



UNIVERSIDAD DEL AZUAY
FACULTAD DE DISEÑO
ESCUELA DE DISEÑO GRAFICO

EL COMIC

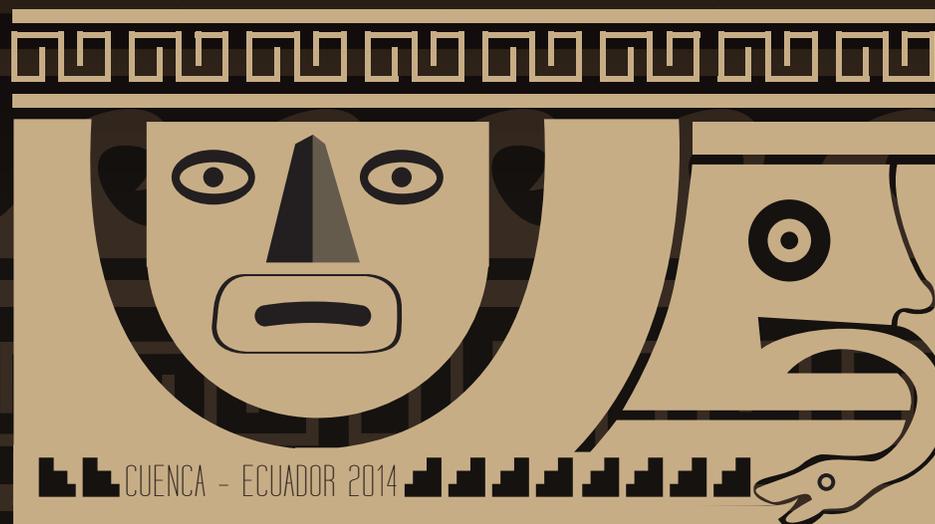
COMO GRAFISMO FUNCIONAL,
APLICADO A LA REINTERPRETACIÓN
DE LOS PERSONAJES
DE LA CULTURA CAÑARI.

AUTOR

KLEBER SUMBA

DIRECTOR
Dis. DANILO SARAIVA

PROFESORES
Dis. John Alarcón
Dis. Fabian Cordero



CUENCA - ECUADOR 2014



UNIVERSIDAD DEL AZUAY
FACULTAD DE DISEÑO
ESCUELA DE DISEÑO GRAFICO

EL COMIC
COMO GRAFISMO FUNCIONAL,
APLICADO A LA REINTERPRETACIÓN
DE LOS PERSONAJES
DE LA CULTURA CAÑARI.

AUTOR

KLEBER SUMBA

DIRECTOR

Dis. DANILO SARAIVA

PROFESORES

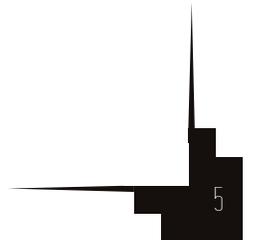
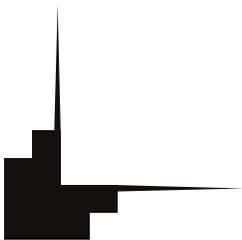
Dis. John Alarcón

Dis. Fabian Cordero

DEDICATORIA



A todas aquellas personas que de una u otra manera me apoyaron incondicionalmente para que este proyecto se lleve a cabo.



AGRADECIMIENTO



Agradescos a mis padres por siempre apoyarme incondicionalmente y tambien a mis hermanas.

ÍNDICE

1. Diagnóstico

1.1 Antecedentes

- 1.1.1 Historia
- 1.1.2 Aculturación
- 1.1.3 Colonización
- 1.1.4 Influencia de la Globalización
- 1.1.5 Emigración

1.2 Problemática

1.3 Objetivos

1.4 Alcances

1.5 Homologos

- Forma
- Función
- Tecnología

1.6 Conclusiones

1.6 Fundamentación Teórica

1.6.1 El Comic

- 1.6.1.1 Tipos de comic
- 1.6.1.2 Elementos del Comic
- 1.6.1.3 Creación de Personajes
- 1.6.1.4 Personajes no Humanos
- 1.6.1.5 Elementos de vestuario
- 1.6.1.6 Iconos
- 1.6.1.7 Creación de guías de estilo de personajes
- 1.6.1.8 Diseño de escenarios
- 1.6.1.9 Técnicas de dibujo
- 1.6.1.10 Digitalización
- 1.6.1.11 El comic y el diseño

ÍNDICE



1.6.2 Grafismo Funcional

- 1.6.2.1 Mensaje Bi-media
- 1.6.2.2 El texto
- 1.6.2.3 La imagen
- 1.6.2.4 Clasificación de Imágenes
- 1.6.2.5 Color

1.6.3 Semiología

- 1.6.3.1 Índice
- 1.6.3.2 Símbolo
- 1.6.3.3 Icono

1.6.4 Conclusiones

1.7 Investigación de Campo

- 1.7.1 Metodología
- 1.7.2 Conclusión

2. Programación

- 2.1 Target
- 2.2 Perfil del Usuario

2.3 Partida de Diseño

- 2.3.1 Forma
- 2.3.2 Función
- 2.3.3 Tecnología

- 2.4 Conclusiones

3. Diseño

- 3.1 Sistema Gráfico
- 3.2 El Canon
- 3.3 Creación de personajes
- 3.4 Composición

Conclusiones Generales

Recomendaciones

Bibliografía

Anexos

RESUMEN



En la provincia del Cañar factores como la globalización, la aculturación y la emigración han provocado que los jóvenes pierdan el interés sobre la cultura Cañari y estén familiarizados con elementos de culturas extranjeras.

Este proyecto fusiona el Diseño gráfico con teorías como el Comic, el Grafismo Funcional y la Semiología; para crear personajes basados en la riqueza literaria de las leyendas de la cultura Cañari, y plasmarlos en un comic tipo novela gráfica en donde se narre la leyenda de un personaje. Todo esto con el afán de aportar a la revalorización de la cosmovisión Cañari.

ABSTRACT

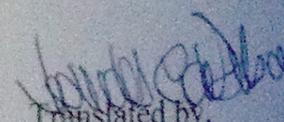
Comics as Functional Graphics applied to the reinterpretation of characters in the *Cañari* culture

In the province of Cañar, factors such as globalization, acculturation and migration have caused young people to lose interest on the *Cañari* culture and become more familiar with elements of foreign cultures.

This project combines graphic design with theories such as Comics, Functional Graphics and Semiotics to create characters based on the literary wealth of the *Cañari* culture legends and translate them into a sort of comics- type of graphic novel where the legend of a character is narrated in an effort to contribute to the reappraisal of the *Cañari* Cosmo vision or Worldview.

Keywords: Worldview, Reappraisal, Characters, Design, Graphic Novel, Acculturation.




Translated by:
Lic. Lourdes Crespo



CAPÍTULO 1

DIAGNÓSTICO

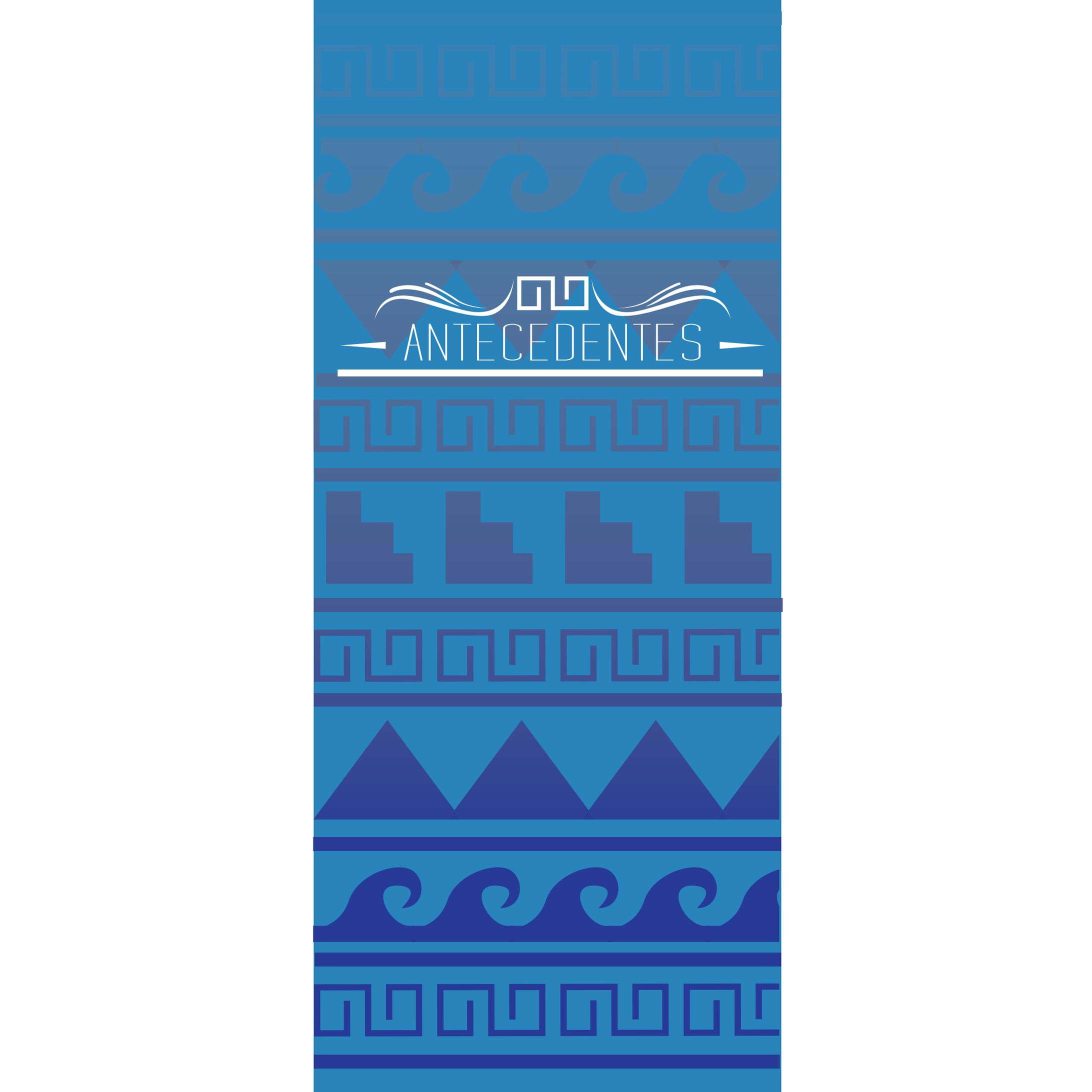


INTRODUCCIÓN



La cultura Cañari es una de las mas importantes del Ecuador sin embargo ha ido perdiendo su identidad y por ende su cosmovisión, es evidente que los factores externos han facilitado que los jóvenes que están en el entorno de esta cultura no se interesen en conocerla, ya que se sienten familiarizados con series de contenido extranjero.

