2. Formato

Para el diseño del cuento, se adoptó en un formato clásico, con el objetivo de proporcionar una experiencia de lectura cómoda y una apreciación visual destacada de las ilustraciones. La portada y contraportada están confeccionadas en pasta dura, abarcando un total de 36 páginas impresas en papel couche con un gramaje de 150 g, preservando con precisión sus respectivos colores.

Figura 27

Formato



Fuente: Elaboración propia (2024)

3.3. Bocetaje

Para iniciar la creación de personajes, es crucial comenzar con el boceto. Este paso inicial implica la elaboración de varios borradores, ya sea en papel o en formato digital, con el fin de explorar diferentes opciones y seleccionar el diseño definitivo. Durante este proceso, se busca identificar los rasgos fundamentales del personaje, como su apariencia física, su personalidad y sus características distintivas. Estos bocetos preliminares sirven como punto de partida para desarrollar el diseño final del personaje, asegurando coherencia y profundidad en su representación.

Figura 28

Bocetaje



Fuente: Elaboración propia (2024)

3.4. Lineart

Al trasladar el boceto del personaje a la etapa de líneas definidas, es esencial seleccionar el rango de puntos para el pincel, que se empleará de manera consistente en todos los dibujos subsiguientes. En este caso, se ha decidido utilizar un rango de 5 a 7 puntos. Esta elección permite obtener un trazo fino, pero no uniforme, ya que la anchura del trazo varía en diferentes partes de la ilustración, añadiendo así un toque más oscuro en áreas específicas. Este enfoque contribuye a crear una representación visual más dinámica y detallada del personaje.

Figura 29

Lineart



Fuente: Elaboración propia (2024)

3.5. Cromática

Cada ilustración hace uso de una cromática distinta dependiendo del contexto de la historia y su posición en esta misma, para lograr una variedad cromática las ilustraciones siguen colores análogos, los cuales ayudan a contrastar con el collage art que se agrega posteriormente.

Figura 30

Cromática



Fuente: Elaboración propia (2024)

3.6. Texturizado

En la etapa final de la ilustración, se incorporan las texturas, lo que contribuye a la integración armoniosa de los elementos en la composición general. Esta adición no solo asegura que las ilustraciones no parezcan descontextualizadas, sino que también aporta una estética más oscura y tétrica, en línea con la atmósfera deseada para el proyecto. Las texturas se seleccionan cuidadosamente para complementar el fondo y mejorar la coherencia visual de la obra en su

conjunto, garantizando así que cada ilustración contribuya de manera significativa a la narrativa general.

Figura 31

Texturizado



Fuente: Elaboración propia (2024)

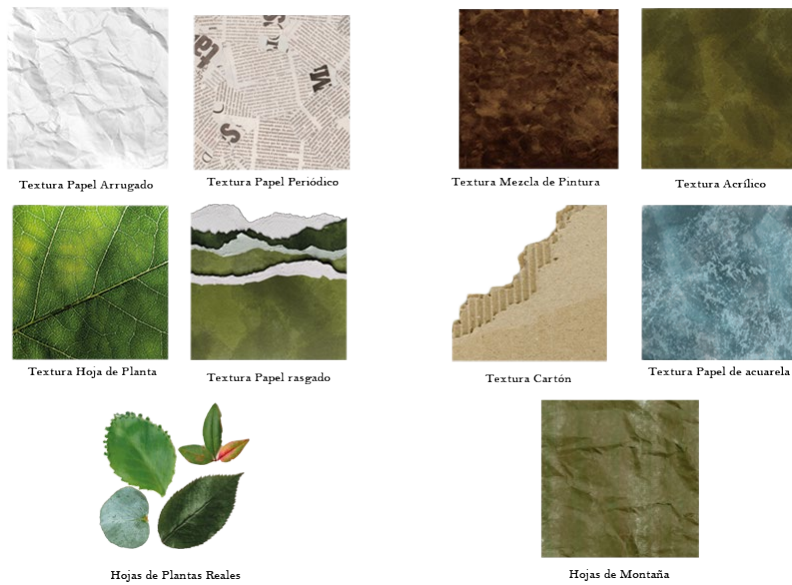
3.7. Collage Art

La aplicación de collage art fue fundamental en la creación de todos los fondos para los personajes, adaptándose a las circunstancias y atmósferas que ambienta la historia. Además de agregar pequeños detalles dentro de los textos del libro y la creación de la portada.

