



UNIVERSIDAD DEL
AZUAY

**Universidad del Azuay
Facultad de Diseño
Escuela de Diseño**

Cultura Popular y Diseño Gráfico

**Trabajo de Graduación previo a la
obtención del Título de
Diseñador Gráfico**

**Autor: Luis Paúl Castillo Cabrera
Director: Lic. Medardo Idrovo**

**Cuenca - Ecuador
Junio de 2007**

Agradecimiento

Las palabras no alcanzan para expresar a mis queridos padres Marcia y Osvaldo todo lo que siento, decir gracias esta muy lejos de mis verdaderos sentimientos, pues a ellos les debo todo lo que soy, con su cariño incondicional, consejos, buen ejemplo y apoyo han logrado que pueda alcanzar con éxito una meta más de mi vida. A mis hermanos Cristian y María Paz que me han brindado todo su cariño, apoyo incondicional y paciencia para que tenga la fuerza suficiente para salir airoso y finalizar mi carrera universitaria.

Mi imperecedero agradecimiento a mis amigos, quienes han crecido conmigo en el tiempo y la distancia, pues en la vida no importa que es lo que tienes sino a quien tienes, y los buenos amigos son la familia que nos permitimos elegir, Juan Diego, amigo querido, tu apoyo y afecto desde niños han sido cruciales en mi vida, así como a todos quienes forman parte de nuestra jorga. Agradezco a quienes de una u otra forma ayudaron a la realización de la presente tesis: Hernán, Sebas, Suco, Caliche, Ma. José, Neto, Carpito y a mi Tío Juan por su apoyo y sugerencias.

A la Universidad del Azuay, centro de sabiduría en el cual he podido crecer como ser humano, pues no me han educado solamente en el campo profesional sino también me han enseñado a madurar en el campo humano y de valores, fuente indispensable para poder desarrollarme en la sociedad, a mis profesores Dis. Juan Lazo, Dis. Esteban Torres, Arq. Marcelo Vázquez, a mi Director. Lic. Medardo Idrovo, Mst. Ana Tripaldi y muy en especial al Dis. Rafael Estrella, quienes han impartido en mí los conocimientos científicos e ideológicos necesarios para que pueda culminar mi carrera.



Indice de Contenidos

Resumen	5
Introducción	6
Objetivos	8
CAPITULO I: DIAGNOSTICO	
1.1 Cuenca Patrimonio Cultural de la Humanidad	10
1.1.1 Historia de la nominación como Patrimonio Cultural de la Humanidad	10
1.1.2 Arquitectura Cuencana y Presencia Cultural	12
1.2 Cultura Popular	14
1.2.1 Definiciones de Cultura Popular	14
1.2.2 Antropología Cultural	15
1.2.3 Ampliación Conceptual de la Palabra Cultura	16
1.2.4 Sentidos de Cultura	17
1.3 Rescate de los Personajes y Leyendas Populares de Cuenca	18
1.4 Multimedia	28
1.4.1 Qué es la Multimedia?	28
1.4.2 Elementos de la Multimedia	28
1.4.2.1 Color	29
1.4.2.2 Tipografía	34
1.4.2.3 Imágenes	38
1.4.3.4 Sonido	39
1.4.3.5 Animación	40
1.4.3.6 Video	40
1.4.3 Principios de Usabilidad	41
1.4.4 La Interactividad	42
1.4.4.1 Niveles de Interactividad	42



1.4.5 Producción y Diseño Multimedia	44
1.4.5.1 El Diseño Funcional	44
1.4.5.2 El Diseño Gráfico	45
1.4.5.3 La Validación	46
1.4.5.4 Selección Multimedia	46
1.5 Productos Homólogos	47
1.5.1 Homólogos Directos	47
1.5.2 Homólogos Indirectos	49
CAPITULO II: PROGRAMACION	
2.1 Partido Formal	51
2.2 Partido Funcional	55
2.3 Partido Tecnológico	58
CAPITULO III: PROPUESTA	
3.1 Bocetación	60
3.2 Diseño de Personajes y Leyendas	64
3.3 Escenas	70
3.4 Iconos	84
Conclusiones	86
Bibliografía	87



Resumen

Este CD contiene una investigación sobre los principales personajes que en determinado momento dejaron huella por sus características, originalidad e identidad. Pretendo traer a la memoria de la colectividad y muy especialmente de la comunidad cuencana, un legado de leyenda, tradición y cultura.

El grupo meta esta compuesto de personas nacionales y extranjeros, que tengan acceso a una computadora, y que estén interesados en descubrir la riqueza cultural de la ciudad de Cuenca Patrimonio Cultural de la Humanidad.



Abstract

This CD an investigation about the main characters that in certain time left trace because of their characteristics, originality and identity. I pretend to bring back to the collective memory and especially to the people of Cuenca, a legend, tradition and cultural legacy.

This work is aimed at a group formed by national and foreign people who have access to computers and who are interested in discovering the cultural wealth of the World Heritage city of Cuenca.

Introducción

En el devenir histórico de la ciudad de Cuenca, su población heredera de los andinos ancestros de los cañaris y los incas, fue marcando el pulso certero de su propia y sui generis identidad cultural.

Cuenca, ubicada en un medio geográfico pródigo, engalanado por cantarrinas aguas, que impregnan verdor y frescura a su paisaje; fuente inagotable para la sensibilidad del espíritu de los cuencanos.

La vida de sus habitantes, confiada y alegre, respetuosa digna a sembrado en el país y mas allá de él, una forma, quizá muy peculiar de un ser y actuar esencialmente humanista; expresada en los valores y costumbres de sus hijos, creadores de arte, de pensamiento y belleza.

El primero de diciembre de 1999, se convirtió en un día histórico para Cuenca pues, en esta fecha se la declaró CIUDAD PATRIMONIO CULTURAL DE LA HUMANIDAD.

Cuenca es una ciudad eminentemente artesanal rica en leyendas y mitos, posee una cultura propia por su origen y tradición característica del pueblo morlaco.

Dentro de su Cultura Popular existen múltiples leyendas, que están en algunos casos vinculada a personajes pintorescos tales como: "María la Guagua", "Carlitos de la Bicicleta", "El Suco de la Guerra", "El Atacocos", "El Sansón del Puente Roto" "La loca de la catedral", "El Pacharaco", etc. Los mismos que marcaron un hito en la vida de nuestra comarca cuencana.

Para la realización de este trabajo se siguió una planificación que respondió al siguiente orden: DIAGNOSTICO, PROGRAMACION y DISEÑO.

En el capítulo de Diagnóstico, vamos a encontrar todo lo respecto a la investigación bibliográfica, en donde se encontrarán temas en los cuales se describirá a Cuenca como Patrimonio Cultural de la Humanidad, Cultura Popular, Identidad de nuestros pueblos, Personajes y Leyendas, Multimedia con sus herramientas y facilidades de uso. También encontraremos un estudio de Productos Homólogos Directos e Indirectos.

El capítulo de Programación, se trata de la toma de decisiones las cuales nos van a servir para desarrollar el sistema gráfico que se va a manejar en el proyecto. Este está conformado por los siguientes partidos de diseño: Forma, Función y Tecnología.

El capítulo de Diseño, se va a presentar todo el sistema





gráfico que se maneja para la concreción de la propuesta final que se va a exponer, en este se va a mostrar la lluvia de ideas y como se concretó el diseño final.

La presente propuesta investigativa tiene una presentación de CD Multimedia, acorde a la tecnología del momento, donde se utilizan programas de computación especializados para la carrera de Diseño.

Se consigue conjugar o interrelacionar el avance tecnológico del momento con la época de vida de los personajes populares, retrotraídas a la actualidad, sumamos a ello el sistema de fotografía digital, con el que se captan los escenarios que en aquellos momentos albergaron a nuestros pintorescos personajes; esta vivencia se complementa con sonidos y formas adecuadas; logrando un efecto muy real.

Valorar la Cultura Popular es el objetivo fundamental de este material explicativo, en él se encuentra una amplia investigación sobre el invaluable patrimonio antropológico y cultural de nuestra ciudad, el mismo que se debe rescatar, valorar y difundir para preservar nuestra historia e identidad.

La presente propuesta gráfica tiene como alcance un CD Multimedia con animaciones e ilustraciones de los personajes populares que marcaron un hito en la Cultura Popular de la urbe.

Representa el Trabajo de Graduación, en la rama de Diseño Gráfico previo a la obtención del Título de Diseñador Gráfico.



Objetivo General

Contribuir con la Identidad Cultural de nuestra sociedad local, mediante el diseño de un sistema gráfico concretado en CD multimedia, que recoja leyendas y mitos populares de nuestra Cultura Popular.

Objetivos Específicos

- Diseñar un sistema gráfico concretado en un CD multimedia, sustentado en una base de datos investigados sobre Leyendas y Mitos tradicionales de Cuenca, para contribuir con la promoción de nuestra Cultura Popular.
- Resaltar a Cuenca en los tiempos de los personajes antes hablados.





CAPITULO 1

diagnóstico



1.1 Cuenca Patrimonio Cultural de la Humanidad

La musicalidad de sus cuatro ríos, cuyas riberas se encuentran cubiertas de árboles y parques lineales, el Barranco del Río Tomehamba, lugar geográfico privilegiado que atrae a los visitantes por la hermosura del paisaje, sus calles de adoquín y modernas avenidas, sus decenas de casas colgantes de construcción mixta distribuidas armoniosamente en el tramo de la Calle Larga y de tipo colonial se encuentran guardadas en la memoria colectiva cuencana como imágenes altamente representativas de la ciudad. El cuencano debe ser partícipe de la salvaguarda de nuestra heredad Cultural, para lo cual es importante formar una conciencia acerca no sólo del valor cultural sino del carácter social y viviente del Centro Histórico.



<http://images.google.com.ec/images?q=cuenca+ecuador&gbv=2&ndsp=20&svnum=10&hl=es&start=60&sa=N>

1.1.1 Historia de la nominación como Patrimonio Cultural de la Humanidad.

El primero de diciembre de 1999, se convirtió en un día histórico para Cuenca pues, en esta fecha, en la ciudad africana de Marrakech, los delegados de los 21 países del Comité Mundial de la UNESCO, por unanimidad, la declaró Ciudad Patrimonio Cultural de la Humanidad. El área propuesta para ser incluida en la lista de Patrimonio Mundial corresponde a la que fue reconocida en 1982 como Patrimonio Cultural del Ecuador que cubre una extensión de 224 hectáreas y que representa “un conjunto armónico de edificaciones”.

Cuenca, en el área andina es materialización textual de los fundamentos teóricos urbanísticos que se usaron en la conquista y colonización española, y por ende, su Centro



<http://images.google.com.ec/images?q=cuenca+ecuador&gbv=2&ndsp=20&svnum=10&hl=es&start=0&sa=N>

Histórico representa una faceta de la memoria colectiva de la humanidad.

Dentro de su Centro Histórico mantiene un parque arqueológico con vestigios de la organización espacial prehispánica de la ciudad Inca de Tomebamba, que fue segunda en importancia en el Tahuantinsuyo; de múltiples características, legible y coherentemente compuesto, con grados de integridad y autenticidad incuestionables.

El Centro Histórico de Cuenca, no ha sufrido cambios en su tejido urbano original, desde hace cuatrocientos cincuenta años, se ha desarrollado siguiendo las características de la "cuadrícula" fundacional; la emblemática topografía especialmente del Barranco del Río Tomebamba se conserva inalterada marcando una intensa presencia de Componentes Paisajísticos, que le dan caracterización única con los nuevos usos contemporáneos. (1,2)

<http://www.municipalidadcuenca.gov.ec/masivo/patrimonio/Patrimonio.pdf> (1)

http://www.elmercurio.com.ec/web/titulares.php?seccion=c8Nr13rs&nuevo_mes=12&nuevo_ano=2006&dias=01 (2)

La ciudadanía cuencana, sus entes culturales, sus artistas y estudiantes, nos esmeramos en proteger tan honrosa declaratoria; para ello constantemente se realiza actividad cultural cuyo objetivo es hacer conocer el gran legado cultural, artístico, religioso, arquitectónico de nuestra ciudad.

En mi calidad de estudiante, dedico este trabajo de investigación a mi ciudad, y hago un llamado a que nos unamos a descubrir y mantener sus raíces que constituyen nuestra historia e identidad.