Las costumbres perdidas aún sobreviven entre cuentos y leyendas, es por esto que decidimos llevar a cabo este proyecto que ayude a revalorizar la cosmovisión de este pueblo milenario.



— ANTECEDENTES —

1.1.1 HISTORIA



Creación de la Nación Cañari

En una revista lanzada en el 2008 por la Ilustre Municipalidad de Azogues titulada "Azogues Ciudad de Mil Encantos". Cuenta la Historia en si de la cultura Cañari esta basada en la leyenda de las Guacamayas. La leyenda cuenta que hubo un diluvio y que dos hermanos se refugiaron en una cueva en el cerro denominado Abuga y que comenzaron a pasar hambre, pero, luego encontrar alimento afuera de su cueva después de un tiempo uno de los hermanos avisto una mujer muy hermosa que era mitad mujer mitad guacamaya, seguidamente de esto el la atrapo y se caso con ella esto lleva que etimológicamente la palabra Cañari viene de "Kan que significa Culebra y Ara que significa Guacamaya" (Azogues, 2008).



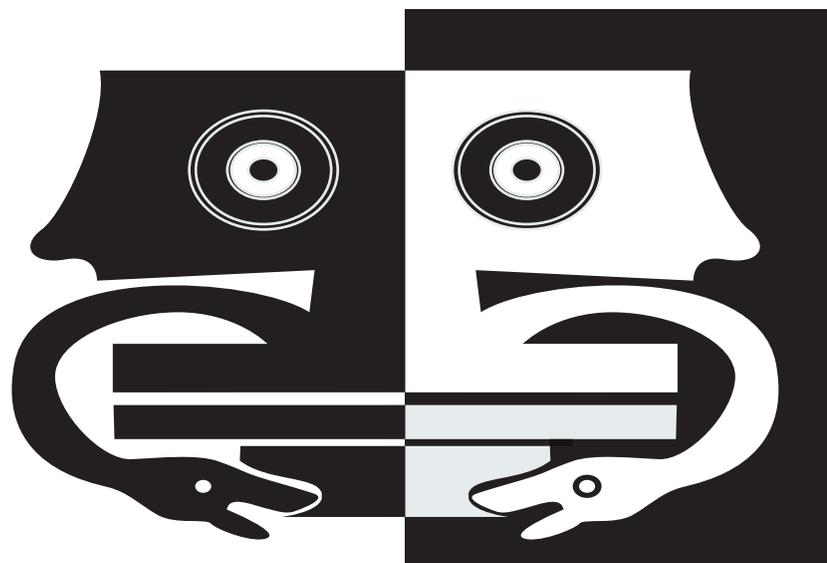
Comunidad

Entre las comunidades que todavía mantienen la mayoría de su cultura esta la comunidad de Quilloac "la palabra Quilloac procede del Qui-chua Quello amarillo, y huac ataúd" (Ministerio de Cultura, 2013), se encuentra ubicado a las faldas del cerro Narrio junto al río Quilloac.

— VESTIMENTA —

Entre las comunidades que todavía mantienen la mayoría de su cultura esta la comunidad de Quilloac “la La vestimenta de los Cañaris esta en relación a lo que significa y a su cosmovisión y su relación con la dualidad. “Claros manifestaciones de nuestra identidad son los ponchos amarrados, la kushma, el pantalón negro de lana, el color y el simbolismo del bordado en forma de churo inverso o en rombos que representan los ciclos: vital, agrícola y mítico y el sombrero que, aunque procede de los obrajes, hoy es parte fundamental de nuestra identidad” (Ministerio de Cultura, 2013).

En eventos festivos los hombres llevan el denominado zamarro, las mujeres llevan dos tipos de polleras.



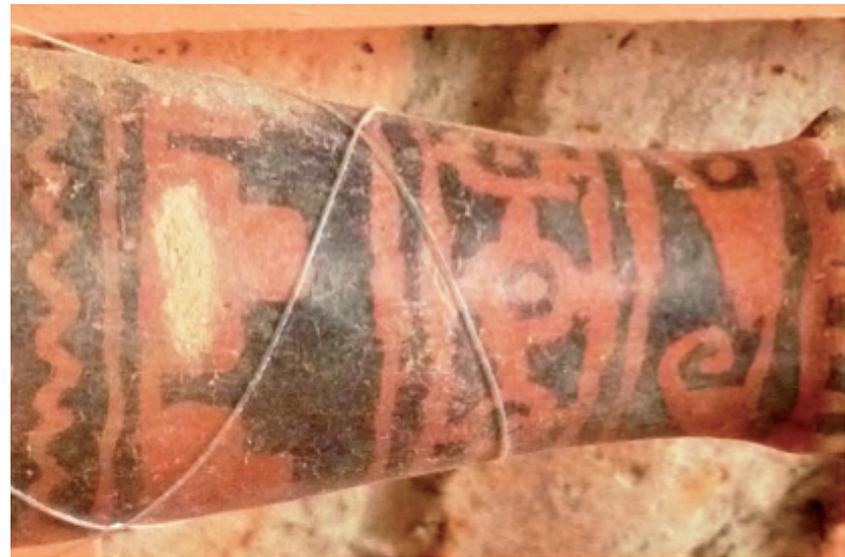
— Colores —

En la comunidad Cañari tienen una gran relación con los colores negro y blanco que para ellos estaba vinculado con la dualidad “Existencia de dos caracteres o fenómenos distintos en una misma persona o en un mismo estado de cosas” DRAE. Los colores representaban “el primero representa a la madre tierra y, por tanto, está relacionado con la fertilidad; el segundo, está asociado con el coito que, en el contexto andino, significa semilla lista para germinar” (Ministerio de Cultura, 2013).

RITOS

Entre los lugares que los Cañaris tenían y eran utilizados para ceremonias, reuniones, como fortalezas y minas tenemos el Castillo de Ingapirca, el cerro Narrío, Tambo, Labrashcarrumi, Killukaka, padre Rumi, Culebrillas.

Entre las festividades que se llevaban en estos lugares tenemos las más importantes que son los 4 Raymis que son "Kulla Raymi, Kapak Raymi, Pawkar Raymi y el Inti Raymi", (Ministerio de Cultura, 2013).



SÍMBOLOS

Los símbolos utilizados por esta comunidad son en su mayoría geométricos están vinculados al concepto de el ciclo de la vida, es por ello que tiene formas de rombos, cuadrados, triángulos, formas de escaleras, la mayoría de estas formas tiene un centro y crecen en forma de espiral. entre las formas orgánicas tenemos lo que son flores, hojas, pájaros, entre otras .

— LEYENDAS DEL PUEBLO CAÑARI —

Las leyendas de esta cultura son importantes para este pueblo como para el mundo en general ya que guardan las costumbres, tradiciones y la cosmovisión de un pueblo, por otra parte nos ayudan a entender la como fue la explicación a fenómenos naturales en las épocas pasadas. Es por ello que es importante rescatar y dar una identidad gráfica a los personajes que intervienen en estas leyendas

“LAS GUACAMAYAS”

Esta leyenda trata de la creación de la raza de los cañaris, la leyenda en si trata de dos hermanos que luego de un diluvio permanecieron en una cueva del cerro Abuga, y descubrió a dos guacamayas con rostro de mujer uno de los hermanos logro atrapar a la guacamaya y se caso con ella lo que conlleva a el nacimiento de la nación Cañari

TAITA BUERÁN

El Taita Buerán es un cerro que es divorciado el cual pasa peleando con Mama Zhinzhona por que la cela con Mama Charón Ventanas si te encuentras con este personaje te dara buena suerte.



LEYENDA DEL CERRO DE USHUG

Esta leyenda se trata de dos wakas o dioses para los incas una llamada Lorenza y la otra Huahual Shumi la cual se comunica con su vecina cuando va a cambiar el clima para ello utiliza su vestido que es Shiro si va a llover o blanco si va a comenzar la primavera. A Huahual Shumi se le conoce también como Huagcha que significa mama pobrecita ya que en el pasado el Taita Chimborazo le a robado todas sus pertenencias.

— LEYENDAS DEL PUEBLO CAÑARI —

LEYENDA DE CUCHUCUN

Trata de un joven que era astuto que trato de ayudar a las personas, luego apareció un lobo cuando lo perseguía el joven el lobo corrió mas y el joven como encantado lo seguía sin descansar entonces el cerro de Narrío lo hizo desaparecer por eso los habitantes de la zona dicen "Cuchucum Cuma Cuncuna atuga pana "que quiere decir en castellano: "el lobo lleva a los conejos de su guarida".

LA LEYENDA DE LA RAZA

En una familia donde existían solo soltera un dia escuchan en la alcoba una voz una de las chicas va a ver y encuentra un mashu luego ella queda embarazada y da a luz un bebe negrito, desde entonces se cree que hay gente negra y amarilla.

LA HIJA DE CHARON VENTANAS

Se trata de un obrero que estaba solo luego de esto apareció una chica joven que le ofreció sentarse con el al cabo de unos momentos la chica le ofreció un cobre y le dijo que regrese al siguiente día al mismo lugar el rechaza la oferta, pero ella insiste cuando el acepta



ella desaparece. El conto sobre lo sucedido la gente le dijo que ella es la hija de Charon Ventanas que conquista hombre luego los lleva a su hacienda que esta a los pies del Burán y no se los vuelve a ver.

EL URCU YAYA

Es un personaje que ayuda a los que son rechazados por los suegros y son pobres, este personaje se encuentra en los cerros en cual da muchas habilidades pero nunca se debe contar el secreto que es el haber hablado con el si se dice el secreto el quita todos los dones entregados.

LEYENDAS DEL PUEBLO CAÑARI

LA CUEVA DE ESPINDOLA

La leyenda dice que una joven luego de regresar de un viaje de los cerros se enfermó, lo que resultó que estaba embarazada al dar a luz le preguntaron que nombres le pondría a sus niños, para sorpresa de todos los niños contestaron yo me llamo Vivicoles y yo me llamo Espindola, estos niños se desarrollaron rápido a los 12 años ya eran adultos y a esta edad ellos desaparecieron pero Espindola vivía en un cerro y mataba a los viajeros, un día un peón fue enviado por su patrón a Quito y debía pasar por la cueva de Espindola quien le pidió su comida a cambio le dejaría vivir cuando Espindola se descuidó el peón le cortó la cabeza por lo que el cerro se enfureció y la voz de Espindola suena como truenos.