El collage art desempeñó un papel predominante al representar diversos escenarios, desde entornos naturales hasta lugares como cementerio, llamas de infierno y parte de la ciudad antigua. La variedad de texturas utilizadas en la creación de fondo natural incluye: acuarelas, papeles arrugados, papel periódico, cartón, papeles rasgados e imágenes de hojas de plantas reales. Dentro de este grupo se combinaron algunas texturas entre sí, o se ajustaron sus tonos y saturación según la representación deseada.

Figura 32

Texturas



Fuente: Elaboración propia (2024)

Nota: El grupo de texturas del lado izquierdo fueron obtenidas de Freepick, mientras que las del lado derecho fueron de elaboración propia.

Dentro de este conjunto de texturas, se realizaron recortes con formas irregulares, para plasmar un enfoque de collage de forma tradicional y orgánica. Este proceso se complementa con la incorporación de pequeñas piezas cortadas con precisión, buscando de esta manera capturar la autenticidad y realismo de los paisajes representados.

Figura 33

Recortes

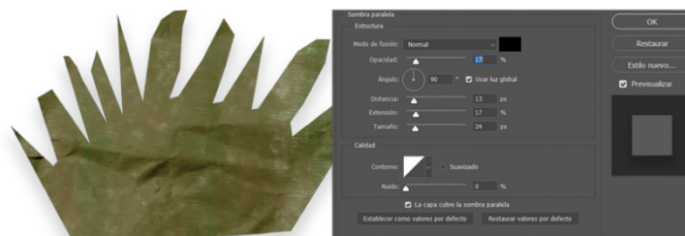


Fuente: Elaboración propia (2024)

Una vez que las piezas del collage fueron recortadas y dispuestas según la representación deseada del escenario o situación, se incorporan sombras paralelas a las texturas. Estas sombras se proyectarán en dirección opuesta a la fuente de luz, con un nivel de opacidad promedio que varía entre el 15% y el 20%, y se recomienda un punto medio de 17% de opacidad. A su vez, es posible ajustar la distancia, extensión y tamaño de la sombra para lograr un resultado óptimo y ajustado a las necesidades visuales del conjunto.

Figura 34

Sombra Paralela

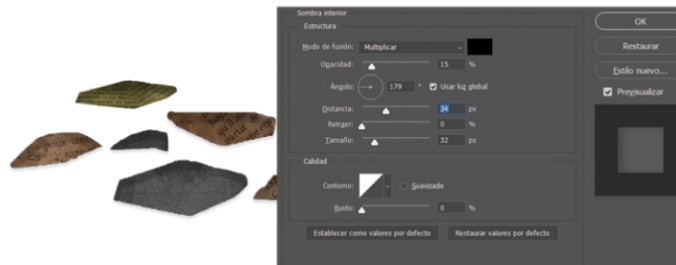


Fuente: Elaboración propia (2024)

Se aplicaron sombras interiores en ciertos objetos para resaltarlos o crear un efecto de profundidad en determinadas capas. Estas sombras se configuraron con una opacidad en el rango de 15% a 20%, mientras que la distancia se ajustó de manera precisa según el objeto en cuestión. El tamaño de la sombra varió entre 20% y 40% de píxeles, según la intensidad deseada para destacar el detalle de manera perceptible.