<http://images.google.com.ec/images?q=cuenca+ecuador&gbv=2&ndsp=20&svnum=10&hl=es&start=180&sa=N>

1.1.2 Arquitectura Cuencana y Presencia Cultural

Dentro de la arquitectura religiosa cuencana posee siete joyas, quizá las más representativas que recomendamos visitar y disfrutar de un gran deleite estético, pues en ellas encuentra características únicas, y dentro de ellas auténticas joyas del arte religioso colonial y republicano.

La belleza de la arquitectura de Cuenca es una excelente respuesta a una realidad histórica, entre ellas destacamos: la edificación del antiguo Banco del Azuay, actualmente la Alcaldía de Cuenca; actual local del Palacio de Justicia, antes Universidad de Cuenca; Catedral Vieja y Nueva frente al parque Calderón; Monumento Arquitectónico de Todosantos.



El registro de edificaciones declaradas como pertenecientes al patrimonio cultural del Ecuador supera las 1000 edificaciones, de las cuales el 5% son de valor monumental por su dominante presencia y por su rol articular del tejido urbano. El 60% son edificaciones de primer orden y el restante 35% tienen su valor en mérito a sus características ambientales y de conjunto. ⁽³⁾

Cuenca constituye un Complejo Arquitectónico de gran dimensión y múltiples características, el que se puede apreciar: su Espacio Público compuesto por calles trabajadas con bloques de piedra andesita que tienen una fuerte influencia en la imagen de la ciudad; Plazas como la de las Flores, Santo Domingo o de las Conceptas; Parques como el Central o el de San Blas y San Sebastián; sitios arqueológicos como el de Pumapungo y Riqueza Paisajística como El Barranco del Río Tomebamba.

Considero imprescindible

sumar esfuerzos a través de las diferentes instancias como: los medios de comunicación, los procesos enseñanza - aprendizaje a nivel pre-primario, primario, secundario y hasta universitario, para que Cuenca y su gente estén orgullosos por lo que somos y por lo que tenemos.⁽⁴⁾

1.2 Cultura Popular

Cultura Popular, es la condición propia del ser humano, creada por él; partiendo de una serie de ideas creencias y comportamientos adquiridos o heredados.

El comportamiento humano en la organización colectiva e individual depende de una serie organizada de ideas, creencias, valores, pautas de conducta, que determinan la cultura que se demuestra en las habilidades y talentos de su gente, tales como:

- *Arquitectura*
- *Artesanías*
- *Folklor*
- *Música*
- *Poesía, etc.*

Las diferentes formas de reaccionar en las facetas de la vida a través del tiempo, constituyen la cultura de los pueblos, la misma que se da Identidad y Pertenencia.



<http://images.google.com.ec/images?q=cuenca+ecuador&gbv=2&ndsp=20&svnum=10&hl=es&start=60&sa=N>

1.2.1 Definiciones de Cultura

El término cultura tiene varias acepciones:

Conocimientos y actitudes que en un entorno social posee una minoría, que se logra mediante el esfuerzo de las personas.

Condición propia del ser humano y esta se da partiendo de una serie de ideas, creencia y pautas de comportamiento creadas por él.

Los seres humanos que se cultivan se convierten en gente culta y el conjunto de conocimientos, capacidad de comprensión y avances en creatividad, conforman lo que mucha gente denomina cultura. Las minorías que han logrado alcanzar el calificativo de cultas constituyen una élite, en el sentido de que son las mejores en cuanto a maduración de las facultades humanas.⁽⁵⁾



<http://images.google.com.ec/images?q=cuenca+ecuador&gbv=2&ndsp=20&svnum=10&hl=es&start=180&sa=N>

1.2.2 Antropografía Cultural

La organización colectiva e individual del comportamiento humano no depende de los instintos, si no de una serie organizada de ideas, creencias, tecnologías, valores, pautas de conducta etc. que de manera colectiva cada comunidad ha creado a lo largo del tiempo. Es explicable que a lo largo del tiempo y en diferentes espacios hayan existido y existan culturas diferentes sin que tengan sentido calificarlas como superiores e inferiores.

“Cultura es todo lo que una comunidad a creado y lo que ha llegado a ser gracias a esa creación, lo que ha producido en todos los dominios en donde ejerce su creatividad y el conjunto de rasgos materiales y no materiales que a lo largo de este proceso ha conformado su identidad y le ha distinguido de otras” **Amadou Mahtar**

Se destaca en esta definición que la cultura es el resultado de la creatividad, no individual si no colectiva y que los ámbitos de la creatividad son múltiples, que abordan realidades materiales y no materiales. Esta dinámica cultural nos lleva a su culminación en la IDENTIDAD.

Al difundirse el concepto cultura con un enfoque antropológico, es necesario aceptar que todo ser humano tiene una cultura.

1.2.3 Ampliación Conceptual de la Palabra Cultura

Con el aporte de la antropología, la cultura debe incluir: bienes materiales, bienes simbólicos (ideas), instituciones (canales por donde circula el poder: escuela, familia, gobierno), costumbres (reunirse para cenar entre gente amiga o familiares), hábitos, leyes y poder (ya que este también es parte de la cultura).

Entonces podemos decir que toda sociedad tiene cultura, y toda cultura es puesta en práctica, por las personas que se interrelacionan.

Toda cultura se manifiesta en una sociedad. A lo cual cabe decir que sociedad es igual a la cultura. Son la misma cara de una moneda.

La cultura no es algo que se tiene (como generalmente se dice), sino que es una producción colectiva y esa producción es un universo de significados, ese universo de significado está en constantes modificaciones.

La cultura no puede ser vista como algo apropiable. Es una producción colectiva de un universo de significados que son transmitidos a través de las generaciones.⁽⁵⁾



<http://images.google.com.ec/images?q=cuenca+ecuador&gbv=2&ndsp=20&svnum=10&hl=es&start=60&sa=N>

1.2.4 Sentidos de cultura

Se fue admitiendo en los conglomerados humanos la existencia de dos tipos de cultura.

La elitista que se acopla a la idea de cultivo y cultivado.

La cultura popular en cambio, da mucha importancia a la tradición. Uno de los aspectos notorios se observa en las diferentes formas y maneras de organizar las fiestas populares en ciudades, regiones y especialmente las poblaciones rurales donde es fácil observar las características propias de cada lugar, en donde el pasado fundamenta una serie de acciones del presente. En los últimos años ha cobrado gran relevancia la necesidad de conservar y preservar el Patrimonio Cultural, entendido como el conjunto de manifestaciones de un conglomerado humano que se ha acumulado a lo largo de los años y que se ha conservado superando el efecto erosionante del paso del tiempo.

1.3 Rescate de los Personajes y leyendas Populares de Cuenca

Conocer a los personajes populares de las calles, a quienes llaman locos, es la oportunidad de acercarnos a nuestra idiosincrasia, de entender nuestros temores, frustraciones, alegrías y esperanzas...

Ing. Teodoro Rodríguez Muñoz

La función de los cuentos y leyendas que se narran en las zonas rurales del Azuay es, indudablemente variable, se han recogido temas de carácter histórico, moral, religioso, ligados a la magia y supersticiones, basados en experiencias directas o en relatos de testigos oculares.



<http://images.google.com.ec/images?q=cuenca+ecuador&gbv=2&ndsp=20&svnum=10&hl=es&start=180&sa=N>

La ciudad de Cuenca Patrimonio Cultural de la Humanidad, posee su IDENTIDAD con un significado entrañable en su historia y tradición.

Probablemente cuando oímos la palabra cultura, la primera reacción es pensar en esa persona o sociedad amable e instruida.

Sin embargo desde tiempo atrás la Antropología y dentro de ella Tylor, definió la palabra cultura como:

“El complejo conjunto de creencias, arte, moral, derecho, costumbres y cualesquiera otras actitudes y hábitos adquiridos por el hombre en tanto que es miembro de una sociedad”

“En el devenir del hombre social, luego de que se superan los lazos consanguíneos de la horda y la tribu, y desde que



se organizan los poblados y ciudades, el sentido de vecindad o el sentimiento de pertenencia a un barrio sustentan la necesidad de identidad que tiene toda persona; creando una condición de arraigo que es sin duda el origen de la identidad cultural, nacional y del sentimiento patrio”.

Entonces, surge en los barrios, muy especialmente en el de Todosantos, por que la historia de Cuenca comenzó allí; un sentimiento de vecindad profundamente arraigado en quienes lo habitan de generación en generación, y se conserva aún fuerte en la memoria la sombra de un acogedor paisaje en donde el armónico canto de sus ríos despertó con alegría nuestras mañanas infantiles.

En torno a esa emoción afectuosa y confianzuda con el paisaje del barrio, sus calles empedradas, sus paredes de adobe y sus balcones floridos; se comparte la tertulia cotidiana y la verdad de su vida; es obvio que se vayan generando sentimientos de apego a la ciudad, a la nación y al país.

En nuestra ciudad existen leyendas y mitos que muestran justificaciones culturales interrelacionados con la enorme influencia del canto de sus ríos, y su barranco y la sutil presencia de sus barrios que se constituyeron en cuna y soporte, donde hallaron espacio y acogida los personajes populares que marcaron su paso en el tiempo y que se establecieron como elementos pintorescos de aglutinación de varias advocaciones y denominaciones.

De cara al avance tecnológico del momento donde se pretende conjugar novedosos procedimientos con una formación profesional en el campo del Diseño, me es honroso aportar con un componente investigativo que permita rescatar los personajes y leyendas populares de Cuenca, a través de la utilización del aspecto físico de la multimedia la cual se basa en expresiones gráficas y de ilustración. Donde el escenario principal constituyen los barrios tradicionales, en que cotidianamente se desarrollaban las actividades de la vida de los personajes que en aquellos momentos marcaron un hito en la cul-

tura y tradición cuencana, dejando huella en la memoria colectiva.

El resultado de mi trabajo investigativo tendrá la presentación en un CD multimedia, cuyo objetivo será conocer la cultura cuencana en lo que se refiere a Personajes, Mitos y Leyendas, está dirigido a propios y extraños como una ventana al mundo, donde se muestre y se de a conocer a una región próspera con identidad, y a la vez convertirla en un componente clave en la atracción y en las experiencias de viaje de nuestros visitantes nacionales e internacionales.

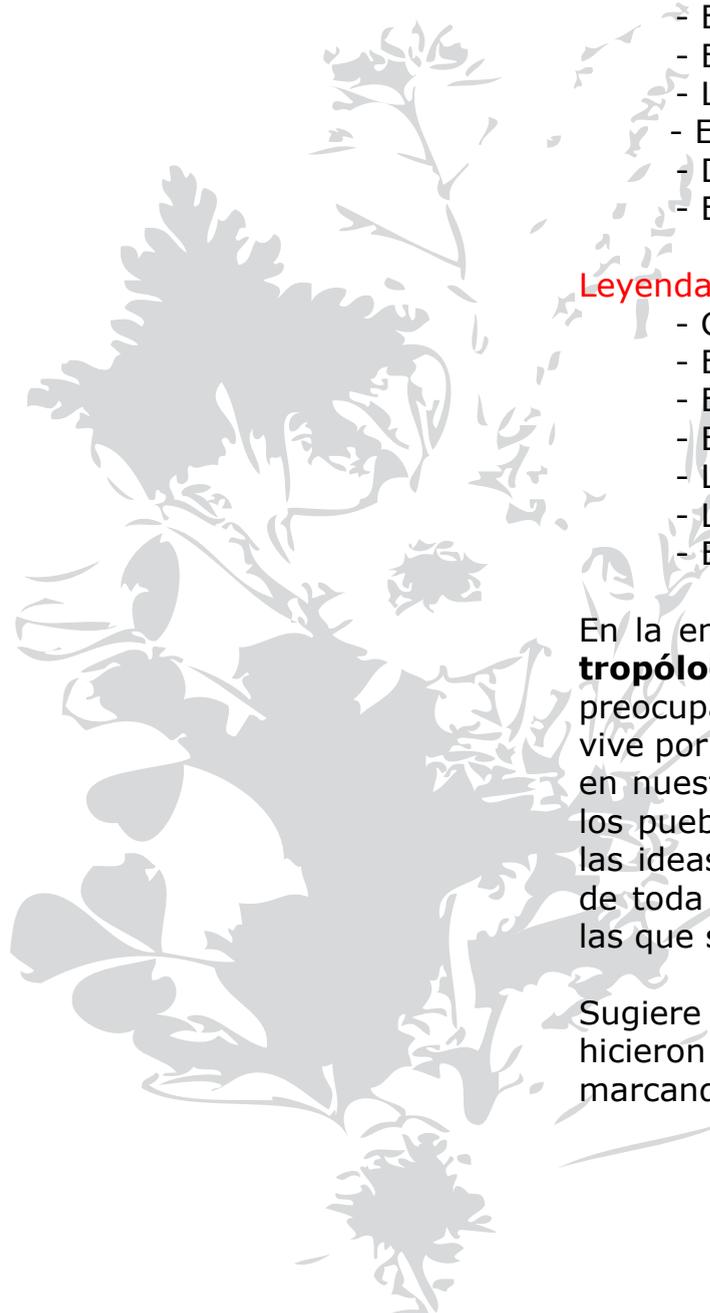
Cuenca progresa porque la unión mancomunada de sus hijos que pretenden sumar esfuerzos e intenciones para resaltar y demostrar la riqueza de su patria así lo demuestra.