LEYENDA DEL CERRO CURITAQUI

En el interior de este cerro dicen que existe un jardín y todas las plantas del mismo son de oro, la dueña de todo esto se llama Mama Huaca la cual hace que todas estas plantas estén custodiadas por un perro negro. Las personas que desean estas riquezas tienen que darle un bebé tierno el cual es devorado por el perro y solo hay la mama huaca les entrega maíz que se convierte en oro.

1.1.2 ACULTURACIÓN



Según la DRAE es la "Recepción y asimilación de elementos culturales de un grupo humano por parte de otro". La aculturación en la Provincia del Cañar como en el resto del país tiene una gran influencia en los jóvenes si hacemos una observación podemos sacar conclusiones que los jóvenes están asociados a diferentes culturas y estilos de vida que nos han llegado por medio de la globalización, Miguel Duy Coordinador del Ministerio de Cultura explica que muchos jóvenes han dejado de lado las costumbres, los alimentos tradicionales entre otras cosas, en tanto que la aculturación a influenciado en nuestra vestimenta en las posibilidades y las comodidades que nos brinda la emigración haciendo que los jóvenes estén familiarizados con series de televisión basados en otras culturas y busquemos artículos u objetos que nos permitan tener el estatus deseado entre la sociedad. Todo esto causa que la cultura natal de los jóvenes pierda valor para el por ello pierde el interés en las costumbres y tradiciones como también de sus mitos y leyendas, las cuales tratan de mantener viva a la cultura que las creó.



1.1.3 COLONIZACIÓN



En el libro de Udo Oberem llamado "Los Cañaris y la Conquista Española de la Sierra Ecuatoriana Otro Capítulo de las Relaciones Interétnicas en el Siglo XVI" explica el proceso de la conquista que sufrieron los pueblos aborígenes del Ecuador. En primer lugar fueron los Incas quienes conquistaron a los Cañaris, lo cual llevo a que le pueblo Cañari perdiera su lengua nativa pero pudieron relacionar sus costumbre con la de ellos. Cuando llegaron los Españoles los Cañaris se aliaron a ellos y ayudaron a la conquista de la parte sur de la Sierra del Ecuador. Los españoles impusieron a los Cañaris su religión, sus costumbre y festividades por lo que los cañaris comenzaron a perder su identidad.



1.1.4 GLOBALIZACIÓN



La globalización se da por diferentes razones como explica Maximiliano Moreno en un artículo llamado “La globalización: Hechos que afectan la vida de los ecuatorianos” en el cual dice que la globalización se da por la necesidad de las personas de buscar información, comercio y de saber sobre otras culturas entre otras cosas. Señala también que la gente deja de buscar productos propios de su cultura y busca productos electrónicos de grandes marcas, también las películas o hamburguesas, aunque la globalización es un bien de la humanidad, también influye en la pérdida de costumbres en la forma de educación de los valores, en el desconocimiento de sus culturas natales. Esto es más evidente en los jóvenes ya que han perdido el vínculo con su cultura natal o con la del entorno que le rodea.



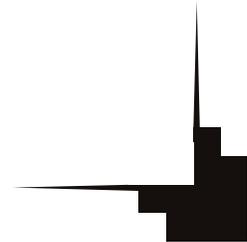
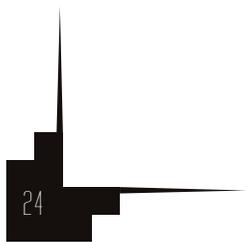
1.1.5 EMIGRACIÓN



La migración a influenciado en el comportamiento de las personas en las culturas de nuestro país en el artículo escrito por la Eco. Janette Sánchez Ministra Coordinadora de Políticas Económicas del Ecuador explica alguno de los factores en su artículo "Migración, Desplazamiento forzado y refugio" (Sanchez, 2004), que promueve esta actividad que en nuestro país. La Emigración tubo su punto más alto a finales de la década de los noventa, por factores como la dolarización. También hace a las consecuencias que tiene esta actividad como la perdida de la estructura familiar y la perdida de cultura, también hace referencia en el artículo al ultimo censo del 2001 y una investigación realizado por el FLACSO que da como resultado que las provincias con mayor emigración son las provincias del Austro Ecuatorianos, y da como resultado que la provincia del Cañar tiene un 8.7% de índice de Emigración, otro resultado es que los jóvenes que estudian en los colegios urbanos que son victimas de la emigración, son considerados por un lado indígenas y pobres y por otro lado son también considerados como jóvenes de posibilidades económicas y una cuestión mas importante es



que niegan su cultura natal ya que sienten que se los señalara como indígenas y perderán su estatus social entre los jóvenes, por ello al tener a sus padres en otros lugares piden que les envíen objetos, vestimenta y artículos que les permitan sostener ese estatus para no ser vistos como pobres lo que influye a la perdida de la cultura y a la aculturación de los mismos.





PROBLEMÁTICA

OBJETIVOS
ALCANCES

1.2 PROBLEMÁTICA



Ecuador es un país multicultural en la cual se han desarrollado 14 nacionalidades indígenas según el CODENPE (Concejo de Desarrollo de las Nacionalidades y Pueblos del Ecuador), una de ellas es la Kichwa que tiene como integrante al pueblo Cañari que se ha caracterizado por defender sus recursos naturales y su cultura. Este pueblo se desarrolló en las provincias que actualmente son Azuay y Cañar, El Ing. Agustín Correa Moncayo Director Provincial de Cultura del Cañar dice que: aunque este pueblo a luchado por mantener su cosmovisión ha perdido su identidad, en el pasado por la colonización y en la actualidad por la emigración y la globalización.

Cañar, la cuna de esta cultura, tiene uno de los mayores índices de emigración según el último censo del 28 de Noviembre del 2010, según el licenciado Miguel Duy Coordinador del Ministerio de Cultura este tipo de problemas han hecho que los jóvenes atraviesen un proceso de aculturación y que dejen de lado el interés sobre la cosmovisión que los rodea ya su interés se fija mayormente en programas y series de televisión

extranjera. Paralelamente a esta situación las entidades de cultura tampoco han hecho algo significativo por recuperar y promover la cultura cañari, es así que la existencia de su cosmovisión se encuentra casi olvidada o se encuentra solo en textos sin ninguna trascendencia y mucha de la cosmovisión no cuenta con una interpretación gráfica como es el caso de sus leyendas, mitos y cuentos. Por ello es necesario un rescate y una reinterpretación de estas leyendas que representan la cultura y la cosmovisión de este pueblo y llevarla de una manera moderna y atractiva principalmente a los jóvenes.

1.3 OBJETIVOS

1.4 ALCANCE

JUSTIFICACIÓN

JUSTIFICACIÓN

Debido a los factores mencionados se busca dar un aporte a la revalorización de la cultura Cañari a través del diseño creando los personajes de sus leyendas utilizando conceptos del cómic.

OBJETIVO GENERAL

Aportar a la recuperación de la cosmovisión gráfica del pueblo Cañari con la finalidad de promover el interés en los jóvenes.

OB. ESPECIFICO

Diseñar un sistema gráfico basado en el cómic, aplicado a la reinterpretación de la cosmovisión gráfica de la cultura Cañari, para promover el interés sobre esta cultura en los jóvenes.

ALCANCES

Se propone diseñar personajes basados en la cultura Cañari y ejemplificar su función en la diagramación de un soporte tipo historieta

The background features a vertical strip of various Greek decorative patterns in shades of blue. From top to bottom, the patterns include: a meander (meander) pattern, a wave pattern, a central panel with a white meander symbol and the word 'HOMÓLOGOS' in white serif font, flanked by white flourishes and a horizontal line below, another meander pattern, a pattern of four stepped blocks, a third meander pattern, a pattern of three triangles, a fourth wave pattern, and a final meander pattern.

ΩΩ
HOMÓLOGOS

INTRODUCCIÓN



Los homólogos elegidos brindan una perspectiva sobre temas relacionados con el argumento de los comics las proporciones idóneas como también sobre el tipo adecuado de formato y de técnicas que se puedan utilizar en este proyecto

1.5.1 FORMA



Nombre: Little Jordan Ray's

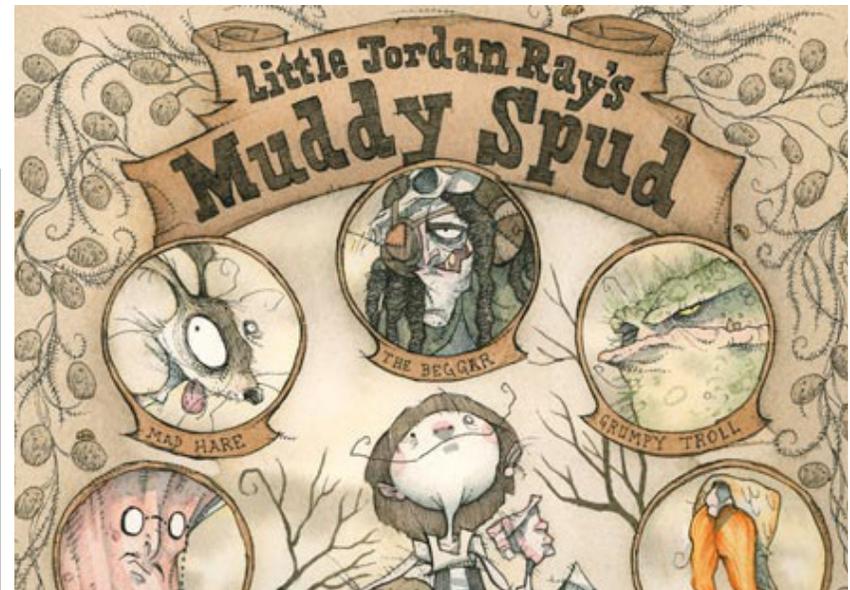
Tipo: Libro

Autor: Gris Grimly

Este producto se caracteriza por el estilo de dibujo tipo manga, en la mayoría son más estilizados y exageran las facciones de los personajes, estas ilustraciones son terminadas con la técnica de la acuarela, cabe recalcar que las ilustraciones están echas a mano.

La tipografía que utiliza en una serif el tamaño que utiliza 14 puntos, el texto en si esta dispuesto en la diagramación en una sola columna y respeta siempre la ubicación de la ilustración.

Este libro cuenta sobre los personajes de la cultura Norteamérica como el conejo de Pascua y la bruja de Halloween entre otros, lo que hace este autor es crear un personaje y crear una historia ficticia luego hace que recorra diferentes lugares en los cuales conoce a los personajes de la cultura Norteamericana.