Figura 35

Sombra Interior



Fuente: Elaboración propia (2024)

Es importante discernir cuándo aplicar sombras a estas texturas, ya que un uso excesivo puede saturar la imagen y resultar innecesario. La decisión de emplear sombras debe ser selectiva, manteniendo un equilibrio visual armonioso en la composición.

Figura 36

Mal uso



Fuente: Elaboración propia (2024)

Como última etapa, se integran meticulosamente las ilustraciones previamente pintadas y texturizadas con los diversos fondos de collage art. Este proceso requiere una cuidadosa atención a los detalles para asegurar una fusión perfecta entre las imágenes y los fondos, creando así una experiencia visualmente cautivadora y cohesiva.

Figura 37

La viuda del Farol



Fuente: Elaboración propia (2024)

3.8. Tipografía

Dentro del cuerpo de los textos que componen todas las narraciones, se ha optado por la tipografía Bell MT. Esta elección se basa en la intención de facilitar la lectura, ya que las serifas de esta tipografía actúan como guías visuales que ayudan al ojo a desplazarse a lo largo de la línea del texto de manera fluida. La tipografía se presentará en un tamaño de 11 puntos y estará en color negro para garantizar una legibilidad óptima.

Figura 38

Bell MT

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

Fuente: Elaboración propia (2024)

Para los títulos de las leyendas y el nombre del libro, se optó por la tipografía Glimmer of light, una fuente inspirada en la era de Art Deco. Esta elección agrega un toque elegante y contemporáneo, resaltando el nombre de las leyendas. Los títulos con menor relieve tendrán un tamaño de 22 pts, mientras que los títulos con mayor relevancia se presentarán en 38 pts.

Figura 39

Glimmer

GILMER OF LIGHT REGULAR
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Fuente: Elaboración propia (2024)

4.1. Resultado

Como fruto de todo este meticuloso proceso de diseño, en conjunción con los componentes previamente detallados, se revela el resultado definitivo:

Figura 40

Resultado 1



Fuente: Elaboración propia (2024)

Figura 41

Resultado 2



Figura 42

Resultado 3



Fuente: Elaboración propia (2024)

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

11	Redacción de conclusiones, bibliografía y anexos.																		
----	---	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

CONCLUSIONES

La creación de un libro ilustrado que recopile las leyendas urbanas de Cuenca representa una oportunidad invaluable para preservar y revitalizar este patrimonio cultural inmaterial. Con sus ilustraciones místicas y técnicas visualmente atractivas como el collage art, el libro permitirá que las nuevas generaciones se conecten con estas historias ancestrales de una manera innovadora y atractiva. Al despertar el interés por estas historias, se incentiva a las nuevas generaciones a conocer y valorar su propia cultura, lo que, a su vez, contribuye a fomentar el interés de los jóvenes por la cultura local. Las leyendas urbanas son una ventana a la identidad de Cuenca y al imaginario colectivo de sus habitantes.

Además de preservar la cultura local, el libro ilustrado tiene el potencial de transmitir valores, enseñanzas y lecciones de vida a través de estas historias. Las leyendas urbanas son vehículos para la transmisión de valores morales, sociales y culturales, y el libro permitirá que estas enseñanzas se transmitan de generación en generación de una manera memorable y entretenida. Asimismo, el enfoque innovador del libro, con su mezcla de tradición y modernidad, puede inspirar la creatividad y la producción de nuevas obras. Este enfoque creativo puede servir como modelo para que las nuevas generaciones exploren y experimenten con nuevas formas de expresión artística, lo que contribuirá a inspirar la creatividad y la producción de nuevas obras en el ámbito cultural.

En definitiva, este proyecto no solo contribuirá a la preservación de las leyendas urbanas de Cuenca, sino que también tendrá un impacto positivo en la formación cultural de las nuevas

generaciones, fomentando el interés por la cultura local, transmitiendo valores y enseñanzas, e inspirando la creatividad y la producción artística.