La leyenda, es una narración en donde por lo menos uno de sus elementos es real: un personaje, un lugar, un hecho, etc. Situaciones que se niegan a morir con el paso del tiempo como una hojeada a la historia, pero; que no están en la historia, y que viven latentes acari-

ciando un secreto sobre el amor, el desamor, la falta de libertad, las ánimas, los caminos polvorientos y fantasmales, los diablos, la represión o el no respeto a las diferencias humanas.

Las leyendas reconstruyen la memoria colectiva de los pueblos, fueron sustentados de la vida actual a través de la sabiduría popular.

Cuenca tiene sus recopiladores célebres que han difundido ampliamente sus leyendas y que constituyen fundamento de la cultura popular. (6, 7)



Personajes:

- El Suco de la Guerra
- María a la Guagua
- Atacocos
- Carlitos de la Bicicleta
- El Sansón del Puente Roto
- Juana del Arco
- El Jala Muertos
- El Pacahraco
- La Loca de la Catedral
- El Dueño del Mundo
- Don Taita Pendejadas
- El Tonto Gabriel

Leyendas:

- Gagones
- El Cura sin Cabeza
- El Farol de la Viuda
- El perro Encadenado
- La Barreta de Oro
- La Bruja Voladora
- El Chuzalongo

En la entrevista realizada al **Doctor en Filosofía y Antropólogo, Claudio Malo González;** manifiesta que su preocupación fundamental es la cotidianidad del ser que vive por que convive de la sociedad tradicional. Opina que en nuestros días la comprensión cabal de la identidad de los pueblos solo es posible si es que se toman en cuenta las ideas, creencias, leyendas, tradiciones y realizaciones de toda la colectividad, no importa la categoría social en las que se ubique a sus integrantes.

Sugiere la investigación y análisis de personajes que hicieron su paso en la cotidianidad de la vida cuencana, marcando espacios de leyenda y tradición, tales como:

El Suco de la Guerra

Su presencia se dio en la década de los 60. Fue un Héroe popular, sus divagaciones le convirtieron en "ídolo de los niños pueblerinos", vivió en las calles de Cuenca, y refleja el resultado de un mendigo, que al encontrarse rezagado, divaga en la locura de sus propias frustraciones.

Personaje colorado, pelirrojo, un poco pecoso, gordo y pequeño; el Suco de la Guerra caminaba con su cabeza gacha, en zig-zag, con una soga al cuello y la ropa remendada. Generalmente se dirigía al muy conocido barrio de las panaderas, "Todos Santos", pues se ganaba la vida acarreado leña para los hornos.

Pasaba desapercibido e ignorado por la gente adulta, en cambio, los muchachos acostumbraban esperarle muy cerca de las Conceptas, él siempre antes de interceptarse, tomaba la calle de la Merced, y esperaba para relatar un poco de la



REVISTA CUENCA ILUSTRE

historia de su vida y su participación en la guerra del 41; a cambio de su relato, esperaba que le regalasen un cigarrillo nacional, que en aquel entonces, tenía un valor de dos reales. Luego de la presencia ante los niños, se le veía prosudo y orgulloso, aunque no podía disimular el apuro de la entrega de la leña.

En sus relatos describía que: tuvo que subirse en un tanque de guerra, aunque lo más insólito fue cuando se agarró de la parte inferior de un helicóptero, o cuando le tocó combatir con casi cien soldados juntos del regimiento opositor, y, siempre resultaba triunfante y victorioso. Pero, lo más extraño en su relato, y para terminar la historia, contaba que ¡había tenido que enfrentarse con el mismo diablo!, a quien ¡derrotó y engañó!. (8)

María a la Guagua

María, una campesina indefensa que salió con esperanzas a la ciudad en la década de los 70, frecuentaba la escalinata del río Tomebamba y el barrio del Vecino.

Fue ultrajada, y violada por borrachos y hampones, más tarde, en medio de la calle con pobreza soledad parió a su hijo; en esas condiciones no le pudo mantener al párvulo, pues, el niño murió en su regazo.

Pasó semanas para que el vecindario arrancara de sus brazos al niño putrefacto y de mal olor, contra la voluntad de la india. Esta circunstancia nunca la aceptó, pues, cayó en la locura, y desde ese día buscó a su guagua, en una muñeca de trapos.

Los jóvenes del pueblo acostumbraban divertirse, mofándose de la campesina; se acercaban para arrancarle a su guagua (muñeca de trapos), y jugaban



REVISTA CUENCA ILUSTRE

ubicándose en las esquinas de la calle, lanzándose entre ellos al niño; mientras la gente animada gritando: ¡María,... la guagua!; entonces la india se apresuraba en seguirles en sustos y saltos, en medio de la risa y la angustia, la inocencia y estupidez de los hombres; hasta que cansados decidían devolverla, ella la abrazaba como queriendo meterla otra vez en sus entrañas.

Acostumbraba dar vueltas por la ciudad para regresar al mismo lugar, le gustaba maquillarse con demasía; y generalmente a los caballeros, abogados, médicos y jueces, les reclamaba la paternidad de su hijo, estos para no ser instrumento de un desaire y de la mofa.... huían a carreras. María la guagua, mujer de la calle, representa un símbolo de la capacidad de amar de nuestros pueblos, para ella el amor a un hijo no tuvo límites, la llevó a su propia inmolación.



REVISTA CUENCA ILUSTRE

Carlitos de la Bicicleta

Personaje popular querido por la ciudadanía, nos acompañó en las últimas décadas, frecuentaba el casco colonial cerca de las iglesias, fue un adulto jugando en las calles con su eterna ternura, reluciendo al niño que existe dentro del hombre.

Acostumbraba deambular por las aceras de la ciudad, jalando de un cordel, un camión de juguete. Vivía sin complicaciones, disfrutaba de la vida únicamente; cuando le molestaban, era capaz de contestar y responder con los más polémicos y decisivos insultos. (8)

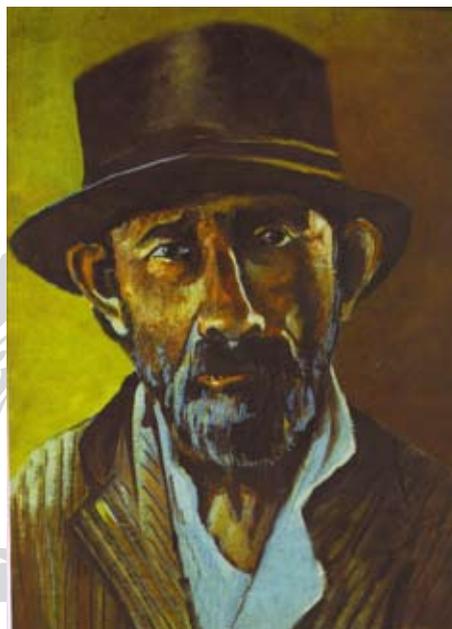
Atacocos

Nos acompañó en la década de los 50, juglar criollo, "declamador callejero", alto, bien parecido, flaco; elegante, y en su convicción platónica, soñador y poeta. En algunas ocasiones fue víctima de las burlas de la gente, por su poesía popular y sus defectos físicos (cojo y tuerto). Frecuentaba el casco central de la ciudad, el parque Calderón y la calle Bolívar.

Resultaba el confidente de todos los adolescentes y amoríos del pueblo, por lo general a cambio de propinas, le encargaban que declame poemas a sus prometidas, Atacocos no perdía tiempo en recitarles:

- Asómate a la ventana para darte una manzana.
- Mantención de la semana, palomita cuculí.
- Déjate querer guambrita, que a ti no te cuesta nada, en esto no tiene parte, ni tu taita ni tu mamá".

Aunque resultaba comprometido...al final las insul-



REVISTA CUENCA ILUSTRE

taba y las ridiculizaba. No existía fiesta en la que no le hayan invitado, resultaba necesario oír sus palabras, sus discursos con motivos de los acontecimientos del momento, aunque al final reventaba en carcajadas a escondidas... él siempre terminaba hablando mal de los novios o de la guagua del bautizo.

Compuso un centenar de inspiraciones de diferentes tópicos y de variados temas:

- "La verbena": Comí el tronquito de la verbena, pero no es tan amargo, como el vivir en casa ajena, por eso el que tiene taita y mamá, debe vivir adorándoles.
- "Romance a la cocinera". Mi mamita me mandó a que sople la candela, como soy tan inocente, le soplé a la cocinera.

Como entender al hombre y su locura; si no conocemos al hombre, mucho peor su locura. Atacocos, sin estar cuerdo fue feliz; cuántos cuerdos lloran su amargura.

El Cura sin Cabeza

Fue en el siglo diecinueve cuando un hombre del pueblo, narra hazañas entre ellas describe, por ejemplo, el "Caballo Alado" con el cual un héroe peleaba y viajaba. Llega entonces, un poeta culto pero de imaginación más viva y que ama "sensualmente", sabe muy bien que no hay caballos alados, pero al mismo tiempo piensa: ¡Puedo imaginar la leyenda del "Cura sin Cabeza"! . Cómo sería de bello y sorprendente ver a una persona que se ha vuelto invisible, y más todavía, como en el caso del "cura sin cabeza", o de cabeza invisible ¿verle, no correr, mas bien, volar tras la presa de sus anhelos y de sus ansias lúbricas?

Parece que este sacerdote, con hábil maniobra colocaba sobre su cabeza, parte del hábito, tan largo como sus deseos sensuales, para atemorizar al populacho que, tarde de la noche transitaba por los barrios oscuros y solitarios, casi siem-



Antología de la Leyenda Ecuatoriana

pre, siguiéndole los pasos al reverendo, pues querían verlo aterrizar en los amplios jardines eróticos de su amada "Dulcinea".

Yo no se por qué, pero se asegura que de preferencia era el barrio de San Roque el lugar de sus idilios. Pero al fin, como no hay cosa que no se descubra, como decía la comadre Chepita, se le identificó plenamente, y, una mañana cuando las campanas sonaban, algunos feligreses que concurren a la misa de cinco, ¡eie pues!, allí esta taita curita, ¡ahora sí está con cabeza!, imamitica! ¿QUÉ MUERTE TENDRÁ?, agregaron las beatas, no sé, "si por celos" o, "de gana", pero la verdad es que repetían. "Dios nos guarde y nos ampare de este SANTO SACERDOTE"; lo curioso del caso es que hasta ahora existen curas "sin cabeza": aleluya, aleluya..... (9)

El Farol de la Viuda

La viuda alegre de muecas con rasgos caricaturales y jocosos cuando a veces, a la luz de la luna, se podía ver el rostro de la heroína y viuda de faz demacrada. Su compañía y hasta cierto punto custodia, era el farol, realizaba su "hazaña heroica", porque en más de una ocasión tenía que vérselas con los perros de los llanos de "Taita Chabaco", su farol se adelantaba a ella iluminándole el camino estrepitoso por el que transitaba, hasta entrar en su aposento, que decían estaba ubicado en el barrio de "El Vado".