El soporte empleado en este producto es un libro en un formato cuadrado, el tipo de papel es couché tiene un empastado grueso no tiene acabados reservados.

1.5.2 GUIÓN DE ESTILO



Nombre: Astérix

Tipo: Comic

Autor: Goscinny y Uderzo

La creación de los personajes esta basado en la vestimenta que los antiguos franceses utilizaban antes de ser colonizados, por ello su vestimenta tiene colores y accesorios de la epoca.

Las actitudes de los personajes son diferentes ya que uno es prudente y el otro despistado. Estos personajes se trasladan a diferentes lugares para salvar a las ciudades las cuales se encuentran en peligro, ya que este comic esta echo para niños el concepto es que tengan facciones muy amigables es por ello que enfatizan en las expresiones que hacen los personajes.



1.5.3 PERSONAJES NO HUMANOS



Si bien el comic más conocido actualmente es Goku sus personajes no humanos son basados en animales y sus características nos describe sus facciones pero un buen ejemplo sobre personajes sobrehumanos es la popular serie Death note según la revista Conexión Manga es la serie con mejor argumentación en la creación de personajes y mejor descripción de guion de estilo por la complejidad de sus actitudes.

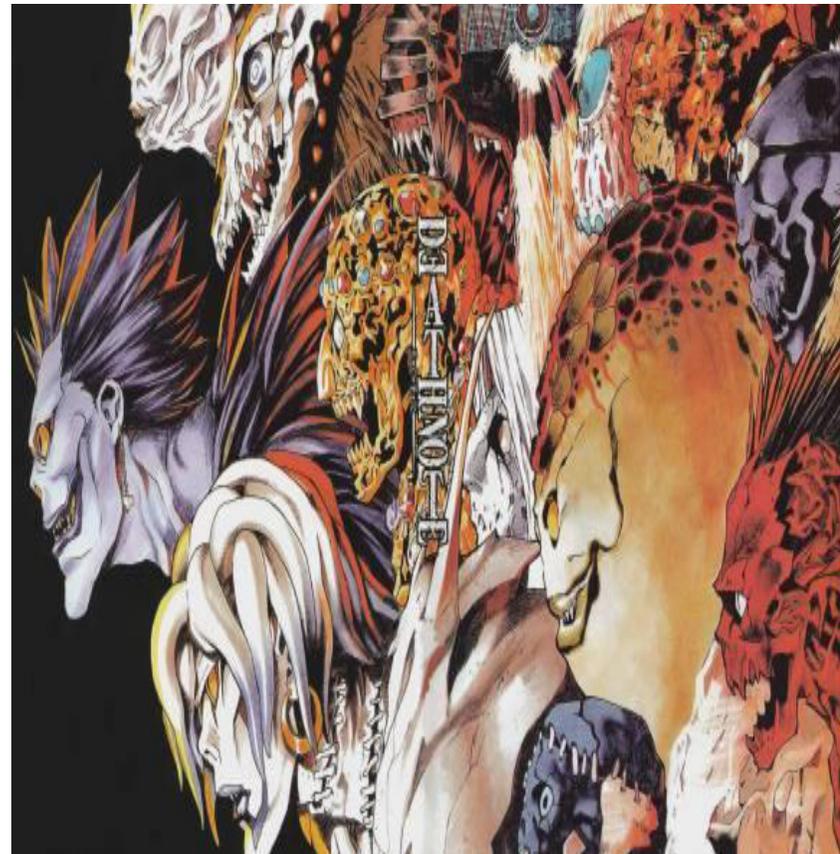
Nombre: Death Note

Tipo: Comic y Serie

Autor: Tsugumi Ohba

Los personajes no humanos de esta serie están basados en los demonios habitantes del infierno por ello existen 14 personajes los cuales tienen sus actitudes y sus facciones dependiendo de lo que le gusta y lo que detesta, los detalles de estos personajes están en su personalidad y lo que busca en las víctimas.

Esta serie está hecha para jóvenes la tipografía que utiliza es una sans serif que no es pesada visualmente.



Las proporciones de los personajes no humanos están basadas en una persona superior a los 2 metros de alto o lo que es 11 y 12 cabezas.

CONCLUSIÓN



Es importante tener antecedentes de la historia de los sucesos más relevantes para poder promover la cultura en los jóvenes y tener fuentes confiables de información para determinar características que deban tener los personajes y el entorno en que se puede desarrollar.



FUNDAMENTACIÓN
TEÓRICA

1.6.1 EL COMIC



El cómic es un medio por el cual se cuenta historias mediante imágenes y textos. “Es una síntesis única de palabras e imágenes... En una única composición de página se presenta múltiples imágenes y se leen como una narración, incluso en ausencia de palabras” (Spencer, 2010).

TIPOS DE COMIC

Los comic y sus personajes están relacionados a la clase de historias que se desee contar, pero también a su formato, entre los más comunes estas las novelas gráficas, tipo álbum, trade paperback, formato americano que consta de 24 a 80 páginas.

También se pueden dividir por su género entre Superhéroes, Horro, tira cómica, ciencia ficción, fantástica, infantil entre otras.



ELEMENTOS DEL COMIC

La Viñeta "es la unidad mínima de la significación de la historieta" (Bellosta, 2001).

El plano entre estos podemos encontrar los planos general, detalle, plano medio, americano, primer plano.

Los ángulos que pueden tener los planos son:

"En el ángulo de visión normal o ángulo medio, la acción ocurre a la altura de los ojos.

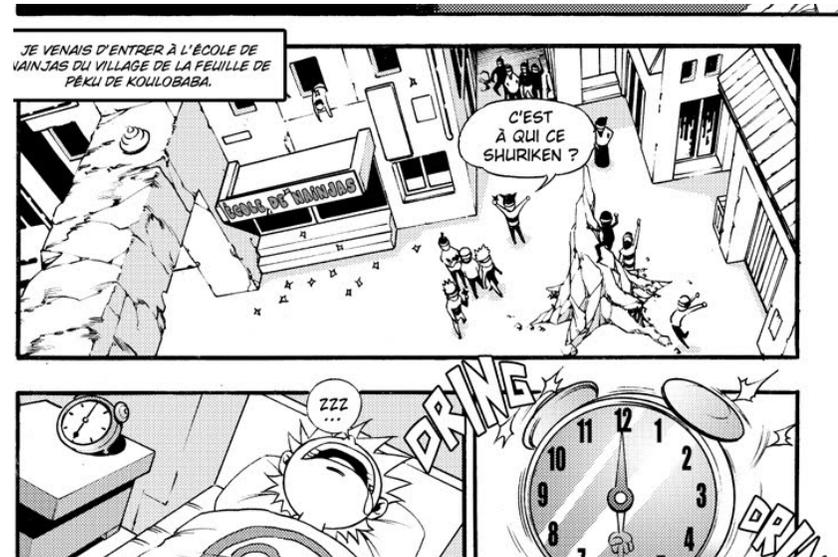
En el ángulo de visión en picado la acción es representada de arriba hacia abajo. Este tipo de ángulo ofrece la sensación de pequeñez.

En el ángulo de visión en contrapicado la acción es representada de abajo hacia arriba. Este tipo de ángulo ofrece la sensación de superioridad.

El ángulo cenital es el ángulo picado absoluto y ofrece una visión totalmente perpendicular de la realidad.

El ángulo nadir es el ángulo contrapicado absoluto.

La elección de un plano o de un ángulo de visión va a producir efectos expresivos determinados" (Bellosta, 2001).



El bocadillo

"El bocadillo es el espacio donde se colocan los textos que piensa o dicen los personajes" (Bellosta, 2001)

el color

"El color puede cumplir diferentes funciones: figurativa, estética, psicológica y significativa" (Bellosta, 2001).

CREACIÓN DE PERSONAJES

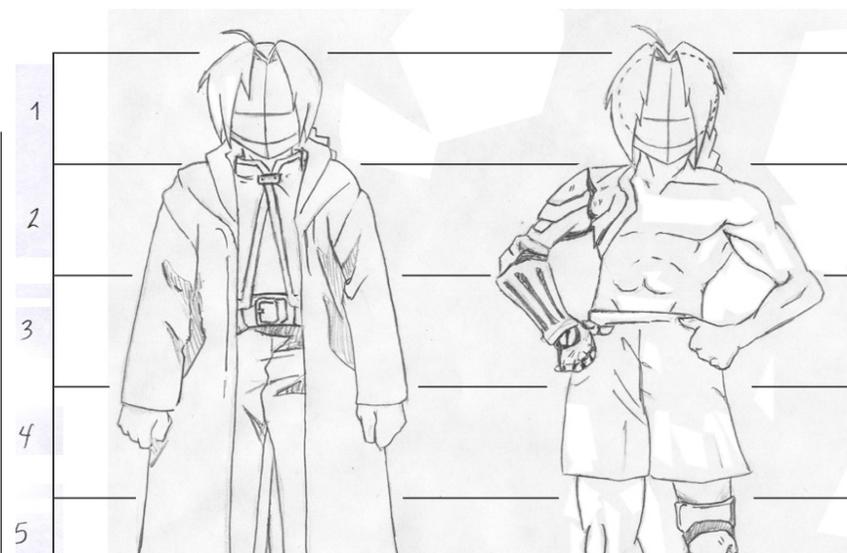
Para crear un cómic los componentes que se deben tomar en cuenta según Spencer son: "papel y función, personalidad e historia previa y diseño visual" (Spencer, 2010). Estos 3 aspectos ayudarán a dar credibilidad a la creación y los acontecimientos que se cuenten acerca del personaje.

El papel que va a desempeñar el personaje principal debe ser descrito mejor que los personajes secundarios ya que este debe ser capaz de identificarse con los lectores.

También se debe considerar si en la historieta va a haber un antagonista y aunque sea descrito adecuadamente no debe afectar la simpatía que debe tener el lector con el personaje principal.

Tener un protagonista y un antagonista puede ayudar a la elaboración del argumento que es "Introducción, nudo y desenlace" (Spencer, 2010)

Pero no los estos personajes pueden apoyar el argumento también están los personajes secundarios de



los cuales se deben tener menos desarrollado las descripciones para que no entren en pelea con el protagonista, también se puede hacer que la historieta tenga personajes de carácter naturalista o los antihéroes o que un grupo de individuos sea quien guie la trama y la historia se desarrolle alrededor de ellos.

