



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL**

**TRABAJO DE TITULACIÓN**

**CARRERA: DISEÑO GRÁFICO EMPRESARIAL**

**TEMA: DISEÑO DE UN LIBRO SOBRE MITOS Y LEYENDAS ACERCA DEL  
CANTÓN MONTÚFAR DE LA PROVINCIA DEL CARCHI.**

**AUTOR/A: Paulo David Ruales Navarrete**

**TUTOR/A: Ing. Silvia Arciniega, Mg.**

**Quito - Ecuador**

**2015**

# UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL

## Aprobación Tutor

En mi calidad de tutor del Trabajo de Graduación nombrado por la Comisión Académica de Pregrados de la Universidad Tecnológica Israel certifico:

Que el Trabajo de Investigación “Diseño de un Libro sobre Mitos y Leyendas acerca del Cantón Montúfar de la Provincia del Carchi” presentado por el Señor Paulo David Ruales Navarrete con C.C. 040133579-9, estudiante del programa de Pregrado en Diseño Gráfico Empresarial, reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la evolución del Tribunal de Grado que la Comisión Académica de Pregrado designe.

Quito, Enero 2015

TUTOR

Ing. Silvia Arciniega Mg.

C.C. 171491803-2

# UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL

## Certificado de Autoría

El documento de tesis con título “Diseño de un Libro sobre Mitos y Leyendas acerca del Cantón Montúfar de la Provincia del Carchi” ha sido desarrollado por Paulo David Ruales Navarrete con C.C. 040133579-9, persona que posee los derechos de autoría y responsabilidad, restringiéndose la copia o utilización de cada uno de los productos de esta tesis sin previa autorización.

---

Paulo David Ruales Navarrete

C.C. 040133579-9

# UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL

## Aprobación del Tribunal de Grado

Los miembros del Tribunal de Grado, designados por la Comisión Académica de Pregrado, aprueben la tesis de graduación de acuerdo con las disposiciones reglamentarias por la Universidad Tecnológica “ISRAEL” para títulos de pregrados.

Quito, Enero 2015

Para Constancia Firman

TRIBUNAL DE GRADO

---

Presidente

---

Miembro 1

---

Miembro 2

## *Agradecimiento*

*Quiero agradecer a Dios por la vida y la oportunidad de darme la familia maravillosa que tengo, a mis padres, por haber estado en las buenas y en las malas apoyándome sin dejarme caer y enseñarme que la felicidad se consigue a base de esfuerzo y sacrificio, a mis hermanos quienes con su fortaleza me ayudaron a no desistir de la lucha por alcanzar mis objetivos.*

*A la Universidad Israel por permitirme plasmar mis ideas y darme la oportunidad de ser parte de ella y poder salir a enfrentar los problemas que se presentarán en mi vida profesional.*

*Paulo David*

## ***Dedicatoria***

*Quiero dedicar este trabajo a mis padres que con su amor, entrega, sus llamadas de atención han hecho de mí un hombre de bien, ya que sin ellos no hubiese logrado este objetivo. A mis hermanos Diana y Diego que con su carácter fuerte me impulsaron a ser un hermano ejemplar.*

*A mi novia Tania por apoyarme incondicionalmente desde el primer día que empecé este sueño, a mis familiares y amigos que siempre estuvieron pendientes de que continúe con mis estudios. No quiero dejar pasar la oportunidad de dedicarle a Silvia Alexandra que hoy no me acompaña para disfrutar de este logro pero sé que desde el cielo está pendiente y a la espera de verme realizado como profesional cuando estaba acompañándome en esta vida terrenal.*

*Dedico este trabajo de manera especial a mi alma y espíritu, que con esfuerzo constancia y dedicación se puede soñar en conquistar el mundo.*

*Paulo David*

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL**  
**CARRERA. DISEÑO GRÁFICO EMPRESARIAL**

Tema:

“DISEÑO DE UN LIBRO SOBRE MITOS Y LEYENDAS ACERCA DEL CANTÓN MONTÚFAR DE LA PROVINCIA DEL CARCHI.”

**AUTOR.**

Paulo David Ruales Navarrete

**TUTOR.**

Ing. Silvia Arciniega, Mg.

**Resumen**

El presente estudio se encamina a la elaboración de un libro de mitos y leyendas del cantón Montúfar, con el objetivo de mantener vivas las creencias y vivencias de los antepasados, el mismo que surge ante la necesidad de implementar un material grafico que permita conocer las tradiciones y la cultura dicho cantón. La investigación se soporta en temas como: diseño gráfico, diseño editorial, fotografía, y aspectos relacionados con la cultura. Una vez que se ha diagnosticado la necesidad, se procedió a recopilar información, tanto teórica como empírica, a través de revisión bibliográfica, consultas en internet, observaciones, encuestas y entrevistas que sustenten la elaboración del producto final, que es el mencionado Libro de Mitos y Leyendas complementado con fotografías.

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL**

**GRAPHIC DESIGN BUSINESS CAREER**

TOPIC:

“DESIGN OF A BOOK ON MYTHS AND LEGENDS ABOUT MONTÚFAR PROVINCE OF CARCHI.”

**AUTHOR.**

Paulo David Ruales Navarrete

**TUTOR.**

Ing. Silvia Arciniega, Mg.

**Abstract**

The present study is aimed at developing a book of myths and legends of the canton Montúfar, with the aim of keeping alive the beliefs and experiences of ancestors, it arises from the need to implement a graphic material charting the traditions and culture that district. The research is supported on topics such as graphic design, editorial design, photography, and aspects of culture. Once diagnosed the need, we proceeded to gather information, both theoretical and empirical, through literature review, consultation on the internet, observations, surveys and interviews that support the development of the final product, which is said Book of Myths Legends and supplemented with photographs.



## INDICE GENERAL DE CONTENIDOS

### PRELIMINARES

Portada.....	i
Aprobación Tutor.....	ii
Certificado de Autoría.....	iii
Aprobación del Tribunal de Grado.....	iv
<i>Agradecimiento</i> .....	v
<i>Dedicatoria</i> .....	vi
Resumen.....	vii
Abstract.....	viii
Introducción.....	1
Tema:.....	2
Planteamiento del problema.....	2
Formulación del problema.....	2
Delimitación del Objeto de Investigación.....	2
Idea a Defender.....	2
Justificación.....	3
Línea de Investigación.....	4
Sub - Línea de Investigación.....	4
Objetivos.....	4
Objetivo General.....	4
Objetivos Específicos.....	4
Metodología.....	5

### CAPITULO I

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	8
Comunicación Visual.....	8
El Mensaje Visual.....	9
Diseño Gráfico.....	10
¿Qué es el diseño?.....	11
La Base del Diseño.....	12
Semiótica.....	12
Diseño Editorial.....	14
Color.....	16
Tipografía.....	18
Fotografía.....	19
Mitos.....	22
Leyendas.....	23

CAPITULO II	
DIAGNÓSTICO DE LA SITUACIÓN ACTUAL EN RELACIÓN CON LA EXISTENCIA DE LIBROS DE MITOS Y LEYENDAS DEL CANTÓN MONTUFAR .....	25
Diagnóstico Externo.....	25
Diagnostico Interno.....	25
Resultados de las Observaciones .....	26
Resultados de las encuestas aplicadas a pobladores del cantón Montúfar .....	27
Población y Muestra.....	27
Resultados de las Entrevistas Aplicadas .....	36
Análisis del Capitulo.....	39
CAPITULO III	
DESARROLLO DEL PRODUCTO .....	40
Introducción del Producto .....	40
Justificación del producto .....	40
Objetivos del Producto.....	41
Objetivo General.....	41
Objetivos Específicos.....	41
Análisis de Factibilidad de Implementación del Producto.....	42
Modelo Operativo de Ejecución del Producto .....	43
Lluvia de Ideas .....	44
Desarrollo del Producto .....	45
Portada .....	45
Formatos y Retículas.....	47
Tipografía.....	49
Color .....	50
Fotografías .....	52
Leyendas .....	53
Impresión .....	54
VALIDACIÓN.....	55
CONCLUSIONES .....	57
RECOMENDACIONES .....	58
BIBLIOGRAFÍA .....	59
ANEXOS .....	62

## INDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1.....	29
Gráfico 2.....	30
Gráfico 3.....	31
Gráfico 4.....	32
Gráfico 5.....	33
Gráfico 6.....	34
Gráfico 7.....	35

## INDICE DE IMÁGENES

Imagen 1.....	46
Imagen 2.....	47
Imagen 3.....	48
Imagen 4.....	49
Imagen 5.....	50
Imagen 6.....	51
Imagen 7.....	52
Imagen 8.....	53

## INDICE DE TABLAS

Tabla 1.....	29
Tabla 2.....	30
Tabla 3.....	31
Tabla 4.....	32
Tabla 5.....	33
Tabla 6.....	34
Tabla 7.....	35

## INDICE DE CUADROS

Cuadro 1 Metodología .....	6
----------------------------	---

## **Introducción**

El realismo mágico de las historias contadas por los abuelos motivó el diseño y creación de un libro con fotografía de mitos y leyendas del cantón Montufar. La creatividad y la imaginación conjuntamente con el diseño gráfico se conjugaron para generar un producto que logre transportarse en el tiempo a las vivencias y acontecimientos de los antepasados para que las nuevas memorias mantengan viva una pequeña parte de la identidad de su cantón.

Una vez teniendo las ideas concretas listas en los bocetos definitivos; el diseño editorial será la herramienta que nos permitirá llevar al papel cada elemento para poder componer y colocar en el lugar que le corresponda.

Sera de mucha importancia tener una armonía y cronología al momento de contar los mitos y leyendas sabiendo que una imagen habla más que mil palabras, es ahí donde cada una de estas historias tendrán un valor relevante para el lector.

El documento se desarrolla en varios capítulos que se los detalla a continuación:

El primer capítulo está conformado por el desarrollo del marco teórico, describiendo los aspectos más importantes de diseño editorial y fotografía.

El segundo capítulo aborda el diagnóstico de la situación en cuanto a la existencia libros de mitos y leyendas del cantón Montúfar, así como la población y muestra determinada para la aplicación de encuestas y el análisis de resultados.

En el tercer capítulo se elabora el producto, considerando elementos básicos del diseño editorial, tipografía, color y fotografía.

Finalmente se procede a la validación del producto, a través de la estrategia criterio de expertos, y se registran las conclusiones y recomendaciones de la investigación.

**Tema:** Diseño de un libro sobre Mitos y Leyendas acerca del cantón Montúfar de la Provincia del Carchi.

### **Planteamiento del problema**

Con el paso del tiempo, los mitos y leyendas del Cantón Montufar se han convertido en relatos inéditos de nuestros abuelos, que por muchos años los han conservado y retenido en su memoria; fueron parte de su vida, que en el pasado fue una figura de comunicación entre sus hijos y nietos.

Los libros de mitos y leyendas existentes en las bibliotecas personales y municipales tienen deficiencia en el diseño editorial; lo que ha traído como consecuencia que las nuevas generaciones tengan un desinterés total por la lectura, así como las redes sociales también están contribuyendo a la pérdida de la cultura e identidad montufareña.

### **Formulación del problema**

En el cantón Montúfar no se dispone de un material gráfico, como es un libro, que recoja los principales mitos y leyendas del sector.

### **Delimitación del Objeto de Investigación**

El diseño de un libro de mitos y leyendas se desarrolla en la ciudad de San Gabriel, cantón Montufar, provincia del Carchi, que se encuentra ubicada al norte del país, a cuatro horas de la ciudad capital, durante el año 2014 – 2015.

### **Idea a Defender**

El presente soporte gráfico propuesto permitirá recopilar los principales mitos y leyendas del cantón Montúfar de la provincia del Carchi, convirtiéndose en una fuente de consulta sobre aspectos relacionados con la cultura del sector.

## **Justificación**

En la actualidad existe un desconocimiento en el pueblo montufareño de sus mitos y leyendas especialmente en los jóvenes; por su poco conocimiento respecto al tema y por la falta de un libro que suscite el interés en los niños y jóvenes que permita mantener la herencia cultural.

Por medio de la aplicación del diseño editorial se pretende mejorar el contenido, la estructura, la imagen y la armonía que debe tener un libro, así mismo el diseño gráfico juntamente con la fotografía serán las herramientas para innovar y escenificar los mitos y leyendas que caracterizan al cantón Montúfar y de esta manera resaltar su cultura y valores, además recordar el pasado e identificarse con sus tradiciones.

La presentación de este libro servirá para divulgar la riqueza de las narraciones de la cultura montufareña, mediante las cuales se explica el origen y la naturaleza de sus dioses, trasladándose en el túnel del tiempo hacia el pasado y tratar de pensar como lo hacían los hombres primitivos; como también se pretende cautivar con las imágenes sobre el pasado místico; haciendo todavía más interesante el conocer, escuchar, leer acerca de los mitos y leyendas de nuestro cantón.

Este libro es significativo tanto para la población como para los turistas que visitan el cantón, porque se va a dar a conocer las creencias de los antepasados mediante las imágenes y narraciones que se representan en su contenido.

Razón por la cual el objetivo principal del trabajo investigativo es el Diseño de un libro sobre Mitos y Leyendas acerca del cantón Montufar de la Provincia del Carchi, con el fin de impulsar y mejorar el interés por la lectura de los habitantes y personas que visitan el cantón.

## **Línea de Investigación**

Cultura, educación y comunicación en la perspectiva del “Buen Vivir”

## **Sub - Línea de Investigación**

Identidad y Comunicación; Educación y Gestión

## **Objetivos**

### **Objetivo General**

Diseñar un libro sobre mitos y leyendas acerca del cantón Montúfar, provincia del Carchi, para destacar su cultura e identidad.