En este sector, tan proclive a las apariciones y fantasmas tétricos, junto a la cruz, estaba ubicada la casa de los ruidos; que luego de algunas averiguaciones, se llegó a la conclusión, de que aquellos ruidos eran producidos, porque desde afuera un conocido doctorcito de la época, muy connotado de día, y un vividor por la noche, lanzaba unas cuan-



Antología de la Leyenda Ecuatoriana

tas piedrecillas a la ventana que daba al aposento de su "querida". Como estos ruidos eran continuos, se le llamó a dicha mansión la "Casa de los Ruidos"; y a modo de digresión, señalemos que aquel amante furtivo tenía a flor de labios estas coplas, que garantizaban, que siempre la quería ver, claro está en la oscuridad de la noche, y con paradoja que decía:

¡Anoche me fui por verte por encima del tejado, salió tu mamá y me dijo: este gato está cebado! (9)

1.4 Multimedia



1.4.1 Qué es la Multimedia?

Se pueden dar varias definiciones de Multimedia:

Es una nueva plataforma donde se integran componentes para hacer ciertas tareas que proporcionan a los usuarios nuevas oportunidades de trabajo y acceso a nuevas tecnologías.

Es una herramienta, donde la computadora junto con los medios tradicionales dan una nueva forma de expresión.

1.4.2 Elementos de la Multimedia

Los elementos Multimedia pueden venir de diferentes fuentes:

1. Desarrollados por el equipo de trabajo.
2. Por un proceso de digitalización, es decir, convirtiéndolo a un formato adecuado.

A la hora de aplicar color en un producto multimedia se tiene que tener claro la gama que se va a utilizar, se debe comenzar por el uso de los colores base o principales, el cual se dará un estilo propio al producto.

3. Obteniéndolo de un servicio profesional.
4. Buscando materiales de dominio público.

Los elementos son:

Color
Texto
Imágenes
Sonidos
Animación
Video ⁽¹⁰⁾

1.4.2.1 El Color.

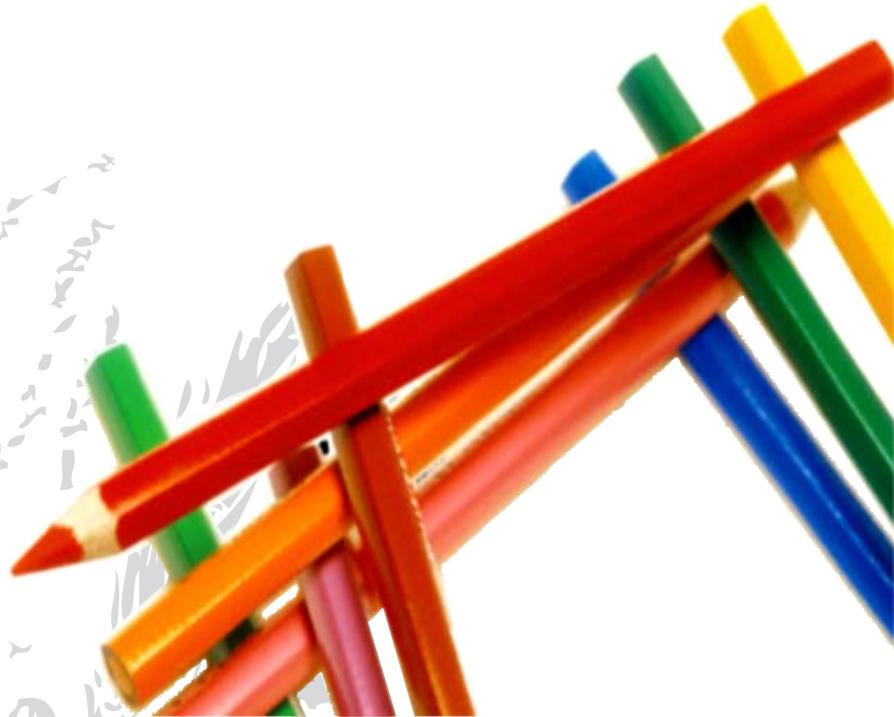
El punto de vista psicológico tiene una estrecha relación con el color, ya que esto influye mucho en el desarrollo de la multimedia. Las respuestas emocionales varían excesivamente dependiendo del color y la intensidad que tenga la misma. Normalmente, cada color individual o tono lleva asociado un conjunto de emociones y asociaciones de ideas que le significa.

Hay que destacar que estas emociones tienen directa relación con la cultura. Cada cultura en cada país o en cada región, varía el significado de los colores pudiendo expresar sentimientos completamente opuestos y diferentes entre sí.

Estos significados en los colores suelen expresar una sensación agradable o desagradable, fría o cálida, positiva o negativa.

El estudio de la influencia psicológica de los colores, en la actualidad, es una ciencia que se aplica a diferentes campos debido a que se considera importante la influencia que





<http://images.google.com.ec/images?q=colores&gbv=2&svnum=10&hl=es&start=80&sa=N&ndsp=20>

ésta tiene en los ambientes, en la vida diaria y además en la publicidad.

En el diseño, el color es un aspecto de gran importancia, debido a que a través de los colores se puede comunicar sensaciones o sentimientos empleando muy poco espacio y tiempo. Es decir, por ejemplo, en una página web se tiene un tiempo menor a los 10 segundos y si no se capta la atención de los visitantes, se corre el riesgo de que podrían abandonar la página y buscar alguna otra alternativa que sí capte su atención y satisfaga sus necesidades.

Los colores son una de las partes más importantes en la multimedia, tiene una gran fuerza y puede reforzar la información visual. (11)

Susan Berry nos habla de que el color en el diseño grafico cumple 4 funciones que son:

Atraer la atención

Mantener la atención

Transmitir información

Hacer que la información se recuerde



<http://images.google.com.ec/images?q=colores&gbv=2&svnum=10&hl=es&start=80&sa=N&ndsp=20>

Psicología del Color

Atraer la atención

Dado que el lapso de atención de una persona sobre algo es bastante pequeño ya que el ojo humano mira hacia un ángulo diferente cada 5 segundos, una herramienta básica para llamar la atención es el color. Tanto es así que una imagen a color despierta 40% más atención que una imagen monocromática o a blanco y negro. Dentro de un grupo de productos en un escaparate el color es una forma muy fuerte de captar la atención del consumidor, dada la estandarización de envases y tamaños.

Mantener la atención

Una vez captada la atención en el menor tiempo posible lo segundo es mantenerla mediante el uso de los colores; estudios del color confirman que un producto a color mantiene la atención mas tiempo que un anuncio en blanco y

negro. También puede ser usado para crear códigos visuales rápidos y fáciles de descifrar, o transmitir ideas y sensaciones a nuestro consumidor.

Transmitir Información

El color inmediatamente después de captar y retener la atención nos comunica información, es elemento de una composición de diseño que más directamente afecta nuestra memoria emocional.

El color puede afectar a nuestra forma de apreciar las cosas en cuanto a su tamaño, peso, forma, distancia, etc. Puede dar una sensación de algo aunque esto es solo una apreciación general, éste puede variar por razones culturales geográficas, etc., dado que un mismo color puede ser de significados diferentes para dos personas de culturas diferentes.

Hace que la información se recuerde

Una vez que el color a captado, retenido la información y enviado un men-

saje lo ideal es que este mensaje cromático tenga la suficiente fuerza para ser recordado, el color puede hacer que una frase sea recordada, darle importancia a una palabra, un combinación, un contraste producirá más recordabilidad a una forma simple.

Círculo cromático

El círculo cromático nos muestra como se relacionan los colores principales unos con otros. A los colores opuestos en el círculo cromático como el rojo y el verde se los llama opuestos o complementarios.

El círculo cromático nos muestra la gama de colores, los cuales podemos observar incluso en la naturaleza, con excepción del púrpura que es el resultado de la mezcla del rojo y el violeta. El círculo cromático también nos muestra que los 3 colores pigmento primarios son: el amarillo, azul y rojo.

Connotación de los Colores

Fríos: Los colores fríos el azul y el verde nos producen una sensación de inviernos, sombras lejanas o reflexiones en el agua, la nieve o el hielo. Los colores fríos son perfectos para promocionar bebidas o productos de conservación al frío.



Cálidos: Los colores calidos nos sugieren intensidad, calor físico y emocional. Los colores naranjas nos sugieren calor de chimenea, los colores dorados nos sugieren playa calor, bronceados. Los colores calidos nos ayudan a promocionar alimentos, bebidas calientes, ambientes acogedores, etc.



Pasivos: Los colores verdes, azules y grises saturados nos dan una sensación de calma, tranquilidad y seguridad, son eficaces para promocionar medicinas, lugares de relajación y confianza. Por lo general la combinación de colores grises como fondo nos ayuda resaltar colores brillantes.



Activos: El rojo intenso es el color más relacionado con la acción, la juventud y la vitalidad, sugiere un carácter impulsivo y lleno de actividad, es un color de deporte, de gimnasio y de poder. (12)





abcdefghijklmn
abcdefghijklmnopqrs
abcdefghijklm
ABCDEFGHI

1.4.2.2 Tipografía

Es un elemento indispensable en la multimedia, sobre todo para la comunicación y el entendimiento con el usuario para lograr una excelente interactividad. Se lo puede ver desde dos puntos de vista:

- Como una representación del lenguaje hablado.
- O como un objeto gráfico sujeto a un mismo tipo de manipulación que cualquier otro objeto gráfico.

El texto es capaz de convertirse en el hilo conductor de la historia, por así decirlo, y comunica las ideas principales. Además su formato define la estructura de jerarquización que tendrá el contenido.

Existen dos formas distintas de incluir textos en una aplicación multimedia:



Texto estático.- Las palabras se diseñan para que tengan un aspecto agradable en pantalla y su composición se estudia para un resultado armónico.

Texto activo.- Adopta la forma de una base de datos, el usuario se desplaza a través de él y tiene vínculos asociados directamente con el texto.

En cuanto a la aplicación multimedia deben considerarse ciertos aspectos en el momento del uso tipográfico:

- No se debe escribir más de un 50% del contenido total, se debe ser breve y concreto.
- De igual manera, se debe estructurar los textos, es decir, utilizar párrafos cortos, títulos, subtítulos, resaltar los conceptos principales, etc.
- También se debe dividir informaciones extensas en varias páginas mediante nodos y la interrelación entre ellos mediante enlaces, lo que se denomina como

hipertextos.

La legibilidad es lo más importante por lo que no es recomendable usar textos en movimiento y evitar el uso de mayúsculas en la mayoría del contenido. El área de texto no debería exceder al tercio del área total de la pantalla. El contenido debe estar en un lenguaje sencillo y comprensible empleando términos que sean familiares para el usuario.

Elementos que determinan la legibilidad:

- Familia Tipográfica
- Tamaño de la fuente
- Interletrado e interlineado
- Ancho de columna
- Color

Familia tipográfica.- Desde el punto de vista del diseñador multimedia, la selección de las fuentes a utilizar es una tarea delicada, ya que el resultado final está pensando para unas fuentes en particular. En las tipografías concebidas para resoluciones de pantalla cada trazo y cada punto encaja exactamente en la trama de píxeles que compone la misma.

Su morfología evita en lo posible las curvas, se compone de líneas verticales u horizontales. Aun en cuerpos pequeños se les ve nítidas y definidas. Las fuentes en pantalla tienen algunas características en común:

- Ojos más grandes.
- Las letras son más anchas.
- Mayor altura en las X.
- Interletrado mayor.

Así, algunos tipos de fuentes que podrían usarse dentro de la multimedia:

Tahoma

Creada especialmente en las limitaciones de la pantalla, especialmente para cuerpos reducidos usados en cajas de diálogo y menús de interfaces gráficas. Es una excelente opción en tipografías Standard para interfaces, ideal para cualquier situación en el que haya que presentar texto en pantalla.

Trebuchet MS

Diseñada en 1996 y optimizada para legibilidad en pantalla. Conserva legibilidad y claridad, manteniendo cierta personalidad en sus caracteres.

Verdana

Optimizada para pantalla, esta familia tiene especial cuidado en el espacio entre letras y en el ancho de los caracteres.