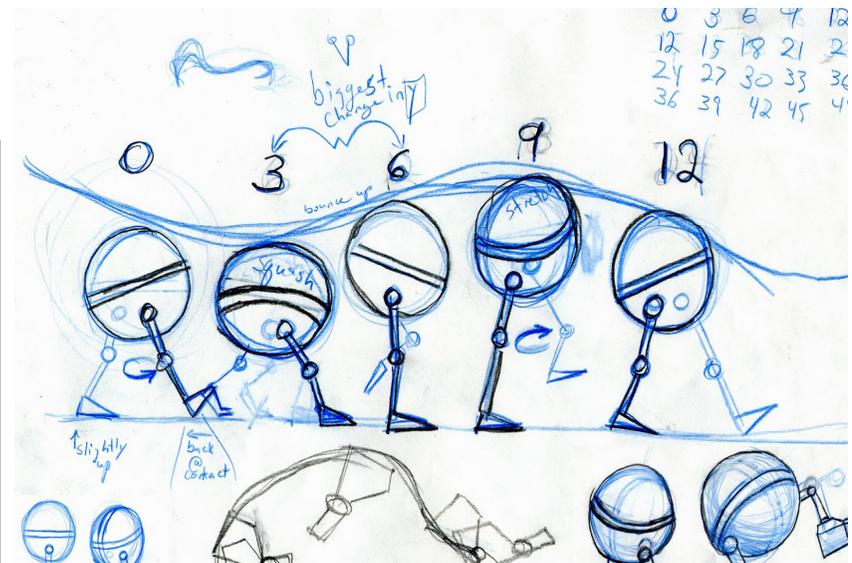
CREACIÓN DE PERSONAJES

Para facilitar la creación de un personaje principal se debe tener en cuenta en crear una historia previa y entre los factores que se debe tener en cuenta son “donde y como se crió, acontecimientos claves de su vida, sus miedos y esperanzas, motivaciones y ambiciones” (Spencer, 2010)

En cuanto al diseño visual del personaje de debe tener en cuenta el estilo de dibujo que se va a utilizar que puede ser dibujos con estilo americano, europeo y japonés o manga, entre los aspectos que se debe considerar son “el físico, la altura, la edad, etnia, rasgos faciales y el pelo del personaje” (Spencer, 2010)

Entre los estilos de dibujo tenemos:

El Europeo se distingue por el estilo de dibujo y la temática. El dibujo empleado en este estilo es artístico con rasgos faciales caricaturizados en mejor ejemplo es de Asterix o Tintín.



El estilo americano tiene un estilo marcado en los superhéroes y en los estilos de dibujo de proporciones reales la musculatura marcada.

El estilo manga está determinado por figuras y proporciones más estilizadas y ha sido uno de los estilos más utilizados y aceptados en los últimos años basta con detenernos y ver las series de televisión y ver la mayoría tienen figuras estilizadas basta para darnos una idea.

PERSONAJES NO HUMANOS

Los personajes de este tipo están presentes en la mayoría de los comic es una forma de llamar la atención o de provocar reacciones entre los lectores, hay personas que pueden ser humanoides, extraterrestres, robots o solo con exageraciones faciales o corporales, “los personajes antropomorfos siempre han estado presentes... tanto los diseños humanoides con cabezas de animales, como los animales erguidos parcialmente modificados” (Spencer, 2010) se debe tener en cuenta para la creación de este tipo de personajes las proporciones son diferentes a las proporciones del ser humano.



ELEMENTOS DEL VESTUARIO

Spencer dice que el nombre personaje “suele estar muy relacionado tanto con sus poderes como con su vestuario” (Spencer, 2010), entonces debemos tener en cuenta las características de cada personaje para poder darle valor a los accesorios y a la vestimenta de los personajes.

Para realizar la vestimenta se debe tener en cuenta que no todo se puede encontrar en los personajes ya existentes en los comics por ello es necesario “buscar inspiración fuera de los personajes de los comic ya existentes, por ejemplo, en el vestuario teatral, las revistas de moda, el reino animal y otras fuentes menos obvias” (Spencer, 2010).

ICONO

Los símbolos fueron importantes en los inicios del cómic y la creación de superhéroes como indica Spencer “Hubo un momento en que era casi obligatorio que el



superhéroe llevara un logotipo destacado en su vestimenta, pero eso ya pasó y ahora es menos común” (Spencer, 2010).

— CREACIÓN DE GUÍAS DE ESTILO —

Spencer define como guía de estilo a una “hoja de personaje, es básicamente un proyecto del personaje” (Spencer, 2010). En la hoja de estilo se expresa al personaje en cuerpo entero, también se coloca algunas expresiones que hará el personaje y se especifica los detalles del mismo.

— DISEÑO DE ESCENARIOS —

Es un elemento muy importante ya que en este espacio se desarrollaran los acontecimientos que contara la historieta un escenario puede ser muy realista o muy caricaturesco dependiendo el estilo de dibujo que se emplee, estos escenarios pueden ser improvisados o tener una gran recopilación de información o historia haciendo que los escenarios sean reales o también pueden ser de reinos mágicos llenos de imaginación. “tanto si la historia exige un telón de fondo realista como un marco de fantasía inventado, los escenarios diseñados pueden desempeñar un papel para crear mundos verosímiles” (Spencer, 2010).



— TÉCNICAS DE DIBUJO —

Entre las técnicas que podemos encontrar para dar vida a los personajes tenemos:

Técnicas a mano que son la acuarela, oleo, lápiz, carboncillo y aerógrafo.

La técnica que se utilice facilitara la terminación del dibujo teniendo así desde dibujos muy elaborados hasta bocetos.

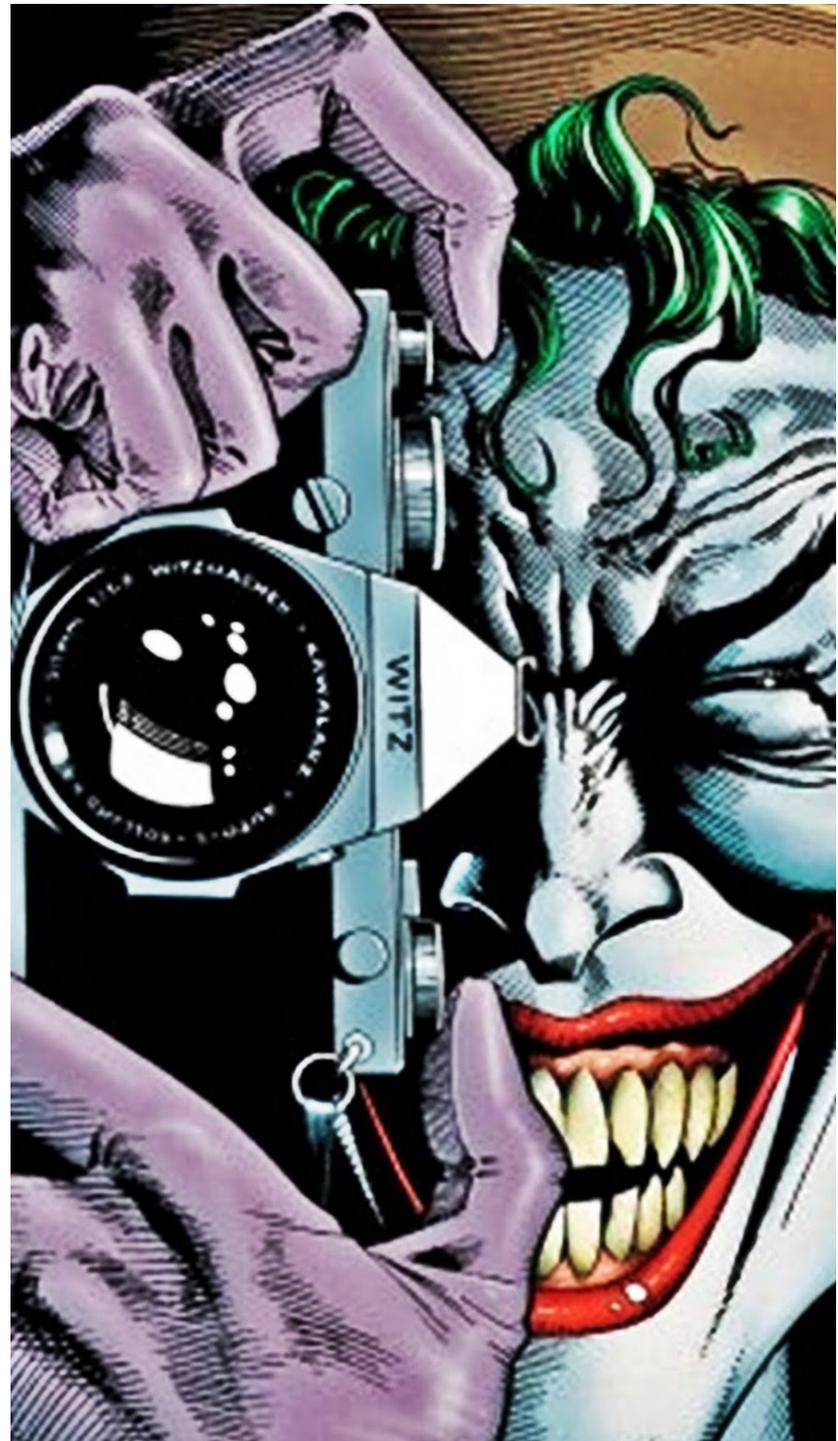
DIGITALIZACIÓN

Los comic en su mayoría fueron producidos de una manera artesanal ya que se necesitaba de papel un lápiz y la imaginación, pero con el paso del tiempo y la implementación de la tecnología a echo que los comic se comiencen a desarrollar en programas de computadora. "Actualmente, rara vez un comic llega a la imprenta son haber pasado, en algún momento del proceso, por algún programa informático como Adobe Photoshop o Illustrator" (Spencer, 2010). Basados en esto podemos tomar en cuenta las posibilidades de manejo sobre la imagen nos da esta clase de programas, ya sea en ámbitos como el color, forma, perspectivas y composiciones.



EL COMIC Y EL DISEÑO

El diseño y en comic en sus inicios eran dos ramas diferentes y contrapuestas, pero con el paso del tiempo el diseño a influenciado en el comic y permite que el creador del comic tome decisiones como "... al diseño de forma en lo que respecta a los personajes y la ambientación, la distribución de las viñetas la composición de las páginas, la selección de la fuente y el color" (Spencer, 2010). Todo esto permite que un comic sea más comunicativo y agradable para el lector, que sea comprensible y que tanto el texto como la imagen fomente el concepto del comic.



1.6.2 GRAFISMO FUNCIONAL



El grafismo funcional esta entendido como "todo el conjunto de modos de representación que se basan en el uso del trazo, de la forma o de la trama" (Moles, 1990), esto quiere decir que son todas las imágenes y textos que componen y potencian el mensaje principal, por lo tanto este mensaje se conoce como mensaje bi-media.