### **Objetivos Específicos**

- Fundamentar mediante información bibliográfica todas las bases teóricas para el desarrollo de la presente investigación.
- Diagnosticar la situación externa e interna actual del cantón Montúfar, con respecto a los mitos y leyendas.
- Elaborar un libro sobre mitos y leyendas del cantón Montúfar, aplicando leyes del diseño gráfico, editorial y fotográfico.
- Validar el producto, mediante la estrategia criterios de expertos.



## **Metodología**

Para la realización de la presente investigación se procedió de la siguiente manera:

Para el capítulo I, relacionado con la recopilación de información para fundamentar el estudio, se procedió a realizar revisiones bibliográficas, consultas en internet, lecturas científicas y fichaje. Se aplicaron métodos teóricos como: el analítico-sintético, que permitió, una vez recopilada toda la información, seleccionar aquella de mayor utilidad para el desarrollo de la investigación; el descriptivo, se utilizó para detallar cada uno de los temas abordados, así como los mitos y leyendas consideradas para el presente estudio; el histórico-lógico, que permitió hacer un recuento cronológico de la producción de material gráfico relacionado con los mitos y leyendas del sector.

Para el capítulo II, relacionado con el diagnóstico de la situación actual, en relación con la existencia de libros de mitos y leyendas del cantón Montufar, se emplearon técnicas como la observación, la encuesta y la entrevista, para recopilar información de sitios y personas vinculadas con el tema de estudio. La observación fue realizada en la librería Abya Yala de la ciudad de Quito, en las principales bibliotecas de las ciudades de Quito (González Suarez del Centro Cultural Metropolitano y bibliotecas de las universidades Católica e Israel) y de San Gabriel (biblioteca municipal del cantón Montufar) además en bibliotecas personales; para ello fue necesario diseñar un instrumento de observación, que constó de cinco indicadores. (Ver anexo 1)

Las encuestas fueron aplicadas a 152 personas, habitantes del cantón Montufar; constó de seis preguntas, entre cerradas y abiertas, para indagar temas como: conocimiento, importancia y requerimiento de libros de mitos y leyendas del cantón. (Ver anexo2)

Las entrevistas se aplicaron a tres docentes en educación primaria y secundaria, los mismos que fueron seleccionados siguiendo los siguientes criterios: experiencia en el campo de la educación y conocimiento sobre mitos y leyendas; para ello también se diseñó un instrumento que constó de ocho preguntas, para indagar sus conocimiento sobre mitos y leyendas del cantón. (Ver anexo 3)

Para el capítulo III, relacionado con el producto, Mitos y Leyendas del cantón Montúfar, se aplicó metodologías propias del diseño gráfico; se tomó la idea de Bruce Archer, donde propone su fase analítica, fase creativa y fase ejecutiva; una vez elegida esta metodología se tomó en cuenta lo siguiente.

Para la fase analítica se eligieron la recopilación de datos, aquí se toma en cuenta todo las herramientas y elementos, a estos se les hará una evaluación y por último una estructuración y jerarquización; una vez que se hayan estructurado los tres puntos antes mencionados; para la fase creativa se tomó en consideración la formulación de ideas rectoras, en este proceso se aplicara algunos bocetos para encaminarnos al siguiente punto que es la Formalización de la idea creativa.

Por último, en la fase ejecutiva se toma en cuenta que en este proceso se inicia el proceso de diseño; una vez ajustada la idea principal, aquí ya se establece imágenes, textos y elementos que vayan a formar parte de la composición para desarrollo del soporte gráfico y una vez terminado con este proceso, se llevará a cabo la materialización.

Para la validación del producto se aplicó la estrategia criterio de expertos, aquí se eligió a cuatro diseñadores gráficos, que tienen conocimientos en el área del diseño, diseño editorial y fotografía, a su vez se eligió una historiadora que en su palmarés tiene conocimiento extenso sobre la historia nacional y el conocimiento sobre mitos y leyendas del Ecuador; para lo cual se diseñó un instrumento que consta de seis indicadores. (Ver anexo 4)

En el cuadro que se presenta a continuación, se sintetiza lo registrado:

Cuadro 1

Etapas de Investigación	Métodos			Técnicas	Resultados
	Empíricos	Teóricos	Matemáticos		
<b>Fundamentación Teórica.</b>		Analítico -Sintético Descriptivo		Revisión Bibliográfica. Consulta por Internet.	Bases teóricas para la Investigación.

		Histórico-Lógico		Fichaje Lectura científica.	
<b>Diagnóstico Situacional.</b>	Recolección de Información en fuentes primarias. Estudio de casos		Uso de tablas y gráficos estadísticos.	Observaciones Encuestas Entrevistas	Informe sobre el estado actual del Problema.
<b>Estructura del producto</b>		Propios del diseño gráfico, diseño editorial, fotografía:		Revisión Bibliográfica. Consulta por Internet. Análisis documental	Producto elaborado
<b>Validación</b>	Consulta a expertos.		Uso de tablas y gráficos estadísticos.	Aplicación de instrumento	Producto validado

Fuente: Síntesis de metodología aplicada en la investigación

Elaborado por: Paulo Ruales

## **CAPITULO I**

### **FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA**

La presente investigación se respalda bajo los criterios y teorías de autores: la comunicación visual y el mensaje visual, se toma lo planteado por Bruno Munari; en relación con el diseño gráfico, se tomó los conceptos y teorías de Luciano Moreno; en cuanto a que es el diseño y la base del diseño se consideró a Alan Swann; en lo que tiene que ver a semiótica, se toman los lineamientos de Victorino Zecchetto; para el diseño editorial, se han tomado las ideas de Alan Swann y Yolanda Zapatterra; en lo que tiene que ver con el color, se tomó como referencia criterios de Alan Swann, Timothy Samara y Manuel Vélez, Adela González Pastor; con respecto a la tipografía, se tomó criterios de Timothy Samara y Dalia Álvarez Juárez; para la fotografía, se tomó como referencia los lineamientos de Alan Swann, Oscar Oltra Ramírez, David Company y Daniel Maldonado, Cecilia Rozenberg; siguiendo con los temas de mitos y leyendas, se investigó y tomo como referencia a Nelson Villalba Avilés, Mosquera Palacios José, Rubén García Arias; y también se indagó ideas sobre mitos y leyendas, de textos de Lengua y Comunicación del Ministerio de Educación.

Los temas y subtemas investigados que soportan el estudio se detallan a continuación:

#### **Comunicación Visual**

Para Munari, define a la comunicación visual a todo lo que se puede ver, lo que nuestros ojos llegan a encontrar en la naturaleza, ya sea un árbol, una nube, una carretera, etc., donde estas imágenes tienen una valor diferente según el contexto donde se encuentran inmersas dando informaciones diferentes, con estos antecedentes que pasan ante nuestros ojos

podemos llegar a definir dos distinciones como la comunicación casual e intencional. (Munari, 1985, p.79)

La comunicación casual es la nube que pasa por el cielo donde no tiene intención alguna de advertirnos algo, la intencional es cuando los indios americanos hacían señas por medio de humo como que advertían algo o una amenaza por medio de código o información precisa. (Ibid., p. 79)

Munari (1985) dice que:

La comunicación visual intencional puede, a su vez, ser examinada bajo dos aspectos: el de la información estética y el de la información práctica. Por información práctica, si el componente estético, se entiende, por ejemplo, in dibujo técnico, la foto de actualidad, las noticias visuales de la TV, una señal de tráfico, etc. Por información estética se entiende un mensaje que nos informe, por ejemplo, de las líneas armónicas que componen una forma, las relaciones volumétricas de una construcción tridimensional, las relaciones temporales visibles en la transformación de una forme en otra ( la nube que se deshace y cambia de forma), (Munari, 1985, pp.79-82).

## **El Mensaje Visual**

Siguiendo la idea de Munari dice que, la comunicación se efectúa por medio de mensajes visuales, estos a su vez forman parte de la familia de todos los mensajes que actúan en nuestros sentidos, sonoros, etc. Entonces se dice que el emisor emite mensajes y el receptor recibe. Pero el receptor está dentro de un ambiente abundante de interferencias que alteran y hasta pueden anular el mensaje. (Munari, 1985, p. 82)

Por ejemplo, una señal roja en un ambiente en el que predomine la luz roja quedará casi anulada; o bien un cartel en la calle de colores banales, fijado entre otros carteles igualmente banales, se mezclará con ellos anulándose en la uniformidad. El indio que transmite su mensaje con nubes de humo puede ser estorbado por un temporal. (Munari, 1985, p.82).

Imaginemos que el mensaje visual se encuentra bien proyectado, de forma que no va a ser manipulado durante la emisión: llegará al receptor, ahí es donde encontrará otras barreras. Cada receptor, y cada cual a su manera, tienen algo parecido o se los puede llamar como filtros con los cuales el mensaje podrá pasar y ser recibido. Uno de estos filtros tiene características sensoriales. (Munari, 1985, pp.82-84)

## **Diseño Gráfico**

Según Fuentes (2005): el diseño es una actividad humana, por lo tanto y desde la evolución del hombre, el diseño no nace sino que se hace, toda acción y reacción de diseño se la ha provocado, vendido, comprada por alguien y hasta en algunos casos por el propio diseñador, a la final un proyecto de diseño es reproducido de forma industrial o insertarlo en un concepto corporativo. (Fuentes, 2005, p. 27).

Podemos definir el diseño gráfico como el proceso de programar, proyectar, coordinar, seleccionar y organizar una serie de elementos para producir objetos visuales destinados a comunicar mensajes específicos a grupos determinados. La función principal del diseño gráfico será entonces transmitir una información determinada por medio de composiciones gráficas, que se hacen llegar al público destinatario a través de diferentes soportes, como folletos, carteles, trípticos, etc. El diseño gráfico busca transmitir las ideas esenciales del mensaje de forma clara y directa, usando para ello diferentes elementos gráficos que den forma al mensaje y lo hagan fácilmente entendible por los destinatarios del mismo. Moreno, Luciano (2003) *Una aproximación al diseño gráfico en general, con una descripción de los elementos que componen habitualmente un diseño y las características principales que podemos encontrar en ellos.* Recuperado 15-09-2014, <http://www.desarrolloweb.com/articulos/1277.php>

Fuentes pone en claro que arte y diseño son actividades diferentes que pueden vincularse entre sí, pero que no se las debe confundir; hay que estar de acuerdo que el arte es algo autónomo que se lo influencia, necesariamente se lo relaciona con la religión, la política

tanto que el diseño es un vehículo de la información, que sobresale como un nuevo elemento en el orden tecnológico, cultural y político. (Fuentes, 2005, pp. 27–28)

Fuentes dice que; todo punto de partida para un proceso de diseño es tener o cubrir una necesidad, que demande un cliente hacia el diseñador gráfico; hay que determinar cuáles son las razones para empezar un proceso de diseño, cuales son las expectativas y si estas son compatibles con lo previsto; antes que todo también hay que hacer un análisis previo que conduzca a encontrar soluciones al problema planteado. (Fuentes, 2005, p. 30)

Todo programa de diseño, en tanto pasará a formar parte del entorno sociocultural en que se inserte, genera innumerables reacciones. Estas reacciones, dependiendo de su incidencia relativa, siempre tienen implicaciones éticas, ambientales, ideológicas y morales. (Fuentes, 2005, p. 43)

### **¿Qué es el diseño?**

El diseñador tiene como propósito resolver problemas de comunicación, conceptos, organizaciones e imágenes; de una manera precisa y original. Se logra en el mejor de los casos, comparando elementos elegidos con cuidado único, esta presentación se basa en una fórmula que es simple, pero ha cambiado a través de la infinidad de etapas en que se la ha desarrollado. (Swann, 1993, p.11)

Siguiendo al mencionado autor; que intentara estimular una visión creativa y que el lector tenga un juicio que le permita distinguir métodos eficaces y flojos al momento de presentar ideas del diseño. (Ibid., 1993, p.11)

Según Carpintero (2009): “Crear es sacar algo de la nada. Donde antes había blanco y vacío, ahora hay un objeto. Se crea luz desde las tinieblas o se saca un conejo de una galera, en un acto rodeado de misterio y fricción” (Carpintero, 2009, p.15).