El tamaño más común para el texto normal está entre los 10 y 12 puntos. Si diseñamos una composición con varias columnas estrechas, se puede reducir el



tamaño a 8 ó 9 puntos. Para los encabezados, títulos y subtítulos, no hay reglas fijas, pero podrían aplicarse tamaños que sean un 20% superiores o inferiores al del texto, y aplicar cambios de estilo donde convenga (negrita o cursiva).

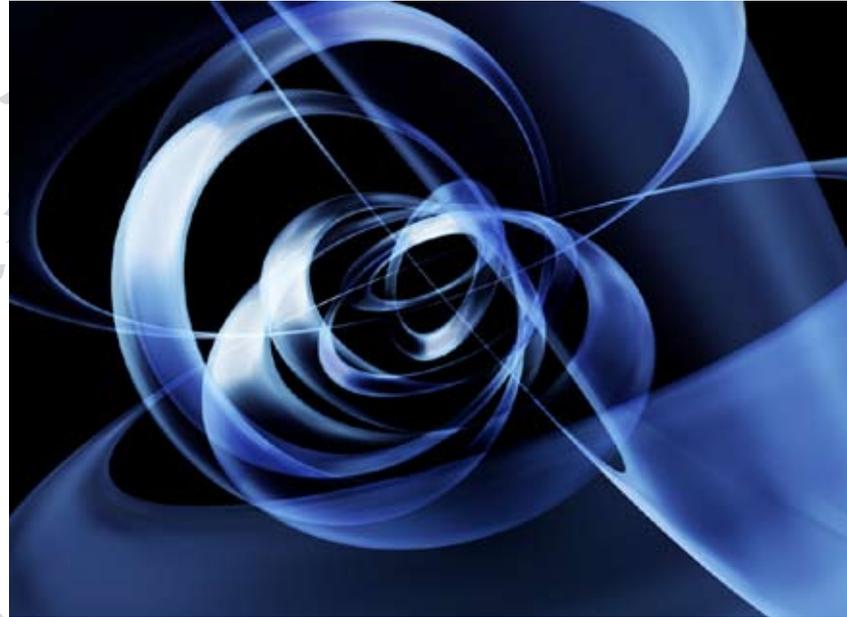
Debe usarse un tipo de letra apropiado para el cuerpo de texto, y a un tamaño que haga confortable la lectura. No deben mezclarse muchos tipos de letra distintos en cada página, ya que el aspecto no será nada atractiva y hasta se vería caótico.

Interlineado.- Normalmente un interlineado de 120% a 140% del tamaño de fuente puede ser perfecto. Esto significa que para texto a 12 puntos el espacio entre líneas base de dos líneas consecutivas debe estar entre 14 y 16 puntos aproximadamente.

Ancho de columna.- El uso de textos en pantalla viola las convenciones sobre reglas básicas creadas

para las piezas impresas. Las líneas de los bloques de textos son, por lo general, mucho más largas que lo necesario para una lectura relajada.

Color.- El buen uso de la tipografía depende del contraste visual entre los bloques de texto y blanco. Los contrastes de colores generan atención en el ojo humano. El ojo ve primero el conjunto en la pantalla y el contraste que la misma presenta, luego reconoce las partes que lo conforman, y por último llega al reconocimiento de las palabras. (13)



<http://images.google.com.ec/images?svnum=10&hl=2&svnum=10&hl=es&gbv=2&q=cubismo>

1.4.2.3 Imágenes.

Son elementos multimedia que se incorporan directamente con el texto. Hay diferentes formas de representar a la imagen y pueden ser por medio de: dibujo, escaneado, foto y vídeo digital, obtención dinámica a través de datos, etc. La forma en que se representan estas imágenes son de dos tipos:

Imágenes vectoriales.- Compuestos por curvas y líneas llamadas vectores. Estos gráficos pueden modificarse alterando su tamaño o moviendo las líneas y segmentos que los componen. Los gráficos vectoriales son independientes de la resolución.



Imágenes de mapa de bits.- Formadas por pequeñas retículas llamadas píxeles. Cada píxel contiene datos que describen su color, la cantidad de ésta determina el tamaño de la imagen. Los mapas de bits son dependientes de la resolución y se modifican manipulando grupos de píxeles.

Los formatos más utilizados son **BMP** (Bitmap), **GIF** (Graphic Interchange Format) y **JPEG** (Joint Picture Expert Group).

Además del formato TIFF y el PNG que son muy pesados y ocupan mucho espacio de memoria. (14)

1.4.2.4 Sonidos

Posiblemente sea el sonido el elemento más importante dentro de una aplicación multimedia, ya que juega un papel muy importante en el aspecto psicológico. Es una media completamente distinta al resto de medias presentes ya que se le percibe de manera diferente por el usuario.

Si en una producción multimedia está presente el sonido siempre debe ser posible desactivarlo, de alguna manera por el usuario, debido a que podría causarle molestia.

Dentro del sonido podemos distinguir dos tipos fundamentales.

Hay varios tipos de formatos entre los que destacan los WAV obtenidos por digitalización de sonido a través de un conversor analógico - digital y los MIDI obtenidos a partir de la conexión de un instrumento musical con un ordenador.

1.4.2.5 Animación

La animación tiene múltiples posibilidades que ofrecen tanto desde el punto de vista estético como para efectuar demostraciones y simulaciones. El movimiento y la transformación de los diferentes elementos crean una nueva sensación espacial que caracteriza al medio interactivo. Puede aportar al contenido de mejor manera mostrándolo con imágenes y sonidos al mismo tiempo.

Podemos hacer una cierta clasificación de los tipos de animaciones, por una parte están las que podemos considerar animaciones planas o tradicionales y que están relacionadas con los dibujos animados por medio de fotogramas. Y por otra parte podemos considerar las animaciones 3D bastante más espectaculares aunque más complejas de realizar, van desde la captura de movimiento hasta las técnicas utilizadas en robótica.

1.4.2.6 Video

La realización de vídeo para ser incluido en una aplicación multimedia debe pasar por un proceso de digitalización, debido a la gran cantidad de material documental que pueda existir en el formato analógico. Esto incluye la realización de un guión, los procesos de producción y la realización del mismo.

Los formatos más utilizados de vídeo son el formato AVI (Audio Video Interleaved), es el formato estándar de video digital, almacena la información por capas, guardando una capa de video seguida por una capa de audio. Y el formato MPEG (Motion Picture Expert Group), que al igual que el formato MP3 de audio logra compresión de video y de audio sin afectar fuertemente a la calidad de imagen.

1.4.3 Principios de Usabilidad

1. Visibilidad y retroalimentación; por simple percepción visual el usuario debe saber cual es el estado del dispositivo y las opciones de acción. El usuario debe captar los cambios efectuados por el sistema.
2. Relación entre el sistema y el mundo real; la familiaridad de un sistema es la relación existente entre los conocimientos que posee el usuario y los conocimientos requeridos para la interacción en un sistema.
3. Flexibilidad y eficiencia de uso; permite al usuario suspender una acción y comenzar otra cuando él lo desee, generar vínculos de navegación para mayor flexibilidad en ir de un lugar a otro.
4. Control y libertad del usuario; permitiendo a los usuarios conducir la interacción. Además se debe dar a los usuarios cierto control para empezar y acabar las operaciones siempre que sea posible.
5. Fácil aprendizaje; si el usuario realiza una tarea en forma fácil, eficiente e intuitiva.
6. Reconocimiento; que los elementos y símbolos sean de fácil reconocimiento para el usuario y no tengan que estar memorizando cada símbolo. Las instrucciones deben ser visibles.
7. El tiempo de respuesta; el usuario puede soportar cierto tiempo para que una función de una respuesta.
8. Diseño atractivo y minimalista; no se debe saturar con demasiados elementos. (15,16)



<http://www.comunica.org/secreto/images/buttonsml.jpg>

1.4.4 La Interactividad

Interactividad es la capacidad del receptor para controlar un mensaje no-lineal hasta el grado establecido por el emisor, dentro de los límites del medio de comunicación asincrónico.

1.4.4.1 Niveles de Interactividad

Nivel 1: No intervención. No requiere ningún tipo de intervención por parte del alumno.

Nivel 2: Intervención mental. El programa solicita del alumno cierta actividad al plantear preguntas, estimular el comentario, recapitular las ideas fundamentales, anunciar ciertos pasajes relevantes.



Nivel 3: Intervención en el ritmo de presentación del mensaje. Es similar al anterior, pero se señalan pausas, en las que se desarrollan distintos tipos de actividades orales, consultas, cumplimentación del material de apoyo.

Nivel 4: Intervención en el mensaje (Selección información/ respuestas). El programa presenta segmentos de información, incluyendo opciones. Dependiendo de la respuesta, el programa pasa automáticamente al segmento de información correspondiente.

Nivel 5: Intervención sobre periféricos. Se trata de sistemas que introducen, en algún momento del programa, elementos pertenecientes a sistemas externos al mismo.

1.4.5 Producción y Diseño Multimedia

Si la actividad está dirigida al desarrollo del multimedia, se requiere una planificación parecida a la de producción de otros medios.

- Una exploración de sus posibilidades de integración en la enseñanza que impartimos.
- Identificación de un problema adecuado. Quizá sea más interesante abordar temas incómodos o poco resueltos metodológicamente en nuestra enseñanza a aquellos que tienen documentación y medios suficientes.
- Identificación de audiencias: nuestros alumnos, nuestro centro, préstamo, difusión comercial.
- Determinación de objetivos claros y alcanzables, que pueden ser testados
- Previsión de recursos y soportes.
- Diseño y desarrollo de una demo del producto final.

1.4.5.1 El diseño funcional

La funcionalidad de una aplicación multimedia para la formación tiene que definirse mediante el análisis funcional de la misma. Con este término abarcaremos dos aspectos principalmente: Por una parte todo lo relativo a la navegación dentro de la aplicación y por otro los aspectos que tienen que ver con el seguimiento y control de los alumnos a su paso por las diferentes partes de la aplicación.

1.4.5.2 El diseño gráfico

Cualquier producto multimedia presenta un componente estético de alta relevancia, es decir el producto entra por los ojos. Nadie quiere un producto que puede ser muy efectivo en favorecer el aprendizaje de los alumnos si su estética deja mucho que desear. Este hecho plantea una serie importante de problemas que comienzan con la disyuntiva: ¿lucimiento o efectividad?. No queda más remedio en muchos casos que ser pragmático y ante las insistencias de un cliente defender nuestras posiciones solamente hasta cierto punto. Hay que tener en cuenta que en muchos casos para una empresa un producto multimedia puede ser utilizado como carta de presentación para demostrar su nivel tecnológico. A la disyuntiva anterior se añaden otros aspectos como los criterios estéticos de cada persona (sobre gustos personales es mejor no intervenir) o cada organización, en este último aspecto entran en juego consideraciones como la importancia de la identidad corporativa, etc. Frente a estas situaciones, si la empresa cliente cuenta con un equipo de personas que cuidan y diseñan su imagen, entonces podemos considerar que estamos de suerte, puesto que no tendremos que preocuparnos en demasía de esos aspectos. Sin embargo existen puntos clave en los que si deberemos insistir pues afectarán directamente a la efectividad en la programación de una aplicación. Me refiero a la utilización de diseños que ahorran trabajo y por tanto a una aplicación puede desarrollarse a precios más competitivos. Un diseño que ahorra trabajo es aquel que permite automatizar la construcción de aplicaciones y básicamente consiste en la utilización de un número limitado de tipos de páginas en su diseño: p.e. 3 o 4 tipos de páginas para presentación de contenidos, 1 o 2 tipos de páginas para ejercicios, etc. De esta manera la programación de la aplicación resulta más sencilla gracias a la reutilización de código.

1.4.5.3 La Validación

Una vez concluida la programación de la aplicación multimedia para la formación deberemos someter a esta a una serie de pruebas de validación que por un parte nos permitan verificar su funcionamiento mediante un análisis que debe incluir aspectos tales como:

- Comprobación de contenidos y ortografía.
- Comprobación de correspondencias entre elementos multimedia por página.
- Comprobación de navegación correcta.