RECOMENDACIONES

La práctica de narrar leyendas podría adoptar una forma más atractiva para llegar a los jóvenes en un mundo donde la tecnología ha adquirido gran importancia en nuestra vida cotidiana. Estas leyendas pueden transformarse y adaptarse a las nuevas tecnologías para captar la atención de las generaciones más jóvenes.

Al incorporar estas leyendas en los formatos de consumo de información actuales, como videos, animaciones, juegos o incluso mini series, se pueden transmitir estas historias de una manera más dinámica y atractiva. Esto no solo ayudaría a difundir las narrativas tradicionales, sino que también motivaría a la población a explorar más sobre estos fascinantes personajes y sus historias.

Además, se podría considerar la creación de aplicaciones móviles interactivas que permitan a los usuarios explorar las leyendas urbanas de Cuenca de manera gamificada, ofreciendo experiencias inmersivas y educativas. Estas aplicaciones podrían incluir elementos como mapas interactivos, desafíos y cuestionarios, brindando una forma lúdica de aprender sobre la cultura local.

Aunque nuestra investigación se ha centrado principalmente en un formato impreso, hemos reconocido el interés de los jóvenes por estas leyendas. Por lo tanto, hemos desarrollado una versión digitalizada que nos permitirá llegar a un público más amplio a través de las redes sociales, con el fin de seguir fomentando el conocimiento de estas historias en una audiencia más diversa

BIBLIOGRAFIA

- Aguirre, Z. (2012). Diversidad étnica-cultural del Ecuador. *Revista Estudios Universitarios*, 172-173.
- Akimova, E. (30 de Noviembre de 2020). *Envato tutus*. Obtenido de <https://design.tutsplus.com/es/articles/what-is-illustration-and-what-are-the-different-types-of-illustration--cms-36065>
- Arconada, M. (24 de Noviembre de 2018). *Arte Servicios Editoriales*. Obtenido de <https://servicioseditorialesarte.es/la-importancia-de-una-maquetacion-revista-profesional/>
- Arteneo*. (28 de Julio de 2015). Obtenido de <https://www.arteneo.com/blog/la-ilustracion-tipos-y-caracteristicas/>
- Ayala, M. (30 de Mayo de 2021). *Lidefer*. Obtenido de <https://www.lifeder.com/investigacion-transversal/>
- Bermúdez, A. (23 de Mayo de 2018). Obtenido de <https://adrianabermudez.com/que-es-collage-art/>
- Bermúdez, A. (15 de Septiembre de 2023). *Adriana Bermúdez*. Obtenido de <https://adrianabermudez.com/disenio-grafico-y-su-relacion-con-el-collage-artistico/>
- Blandino, G. (18 de septiembre de 2023). *Pixart Printing*. Obtenido de Breve historia del collage en imágenes: <https://www.pixartprinting.es/blog/breve-historia-collage/>
- Carbonell, P. (9 de febrero de 2023). *Pamela Carbonell*. Obtenido de Louis Vuitton: <https://www.pamelacarbonell.com/work/louisvuitton>
- Castro, L. (2021). *Slideplayer*. Obtenido de <https://slideplayer.es/slide/17988600/>
- Catopodis, M. (2012). La tipografía en el diseño editorial. *nota uces.dg*, 22.
- Del Pilar, J., & Viteri, V. (Febrero de 2017). *PDF*. Obtenido de https://sga.unemi.edu.ec/media/evidenciasiv/2017/02/15/articulo_2017215155424.pdf
- Eugaras, M. (9 de Enero de 2018). *Mariana Eugaras-Consultoría editorial*. Obtenido de https://marianaeguaras.com/que-es-el-disenio-editorial/#Definiciones_de_disenio_editorial
- Fernández, M. (13 de Agosto de 2020). *La Opinión de Málaga*. Obtenido de <https://www.laopiniondemalaga.es/malaga/2020/08/13/tecnologia-disminuye-interes-lectura-ninos-27471809.html>
- Gómez, M. (27 de Abril de 2018). *Enciclopedia de la literatura en México*. Obtenido de Leyenda: <http://www.elem.mx/genero/datos/20#:~:text=Introducci%C3%B3n,pueden%20ser%20reli-giosos%20o%20profanos>
- Gómez, S. (2015). *Helio con hache*. Barcelona: Takatuka.
- Itten, J. (1975). *Arte del Color*. Casette: Bouret.
- Lanusa, C. (22 de Diciembre de 2017). *Arquine*. Obtenido de <https://arquine.com/como-nacen-los-objetos/#:~:text=El%20m%C3%A9todo%20proyectual%20de%20Bruno%20es%20una%20consecuci%C3%B3n%20l%C3%B3gica%20de,oficio%20con%20todo%20su%20peso>