## **La Base del Diseño**

El diseño como base, es la reunión de varios elementos en una misma área, esto logra un juego que transmitirá mensajes dentro de un contexto determinado. El mensaje puede modificarse bajo una estricta manipulación visual de los elementos que serán utilizados en el área del diseño. (Swann, 1993, p. 11)

“Esencialmente esos elementos serán palabras, fotografías, ilustraciones e imágenes gráficas, combinadas con una fuerza controlada basada en blanco y negro y color.” (Swann, 1993, p. 11)

Empecemos el diseño. ¿Cuáles son las primeras decisiones que hay que tomar? Deben referirse a la forma, el tamaño y las proporciones del área de diseño. ¿Cómo se llega a esas decisiones? Inicialmente, hay que considerar la naturaleza del proyecto que se tiene entre manos y cuales serían la forma, el tamaño y las proporciones más creativas y relevantes para el trabajo, aunque yo sugeriría que, en esta fase reservaran un espacio restricciones previsibles, puesto que estas no harán más que poner obstáculos a la creatividad. (Swann, 1993, p. 12)

## **Semiótica**

Para este tema se han tomado las ideas de Zecchetto (2002) y dice:

“La teoría de los signos fue bautizada con el nombre de *“semiología”* por Saussure, y después de él, por varios estudiosos del lenguaje. Pero pronto el término entró en colisión con la palabra *“semiótica”*, utilizada con anterioridad”. (Zecchetto, 2002, p. 7)

Es una ciencia que estudia los signos, también se la denomina teoría de los signos, cuyo propósito es estudiar los conceptos básicos y generales de la problemática signica. (Zecchetto, 2002, p.10)

A la Semiótica le corresponde identificar la estructura de los signos y la importancia que pueden tener en las percepciones culturales, además enfrentarse con explicaciones teóricas



que den razones reales de los fenómenos que involucra la comunicación humana. Está relacionada con el problema del conocimiento, como un punto de vista sobre la realidad, el cómo se convierte las cosas en signos y son portadoras de algún significado. (Ibid., 2002, p.10)

La semiótica no solo comprende la descripción de los signos y su significado sino también proporciona atención a la dinámica de los signos en un contexto social y cultural llamada semiosis. La semiosis es un fenómeno en el cual, varios sistemas de significaciones transmiten sentidos, desde lo verbal a lo no verbal, es decir de los lenguajes audiovisuales hasta las comunicaciones virtuales que hoy en día son utilizadas. (Zecchetto, 2002, p.10)

Como hemos mencionado que la semiótica estudia los signos, ahora vamos a explicar sobre el concepto de signos.

Zecchetto (2002) dice que: Los signos nos permiten captar las cosas con algún significado, además es una interpretación de la realidad que comienza en nuestra mente, es decir que la idea, el pensamiento es un signo porque está en lugar de otra cosa u objeto percibido dentro o fuera de nosotros, o creado por una fantasía, dicho de otra manera es una representación de la realidad. Son signos también objetos contruidos con la finalidad de estar en lugar de otra cosa, como por ejemplo una fotografía, una señal vial, un gesto de saludo y todo aquello que consideremos como signo.

En la semiótica el concepto de código presume la distinción entre señal y signo.

*La señal* es un estímulo que pertenece al *orden de la naturaleza* y ante el cual reacciona el cuerpo animal. El aroma de una flor, el color del plumaje de un pájaro, la brisa helada del viento, la dureza de una piedra, *son señales* que nos abren inmediatamente a la experiencia sensorial de la naturaleza. (Zecchetto, 2002, p. 91)

Todos los seres vivos expresan señales y reaccionan de acuerdo a su estructura orgánica ante ellas, pueden reaccionar de diversas formas dependiendo de las especies animales, ante la señal de un ruido pueden reaccionar de manera diferente un gato y una gallina, pero esa reacción prevé que todos los gatos y todas las gallinas responderán de igual forma. (Zecchetto, 2002, pp. 91-92)

Nuestro cuerpo humano también emite señales, como los síntomas de malestares de nuestro organismo, en las que se basan los médicos para diagnosticar alguna enfermedad, solo observando dichas señales. (Ibid., 2002, pp. 91-92)

*El signo* pertenece al orden cultural. Es una creación humana de un estímulo cuya realidad no está presente, pero que se señala o alude a través de otra cosa que está en su lugar. El signo pertenece al orden cultural porque está investido de significado. (Zecchetto, 2002, p. 92)

Además Zecchetto (2002) menciona que, el signo es creado formalmente para que signifique algo para un grupo de personas, solo encontramos significantes que no dicen nada solo indican oposiciones, carecen de sentidos específicos.

Y complementa la idea diciendo que, además una señal puede convertirse en un signo, por ejemplo un niño se encuentra saltando, es una señal de su presencia, pero ese gesto realizado en el patio de una escuela, es un signo, que debe interpretarse dentro del sistema escolar.

## **Diseño Editorial**

Según Zapatterra (2012), el diseño editorial consiste en la comunicación de una idea mediante la presentación gráfica de palabras e imágenes, abarca tanto la arquitectura general de la publicación, como el tratamiento del texto, es decir que presenta un mosaico de lluvia de ideas en forma clara organizada y comprensible.

Con la ayuda de los avances tecnológicos, se ha logrado mejorar el método de edición y a su vez contribuir con la edición electrónica, en la publicación se agiliza el trabajo, ya que es más rápido la corrección, la captura, tipografía, escritura, diseño, formación e impresión. (Zapatterra, 2012, pp. 6-7-8)

Según Zapaterra (2012):

En la composición tipográfica, con los nuevos programas se ha eliminado la fotocomposición, ya que teniendo el documento en pantalla y corregido se ha disminuido el porcentaje de error en la formación, los empastados líneas repetidas, letras rotas y otros errores que se presentaban frecuentemente.

Zapaterra (2012) expresa que:

En cuanto a las impresiones, también se ha beneficiado con la tecnología ya que ahora se puede imprimir documentos directamente de la pantalla del computador, además obtener libros al instante.

Los tipos de diseño editorial son periódicos, revistas y suplementos, el periódico es un vehículo para transmitir noticias e ideas de manera clara y entendible, el diseñador de periódicos utiliza tipografía del texto, espacios en blanco y todas las combinaciones necesarias para realizar un trabajo bien hecho.

Los periódicos a más de informar, proporcionan un punto de vista sobre los acontecimientos y antecedentes de una noticia. Estas publicaciones ayudan a comprender los hechos e incitan a reflexionar sobre ellos.

El diseño tiene que responder con diferentes recursos a este cambio. A medida que los artículos aumentan en extensión y complejidad, la legibilidad y la adecuación de la maqueta y la tipografía cobran mayor importancia. De esta manera, el periodismo visual – el uso inteligente de las imágenes, la infografía y la maquetación – se ha convertido en una herramienta esencial para los editores. (Zapaterra, 2012, p. 8)

La revista es otro tipo de diseño editorial, en la cual se publica cultura y estilo, deben ser informativas y entretenidas, además manejar con sutileza las ofertas y promociones para que los lectores sean atraídos por la marca o el servicio que se brinda, para ello se pone énfasis en las ideas y pensamientos. (Zapaterra, 2012, pp. 6-7-8)

Los suplementos han alcanzado un éxito igual que las revistas y adquieren un gran prestigio en el círculo del diseño editorial. Para cualquier diseñador es atractivo trabajar con

diferentes herramientas como tipografía, maquetación y el formato con libertad que el clásico diseñador, ya que a los lectores les agrada que el periódico este acompañado de una revista o suplemento para poder adquirirlo. (Zapaterra, 2012, pp. 10-11)

## **Color**

Según Vélez, González (2001) dicen que, el color es una práctica sensorial estimulada por la manifestación de luz, reflejada por objetos que inciden en una determinada intensidad y amplias longitudes de brillo. El color tiene tres características: la tonalidad o matiz, la saturación o intensidad y la claridad o luminosidad.

Siguiendo la idea de los autores, la tonalidad son las diversas longitudes de onda expresadas por las cosas y permite la distribución de los colores, la saturación precisa la mayor o menor intensidad dependiendo del blanco que contiene, y la luminosidad se relaciona con la claridad y la luz. (Vélez, González, 2001, pp. 21-22)

El color ayuda a la recreación del espacio contribuyendo al simulacro de la profundidad, sombreado y difuminación del tono, además fortalecer las composiciones de los colores a través de la interacción, aclarando que los claros son excéntricos, y los oscuros concéntricos. (Ibid., 2001, pp. 21-22)

Existen dos formas de relación dinámica entre los colores la armonía y el contraste.

La *armonía* crea una composición con variaciones cromáticas y graduales relacionando colores afines, sin mostrar excesivos contrastes, pero sin olvidar cierta diversidad para no mostrar monotonía.

El *contraste* se produce cuando los colores relacionados contienen pocas semejanzas entre sí. Por ejemplo yuxtaponiendo colores cálidos o fríos y fundamentalmente relacionando los colores complementarios: rojo – verde, amarillo – violeta, azul – naranja. (Vélez, González, 2001, pp. 21-22)

Esta estructura se convierte en una fuente de estímulo visual para los lectores, además produce una llamada de atención. Hay que tener en cuenta que un contraste muy pronunciado se puede correr el riesgo de obtener un resultado no deseado, disminuyendo la legibilidad al realizarse vibración.

Abarcando las líneas de Vélez, González (2001); Hay colores que se adaptan de mejor manera para diferentes funciones más que para otras, pero es muy difícil estandarizar reglas, debido a que en la sociedad existen diferentes culturas.

El color es un factor clave en la mayoría de las imágenes que constituyen elementos familiares del panorama del diseño gráfico. El color es quizá el elemento gráfico más inmediatamente identificable, diferenciando de la competencia al diseño de un producto o servicio. Las señales en el entorno urbano se diseñan por regla general a base de que sea el color el que proporciona el principal mensaje visual. (Swann, 1993, p.7)

Swann (1993) define que:

Los Aditivos primarios son: el rojo, el verde y el azul que al sumarse producen la luz blanca. Cuando se unen dos de estos colores crean un tercer color llamado primario substractivo. Los colores formados por los aditivos son el amarillo, el magenta y el cian. . (Swan, 1993, p.12).

Al decir de Samara (2008), dice que “El color muestra numerosas propiedades especiales, por lo que tiene un profundo efecto en la composición y la legibilidad cuando se aplica a la letra. Los colores fríos parecen retroceder, mientras que los colores cálidos parecen avanzar”. (Samara, 2008, p.14)

Samara (2008) Además menciona que: “Lejos de la confusión o la audacia, los tipos de letra y colores tranquilos seducen con una especie de suavidad y forma integrada”. (Samara, 2008, p.16)

Como habla Samara (2008) “Color y Tipografía que despiertan sentimientos de honestidad huyen de los artificios y la aparatosidad. Cuando el diseño es honesto transmite con facilidad y sencillez los mensajes, como resultado de la confianza de explicar la verdad y hacer su trabajo” (Samara, 2008, p.40)

## **Tipografía**

Al decir de Álvarez Juárez (2011), la tipografía es la forma, colocación y tamaño de letras en una pieza impresa. Estudia los diversos modos de mejorar la emisión gráfica de mensajes verbales, basada en el oficio de tipógrafos e impresores, ayuda a organizar y racionalizar la comunicación visual, cuenta con una dimensión humanística que se basa en la escritura de ideas que hacen posible el registro de la cultura y el desarrollo intelectual del ser humano que enriquece los múltiples alcances del Diseño Gráfico.

Hablar de anatomía es hablar de la forma de la fuente, de sus detalles, de la característica en que cada una de sus partes ha sido modificada y reinterpretada a través de los años. Debido a que la forma de una letra tiene un gran impacto sobre la función que cumple, es importante como la presencia o ausencia de ciertas partes pueden cambiar a una determinada familia de tipos, y por ende al texto donde se usa. (Álvarez Juárez, 2011, p.7)

Se define como un grupo de tipografías a la familia tipográfica, relacionada por características similares, como un conjunto de letras de diferente tamaño y estilo pero con un diseño común, los tipos o miembros de una familia tienen rasgos propios pero si se parecen además tienen distintos grosores y anchos. Una fuente tipográfica (Font) es un alfabeto graficado en un solo tamaño y estilo. (Álvarez Juárez, 2011, p.9)

La tipografía, además de optimizar la transcripción gráfica de sonidos verbales, por medio de signos, facilita un contenido comprensivo del mensaje, cuyo objetivo principal es la producción de comunicación y satisfacer las necesidades de transmitir información a partir de formas visuales.

A la hora de realizar un trabajo, el diseñador gráfico debe tener presente lo que va a diseñar, para quién y con qué objetivo, ya que de esto dependerá el espacio que existirá entre una palabra y otra, incluso entre caracteres de cada palabra, el color y el tipo para comunicar el mensaje. (Álvarez Juárez, 2011, pp. 8-9-10)

Existen elementos de la composición tipográfica como: la letra, la palabra, la línea y paleta tipográfica, la columna y la retícula.

Para formar la retícula se reúne las letras para formar palabras en una guía o línea y esta se transfiere a una galerada luego se hace una impresión de control, se sacaba cada carácter de un bloque de metal o madera y se colocan uno junto al otro para formar palabras y textos, para los espacios se inserta una tira de plomo. La interlínea se define al espacio entre las líneas de un texto.

En la estructura de un texto hay que tener en cuenta la longitud de la línea para que su medida no cause fatiga al lector y no se le dificulte al encontrar el inicio de la siguiente línea, y tampoco debe ser demasiado corta. (Álvarez Juárez, 2011, pp. 8-9-10)

El cálculo tipográfico estudia la composición basada en el cícero y el punto, el tamaño depende de la dimensión desde la parte más baja hasta la más alta.

Es importante la legibilidad en el diseño de tipografías, para que los lectores estén satisfechos al entender y comprender el mensaje que se va a transmitir, además ha sido estudiada utilizando la velocidad de lectura, comprensión y movimiento ocular, esto nos lleva crear un texto sea legible. (Álvarez Juárez, 2011, pp.8-9-10)

## **Fotografía**

Al Hablar de Company (2003) dice que, la fotografía es un arte que forma parte de los aspectos visuales y de la vida cotidiana, gracias a su capacidad de adaptación alcanzado gran importancia que explica también su magnífico potencial, la factibilidad para renovarse y la fascinación que despierta en los artistas.