Y por otra parte se debe efectuar una evaluación de los resultados obtenidos, ésta debe ser por una parte interna y por otra externa. ⁽¹⁷⁾

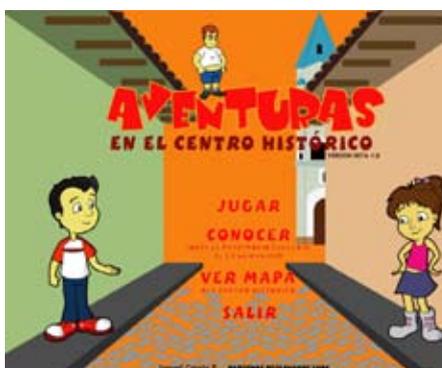
1.4.5.4 Selección Multimedia

- Que no sean discriminatorios
- Que permitan un uso comunitario de los mismos.
- Que no degraden el medio ambiente
- Que no sean sofisticados. Hay que evitar derroches innecesarios. Este criterio se incluye para comentar las ventajas de los materiales de desecho.
- Que den información acerca de la edad de los alumnos a quienes van dirigidos. ⁽¹⁸⁾

1.5 Productos Homólogos

A continuación vamos a realizar una valoración comparativa de trabajos realizados en la modalidad de Multimedia como homólogo directo; y en trabajos impresos como homólogo indirecto. De este análisis tomamos lo que consideramos pertinente para enriquecer la presente propuesta investigativa.

1.5.1 Homólogos Directos



La ilustración manejada con colores planos con mínimo detalle de sombras en los objetos y las ambientaciones son constantes. Dentro del diseño y la diagramación de pantalla se encuentra que todas las actividades o niveles están estructuradas de la misma forma, manejando un sistema gráfico. Cada nivel o juego ocupa toda la pantalla y como constante en la parte inferior se encuentra las indicaciones y consejos para jugar, así como los botones de regreso, ayuda, volumen, etc.



En cuanto a los colores, a más de manejar los colores vivos como opacos o activos, se usa colores de diferentes gamas.

La Funcionalidad e Interactividad que demuestra esta multimedia es muy buena puesto que nos permite introducirnos en el juego y nos mantiene concentrados por la capacidad de niveles que existe en este.



1.5.1 Homólogos Directos



En cuanto a esta multimedia podemos observar que no es de interacción, según el estudio que realice de la misma cumple con su principal función que es de captar la atención de la persona que la usa, por lo colores y el tipo de animación que maneja.

En la parte de la cromática podemos observar que se usa la gama de amarillos, en el estudio de la bibliografía que realice se puede entender todo el significado que se pretende dar con estos colores, esta es una multimedia que enseña el significado de los colores y por el manejo de gráficos y la gama misma del color logra conseguir los objetivos planteados.



Luego del análisis de trabajos pertenecientes a homólogos directos e indirectos, puedo concluir que en mi trabajo de graduación utilizare Productos Homólogos Directos, ya que el aporte estético, funcional, colores y el tipo de animación que maneja, me ayudarían a conseguir los objetivos planteados.

1.5.2 Homólogos Indirectos



En el estudio de productos homólogos indirectos, encontramos algunos libros que tratan sobre el rescate de personajes tradicionales de Cuenca.

Estas ediciones se manejan con colores planos, la mayoría con colores en escala de grises, las cuales no nos llevan a darle el interés debido ni a captar atención del usuario.





CAPITULO 2

programación



2.1 Partido Formal

Los parámetros que definen las condicionantes y determinantes de la presente propuesta investigativa, se han tomado de una profunda exploración bibliográfica, la misma que aportó con datos importantes y conceptos de diseño básicos que nos llevaron a definir: FORMA, FUNCIÓN y TECNOLOGÍA.



http://www.ed-dolmen.com/civilizaciones/ayuda/TN_multimedia.JPG

La presente propuesta investigativa se la entregará a la colectividad, bajo la forma de un CD Multimedia, con componentes de: sistema gráfico, narraciones y sonidos. El empaque estará realizado bajo un sistema gráfico acorde al contenido investigativo del CD.

Multimedia

El aspecto físico de la multimedia estará basado en la gráfica y la ilustración. El escenario principal constituye los barrios tradicionales del Centro Histórico de Cuenca, donde se desarrollaba cotidianamente la vida de los personajes tradicionales seleccionados en la parte del diagnóstico.



http://www.geocities.com/elamparero/Ilustraciones/Cajita_CD.gif

Empaque y etiqueta

Se pondrá especial atención al empaque del CD, pues constituye la primera impresión o carta de presentación del CD Multimedia. El nombre tendrá una clara visualización y su ubicación preponderante estará en concordancia con un sistema gráfico de fácil comprensión para el usuario.

Color

Los colores a utilizarse están determinados por los escenarios escogidos para la ambientación de cada historia, buscando efectos adecuados, armoniosos y agradables para nuestro usuario.

Se tratará de usar colores vivos para los personajes, y, en los escenarios; en las partes que se usan como vectores, colores pasteles, para que la diferencia sea más notoria con el personaje investigado.



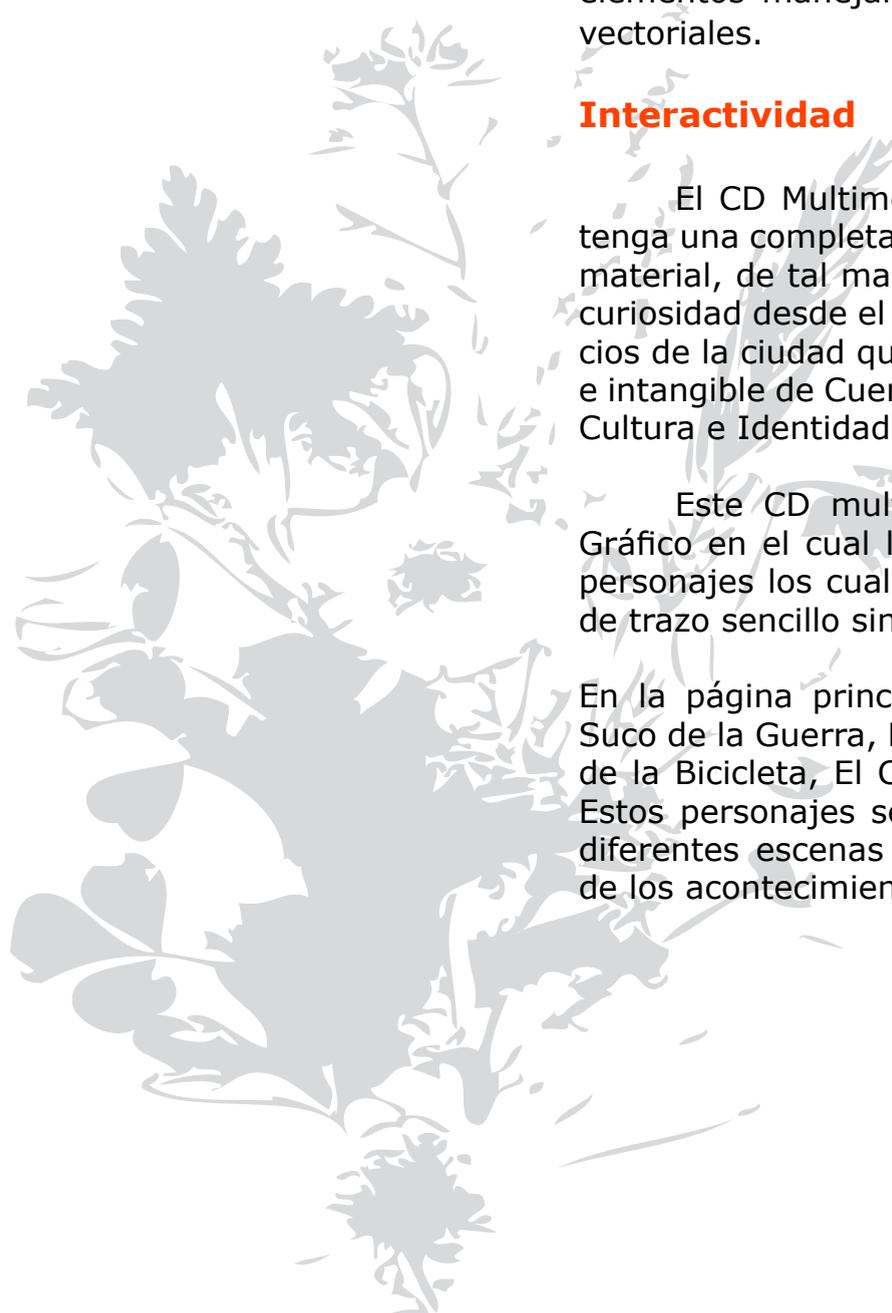
AUTOR

Ilustración

En la ilustración se revelarán los rasgos más significativos y sobresalientes de los personajes investigados. El estilo utilizado no se complica en el detalle de su contorno, el interior de la forma tiene un trazo delgado, y se maneja sombras sencillas para darle una sensación de profundidad a la gráfica.

De reconocida relevancia es la arquitectura cuencana, caracterizada por los elementos que lo conforman y que le dan singularidad especial a la ciudad; estos sitios y barrios de forma natural conjugan con la presencia pintoresca de nuestros personajes.

Uno de los objetivos de mi propuesta es rescatar la imagen de Cuenca en aquellos momentos de presencia viva de los



personajes investigados, y que mejor con fotos de aquellos elementos manejando un buen enlace con las imágenes vectoriales.

Interactividad

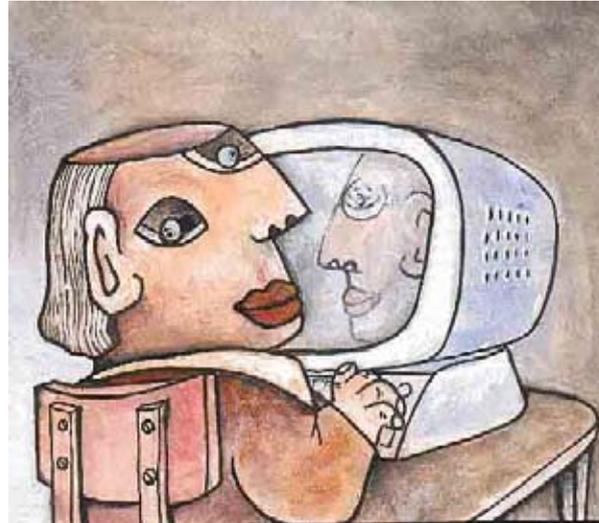
El CD Multimedia va a motivar al usuario para que tenga una completa interacción e involucramiento con este material, de tal manera que se genere interés, emoción y curiosidad desde el inicio. A la vez descubrirá ciertos espacios de la ciudad que forman parte del patrimonio tangible e intangible de Cuenca y que constituyen el gran legado de Cultura e Identidad.

Este CD multimedia se concretara en un sistema Gráfico en el cual los íconos serán partes de los mismos personajes los cuales van a ser resueltos en ilustraciones de trazo sencillo sin complicaciones.

En la página principal encontraremos a los personajes: Suco de la Guerra, María a la guagua, El Atacocos, Carlitos de la Bicicleta, El Cura sin Cabeza y El farol de la Viuda. Estos personajes servirán de enlaces para ingresar a las diferentes escenas donde encontraremos las narraciones de los acontecimientos de la vida de cada uno de ellos.

2.2 Partido Funcional

El Partido Funcional es el punto más relevante para este proyecto. En este aspecto se busca la condición necesaria para llegar a nuestro público y conseguir una reacción de aceptación satisfactoria de tal manera que el usuario intercale con la misma.



<http://www.d-lamente.org/imagenes/computadora!.jpg>

Usuario

Este CD contiene una investigación sobre los principales personajes que en determinado momento dejaron huella por sus características, originalidad e identidad. Pretendo traer a la memoria de la colectividad y muy especialmente de la comunidad cuencana, un legado de leyenda, tradición y cultura.

El grupo meta esta compuesto de personas nacionales y extranjeros, que tengan acceso a una computadora, y que estén interesados en descubrir la riqueza cultural de la ciudad de Cuenca Patrimonio Cultural de la Humanidad.



Publicidad

Esta dirigida al sector de nuestro target que en un momento de su vida conocieron a los personajes de leyenda que son objeto de mi investigación.

La Publicidad de tipo Experimental la voy a ejecutar utilizando impresiones de tamaño real de cada uno de estos personajes; las mismas van a estar ubicadas en los lugares o escenarios en donde transcurrió el devenir pintoresco de sus vidas.