MENSAJE BI-MEDIA

Para Moles un mensaje Bi-media es " ...un mensaje que utiliza dos modos totalmente diferentes de sensibilidad visual, cada uno de los cuales contiene un mensaje independiente que, se supone, ha de coincidir con el otro en una misma finalidad... " (Moles, 1990) pero para entender mas que es un mensaje Bi-media deberíamos conocer sus partes que son el texto y la imagen.



EL TEXTO

Para Moles el texto “Es una esencia, es lineal: sigue líneas aunque se trata de líneas interrumpidas, irregulares o fantasiosas” (Moles, 1990). Los textos en cualquier libro los podemos encontrar en una trayectoria lineal, estos textos nos brindan información sobre un evento, objeto o fenómeno dependiendo para que se emplee, pero también puede ser tomado como carácter y modificado para fortalecer la idea que se quiere transmitir.

Entre la tipografía tenemos la serif y la sans serif y dentro de estas clases de tipografía tenemos las góticas y las civiles, las humanísticas, las galdas, las reales o de transición, las idonas, las mecanas o egipcias, las incisas, las lineales geométricas, las lineales moduladas.

Chicago CHICAGO *New City* Furi
dzie KEDZIE *Comic* COMIC *Massey*
urwyck KEYSTER *Spilly* MEAD N
just Blizzard *Amaze* Tango Normal *Brush*
sch Script *Koffee* Sherwood *Swing* Be
cton, TEKTON *Boulevard* *Pire* Normal
ush, BRUSH *Brush Script* *Freeze*, FREEZE *Ly*
ript Bold *FAPPEL* *Formal Script* *My*
VYDER SPEED *Surfer*, SURFER *Marker*,
lligrapher *Liberate* *Shell* Normal *Sweden*,
dach. BROACH LITHOS *Blew*, BLEW BARI
lxton, CAXTON COPPERPLATE DEXTOR G
OUDY, Goudy *Serpentine* **WY**
ant Garde **ARIAL**, arial *Bobo*, BOBO
UREA *Bordeaux*, BORDEAUX *Compacta*, **COMPA**
utura. FUTURA **F Gothic**. F GOTHIC

LA IMAGEN

Moles dice que una imagen "es un mensaje de dos dimensiones. Tanto si es un trazo sobre un papel, una fotografía con o sin trama, un conjunto de colores planos, un grafico o un esquema" (Moles, 1990). Este elemento en si puede ayudar a enriquecer el mensaje ya que es percibido por la vista, la cual no esta sujeta ni obligada a seguir un mecanismo, y esta sometida al juicio del espectador.

Aunque el grafismo utilice técnicas semejantes al dibujo artístico y al cómic difiere de estos ya que el valor del grafismo esta dado por su función y más no por su estética o por el juicio del creador como en los cómics o en las obras de arte.



CLASIFICACIÓN DE IMÁGENES

La creación y la clasificación de imágenes o ilustraciones es importante para el grafismo funcional ya que se puede analizar los componentes de las ilustraciones como también se puede evaluar el concepto de la ilustración en si, para realizar las ilustraciones se deberá tomar en cuenta los puntos que propone Abraham Moles en su libro como son: la iconicidad, la complejidad, la normatividad, el criterio de la historicidad y la estética.

Iconicidad

Nos permite buscar la referencia más cercana al objeto que el autor de una imagen o ilustración represente en un soporte o en otras palabras "Se refiere al grado de similitud entre una imagen y el objeto que esta imagen represente" (Moles, 1990).

Complejidad

Nos permite darnos en cuenta cuan entendible es una imagen y el grado de entendimiento que debe tener el espectador para descifrar el mensaje o el concepto que la imagen transmite

Luc Janiszewski dice que "esta característica de la imagen nos invita a formular una nueva distinción según que imágenes sean más simples o más complejas" (Moles, 1990). Esto nos quiere decir que si hablamos de simplificación o complejidad nos referimos al número de elementos usados para dar el mensaje, pero esto no quiere decir que si una imagen tiene menos elementos es mas fácil de comprender, ya que si una imagen no da información adecuada también puede ser compleja de entender.

Normatividad

Moles dice que “existen sectores en los que la construcción de un dibujo o de un diseño está claramente condicionado por el conjunto social de los lectores a quienes se dirige” (Moles, 1990), esto nos quiere decir que si tomamos en cuenta la simbología de un conjunto social se los debe evaluar sobre aspectos más amplios como ejemplo lo que represente ese símbolo para la comunidad y luego que representa ese símbolo para un país.

Historicidad

Para Janiszewski este criterio es “el valor documental, cultural y sociológico de ciertas imágenes” (Moles, 1990), entonces este criterio nos proporciona argumentos y da valor a la época en que se realizó la imagen.

La estética

La estética nos permite saber que tan agradable es una imagen al someterlo a los sentidos involucrados en descifrar el mensaje que contiene la imagen, por ende da valor a los signos gestuales o icónicos de una



imagen. Janiszewski dice “el aspecto estético está relacionado con todos los valores, con todos los sentimientos que, más o menos conscientemente, se descubren en una imagen” (Moles, 1990).

COLOR

El color es parte importante y fundamental en la realización de ilustraciones, dibujos, etc. Y se puede categorizar por imágenes en blanco y negro o imágenes a color. El color influye también en el mensaje que transmite la imagen y por ello puede ser más compleja de entender o no. Moles dice que "el color es un hecho de la visión que resulta de las diferencias de sensibilidad del ojo..." (Moles, 1990) .

Entre las teorías de color tomados de (Netdisseny, 2006) encontramos colores opuestos, círculo cromático, colores saturados entre otros, los colores fríos y los colores cálidos.



1.6.3 SEMIOLOGÍA



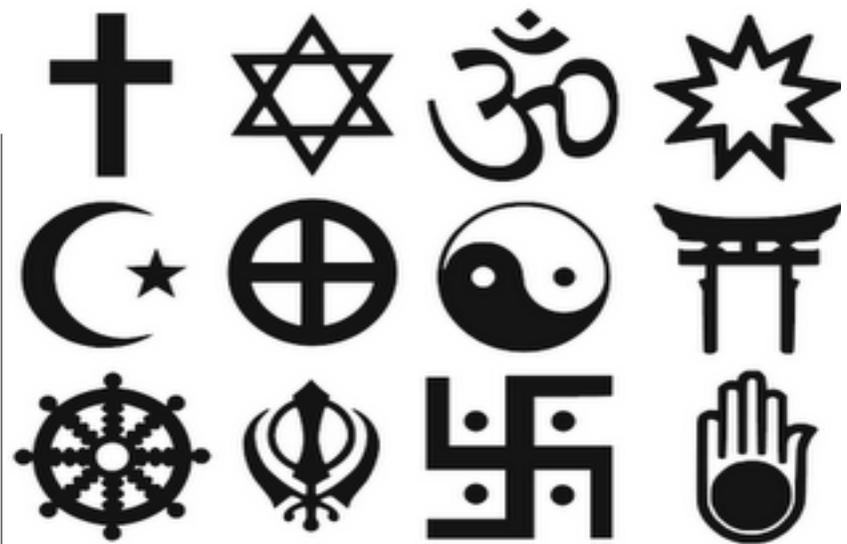
Es importante reconocer los índices, símbolos o iconos que utilizabas los cañaris para poder emplearlo en la creación de la vestimenta e indumentaria de los personajes a crear.

ÍNDICE

“Un índice es un signo que entabla con el objeto una relación existencial, de modo que participan los dos de una misma experiencia, como es el caso, por ejemplo, de una nube negra como índice de que va a llover” (Vitale, 2004).

ICONO

“Un ícono es un signo que establece una relación de semejanza, de analogía, con su objeto, como una fotografía o un dibujo” (Vitale, 2004).



SÍMBOLO

Hace referencia a lo que el símbolo representada para Peirce “Un Símbolo es un signo que se refiere al Objeto que denota en virtud de una ley, usualmente una asociación de ideas generales que operan de modo tal que son la causa de que el Símbolo se interprete como referido a dicho Objeto” (Vitale, 2004)

CONCLUSIÓN



Las teorías recopiladas nos darán los puntos de partida para emplearlos en nuestros diseños de personajes y tener en cuenta el entorno en el que se desarrolla, los elementos que influyen en la creación de un protagonista y personajes no humanos, el estilo de dibujo que existen, la cromática que se utiliza en los personajes.



INVESTIGACIÓN
DE CAMPO

1.7 INVESTIGACIÓN DE CAMPO



METODOLOGÍA

La metodología que se utilizó para la investigación de campo tiene que ver con la necesidad de obtener información sobre los gustos y las preferencias de los jóvenes, la influencia que tiene las series animadas en la forma de ver su entorno los jóvenes, y que métodos y técnicas se pueden aplicar para realizar ilustraciones y elaborar personajes, para esto se utilizó técnicas como la observación, la encuesta y la entrevista.

OBSERVACIÓN

La metodología que se utilizó para la investigación de campo tiene que ver con la necesidad de obtener información sobre los gustos y las preferencias de los jóvenes, la influencia que tiene las series animadas en la forma de ver su entorno los jóvenes, y que métodos y técnicas se pueden aplicar para realizar ilustraciones y elaborar personajes, para esto se utilizó técnicas como la observación, la encuesta y la entrevista.



ENTREVISTA

La entrevista se realizó a la Dis. Diana Vasquez la cual nos pudo dar puntos a tomar en cuenta como la importancia que tienen las leyendas en los pueblos, como también que se debe tomar en cuenta al momento de crear personajes. (Anexo,1)

SONDEO

El sondeo que se realizó a los jóvenes de los colegios dieron datos que podemos utilizar a la hora de crear a los personajes de las leyendas.

El estilo que a los jóvenes les parece más familiar y con el que se sienten identificados es el estilo Manga.

La clase de historias que les gusta ver en las series de televisión son las historias que sean sobre fantasía en primer lugar, luego les interesa historias sobre ciencia ficción y misterio.

Prefieren las historias largas o series con capítulos entrelazados que estas series tengan un protagonista y que el entorno se desarrolle alrededor de este personaje.

La música que les gusta a los jóvenes es el rock, el Reggaetón y la música electrónica, a la mayoría de los jóvenes les interesaría saber sobre las leyendas y mitos con estilos de dibujo como los que se muestran en las series de televisión.(Anexo,2)



CONCLUSIÓN



Como conclusiones de este capítulo podemos decir que los personajes deben tener un archivo histórico para tener claras las características del mismo, en estilo más conocido y que esta siendo aplicado es el manga para la argumentación de estos personajes y el argumento de la historieta es mejor tener un protagonista, los colores que pueden ser utilizados pueden estar pasados en colores de la gama de los cálidos y fríos con textura de acuarelas.