Es un medio idóneo para la recopilación de tareas, comparación, reproducción y distribución, y fundamental para los archivos de las noticias, la educación, la medicina, el comercio y la vida privada. La fotografía es una imagen en continuo movimiento que sobrevive a su objetivo inicial y puede existir en lugares a la vez. (Company, 2003, p. 11)

Company (2003) dice también que:

La fotografía está relacionada al tiempo, por una parte tiene relaciones temporales con el mundo debido a su rapidez, y por otra está vinculada a los cambios que existen en la modernidad. Hoy en día las dos premisas se relacionan pero no siempre resulta simple ni estable, se ha convertido en una forma secundaria de representar la evidencia, ya que existe en primera instancia la televisión.

El arte contemporáneo, el estudio carece de una entidad y un objetivo únicos, y la fotografía ha establecido múltiples relaciones con él. Sin embargo se puede identificar un cambio de actitud hacia el *atelier* si tenemos en cuenta dos aspectos concretos: el estudio como indicador de la subjetividad artística cambiante y como espacio para construir ambientes alternativos. (Company, 2003, p. 30)

En el ámbito de la comunicación gráfica, se han modificado los procesos de reproducción con el pasar de los tiempos, el desarrollo de la tecnología han permitido acelerar los procesos de producción, la fotografía permite al usuario conocer un momento histórico, una acción por medio de la imagen, el uso de la fotografía está ligada a la vida cotidiana, cuando vamos de compras observamos anuncios, en revistas imágenes fotográficas, en la venta de productos y servicios. (Company, 2003, p. 32-33)

La fotografía continua hechizando, tanto por el avance de tecnología como por su representación social, de manera significativa en el ámbito global.

Siguiendo lo planteado por Oltra Ramírez, dice que:

Existen cuatro elementos de la fotografía que son: la cámara, el sujeto u objeto, la luz y el fotógrafo; la cámara es una caja oscura que deja pasar una luz en el tiempo exacto para que la imagen sea registrada en una película; el sujeto es todo lo que queremos fotografiar, como objetos, personas, escenas; la luz es la iluminación que se necesita para captar las imágenes y el fotógrafo es la persona creativa que realiza todo el trabajo.

La luz de la primera hora de la mañana es la más apropiada para realizar la toma de paisajes, es parecida a la del atardecer por ser más clara y nítida antes de la contaminación y el polvo, la gente también con la que se encuentra es interesante para realizar este trabajo, pues sin duda la luz de las primeras horas de la mañana es mágica.



Se llama luz dura en la fotografía cuando se produce con luces muy intensas y sombras demasidamente marcadas, pero puede convertirse en una fuente de iluminación muy valiosa para brindar imágenes de gran impacto visual.

El color también se produce por otras formas que son la absorción de luz. Las irisaciones de la madreperla o de las burbujas de jabón son causadas por interferencia. Algunos cristales presentan diferentes colores según el ángulo que forma la luz que incide sobre ellos: este fenómeno se denomina pleocroísmo. Una serie de sustancias muestran, colores diferentes según sean iluminadas por luz transmitida o reflejada. (Oltra Ramírez, p. 11)

Según Rozenberg (2002) dice que:

Lo digital es un sistema con un programador que selecciona muchos elementos y desarrolla formas de relacionarlos entre sí para elaborar un programa de software, existe un operador con un interés específico, el cual debe elegir un programa apropiado a sus necesidades.

La imagen digital, a diferencia de la imagen analógica, esta expresada en lenguaje binario: una matriz numérica de ceros y unos, almacenada en una unidad de memoria informática, que podemos visualizar en un monitor, proyectar sobre una pantalla o imprimir en un soporte material, con un aspecto similar de una imagen analógica. (Rozenberg, 2002, p. 1)

La imagen digital se genera a través del dibujo y la pintura en dos o tres dimensiones, también se capturan a través de un video digital o una cámara fotográfica. (Rozenberg, 2002, p. 1)

Al realizar diseños con fotografía se adoptan enfoques muy distintos a los utilizados con ilustraciones. La fotografía ofrece medios diferentes en la expresión o en el armado creativo, pero antes hay que tomar en cuenta que se puede hacer con ellos. Las fotografías normalmente son blanco y negro o a todo color y se muestran de forma geométrica. (Swann, 1993, p. 60)

Swann (1993) dice que:

Para permitir al impresor colocar los tipos en el área de impresión se crearon estructuras y mecanismos de medida. Estos mecanismos podrían transferirse a una página en forma de líneas guía, creando así un sencillo pero preciso método de cálculo del área de cada tipo, y más tarde también de los elementos ilustrativos. (Swan, 1993, p.9).

## **Mitos**

El mito proviene del griego mythos, (cuento, relato), relato que se refiere a acontecimientos prodigiosos, que tienen como protagonistas a seres extraordinarios, sobrenaturales, estos pueden ser personajes fantásticos, héroes, monstruos o dioses. (Villalba Avilés, Mosquera Palacios, 2013, p. 5)

Los mitos forman parte del sistema de creencias de una cultura o de una comunidad, la cual los considera historias verdaderas. Al conjunto de los mitos de una cultura se le denomina mitología. Cuanto mayor número de mitos y mayor complejidad tiene una mitología, mayor es el desarrollo de las creencias de una comunidad. La mitología sustenta la cosmovisión de un pueblo. (Villalba Avilés, Mosquera Palacios, 2013, p. 5)

Las sociedades primitivas son aquellas alejadas del progreso sin modificarse, donde los mitos forman parte de las ideas y la cultura de la organización social. Hoy en día en la sociedad que vivimos ya conocen que para que exista una tormenta eléctrica además se debe presentar condiciones climatológicas específicas. (Ministerio de Educación del Ecuador, 2012, p. 35-36-37)

Los mitos son historias que buscan dar explicaciones a los orígenes del universo, como el origen de la tierra, el agua, los ríos, las plantas, fenómenos naturales los animales, el hombre, etc. Para las sociedades primitivas los mitos son sagrados ya que son historias reales que acontecieron en ese entonces, se sentaban alrededor del fuego a conversar de los fenómenos naturales que para ellos significaban dioses como Thor, dios del trueno, que está

luchando con sus enemigos y que no os podían hacer renegar. (Ministerio de Educación del Ecuador, 2012, p. 35-36-37)

Estas historias se consideran verdaderas, ya que los mitos relatan el origen de las cosas que si existen en la realidad. En la actualidad el mito se ha transformado con el pasar del tiempo y de acuerdo a la organización social.

Los mitos son narraciones que responden a preguntas como la existencia humana, la razón para existir y de lo que nos rodea; pertenece a las creencias y es una explicación cultural, por ello en la actualidad no han desaparecido los mitos, solo se transmiten a través de diferentes medios. (Villalba Avilés, Mosquera Palacios, 2013, p. 5)

Si se tiene en cuenta que un Mito es un conjunto de ideas o concepciones, este sólo puede adquirir existencia a través del lenguaje, sea verbal, plástico o coreográfico. Por lo mismo un Mito es susceptible de narración en forma de relatos orales o cantos, así como de representación a través de imágenes plásticas o ceremonias (representaciones lúdicas, ritos, danzas dramáticas). (Villalba Avilés, Mosquera Palacios, 2013, p. 8)

## **Leyendas**

Las leyendas son narraciones, de acontecimientos naturales, sobrenaturales y una mezcla de los dos que se relatan de generación en generación de viva voz, esta narración se sitúa de forma imprecisa, entre el mito y el hecho verídico. (Villalba Avilés, Mosquera Palacios, 2013, p. 8)

Estos hechos que se relatan suelen relacionarse con los miembros de una comunidad, lo que contribuye cierta credibilidad, en las leyendas que presentan elementos sobrenaturales, como milagros, presencia de criaturas férricas, forman parte de la visión del mundo, que es propia de la comunidad donde aconteció la leyenda. (Ibid., 2013, p.8)

Una leyenda se puede definir como un acontecimiento tradicional que narra una historia ficticia, por lo general con elementos sobrenaturales, y por lo menos uno de esos seres, lugares o hechos es real.

“Si bien la profanación y el castigo son rasgos de las leyendas, no siempre se encontrarán de manera explícita, pues no es un rasgo imperativo de su composición narrativa.” (Ministerio de Educación del Ecuador, 2012, p. 37)

En las leyendas de ultratumba, el sonido de cadenas arrastrándose, la espuma que sale de la boca de las personas, la joven bonita que en realidad es la muerte son motivos que suelen repetirse; esto sucede cuando la leyenda explica una costumbre o el origen de una sociedad, como por ejemplo la conocida leyenda de Cantuña, quién hace pacto con el diablo, pero se salva del fuego infernal por su astucia, si bien hubo profanación, no hubo castigo. (Ministerio de Educación del Ecuador, 2012, pp. 37-38)

Típicamente, la leyenda es una narración tradicional corta de un solo episodio, altamente estereotipada, realizada de modo conversacional, que refleja una representación psicológica simbólica de la creencia popular y de las experiencias colectivas y que sirve de afirmación de los valores comúnmente aceptados por el grupo a cuya tradición pertenece. (Villalba Avilés, Mosquera Palacios, 2013, p. 8)

Las leyendas son historias que se originan a través del tiempo por la inspiración y el ingenio de los lugareños, en la que se refleja folklore, costumbres y mitos de los pueblos. Las leyendas Ecuatorianas en su mayoría se originan en la época de la conquista española, nace de acontecimientos y anécdotas de personajes de aquel tiempo que al transmitir de una persona a otra se va dejando huellas del ingenio popular, y se convierte en una historia tanto real como ficticia. (Villalba Avilés, Mosquera Palacios, 2013, p. 9)

Las leyendas siempre estarán más vivas en las bocas que en el papel, ya que la memoria oral de los abuelos, donde habitan historias y cuentos fantásticos que nos llevan a imaginar y posteriormente llevarlos al papel como parte de una obra de teatro o un libro editorial.

## **CAPITULO II**

### **DIAGNÓSTICO DE LA SITUACIÓN ACTUAL EN RELACIÓN CON LA EXISTENCIA DE LIBROS DE MITOS Y LEYENDAS DEL CANTÓN MONTUFAR**

#### **Diagnóstico Externo**

En los lugares donde se realizó la observación, en especial en la librería ABYA YALA, no existen libros con fotografías como se observó.

Lo que se pudo evidenciar que si existen algunos cuentos, mitos y leyendas de algunas ciudades del país que solo representan con una fotografía algo muy representativo del sector de donde cuenta la historia de la conquista española a los Cañaris, como la adoración de hombres y mujeres al sol, seguido de la lectura convencionales; otros cuentos de Imbabura que cuentan la leyenda del Mojanda, que son ilustrados y para darle un realismo más claro se les tomó fotografías y así contar la historia; la escenificación con personajes reales no se ha evidenciado aún a pesar que vivimos en una era de la imagen como supo manifestar Leonidas Yépez, historiador de la librería en mención.

#### **Diagnostico Interno**

En las bibliotecas municipales y particulares del cantón Montufar existen libros de mitos y leyendas, que con el pasar del tiempo se han deteriorado; contienen texto convencional y en muchos de los casos carecen de un buen diseño editorial.

Se concluye que los libros de mitos y leyendas existentes en las bibliotecas particulares han sido olvidados.

Se puede contar de una forma cronológica la existencia de libros, unos de más de 40 años como *Identidad y leyendas de san Gabriel* que se publicó en 1969, donde habla de acontecimientos que les han suscitado a moradores del sector; otros libros que se encontró en las bibliotecas personales que se han publicado en los años 1970 hasta 1976, con la mala suerte de que no tenían la pasta y por obvias razones no se sabía cuáles eran los títulos de las portadas de aquellos libros, donde se observó una lectura muy interesante sobre hechos ajenos a la realidad.

De lo que se pudo ver sobre libros más actuales, uno que lleva como título en su portada *San Gabriel y la Gruta de la Paz del año 1980*, que habla o hace una reseña histórica de la construcción de la carretera nueva, la que hoy se la conoce como la panamericana, cuentos y vivencias raras que les pasabas a moradores y extraños; otro que se publicó en 1996 que titula *Encuentros*, donde se cuentan toda clase de mitos, leyendas y juegos tradicionales; para el 2006 se publican libros con ilustraciones como juegos y tradiciones de Montúfar y el más reciente *Recordando leyendas de mi Pueblo en el 2013*; todos los antes mencionados, a excepción de estos últimos, son de lectura convencional.

## **Resultados de las Observaciones**

Se pudo verificar que tanto en las bibliotecas del centro cultural metropolitano, la librería ABYA YALA de la ciudad de Quito y en la biblioteca municipal, bibliotecas personales de la ciudad de San Gabriel; según el primer indicador, relacionado con la existencia de libros de mitos y leyendas, el resultado obtenido es de que si existen libros de mitos y leyendas; en el segundo indicador, que habla sobre la existencia de libros de mitos y leyendas del Carchi, el resultado que se pudo evidenciar es que si existen tales libros; en el tercer indicador, donde habla de libros de mitos y leyendas del cantón Montufar, se pudo observar que en las bibliotecas de la ciudad de Quito no existen, pero por obvias razones en las

bibliotecas personales y en la biblioteca de San Gabriel si existen una cantidad de libros en condiciones de deterioro y otro en buen estado; para el cuarto indicador que habla de la existencia de libros de mitos y leyendas con fotografía, el resultado que se obtuvo fue la no existencia de ningún ejemplar de libros con fotografía; con esto se pudo empezar el camino al desarrollo de la investigación y para concluir, el quinto indicador, habla de los formatos de libros que existen en las diferentes bibliotecas, el resultado fue que en la mayoría existen libros con formato de una A5 (14,85 x 21) en sentido vertical.