Multimedia

El escenario para esta producción de multimedia son los barrios tradicionales de Cuenca, porque fue allí donde se dio la cotidianidad de las actividades de los personajes que en aquellos momentos marcaron un hito en la cultura y tradición cuencana, dejando huella en la memoria colectiva.

Voy a generar entornos virtuales que de forma muy natural simulen los lugares de permanencia de los personajes; para ello es menester la utilización de Programas de Computación especializados e indispensables en la carrera de Diseño, tales como: Adobe Ilustrador, Adobe Photoshop y Corel Draw.

Los aspectos a considerarse son:

- Destacar los principales escenarios en cuanto a tiempo y espacio donde se sucedieron las vivencias de nuestros pintorescos personajes.
- Resaltar las características físicas y la personalidad de los mismos.



Narración

Siendo la narración un relato de una historia real o imaginaria, que se estructura en función de un narrador que relata y crea con su palabra un mundo en el que distinguimos personajes, acción, espacio y tiempo, el objetivo del presente aporte investigativo es conseguir claridad y precisión en la narración.

La historia debe organizarse en partes y al escribir la historia conviene intercalar descripción, diálogos junto a la narración.

Esta va a estar conformada en dos partes:

- Primera persona
- Tercera Persona

Primera Persona: El narrador, con el relato regresa el tiempo pasado al presente para imitar la voz del personaje que se está recreando y crear un mundo real de la fantasía que se vive.

Tercera persona: Corresponde a la descripción y diálogos. La vida del personaje, descrita en anécdotas y diálogos define el trayecto de su vida a través del paso del tiempo.

2.3 Partido Tecnológico

La multimedia será construida a través del programa Macromedia Flash con el uso de todas sus herramientas que tenemos a nuestro alcance, las cuales nos permitirán la interactividad y la navegación entre el usuario y la multimedia.

Los componentes como texto, imágenes, fondos, etc. Serán resueltos en programas como Ilustrador y Corel Draw, ya que estos son programas vectoriales que nos facilitan la manipulación de las mismas pudiendo manejar en cambios de escenas, colores y la manipulación de textos.

El formato constituido por archivos livianos de audio MP3, garantiza calidad en el sonido, está programado de acuerdo a las escenas que se vayan sucediendo.

La multimedia es auto ejecutable, para que no necesite del programa Macromedia Flash Player para correr.

Flujo de Página

El flujo de página se maneja con una principal, en la cual se encuentran los vínculos para las siguientes sub-escenas; aquí encontraremos las gráficas y los escenarios de cada personaje.



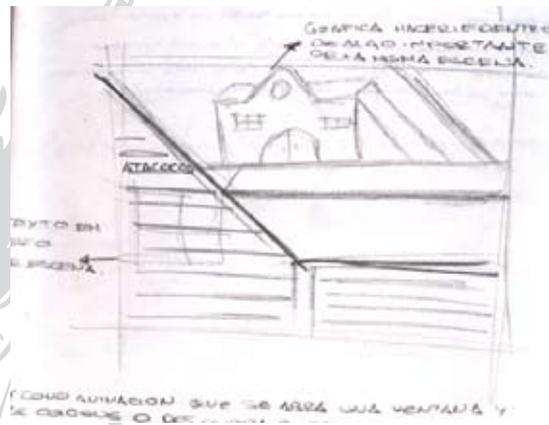
CAPITULO 3

propuesta

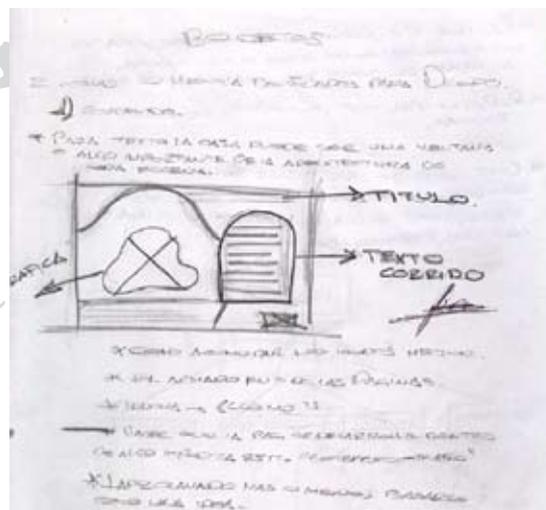


Recolección de Ideas

- Investigación de campo; la misma que se realizó en bibliotecas y centros culturales, allí encontré datos e información sobre los personajes que han sido seleccionados y estudiados en esta monografía.



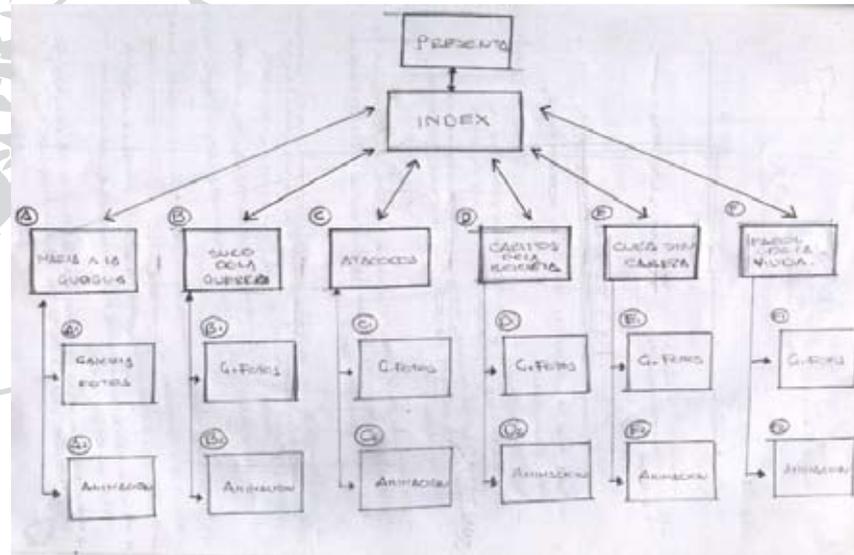
- Fotografía Digital; constituyen la base para captar los auténticos escenarios donde se dieron las vivencias.



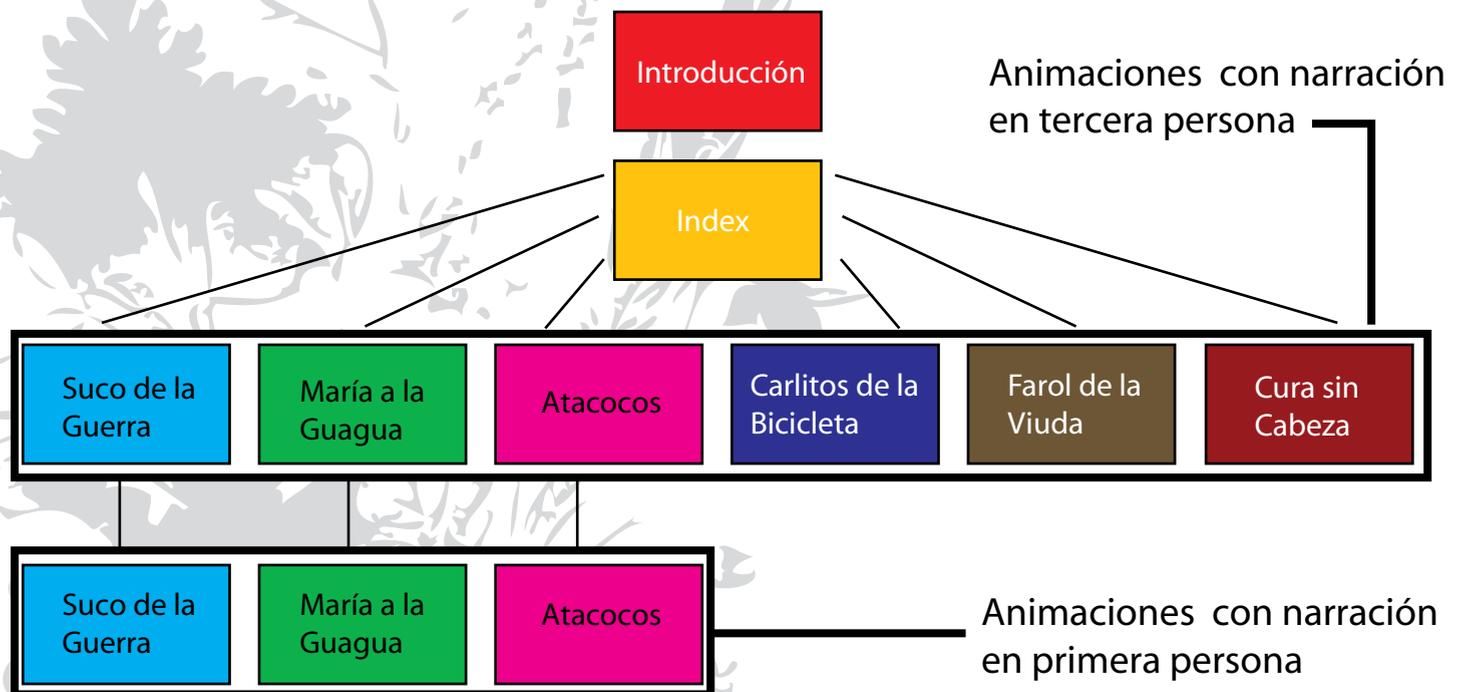
- Análisis de los escenarios y barrios tradicionales de nuestra ciudad que corresponden a los sitios que formaron parte del entorno de las historias a descubrir con nuestro trabajo.



- Recopilación de la información; que se constituyó en las herramientas para proceder a realizar bocetos y caricaturizarlos.



Storyboard de la Interacción

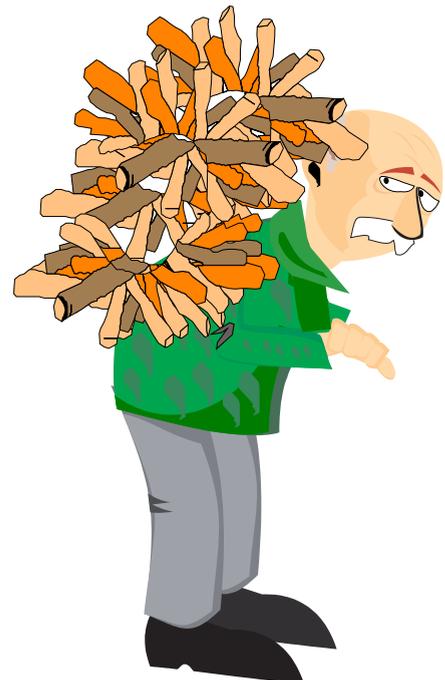
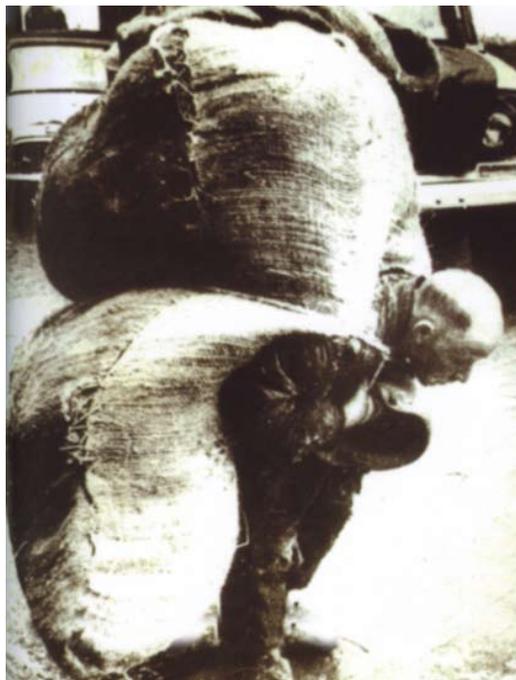
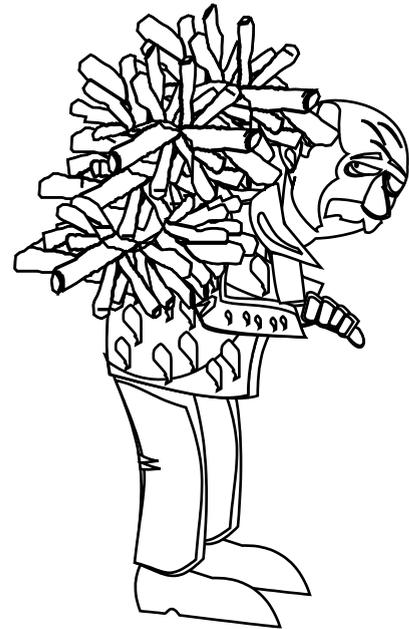