- Lastra, R. (2000). Encuestas probabilísticas vs. no probabilísticas. *Política y cultura*, 263-276. Obtenido de <https://www.redalyc.org/>
- López, A. (16 de Noviembre de 2023). *Piktochart*. Obtenido de <https://piktochart.com/es/blog/que-es-el-diseno-grafico/>
- Méndez, J. (4 de Junio de 2023). *ISSUU*. Obtenido de https://issuu.com/the_imagine.person/docs/folleto
- Morante, S. (15 de Mayo de 2015). *La vida de las paredes*. Lumen. Obtenido de https://books.google.com.ec/books/about/La_vida_de_las_paredes.html?id=hbW-BwAAQBAJ&source=kp_book_description&redir_esc=y
- Müller, J. (12 de Agosto de 2012). *Sistemas de retículas / Sistemas de grelhas: Un manual para diseñadores gráficos*. Gustavo Gili. Obtenido de <https://ilkaperea.com/es/2019/05/10/anatomia-de-la-reticula-en-diseno-editorial/#margenes-dfl1bce0-ac32-4f9f-a2cb-7ae38b2c0d4b>
- Ochoa, C. (29 de Mayo de 2015). *Netquest*. Obtenido de <https://www.netquest.com/blog/muestreo-por-conveniencia>
- Rentería, S. (1 de Septiembre de 2017). *Mijo brands*. Obtenido de <https://mijobrands.com/blog/2017/09/la-fotografia-en-el-diseno-grafico/>
- Ridge, B. (6 de Octubre de 2023). *Medium Multimedia*. Obtenido de <https://www.mediummultimedia.com/diseno/como-se-llama-la-carrera-de-crear-personajes/>
- Rockcontent*. (2 de Novimebre de 2019). Obtenido de <https://rockcontent.com/es/blog/tipos-de-tipografias/>
- Rodríguez, M. (19 de agosto de 2013). *Guía de Tesis*. Obtenido de Acerca de la investigación bibliográfica y documental: <https://guiadetesis.wordpress.com/2013/08/19/acerca-de-la-investigacion-bibliografica-y-documental/>
- Tejero, J. (12 de Octubre de 2021). *Técnicas de investigación cualitativa en los ámbitos sanitario y sociosanitario*. Cuenca: Universidad de Castilla - La Mancha. Obtenido de “Este tipo de entrevista incluye preguntas específicas que funcionan como guía para obtener información básica sobre el candidato, pero también se sirve de preguntas espontáneas que surgen de acuerdo a las respuestas e intereses del entrevistado.”
- Velásquez, A. (Febrero de 2015). *Universidad de Otavalo*. Obtenido de Revalorización del Patrimonio Cultural inmaterial turístico de la ciudad de Otavalo a través de una Guía de leyendas urbanas: <https://repositorio.uotavalo.edu.ec/bitstream/52000/129/1/UO-PG-TUR-2015-14.pdf>
- Vital, M. (Febrero de 2017). *Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo*. Obtenido de La lectura y su importancia en la adolescencia: <https://www.uaeh.edu.mx/scige/boletin/prepa4/n10/e5.html#:~:text=La%20falta%20de%20inter%20en,las%20actividades%20que%20diariamente%20realizan>

ANEXOS

Encuesta de proyecto de Titulación

Estimado estudiante, le informamos que la siguiente encuesta tiene un enfoque puramente académico, el cual será de uso para el desarrollo de la investigación de nuestro proyecto de titulación sobre la creación de una revista ilustrada sobre leyendas urbanas cuencanas; y en ningún momento se solicitará datos personales, más que su edad y género. Se le solicita amablemente que responda las siguientes preguntas expresando su opinión personal.