## **Resultados de las encuestas aplicadas a pobladores del cantón Montúfar**

### **Población y Muestra**

La población considerada para la presente investigación estuvo conformada por los pobladores del cantón Montúfar, que en número son 30.511, según el censo poblacional realizado en el año 2010, estos habitantes fueron considerados por ser los beneficiarios directos del libro de Mitos y Leyendas.

Por ser un número extenso, se procedió al cálculo de una muestra, aplicada a poblaciones finitas; a continuación se presenta dicho cálculo:

$n =$	Tamaño de la muestra
$Z = 93\% = 1,81$	Campana de Gauss Nivel de Confianza
$p = 0,35$	Proporción de ocurrencia éxito
$q = 0,65$	Proporción de rechazo
$n = 30.511$	Población
$e = 0,07$	Margen de Error





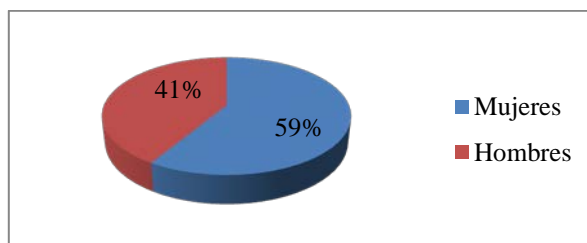
Se realizaron 152 encuestas de género masculino y femenino.

Tabla 1

Alternativas	Cantidad	Porcentaje
Mujeres	88	59%
Hombres	64	41%
<b>Total</b>	152	100%

Fuente: Género de personas encuestadas  
Elaborado por: Paulo Ruales

Gráfico 2



Fuente: Tabla 1  
Elaborado por: Paulo Ruales

### **Análisis e interpretación**

De las 152 personas encuestadas, el 59% son mujeres y el 41% hombres que fueron elegidos aleatoriamente, esto denota un predominio de población femenina.

## Pregunta 1

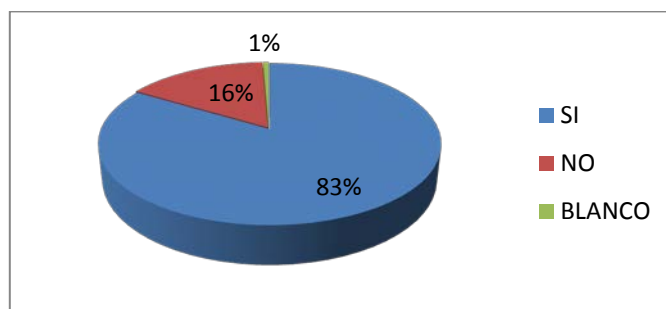
¿Conoce usted mitos y leyendas propias del Cantón Montúfar?

Tabla 2

Alternativas	Cantidad	Porcentaje
SI	127	83%
NO	24	16%
BLANCO	1	1%
<b>TOTAL</b>	<b>152</b>	<b>100%</b>

Fuente: Conocimiento mitos y leyendas propias del cantón  
Elaborado por: Paulo Ruales

Gráfico 2



Fuente: Tabla 2  
Elaborado por: Paulo Ruales

## Análisis e interpretación

Del total de los encuestados, el 83% de las personas conoce mitos y leyendas propias del cantón Montufar; el 16% no conoce y el 1% no contestó la pregunta.

La mayoría de personas encuestadas conocen acerca de mitos y leyendas porque les contaron o escucharon de sus antepasados, sus creencias y vivencias.

## Pregunta 2

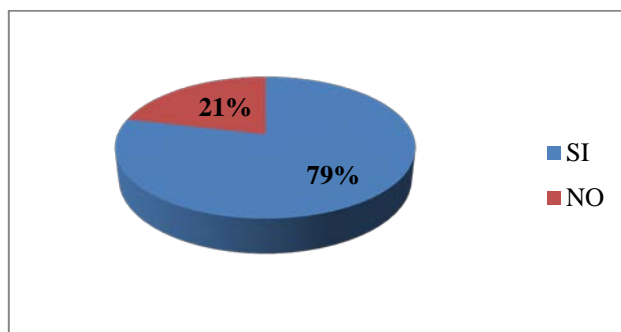
¿Considera usted importante que se conozca sobre mitos y leyendas propias del Cantón Montúfar?

Tabla 3

Alternativas	Cantidad	Porcentaje
SI	118	79%
NO	34	21%
<b>TOTAL</b>	<b>152</b>	<b>100%</b>

Fuente: Importancia sobre el conocimiento sobre mitos y leyendas  
Elaborado por: Paulo Ruales

Gráfico 3



Fuente: Tabla 3  
Elaborado por: Paulo Ruales

## Análisis e interpretación

Del total de los encuetados, el 79% de las personas consideran importante que se conozca sobre mitos y leyendas propias del Cantón Montúfar; el 21% no lo considera importante. La mayoría de las personas consideran importante conservar la cultura del cantón Montufar.

### Pregunta 3

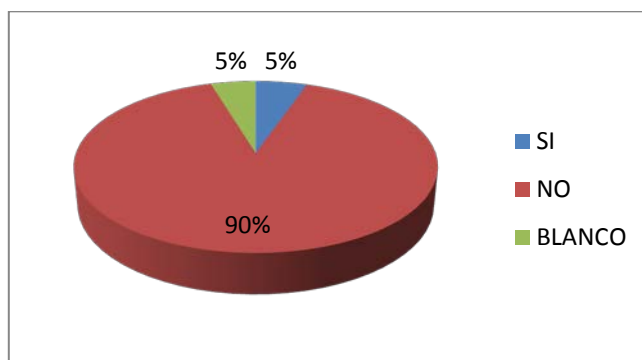
¿Conoce usted de la existencia de material gráfico que recopile los mitos y leyendas propias del Cantón Montúfar?

Tabla 4

Alternativas	Cantidad	Porcentaje
SI	8	90%
NO	137	5%
BLANCO	7	5%
<b>TOTAL</b>	<b>152</b>	<b>100%</b>

Fuente: Existencia de material gráfico que recopile mitos y leyendas  
Elaborado por: Paulo Ruales

Gráfico 4



Fuente: Tabla 4  
Elaborado por: Paulo Ruales

### Análisis e interpretación

Del total de los encuestados, el 5% de las personas conocen de la existencia de material gráfico que recopile los mitos y leyendas propias del Cantón Montúfar, el 90% no lo conoce y el otro 5% no contestó la pregunta.

Los libros existentes en la biblioteca municipal y en las personales del cantón carecen de material gráfico.

#### Pregunta 4

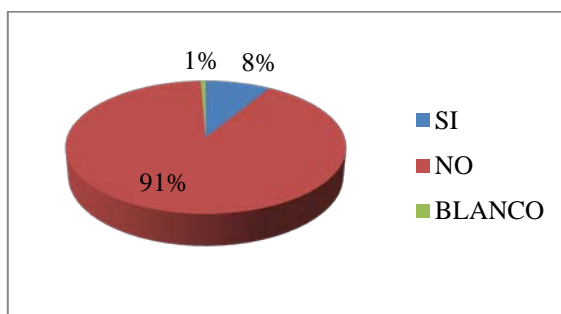
¿Considera usted que el material gráfico existente sobre mitos y leyendas del Cantón Montúfar tienen una presentación adecuada, en cuanto a imagen y color?

Tabla 5

Alternativas	Cantidad	Porcentaje
SI	13	8%
NO	138	91%
BLANCO	1	1%
<b>TOTAL</b>	<b>152</b>	<b>100%</b>

Fuente: Material gráfico existente tiene una presentación adecuada en cuanto a imagen y color  
Elaborado por: Paulo Ruales

Gráfico 5



Fuente: Tabla 5  
Elaborado por: Paulo Ruales

#### Análisis e Interpretación

Del total de los encuetados, al 91% considera que; el material gráfico existente sobre mitos y leyendas del Cantón Montúfar no tienen una presentación adecuada, en cuanto a imagen y color, el 8% considera que si y el 1% no contestó la pregunta.

Existen libros de mitos y leyendas del cantón Montufar que tengan una presentación gráfica ambigua y carente de color, además son muy antiguos.

### Pregunta 5

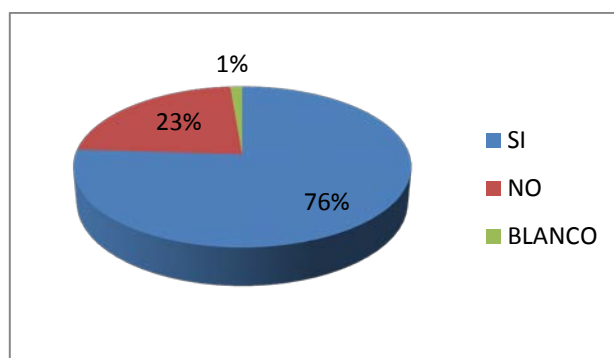
¿Le gustaría que existiera material gráfico sobre los mitos y leyendas más importantes y representativas del cantón Montúfar, complementado con fotografías?

Tabla 6

Alternativas	Cantidad	Porcentaje
SI	116	76%
NO	34	23%
BLANCO	2	1%
<b>TOTAL</b>	<b>152</b>	<b>100%</b>

Fuente: Existencia de material gráfico sobre mitos y leyendas más importantes del cantón con fotografía.  
Elaborado por: Paulo Ruales

Gráfico 6



Fuente: Tabla 6  
Elaborado por: Paulo Ruales

### Análisis e Interpretación

Del total de los encuestados, el 76% de las personas, expreso que si le gustaría y que existiera material gráfico sobre los mitos y leyendas más importantes y representativas del cantón Montúfar, complementado con fotografías, el 23% no le gustaría, y el 1% no contestó la pregunta.

Les gustaría que existan libros llamativos que incentiven la lectura a los niños y jóvenes.

### Pregunta 6

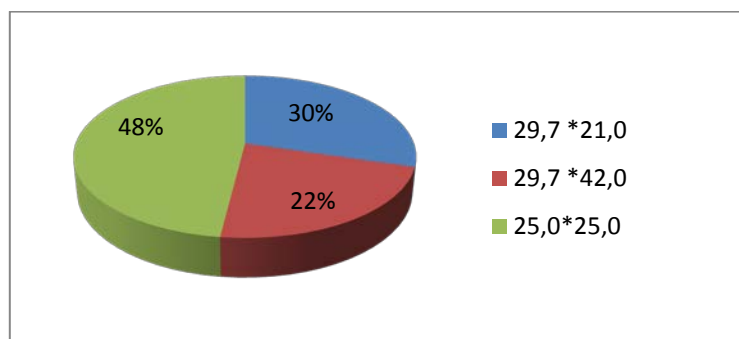
¿En qué formato le gustaría que se diseñe el material gráfico sobre los mitos y leyendas del cantón Montúfar?

Tabla 7

Alternativas	Cantidad	Porcentaje
29,7 *21,0	45	30%
29,7 *42,0	34	23%
25,0*25,0	73	47%
<b>TOTAL</b>	<b>152</b>	<b>100%</b>

Fuente: Formato para que se diseñe el material gráfico  
Elaborado por: Paulo Ruales

Gráfico 7



Fuente: Formato en el que se podría diseñar el material gráfico de mitos y leyendas  
Elaborado por: Paulo Ruales

### Análisis e Interpretación

Del total de los encuestados, el 30% de las personas le gustaría que el formato del material gráfico fuera en 29,7\*21,0 el 23% en 29,7\*42,0 y el 47% en 25,0\*25,0.

Al momento de realizar las encuestas se les indicó las opciones de formato, por lo que se decidieron la mayoría por el de 25,0 \* 25,0, debido a que era un tamaño diferente de los tradicionales.

## **Resultados de las Entrevistas Aplicadas**

Para el desarrollo de las entrevistas se tomó en cuenta a cinco maestros, que han tenido experiencia en la escenificación de mitos y leyendas tanto de la localidad del cantón Montúfar como del país; los mismos que trabajan a la par con los textos escolares de lenguaje y comunicación y con libros de leyendas del sector, dos miembros del Municipio de Montufar, encargados de los departamentos de cultura y de la coordinación de la casa museo, con una amplia trayectoria en la investigación de las culturas e historias del pueblo de Montúfar y con una amplia experiencia trabajando con jóvenes.

A continuación un pequeño perfil de las siete personas entrevistadas:

Lida. Patricia Arcos, profesora del colegio Jorge Martínez Acosta, imparte la materia de lenguaje y comunicación, fue la inspiradora de la publicación del libro *“Recordando Leyendas de mi Pueblo”* junto con sus estudiantes.

Dr. Anselmo Castro, profesor y director de la escuela Dr. Alberto Acosta Soberón, que es el encargado de llevar a cabo programas culturales dentro de la institución.

Las profesoras Lida. Guadalupe Landázuri, Lida. María Benavides y la Lida. Bertha gaona, que imparten la materia de lenguaje en el área primaria y profesoras de la escuela Dr. Alberto Acosta Soberón.

Los licenciados Oswaldo Cepeda y Héctor Landázuri, Director departamento de Cultura y Coordinador casa museo respectivamente, son los encargados de programar e invitar a la ciudadanía en especial a los jóvenes para desarrollar eventos culturales y la escenificación de leyendas del sector.

Al momento de entrevistarlos dieron buenas impresiones sobre el trabajo de investigación propuesto y que sería de mucha ayuda para en un futuro sirva para investigar y conocer un poco de las historias de los abuelos y dar a conocer un poco de la cultura e identidad que el cantón posee.



Las siete personas entrevistadas, los cinco maestros y los dos miembros del municipio, coincidieron en sus respuestas de las ocho preguntas que se planteo al inicio de la entrevista, y estos fueron los resultados:

### **1.- Qué reflejan los mitos y leyendas?**

Reflejan la historia, las costumbres y tradiciones de un pueblo, así como también la identidad creada desde hace muchos años, como estaban estructurada en ese entonces la población, los antepasados tenían en su mente a sus dioses, fantasmas y el temor a cosas inexplicables.