CAPÍTULO 2

PROGRAMACIÓN

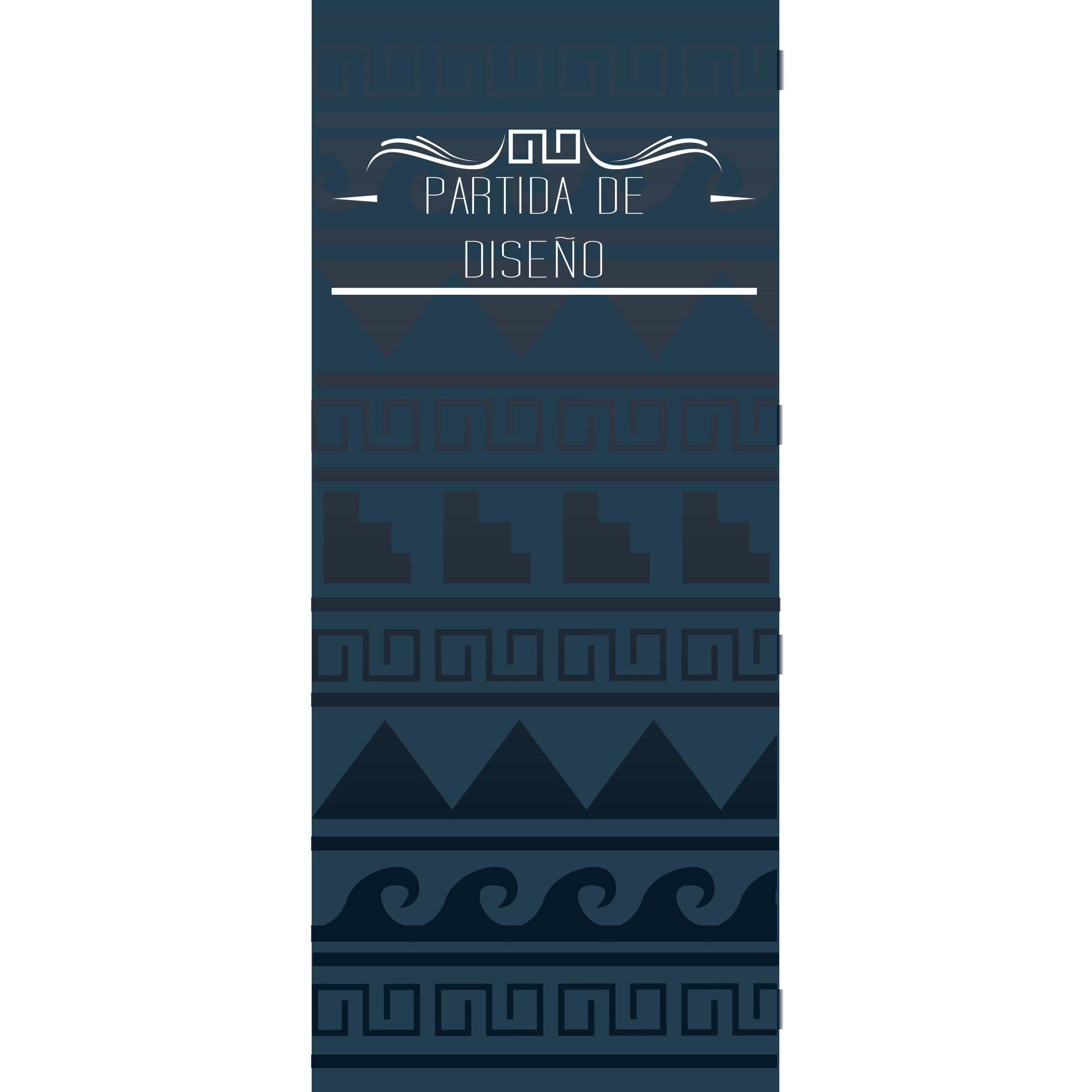


INTRODUCCIÓN



En el capítulo anterior pudimos ver el problema que se suscita con la pérdida de la cosmovisión del pueblo Cañari. También se pudo conocer los gustos las preferencias de los jóvenes.

Se pudo recopilar teorías que nos ayudaran a realizar la fase de diseño, por ello en este capítulo determinaremos el target como también la forma, la función y la tecnología que se utilizara como punto de partida en la fase creativa.

The background of the page is a dark blue color with a repeating pattern of various geometric shapes. At the top, there is a row of squares. Below that is a row of triangles pointing downwards. This is followed by a row of squares, then a row of triangles pointing upwards. Next is a row of squares, then a row of triangles pointing downwards. This is followed by a row of squares, then a row of triangles pointing upwards. Finally, there is a row of squares at the bottom. The text "PARTIDA DE DISEÑO" is centered in the upper portion of the page, with a white horizontal line underneath it.

PARTIDA DE
DISEÑO

TARGET Y PERFIL DEL USUARIO



TARGEN

Jóvenes de entre 13 y 17 años, de la provincia del Cañar interesados en Comics o series de televisión basados en comics o historietas.

que les guste coleccionar objetos, son aficionados a los video juegos

PERFIL DEL USUARIO

Edad entre los 13 y 17 años

Lenguajes Español

Economía media-baja media y media-alta

Educación secundaria

Les gusta las series animadas, el comic, películas de fantasía y de misterio.

Escucha música de preferencia escucha rock

Manejo de redes sociales, lector

2.3 PARTIDA DE DISEÑO



FORMA

En cuanto al estilo de dibujo se utilizara las características y en estilo del dibujo Manga.

Los personajes a tomar en cuenta son los siguientes:

Leyenda de las guacamayas

Los personajes mitad guacamaya mitad mujer, dos hermanos cañaris Ataorupagui y Cusicayo visten como los nativos cañaris

Leyenda de Usuhg

Describe a Lorenza que se viste de blanco o gris, Huahual shimi es una señora podre, Taita Chimborazon hombre con mucho oro.

Taita Buerán

Personas Taita Buerán nombre pequeño de pelo rubio viste con la ropa típica de cañar, Mama Zhinzhona viste con la rota típica de la mujer Cañari

Leyenda de Cuchucun

Se describe a un personaje de actitud bondadosa, también un lobo negro y escurridizo

Leyenda de la Raza

Muchachas solteronas que viven en una hacienda, mariposa grande de color marrón llamada Mashu.

Hija de Charón Ventanas

El personaje es un obrero y una chica joven entre 17 años que lleva un cobre.

El Urcu Yaya

Joven pobre odiado por su suegra. El Urcu Yaya es un personaje con sandalias amarillos da poderes viste como los incas o shaman.

La cueva de Espindola

Se describe a Espindola como un fenómeno humano rasgos de un monstruo, peón es un Cañari.

Laguna de culebrillas

Describe a una mujer que esta enredada por una culebra que sale de la laguna

La tipografía que se utilizara será de tipo san serif ya que aportara a la correcta lectura del texto.

La cromática que se utilizara irán sobre colores cálidos para los personajes y los fríos para los escenarios, se deberá tener en cuenta también la dualidad de los colores.

La relación entre el texto y la Imagen ser 70 a 30 por como es utilizada en la actualidad y en los homólogos.

La vestimenta de los personajes tendrán rasgos basados en la cultura Cañari.

Creación de escenarios se deberá tener en cuenta los lugares mas representativos de la cultura Cañari como son: Castillo de Ingapirca es un complejo dedicado a la adoración

Tambo es un paredón de piedras.

Labrashcarrumi es una cantera de piedras.

padre Rumi montaña con rostro de hombre.

cueva de Machay de Espindola puerta al paraíso donde habitan 3 dioses Kay Pacha, Hawa Pacha, Uku Pacha

Culebrillas. Lugar donde se realizan ceremonias.

FUNCIÓN

Los personajes funcionarán como promotores de la cultura Cañari. Dado que la cultura cañari tiene gran cantidad de personajes el Comic deberá funcionar como Novela gráfica, en la cual tendremos un personaje principal el cual viajará y conocerá a los personajes de las leyendas y los lugares donde se encuentran estos personajes.

TECNOLOGÍA

En cuanto a la tecnología es necesario decir que los programas que utilizaremos son Adobe Photoshop para la creación de los personajes, Illustrator es un programa que sirve para la diagramación en sí del comic. Estos dos programas serán los prioritarios pero para el alcance que tiene este proyecto. Otro elemento es la tabla gráfica la cual nos otorga una gran fluidez a la hora de hacer trazos orgánicos como son las facciones y la estructura humana.

En cuanto a la impresión se utilizará el offset ya que ofrece un gran tiraje por un bajo costo y como en los homólogos es el más utilizado, ya que el estilo de comic es el de novela gráfica el papel a utilizar es couche.

CONCLUSIÓN



Con el diagnóstico realizado hemos podido plantear los parámetros de forma función y tecnología, que están basados en los gustos y preferencias de el público al que se va a llegar, todo esto con el afán de dar una respuesta viable a l problema planteado.