Edad

Sexo

Femenino / Masculino

Tomando en cuenta que 5 es "Mucho" y 1 es "Nada", responde las siguientes preguntas:

1. ¿Sabes que son las leyendas Urbanas?

1 2 3 4 5

2. ¿Te interesaría conocer sobre las leyendas urbanas populares de Cuenca?

1 2 3 4 5

3. Menciona una leyenda urbana cuencana que tú conozcas.

Selecciona 1 respuesta:

4. De acuerdo a tu respuesta en la tercera pregunta ¿Por qué medio conociste esa leyenda?

- Por medio de familiares o amigos
- Por medio de libros o narraciones
- Por un medio digital

5. ¿Qué impacto crees que tienen las leyendas urbanas en la cultura y la identidad de Cuenca?

Ninguno Bajo Medio Alto

6. ¿Consideras que las leyendas urbanas son una forma efectiva de transmitir la historia y la tradición de un lugar?

Si No Talvez

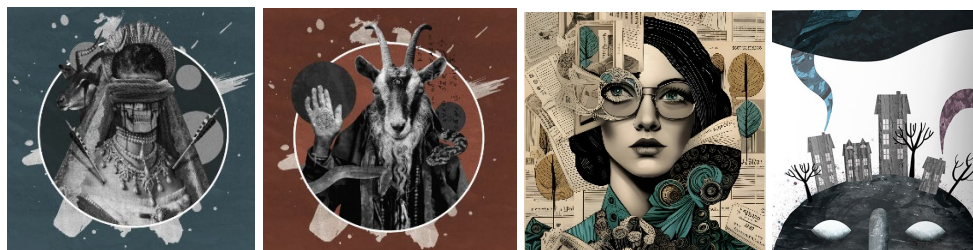
7. De la siguiente lista señala las leyendas te gustaría conocer mediante un cuento ilustrado.

- El cura sin cabeza
- María la guagua
- Los perros encadenados
- Los gagones
- La mamahauguaca
- El farol de la ciudad
- El chuzalongo

8. ¿Conoces el método artístico collage art?

Si No Talvez

9. Mira estos ejemplos de Collage Art y tomando en cuenta que 5 es “Mucho” y 1 es “Nada” ¿Qué tanto te gusta este estilo?



1 2 3 4 5

10. ¿Por qué medio te gustaría ver publicado esta revista?

- Por Medios digitales
- Por Medios impresos

11. Si tu respuesta fue “Medios digitales” ¿En qué plataforma te gustaría verlo?

- Redes sociales

- Páginas Web
- PDF

Entrevista:

Estimado director de la biblioteca /de teatro, le informamos que el objetivo de esta entrevista es el de recolectar datos e información, los cuales serán de uso para el desarrollo de la investigación de nuestro proyecto de titulación acerca de las leyendas urbanas populares de Cuenca. Esta entrevista va a ser grabada por medio de un dispositivo electrónico. ¿Está usted de acuerdo?

- ¿Considera a las leyendas urbanas como parte fundamental de las tradiciones de la ciudad de Cuenca? ¿Por qué?
- ¿Qué leyendas urbanas Cuencanas conoce?
- ¿Cree que se puede promover el conocimiento de las leyendas urbanas en jóvenes? ¿Por qué?
- ¿Cuáles son los elementos claves que destacan a las leyendas urbanas de Cuenca sobre otras?