### **2.- Qué conoce acerca de los Mitos y Leyendas de Montúfar?**

Existen muchas leyendas, testimonios de fenómenos inexplicables para ellos como el trueno, los rayos. El duende bueno que proporcionaba riqueza, buena suerte y fortuna, el duende malo traía desgracia; tristeza, la vieja del monte, la viuda, el carro viejo, el padre descabezado, la carreta y el buey, la mariangula y la leyenda más conocida de la virgen de las nieves.

Estas leyendas se las encuentra en libros como la quinta paila, la borrega negra.

### **3.- En que asignatura se les enseña a los estudiantes sobre mitos leyendas y tradiciones?**

En la asignatura de Lengua y Literatura a los octavos, novenos y décimos años, en las escuelas en la asignatura Lugar Natal, también en Estudios Sociales ya que los mitos y leyendas comienzan en la historia.

**4.- En su labor como docente ha utilizado los mitos y leyendas como herramienta o como contenido de alguna asignatura?**

La recreación de leyendas en obras de teatro se ha realizado la leyenda del fantasma de la chorrera de palúz, las terribles viudas de San Gabriel, la enduendada y los duendes.

Dar a conocer a los niños la cultura, las costumbres y así mejorar la relación social, además consultas con los familiares acerca de mitos y leyendas.

**5.- Qué interés han puesto sus estudiantes a estas narraciones?**

Les llama mucho la atención a los niños y jóvenes del sector rural, les da gusto representar las leyendas, se sienten identificados con el pasado, todos participan se entusiasman muchos ya que están en la edad de la fantasía.

**6.- Creé Ud. Que la lectura de mitos y leyendas se ha reemplazado por la tecnología?**

La tecnología si ha reemplazado el tiempo libre, pero no en su totalidad, ahora son pocos los niños y jóvenes que prestan interés por la lectura, los que investigan, para eso hay técnicas como brigadas de animación de las lecturas.

En los niños existen personajes fantasiosos, los mitos y leyendas acompañaran al hombre como sombra, la tecnología no se opone simplemente ha ocupado en parte el pasatiempo de los niños y jóvenes, antes se jugaba a las bolas, la rayuela, la soga, hoy se pasan en el internet.

**7.- Se debe rescatar las leyendas y mitos de nuestro pueblo. ¿Qué sugiere Ud. Para que se reactive el interés por todo esto?**

Están revitalizados y rescatados las leyendas, tradiciones y mitos, se ha realizado una invitación radial con los niños donde han relatado las leyendas que sus abuelos se refieren.

El ministerio de educación debería implementar en las instituciones material didáctico para fortalecer la memoria oral de generación en generación.

El departamento de cultura con la ciudadanía transmite los mitos y leyendas a través de concursos de teatro, extender la animación radial de los diálogos para que se escuchen las leyendas de Montúfar.

**8.- A dramatizado, ha preparado el escenario para dramatizar mitos y leyendas y como se sintieron sus estudiantes?**

Si en el departamento de cultura, se ha realizado la escenificación del duende paluzí, también con títeres, el fantasma de la chorrera de paluz, en las escuelas se dramatiza cuentos, así aprenden más los estudiantes antes que sólo en la lectura.

Los jóvenes y niños se sienten identificados con su personaje y con una alegría inmensa, se los ha preparado, son actores y actrices.

**Análisis del Capítulo**

Después de haber aplicado la Observación, el diagnóstico y realizado la interpretación de las encuestas y entrevistas sobre el conocimiento y la existencia de un libro de mitos y leyendas del cantón Montúfar tenemos como conclusión la siguiente:

Dentro del diagnóstico tanto interno como externo se pudo ver que no existen libros de mitos y leyendas con fotografía, o si los hay no cuentan de una forma cronológica la historia simplemente son imágenes icónicas de algo significativo que se esté contando en aquellos libros.

En el cantón Montúfar hay personas que conocen algunos mitos y leyendas, pero al ver que varios textos se encuentran en deterioro, se puede decir que poco a poco se los ha dejado en el olvido por parte de las personas, a nivel escolar se pudo evidenciar que realizan dramatizaciones en algunas de cuentos que traen los textos de estudio pero a las propias historias casi no se las ha tocado por falta de conocimiento.

## **CAPITULO III**

### **DESARROLLO DEL PRODUCTO**

#### **Introducción del Producto**

El planeta donde habitamos, sus montañas, sus valles, sus mares; todo lo que nos rodea y lo que está al alcance de nuestra vista es imagen, esto quiere decir que prácticamente vivimos en un mundo donde esta predominando las imágenes, donde la tecnología ha sido una herramienta más para observar y visualizar el campo visual que nos envuelve sin descuidar que la imagen natural es la más hermosa.

Todo lo que observamos cuando caminamos, el suelo, el cielo, la gente y hasta lo que soñamos se convierte en imágenes, estas vienen a ser el centro de todo y en general forman parte de una cultura visual que hoy en día se impone más.

Este libro de mitos y leyendas está diseñado para transmitir la información a lectores que se encuentren atraídos por estas historias con fotografía; con la ayuda del diseño gráfico, el diseño editorial nos permitirá llevar de forma clara el mensaje que se quiere transmitir a través de las fotografías cada una de las leyendas.

#### **Justificación del producto**

Tomando en cuenta la importancia de mantener la cultura de los pueblos, en la mente y en los corazones de las nuevas generaciones, nació la idea de elaborar un libro con palabras vestidas de tradición, mito y leyenda con fotografía, que servirán de herencia para que nutra la memoria, el corazón de los lugareños que se han olvidado de que los pueblos nacen, crecen al calor de costumbres y tradiciones forjadas y diseñadas en el pensamiento sencillo del abuelo, habitante noble y generoso que quiere compartir su imaginación con aquellas criaturas que se han olvidado del pasado en donde ha quedado escrita la historia que hace referencia al espíritu indomable de sus hijos.

Quiero refrescar la mente de mis coterráneos con este trabajo diseñado para todas las edades, en donde hago referencia a una herencia cultural que se está perdiendo debido a la presencia de la tecnología, haciendo que el espíritu pierda el sentido de calidez.

El presente trabajo tiene la finalidad de encaminarnos al pasado, desempolvar la historia de mitos y leyendas descubriendo la memoria de nuestros mayores, conocer sus visiones para entender el mundo; la magia de los personajes que han sido creados o se han transformado para caminar por nuestro pueblo y romper con lo cotidiano.

No quiero que este puñado de tradiciones y leyendas se pierda ante la arremetida de los juegos virtuales que de cierta forma están deshumanizándonos, haciéndonos perder la magia de la imaginación y la comunicación familiar.

## **Objetivos del Producto**

### **Objetivo General**

El objetivo principal del libro de mitos y leyendas es dar a conocer las historias del cantón Montufar a través de fotografías y las diferentes locaciones donde ocurrieron las mismas.

### **Objetivos Específicos**

- Emplear la fotografía como el medio primordial para destacar eventos propios de las leyendas.
- Aplicar elementos y principios del diseño para mostrar los testimonios orales de una forma transparente y mecánica.
- Trabajar en el recambio para mejorar el libro en próximas ediciones que se vayan a plantear ya sea mediano y corto plazo.

## **Análisis de Factibilidad de Implementación del Producto**

Para llevar a cabo la propuesta de crear un Libro de Mitos y Leyendas, se ha realizado actividades de gestión en la elaboración del proyecto.

En primer lugar se realizó una recopilación de datos para poder determinar las necesidades de la comunidad, para el presente proyecto se investigó el conocimiento sobre mitos y leyendas, también la existencia de libros para poder evaluarlos y como están estructurados, ya que es de mucha importancia el interés que éstos pueden causar en la ciudadanía.

Se empleo una lluvia de ideas mas los resultados obtenidos se plateo la elaboración de un Libro de Mitos y Leyendas con fotografía para incentivar el interés por la lectura y el conocimiento de la cultura, tradiciones e identidad del pueblo montufareño.

La Elaboración del Libro de Mitos y Leyendas es factible y rentable por todos los datos que se obtuvo de la encuesta, la entrevista y la observación; donde toda esta información valida para que se desarrolle el presente producto, ya que se cuenta con los recursos necesarios para su ejecución; estos recursos se analizan en tres aspectos:

**Factibilidad Operativa.-** Conformada por el recurso humano, es decir todas las personas que colaboraron en la escenificación de las leyendas; además los procesos en el desarrollo del proyecto y de la elaboración del libro.

**Factibilidad Técnica.-** Dentro de la parte técnica están los equipos utilizados para la elaboración del producto como: cámara fotográfica, computadora, impresora, escáner; como herramientas aplicamos los conocimientos de diseño editorial, diseño gráfico y fotografía.

**Factibilidad Económica.-** Se cuenta con recursos económicos y financieros propios; para la ejecución del proyecto; es decir para la impresión del Libro de Mitos y Leyendas.

## **Modelo Operativo de Ejecución del Producto**

Como se mencionó anteriormente cuando salen a flote las ideas, las mismas que nos llevarán a solucionar los problemas que se presenten.

La recopilación de información ya sea de libros, publicaciones, observaciones, nos permitirá que la investigación vaya por un camino que facilite que todos los datos se encaminen por un buen camino.

Al tener el material que se quería obtener casi siempre se van a encontrar soluciones a los problemas las ideas ayudarán y nos permitirán en crear los principales bocetos para empezar a diseñar.

En este proceso creativo se logrará desarrollar conjuntamente con la lluvia de ideas nos permitirá llegar a obtener el nombre para el libro, también lo que ira y lo que no ira en la propuesta de portadas y contraportadas y así definir el adecuado para el libro. (Ver anexo 5)

Después de analizar la idea adecuada, más la recopilación de información y conjuntamente con los datos obtenidos se procederá a la ejecución donde aquí irán y se aplicaran todos los procesos de diseño donde cada uno de los elementos se los ubicara en cada lugar que el diseño disponga.

Posteriormente se verá la forma de publicarlo en departamentos pertinentes de cultura o bibliotecas para que lo den a conocer y posteriormente lo envíen a lugares donde lo necesiten como escuelas o colegios.

## Lluvia de Ideas

Anexo 5 boceto

San Gabriel: mitos y leyendas a través del Tiempo

Montújar, pueblo de tradiciones, cultura, Mitos y leyendas

Mitos y leyendas el Imaginario de nuestros Antepasados.

Montújar un Pueblo mingüero con sus Mitos y Leyendas



\* San Gabriel, un libro abierto de Mitos y Leyendas.

Libro de Hechos, costumbres, miedos y seres Imaginarios

San Gabriel una Historia de mitos y Leyendas.

Mitos y Leyendas de un Pueblo mingüero

Hechos y Vivencias Reales de nuestros Antepasados Tusa.

Montújar una sociedad Patoimorial llena de Tradiciones, Historia, Cultura y Leyendas.

Fuente: Lluvia de Ideas

Elaborado: Paulo Ruales



## **Desarrollo del Producto**

Se realizó un análisis con cada elemento que conforma todo el proceso que conlleva al producto final, para eso se toma en cuenta colores, títulos, textos, tipografía que se utilizó, formatos, retículas, fotografías, leyendas, material donde se imprimió para llegar a una conclusión racional de todo lo que se hizo en el desarrollo de este producto.

La primera impresión de todo libro es tener una portada que impacte, que el lector se sienta atraído por lo primero que ve al tener en manos un libro, para ello se buscó elementos tanto tipográficos, fotográficos, colores para hacer la composición adecuada para la elaboración se podría decir es la primera presentación o impresión que cause el libro con su portada.

### **Portada**

En este proceso se tomaron en cuenta elementos como un marco negro, dos fotografías internas, un cuadro que cubre el contorno interno del marco y por último el título del libro que salió de la lluvia de ideas.

El marco negro se encuentra con un matiz 100% CMYK, este color le da un tono de elegancia, seriedad y a la vez de misterio al momento que se compone con los otros elementos. El cuadrado que cubre el contorno interno del marco tiene un matiz que tiende a ser dorado y el aspecto de ruido le hace sobresalir a estos dos elementos como si fueran uno.

Las fotografías que se utilizaron es una de la Ciudad de San Gabriel de noche, fusionada con una que tiene relámpagos y rayos, se le trato a estas dos imágenes para dar una sensación de mucho más misterio junto al marco negro y al borde dorado; esto acompañado con una serif Impregnable personal que se utilizan para libros y portadas según el tema lo amerite, esta tipografía se la comparó con otras serif y al momento de colocarle la textura y el color impacto mucho más con el fondo dando un sensación de misterio.

Imagen 1



Fuente: Imagen

Elaborada: Paulo Ruales

Más adelante se abordaran los márgenes, el color y la tipografía, juntamente con la composición y retícula del interior del libro.

## Formatos y Retículas

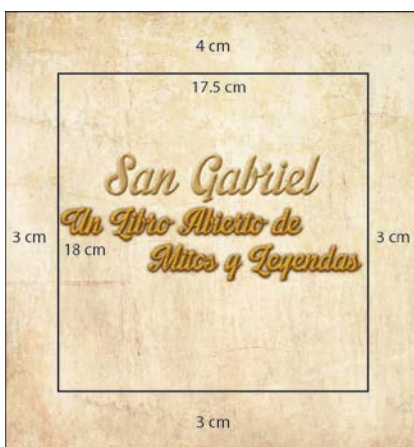
Para poder adentrarnos al formato más que a la retícula, se tomó en cuenta lo que se preguntó en la encuesta acerca de los formatos, se elaboró algunos con varias dimensiones y la mayor parte de la gente encuestada eligió el formato 25 x 25 cm, les pareció que con esas dimensiones y al saber que es un libro de mitos y leyendas con fotografía, las imágenes se las verá grandes y como manifestaron una imagen habla más que mil palabras.