3.2 Diseño de Personajes y Leyendas

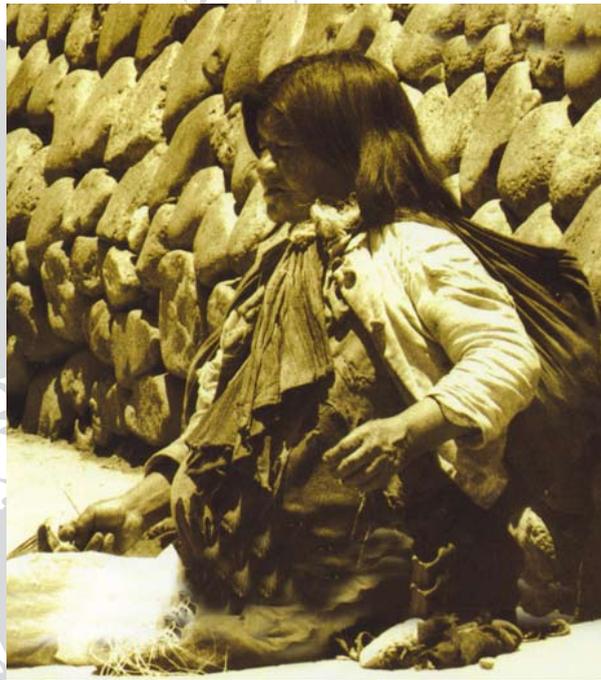
El Suco de la Guerra

En la mayoría de historias los bocetos se respaldaron de una fotografía real del personaje, conseguida en libros y revistas. En el caso de las leyendas se consiguió dibujos realizados en base a la información y a las narraciones disponibles.

Las caricaturas realizadas pretenden resaltar de manera exacta las facciones de los personajes, como vamos a manifestar gráficamente en la siguientes descripciones de cada uno de ellos



María a la Guagua



Carlitos de la Bicicleta



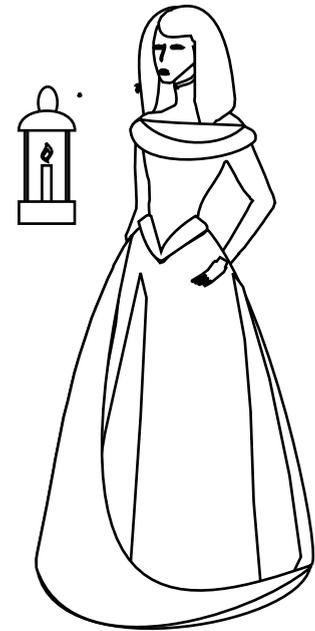
Atacocos



El Cura sin Cabeza



El Farol de la Viuda



3.3 Escenas

Todas las historias y leyendas se desarrollan en los peculiares rincones y barrios de la ciudad. Por lo que se busca recrear de manera gráfica los sitios que se relatan casi con exactitud. Las ambientaciones que se exponen en el trabajo corresponden a fotografías reales manejadas mediante programas gráficos para su acople al sistema de Vectores, colores, etc. Como se explica a continuación.

Fachada de la casa de Doña Mariana Morales (Pan de Horno)



AUTOR

Vectorización Completa



Componentes de la Fotografía



Composición



En esta fotografía se resalta los siguientes elementos de la fotografía:

Horno de Leña

Canastillas o recipientes para el pan

Interior de la Panadería (Horno de leña)



AUTOR

Vectorización Completa



Componentes de la Fotografía



Composición



En esta fotografía se resalta los siguientes elementos:

Puerta de la Iglesia

Marcos de la ventana trabajados en hierro forjado

Iglesia de San José del Vecino (Barrio del Vecino)



AUTOR

Vectorización Completa



Componentes de la Fotografía



Composición



Parque Calderón

En esta fotografía se resalta los siguientes elementos:

Parte de nuestra bella Catedral



AUTOR

Vectorización Completa



Componentes de la Fotografía



Composición



En esta fotografía se resalta los siguientes elementos:

Marcos y la puerta principal de la Iglesia de San Alfonso

Iglesia de San Alfonso (Centro de la Ciudad)



AUTOR

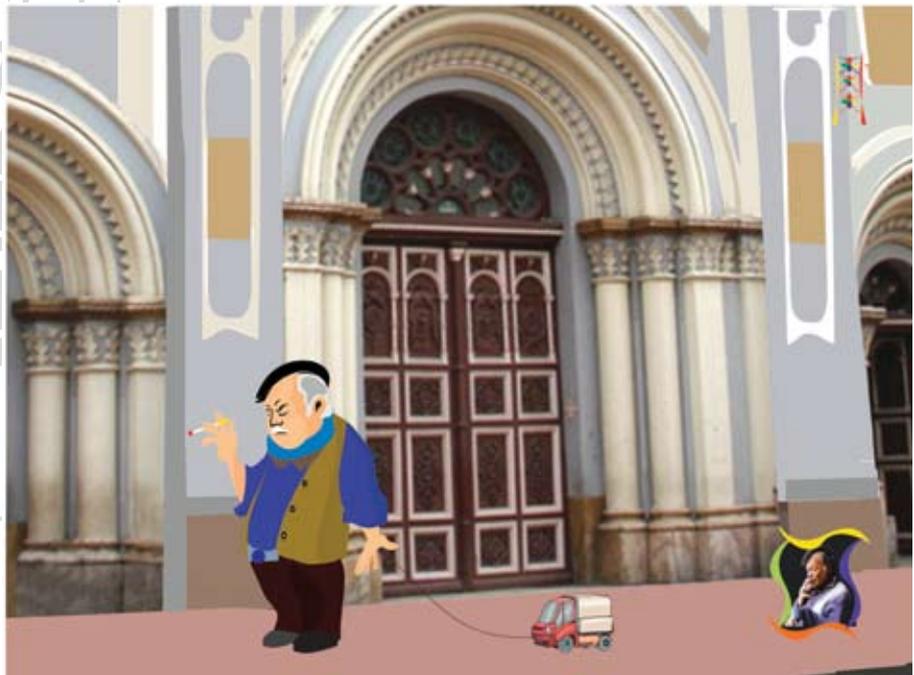
Vectorización Completa



Componentes de la Fotografía



Composición



Esquina de la Iglesia de Todosantos

En esta fotografía se resalta los siguientes elementos:

Parte de la Iglesia de Tosantos

Fachada de la casa esquinera donde se desarrolla una de las partes principales de la escena



AUTOR

Vectorización Completa



Componentes de la Fotografía



Composición



Barrio de El Vado

En esta fotografía se resalta los siguientes elementos:

Monumento a la Cruz del Vado

Casa esquinera que en la historia se dice que es la casa de los ruidos



AUTOR

Vectorización Completa



Componentes de la Fotografía



Composición



3.4 Iconos

La gráfica de los iconos que se usaron como enlaces tanto para la escena principal como para las escenas en las que van las narraciones en primera persona en algunos casos, son elementos tomados de las mismas composiciones a donde van a enlazar estos iconos.

Iconos de enlaces a las escenas de animaciones con narración en tercera persona



Atacocos



María a la Guagua



Cura sin Cabeza



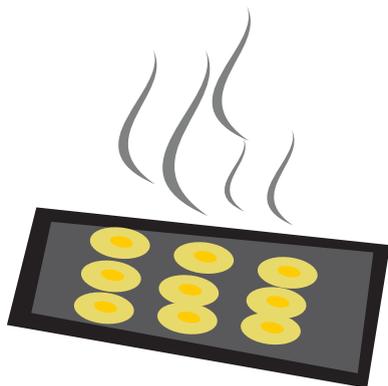
Carlitos de la Bicicleta



Farol de la Viuda

La iconografía que se va a manejar en las sub escenas son elementos interactivos con la intención de que llame la atención a nuestro usuario.

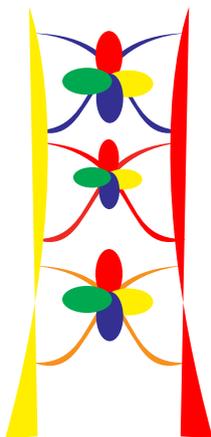
Iconos de enlaces a las escenas de animaciones con narración en primera persona



Icono que nos lleva a la escena de el Suco de la Guerra en el horno de leña, con la animación narrada en primera persona



Icono que nos lleva a la escena de María a la Gagua en la Iglesia de el Barrio del Vecino, con la animación narrada en primera persona



Este ícono va a ser constante en todas las escenas, puesto que nos lleva a la escena principal.

Conclusiones

El presente trabajo investigativo denominado, "Diseño Gráfico y Cultura Popular", tiene como resultado el Diseño de un Sistema Gráfico sintetizado en CD Multimedia; así el usuario puede: "Mirar, Entender y Conocer", las leyendas y mitos populares sucedidos en el Centro Histórico de Cuenca.

Luego de la investigación fueron seleccionados para coleccionarlos en un CD Multimedia, los personajes: Suco de la Guerra, María a la Guagua, Carlitos de la Bicicleta, Atacocos, El Cura sin Cabeza y el Farol de la Viuda, porque en su momento, su presencia invade la urbe cuencana, apropiándose del espacio público para convertirlo en un lugar de encuentro y reunión, pues se recupera la vida colectiva de sus habitantes y de quienes lo visitan.

El presente trabajo investigativo se suma a las manifestaciones artísticas y culturales que engalanan Cuenca, rescata y preserva su Identidad Cultural, sostiene y afianza la declaratoria universal de "Cuenca Patrimonio Cultural de la Humanidad".

Resulta imprescindible resaltar y valorar el Taller de Graduación organizado por la Universidad del Azuay, pues fue el momento en el que pudimos compartir con nuestros maestros en espacios diferentes al de las tradicionales clases; es tan valioso analizar situaciones profesionales dejando un poco de lado la teoría, para visualizar la cotidianidad en el campo competitivo.

Cabe mencionar además que en el proceso de elaboración de este trabajo investigativo, me tocó enfrentar con algunas debilidades tanto en la utilización de programas de computación especializados como en la investigación y consecución de material bibliográfico. Acontecimientos que requirieron de una gran voluntad y dedicación tanto personal como de asesores y profesores que en su momento sumamos esfuerzos para convertirnos en un equipo fuerte y consolidado.



Bibliografía

<http://www.municipalidadcuenca.gov.ec/masivo/patrimonio/Patrimonio.pdf>

UNIVERSIDAD DEL AZUAY, Cuenca Patrimonio Cultural, Colección Universidad Verdad, Cuenca, 2001

VALDIVIEZO VINTIMILLA, Simón, Cuenca Patrimonio Cultural y Turismo, Cuenca, 2001

MALO GONZALES, Claudio, Cultura Popular e Identidad

MALO GONZALES, Claudio, Arte y Cultura Popular, Cuenca, 1996

MARTINEZ BORRERO, Juan, La Cultura Popular en el Ecuador, Cuenca, 1993

RODRIGUEZ MUÑOZ, Teodoro, Rescate de los Personajes Tradicionales de Cuenca, Cuenca, 2006

ALVAREZ G, Susana, Antología de la Leyenda Ecuatoriana, Cuenca, 2006

<http://www.ucm.es/info/multidoc/multidoc/revista/num8/siguenza.html>

http://platea.cnice.mecd.es/~jmas/manual/html/el_mundo_del_color.html

Susan Berry y Judi Martin . Editorial Blume 1994

<http://platea.cnice.mecd.es/~jmas/manual/html/tipografia.html>

http://platea.cnice.mecd.es/~jmas/manual/html/graficos_web.html

<http://www.it.uc3m.es/~sebas/doc-publica/oviedo/indice.html>

http://platea.cnice.mecd.es/~jmas/manual/html/layout_ideas.html

<http://mural.uv.es/berma/MULTIMEDIA.ppt>

<http://mural.uv.es/berma/MULTIMEDIA.ppt>

http://platea.cnice.mecd.es/~jmas/manual/html/ilustracion_digital.html