El marco negro está compuesto por un grosor de 2.40 cm por cada lado, el cuadro interno tiene una dimensión de 20.20 x 20.20 cm quedando la fotografía centrada, el borde mide lo mismo que el cuadro interno pero con un grosor de 7 pts.

Para las retículas interna donde se encuentra el diseño de los mitos con las leyendas tiene un margen de superior de 4 cm, inferior, derecho e izquierdo márgenes de 3 cm, formando un estilo de dos columnas con un medianil de 0.5 cm y sus dimensiones son 25 x 23.5 cm; esto hace que la portada y contraportada sea un poco más grande para que sobresalgan de las otras páginas.

Como lo muestra la imagen que es parte interna del libro juntamente con sus dimensiones.

Imagen 2



Fuente: Formatos y retículas

Elaborado: Paulo Ruales

Hay que recalcar que también es una retícula modular porque se juega con cajas de texto en los diseños internos de la composición y las fotografías prácticamente tapan todo el formato, solo dentro de la composición hay que ubicarle al texto para que vaya de la mano juntamente con la imagen.

Imagen 3



Fuente: Formato y retículas

Elaborado: Paulo Ruales

Para la parte de la composición también se toma en cuenta el pie de página que viene a ser la numeración de cada hoja, estas mismas se encuentran en las partes inferiores tanto en la derecha como en la izquierda de cada hoja, para el encabezado de igual forma en cada

extremo, se utilizó la familia tipográfica Adobe Caslon Pro que más adelante se hará un énfasis de cada una de ellas conjuntamente la tipografía de la portada.

## Tipografía

La elección de la tipografía se rige a la buena legibilidad, al momento que se comparó con las tradicionales familias tipográficas que normalmente se utiliza en los textos de libros y revistas; por tal motivo y en vista que es una tipografía amigable enseguida la utilice para los textos internos ya que es exclusivamente para textos; la fuente seleccionada es una tipografía muy conocida dentro de una variedad de fuentes serif.

La tipografía de la portada que es la fuente Impregnable Personal que es la única diferente a la familia de la Adobe Caslon Pro, me ayudó mucho para darle un impacto más para mi portada, sin salirme de las fuentes con serif para darle una pequeña uniformidad a la composición tanto en el interior como en la portada.

La diferencia que tienen estas tipografías es que ninguna se la utiliza para el propósito de la otra, al momento de comparar en puntos la una es más grande que la otra, eso hizo que un este destinada para textos y los otros títulos y sub títulos.

Imagen 4



*Impregnable Personal*  
*Impregnable Personal*  
*Impregnable Personal*  
*Impregnable Personal*  
*Impregnable Personal*

Fuente: Tipografía

Elaborado: Paulo Ruales

### Imagen 5

**Adobe Caslon Pro Bold**  
**Adobe Caslon Pro Bold**  
**Adobe Caslon Pro Bold**

*Adobe Caslon Pro Bold Italic*  
*Adobe Caslon Pro Bold Italic*  
*Adobe Caslon Pro Bold Italic*

Adobe Caslon Pro Regular  
Adobe Caslon Pro Regular  
Adobe Caslon Pro Regular

*Adobe Caslon Pro Semibold Italic*  
*Adobe Caslon Pro Semibold Italic*  
*Adobe Caslon Pro Semibold Italic*

Fuente: Tipografía

Elaborado: Paulo Ruales

Para el nombre del libro en la portada, el porte del tipo para la palabra San Gabriel es de 135 pts., para la frase Un libro abierto de mitos y leyendas 85 pts., para los títulos en cada leyenda 42 pts., para las cajas de texto se utilizó 12 pts., para el encabezado 9.5 pts., para la numeración y pie de página 13 pts., y 8.5 pts., respectivamente.

### **Color**

En muchos de los casos y por no decir en todos el color juega un papel fundamental en la elaboración de diseño, en mi caso el color prácticamente se encuentra en la fotografía

donde unas se las mantiene el color natural y otras se les ha modificado para darles un poco más de vida y claridad.

Los colores que se manejan tanto en la tipografía de la portada y los títulos de las leyendas tienen un registro CMYK, pero aparentan ser colores como el dorado y el plateado, la textura que estas tipografías lleva es una sensación de ruido que al momento que se empezó a elegir el color tomaron esos matices que le dan una sensación propia de cada una de las leyendas por lo que cuenta y representa cada una.

Imagen 6



Fuente: Color

Elaborado: Paulo Ruales

Estos son los colores con su respectivo registro; los cuales me ayudaron para armar la portada, paginas sueltas y los títulos de las leyendas.

## Fotografías

Las fotografías son la parte fundamental después de las retículas para el diseño del libro ya que en un principio se pensó colocar varias fotografías en una plana; pero al ver las dimensiones del libro se plantó colocar al comienzo de cada leyenda una sola foto que cubra toda la página, dándole una importancia jerárquica a la fotografía.

En las siguientes planas del libro se propone una fusión de hasta tres fotografías para jugar con los textos, respetando las columnas o en algunos de los casos saliéndose de la línea que se diseñó, para darle el valor agregado que tiene este libro al momento de contar con las imágenes los mitos y leyendas.

Imagen 7

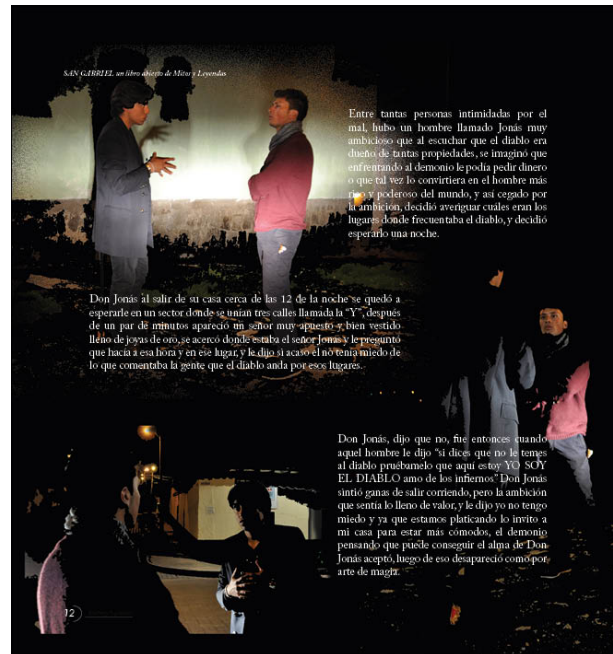


Fuente: fotografía

Elaborado: Paulo Ruales



## Imagen 8



Fuente: Fotografía

Elaborado: Paulo Ruales

## Leyendas

En el cantón Montúfar las personas de la tercera edad que son las que con mayor anhelo han retenido mitos y leyendas propias del sector, hay recopilaciones en libros de historias muy interesantes, a pesar de que algunos libros tanto en la biblioteca municipal como en las bibliotecas personales se encuentran en pésimo estado.

Pero la iniciativa nació cuando se empiezo a leer historias de miedos, anécdotas de personas ahí nace la idea de hacer un libro pero que vaya acompañado con fotografía. Estas leyendas se las selecciono del grupo de las más conocidas ya que otras se hacía más complicado trasladarlas a la imagen fotográfica porque se tenía que tomar fotos a bebés casi desnudos y a animales con algún adorno como el imaginario de la gente lo creó.

En la selección se ubicó a cinco leyendas que se son las más representativas o que a lo largo del tiempo han causado ya sea en el imaginario o en la realidad una perturbación a la persona que la ha contado, que le ha sucedido; salvo la leyenda de la Virgen de las Nieves que por historia y por ser la patrona de nuestro querido cantón se la escogió entre las principales.

De lo que se pudo observar, investigar existen alrededor de 50 leyendas u mitos de los que más se pudo oír y ver en estos textos, ya que en realidad la memoria oral es muy extensa y sentarse a escuchar a una persona de la tercera edad uno se entera de otra infinidad de historias que deberían ser recopiladas en algún texto o en este caso un libro fotográfico.

## **Impresión**

Para poder verificar la calidad de las imágenes se imprimió en papel bond, donde a pesar de ser un papel exclusivo para texto las fotografías salieron claras y brillantes, se procedió a buscar un material acorde para la fotografía y de tanto buscar se eligió el soporte couché de 125 gr, para las hojas internas y para la pasta dura un couché de 300 laminado mate para darle una durabilidad y un brillo diferente.

El tipo de impresión fue digital, donde se conserva el brillo y la realidad de la fotografía sin tener que esperar al material donde se iba a imprimir.

Para la elaboración de todo el proceso de investigación y la ejecución del producto se utilizó lo siguiente:

Word 2010 para la elaboración del escrito, una cámara nikon para la toma de fotografías, Internet para realizar consultas adicionales y descargas de fuentes o tipografías y los programas Adobe Illustrator e Indesign para la maquetación y Adobe Photoshop para la edición de las imágenes.

## **VALIDACIÓN**

### **Objetivo**

El criterio de expertos será de gran ayuda para complementar el producto final.

### **Selección de expertos**

Fueron seleccionados cuatro expertos, profesionales en el área del diseño gráfico y una profesional en historia y cultura ecuatoriana.

### **Perfil de expertos**

Ing. María Llerena. Profesional en el área de diseño gráfico; 10 años como docente.

Teg. Mónica Guanchala. Diseñadora gráfica; 10 años de experiencia diseño gráfico y multimedia.

Lic. Ricardo Haro. Artista visual y diseñador gráfico; trabaja en el Centro Cultural Metropolitano.

Lida. Debora Mera. Profesional en el área de historia del arte y cultura ecuatoriana; 5 años de trabajo editorial.

### **Diseño de instrumento (escala valorativa e indicadores)**

El instrumento consta de una escala valorativa: Regular, bueno y muy bueno.

Los indicadores que se consideró son:

Novedad, actualidad, pertinencia, calidad, estética y diseño.

## Metodología

A cada profesional se le indico el producto, conjuntamente con la ficha de validación.

## Resumen de resultados. (Cuadro)

Indicador	Regular	Bueno	Muy Bueno	Observación
Actualidad		1	3	
Novedad		1	3	
Pertinencia			4	
Calidad		1	3	
Estética		2	2	
Diseño	1	1	2	

## Análisis de resultados

Se han emitido sugerencias propias de diseño editorial para mejorar la ubicación de cajas de textos en el producto, revisar textos que no tengan faltas ortográficas y la autoría de cada historia. Ver (Anexo 4)

## CONCLUSIONES

- Toda la información bibliográfica que se pudo investigar, sirvió de gran aporte no solo para el desarrollo, y materialización del libro, sino también se pudo enriquecer el conocimiento no solo para hoy, sino para en un futuro aplicar los mismos conocimientos en otro soporte gráfico de igual o de diferente tema.
- El nivel de conocimiento de los habitantes del cantón Montúfar sobre mitos y leyendas se puede decir que: una parte de los habitantes en este caso adultos mayores conocen, cuentan sus anécdotas; esto quiere decir que su memoria oral está intacta; el resto de personas hablemos de niños, jóvenes y adultos, poco o nada conocen, no porque no conozcan de la existencia de textos sino porque no saben dónde encontrar a la mano, o por el deterioro de estos libros, genera el desinterés del conocimiento de una parte de la identidad y la cultura del pueblo montufareño.
- Los conocimientos básicos del diseño, diseño editorial y fotografía, fueron aplicados antes, durante y después de la elaboración del libro de mitos y leyendas hasta su ejecución; también ayudó la investigación con la obtención de resultados donde se pudo complementar formatos, fuentes tipográficas y la selección correcta de la fotografía para la composición.
- La validación por parte de los expertos, con su experiencia en el campo del diseño, fue de gran ayuda, ya que sus consejos más que la calificación del producto final hicieron que vea las fallas, que cambios se puede lograr hacer en el producto de una forma más clara y concisa; también se habló de la importancia que este libro puede llegar a tener por el manejo de las imágenes y como cada una de ellas cuenta la historia.

## RECOMENDACIONES

- Hacer un buen uso del Libro “San Gabriel Un libro Abierto de Mitos y Leyendas”, esto quiere decir que debe estar en un lugar exclusivo donde estén otros libros que hablen del mismo tema.
- Difundir la existencia del libro a la ciudadanía, porque fue hecho para la ciudadanía; sería un egoísmo de mi parte el no darlo a conocer ya que se pensó y se lo elaboró para los habitantes del cantón y el país para el conocimiento y estudio de las personas interesadas.
- Buscar apoyo al departamento de cultura del Municipio para que se haga una investigación más a fondo a las personas de los alrededores de la ciudad, para recopilar de la memoria oral de los abuelos nuevas historias que serán llevados a otro libro y poder difundir nuevas historias con fotografía aplicando nuevos elementos del diseño.
- Bajo la idea del libro de mitos y leyendas con fotografía, proponer diferentes propuestas para implementar material gráfico con temáticas aplicando siempre reglas y leyes del diseño gráfico, con el motivo de hacer conocer al lector diferentes propuestas para que interactúe y conozca sobre la historia que le pertenece al habitante del cantón.

## BIBLIOGRAFÍA

- Álvarez Juárez, Dalia, *s/a. Introducción a la Tipografía.*
- Carpintero, Carlos, (2009), *Dictadura del diseño*, Editorial: Wolkowicz Editores.
- Company, David, (2003), *Arte y Fotografía*, Edición de David Company.
- Fuentes, Rodolfo, (2005), *La práctica del diseño gráfico*, Ediciones Paidós Ibérica. S.A.
- García Arias Rubén, (2008), *Tradiciones culturales del Ecuador*, Ediciones Gráficas Duque Silva.
- Juegos Tradicionales, *Cuentos y Leyendas de Montúfar*, (2006), Ilustre Municipio de Montúfar, Edición 500 ejemplares, Impreso por GRAFIN.
- Maldonado Daniel, Rozenberg Cecilia, (2002); *Imagen y Color Digital*, Escuela de Fotografía Creativa, Carrera Técnico en Fotografía y Fotógrafo Profesional.
- Ministerio de Educación del Ecuador, (2012); *Lengua y Literatura I*, Edición, Edito GRAN S.A.
- *Montúfar 80*, (1980) Impreso en los talleres gráficos del IGM, Tiraje 300 ejemplares.
- . Moreno, Luciano, (2003). *Una aproximación al diseño gráfico en general, con una descripción de los elementos que componen habitualmente un diseño y las características principales que podemos encontrar en ellos.* (23-09-2003). Recuperado (15-09-2014). <http://www.desarrolloweb.com/articulos/1277.php>
- Munari, Bruno, (1985), *Diseño y comunicación Visual*, editorial Gustavo Gili, S.A.

- *Nuestra Señora de las Nieves*, Imprenta “Don Bosco”- Quito.
- Oltra Ramírez Oscar, *Laboratorio de Fotografía a Color*, Licenciatura en Diseño Gráfico.
- Samara Timothy, (2008), *Tipografía para diseñadores*, Primera Edición.
- Swann, Alan, (1993), *Bases del Diseño Gráfico*, 2da Edición.
- Swann, Alan, (1993), *Como Diseñar Retículas*, 2da Edición.
- Swann Alan, (1993), *El Color en el Diseño Gráfico*, 2da Edición.
- Tobar Salazar Leopoldo, (2005), *Monografía del Cantón Montúfar*, Potencialidades Y Limitaciones, Edición 1000 ejemplares, Impreso por GRAFIN
- Proyecto Cultural del Ilustre Municipio de Montúfar y la Primera Promoción de Profesionales de la Pontificia Universidad Católica Sede Ibarra Programa San Gabriel, (1998), *Encuentros. Rescate y Difusión de la Cultura Popular del Cantón Montúfar*,
- Vélez Manuel, González Pastor Adela, (2001), *El Diseño Gráfico*, Universidad de Granada.
- Villalba Avilés Nelson, Mosquera Palacios José, (2013); *Educación Artística 1*, Edición 2013-2014, Impresores MYL.
- Zapaterra, Yolanda (2012), *Diseño editorial, Periódicos y revistas*, Editorial Gustavo Gili, SL.



- Zecchetto Victorino, (2002), *La danza de los signos*, Nociones de Semiótica General, Ediciones ABYA-YALA, Quito.

## ANEXOS

### Anexo 1

#### Instrumento para la observación

<b>Libros de Mitos y Leyendas</b>		
<b>Objetivo:</b> Analizar los libros si tienen diseño gráfico editorial, fotografía		
Fecha:		
Lugar Visitado:		
Existencia de Libros de Mitos y Leyendas:	Si	No
Libros de Mitos y Leyendas del Carchi:	Si	No
Libros de Mitos y Leyendas de Montúfar:	Si	No
Existencia de libros de Mitos y Leyendas del Cantón Montúfar con Fotografía:	Si	No
Formato		

Anexo 2

Formato de la encuesta

Esta encuesta va enfocada en la recolección de información acerca de Mitos y Leyendas del Cantón Montúfar, donde el objetivo es llegar a obtener datos Importantes y relevantes.

Solicito colaborarme con información veraz y precisa en la elaboración de esta encuesta ya que las respuestas me ayudaran como material vital en vista que toda esta información tendrá fines académicos.

Desde ya anticipo mis agradecimientos por la ayuda brindada.

**EDAD** \_\_\_\_\_

**SEXO** \_\_\_\_\_

1.- ¿Conoce usted mitos y leyendas propias del Cantón Montúfar?

SI \_\_\_\_\_

NO \_\_\_\_\_

Cuáles? \_\_\_\_\_

2.- ¿Considera usted importante que se conozca sobre mitos y leyendas propias del Cantón Montúfar?

SI \_\_\_\_\_

NO \_\_\_\_\_

Por qué? \_\_\_\_\_

3.- ¿Conoce usted de la existencia de material gráfico que recopile los mitos y leyendas propias del Cantón Montúfar?

SI \_\_\_\_\_

NO \_\_\_\_\_

Porqué? \_\_\_\_\_

4.- ¿Considera que usted que el material gráfico existente sobre mitos y leyendas del Cantón Montúfar tienen una presentación adecuada, en cuanto a imagen y color?

SI\_\_\_\_\_

NO\_\_\_\_\_

5.- ¿Le gustaría que existiera material gráfico sobre los mitos y leyendas más importantes y representativas del cantón Montúfar, complementado con fotografías?

SI\_\_\_\_\_

NO\_\_\_\_\_

6.- ¿En qué formato le gustaría que se diseñe el material gráfico sobre los mitos y leyendas del cantón Montúfar?

29,7 \*21,0 \_\_\_\_\_

29,7 \*42,0\_\_\_\_\_

25,0\*25,0\_\_\_\_\_

## Anexo 3

### Formato la entrevista

Entrevistas conocedores del tema.

- 1.- Qué reflejan los mitos y leyendas?
- 2.- Qué conoce acerca de los Mitos y Leyendas de Montúfar?
- 3.- En que asignatura se les enseña a los estudiantes sobre mitos leyendas y tradiciones.
- 4.- En su labor como docente ha utilizado los mitos y leyendas como herramienta o como contenido de alguna asignatura.
- 5.- Qué interés han puesto sus estudiantes a estas narraciones?
- 6.- Creó Ud. Que la lectura de mitos y leyendas se ha reemplazado por la tecnología?
- 7.- Se debe rescatar las leyendas y mitos de nuestro pueblo. ¿Qué sugiere Ud. Para que se reactive el interés por todo esto?
- 8.- A dramatizado, ha preparado el escenario para dramatizar mitos y leyendas y como se sintieron sus estudiantes?

Anexo 4.

Instrumento para la validación

Ficha de validación

Nombre Y Apellidos: .....

C.I.: .....

Título o Perfil Académico: .....

.....

Cargo Actual: .....

Experiencia Profesional: .....

.....

.....

Indicador	Regular	Bueno	Muy Bueno	Observación
Actualidad				
Novedad				
Pertinencia				
Calidad				
Estética				
Diseño				

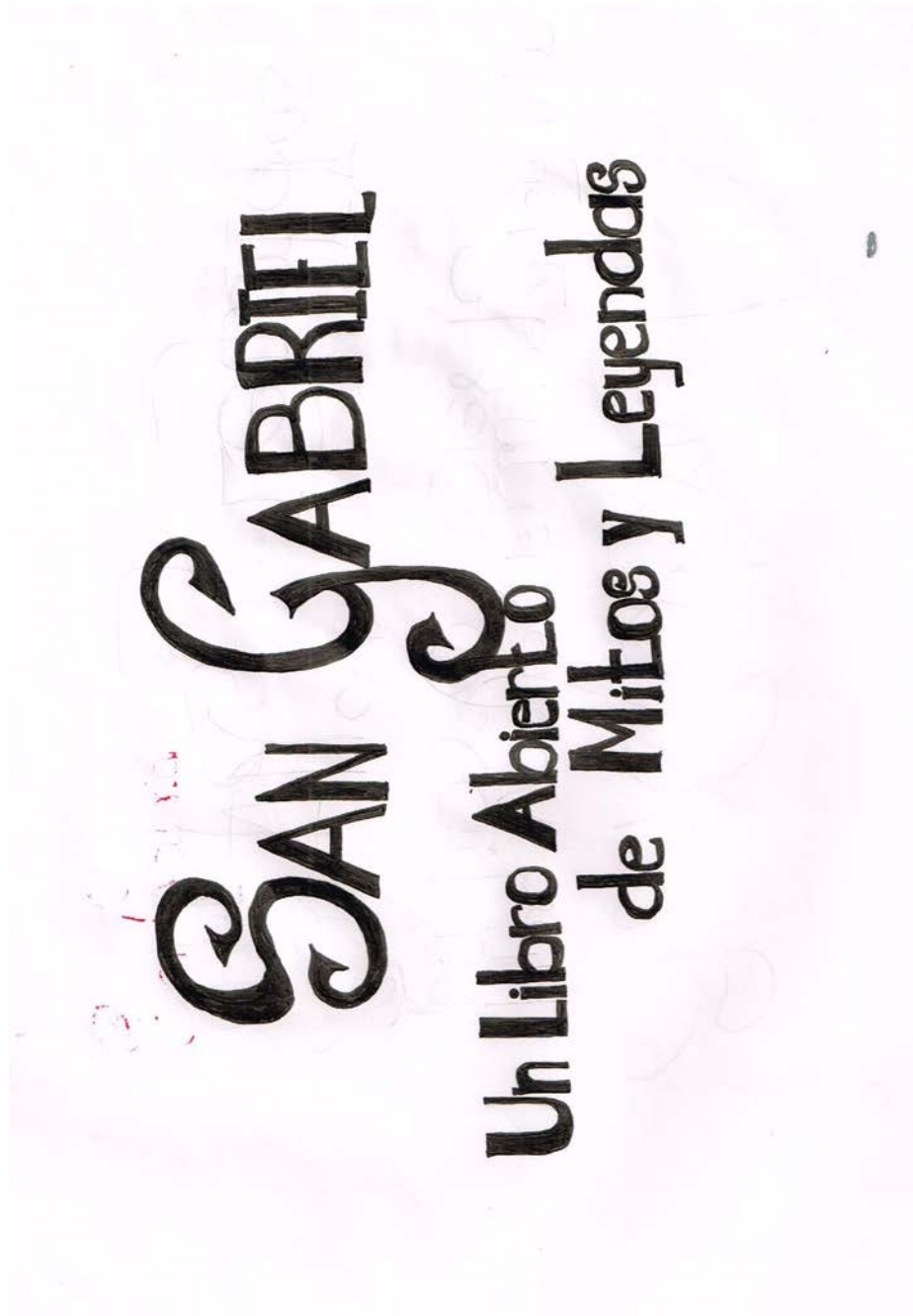
Observación: .....

.....

.....

-----

Firma



Anexo 6 boceto





Anexo 7 Boceto



Anexo 8 boceto



## Anexo 9

### Instrumento para la validación

#### Ficha de validación

Nombre Y Apellidos: RICARDO FABIAN HERRERA MORENO

C.I.: 09.15.00.545-8

Título o Perfil Académico: ARTISTA VISUAL

Cargo Actual: DISEÑADOR GRAFICO EN EL CCM

Experiencia Profesional: ILUSTRADOR Y ANIMADOR FREELANCE

Indicador	Regular	Bueno	Muy Bueno	Observación
Actualidad			X	
Novedad			X	
Pertinencia			X	
Calidad		X		
Estética		X		
Diseño	X			

Observación: SIENDO HISTORIAS NARRADAS TANTO EN IMAGENES COMO EN TEXTO, ESTE ULTIMO DEBE PENSARSE REDACTARSE Y DISTRIBUIRSE CON RESPECTO A LAS IMAGENES



Firma

### Ficha de validación

Nombre Y Apellidos: *Debra Yera*

C.I.: *42308193*

Título o Perfil Académico: *Lic. Historia del Arte*

Cargo Actual: *Asistente de Investigaciones*

Experiencia Profesional: *5 años de trabajo editorial*

Indicador	Regular	Bueno	Muy Bueno	Observación
Actualidad			X	
Novedad			X	
Pertinencia			X	
Calidad			X	
Estética			X	
Diseño			X	

Observación: *Edición de textos y autoría de historias individuales*



Firma

**Ficha de validación**

Nombre Y Apellidos: Mónica Gombala.....

C.I.: 131775560-5.....

Título o Perfil Académico: Teg. Diseño Gráfico.....

Cargo Actual: Diseñadora Gráfica.....

Experiencia Profesional: 10 Años de diseño gráfico y multimedia.....

Indicador	Regular	Bueno	Muy Bueno	Observación
Actualidad			X	
Novedad			X	
Pertinencia			X	
Calidad			X	
Estética			X	
Diseño			X	

Observación: .....

.....

.....

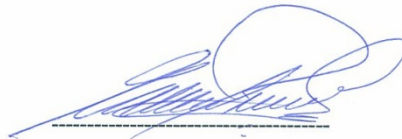
  
 \_\_\_\_\_  
 Firma

Ficha de validación

Nombre Y Apellidos: María Esther Llerena Grande  
 C.I.: 1717263764  
 Título o Perfil Académico: Docente Básica  
 Cargo Actual: Centro Garabato (Estudio Gráfico)  
 Experiencia Profesional: Docente, diseñadora  
10 años

Indicador	Regular	Bueno	Muy Bueno	Observación
Actualidad		X		
Novedad		X		
Pertinencia			X	
Calidad			X	
Estética		X		
Diseño		X		

Observación: Se han emitido correcciones  
y sugerencias para mejorar la tesis



Firma