CAPÍTULO 3

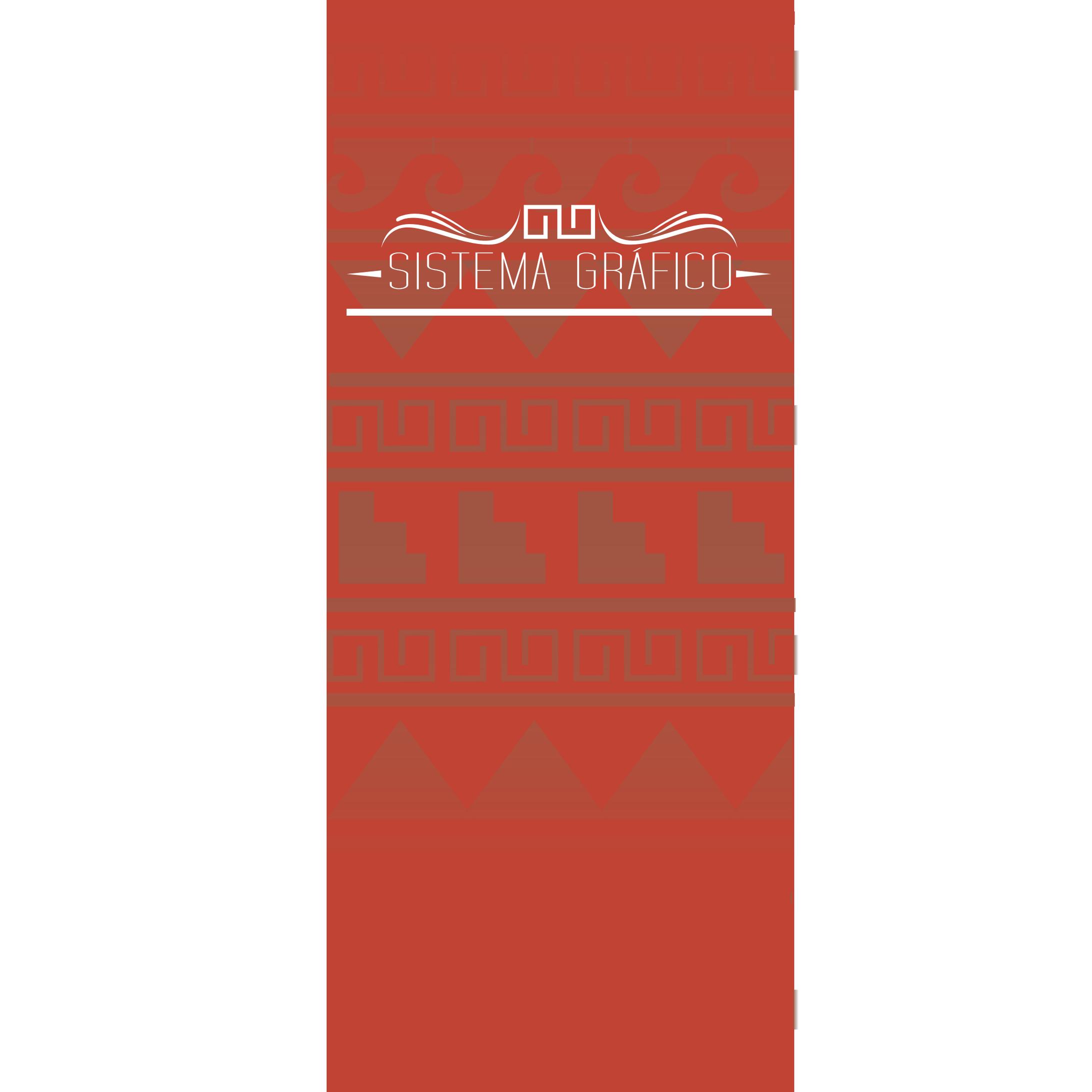
DISEÑO



INTRODUCCIÓN



Con el diagnóstico realizado en el anterior capítulo se determinó que la forma debe ser de tipo manga y el canon variara de 6 a 10 cabezas dependiendo de la descripción del personaje, el personaje se elaborará desde su Bocetaje hasta su conclusión en un medio digital por las ventajas que ofrece.



SISTEMA GRÁFICO

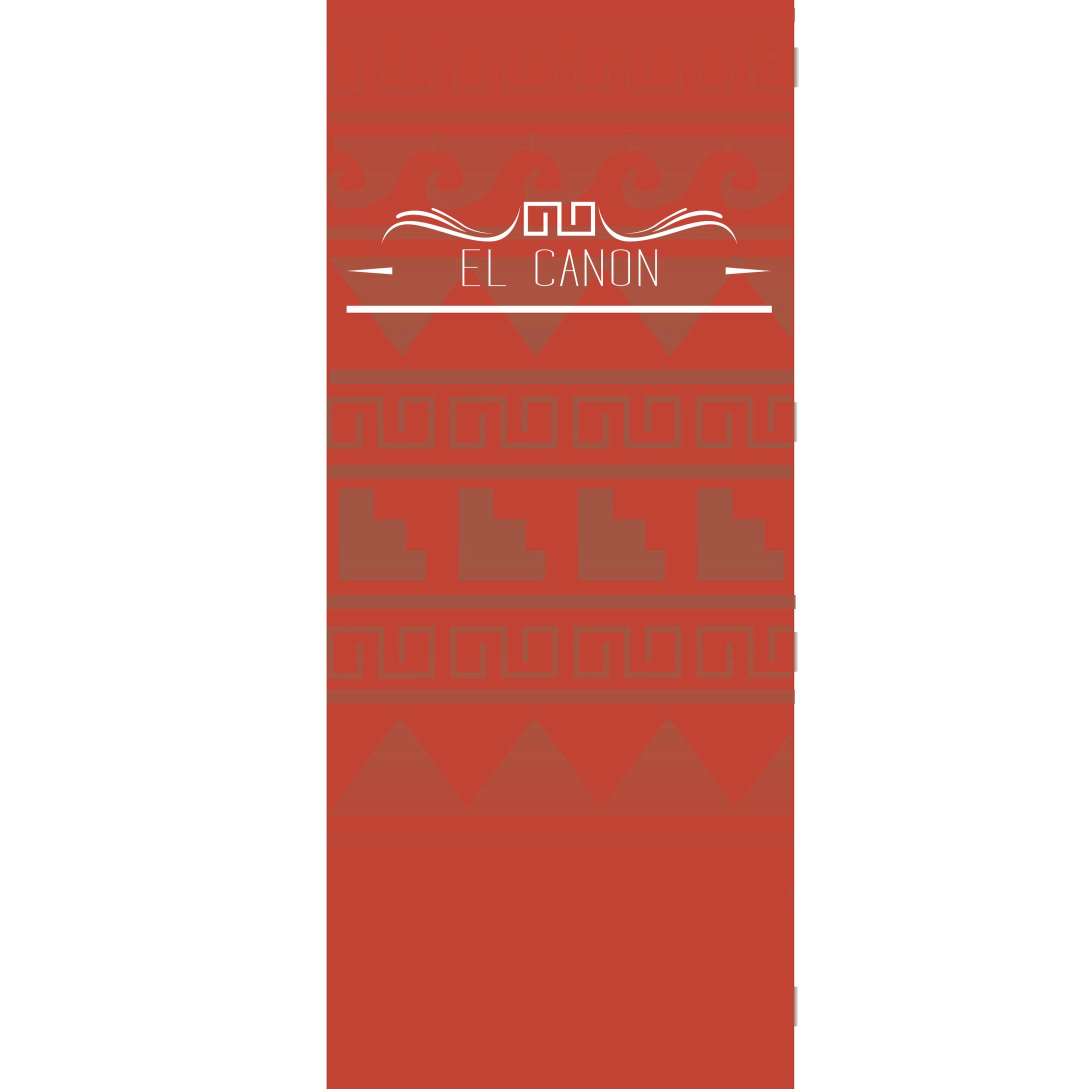
3.1.1 SISTEMA Y PERSONAJE



Para la creación de los personajes en primer lugar se debe realizar una ficha técnica en la cual podemos encontrar el nombre, bibliografía, aspecto, edad, rol en el comic, psicología, vestuario y complementos.

El personaje debe regirse a la ficha técnica y dependiendo de ella el canon podría variar de 6 a 10 cabezas dado que la mayoría de los personajes son no humanos.

Los símbolos en los personajes son de la propia cultura y todos tienen que ver con el ciclo de la vida o con su cosmovisión.

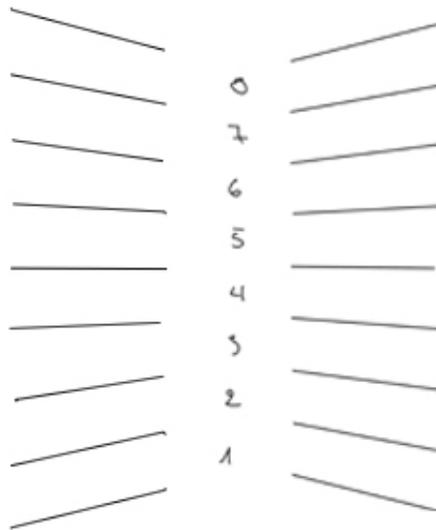


EL CANON

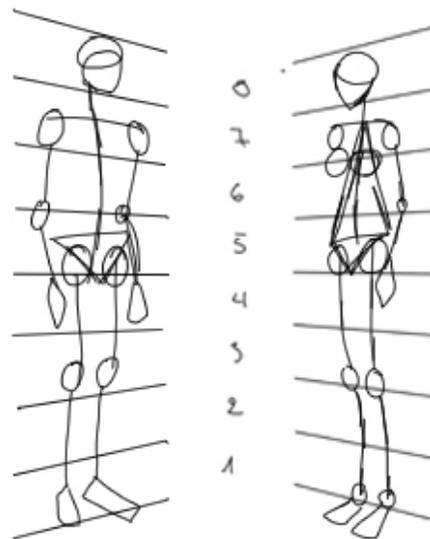
3.2.1 ELABORACIÓN DEL CANON



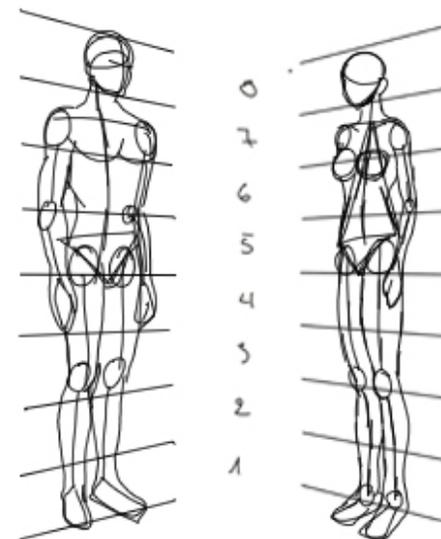
1. dar una medida a la cabeza del personaje, luego dar una proporción a todo el cuerpo. la proporción es de 8 cabezas



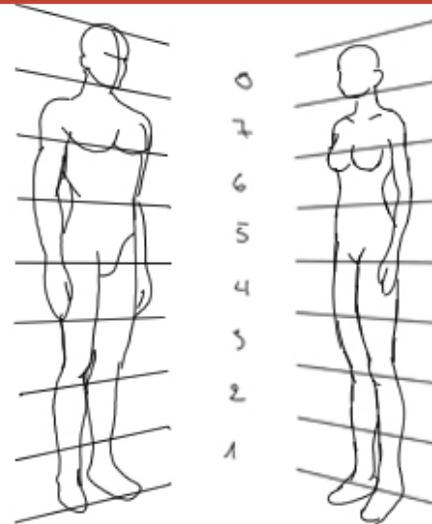
2. estructura en líneas del cuerpo de los personajes



3. Contorno del cuerpo de los personajes



4. canon establecido que servira de estructura para todos los personajes ya se hombres o mujeres, cabe recalcar que este se puede modificar por la ficha del personaje y su descripción.





CREACIÓN DE
LOS PERSONAJES



GUACAMAYA



FICHA TÉCNICA

- Nombre del personaje / mote: guacamaya
- Edad: 20 años
- Sexo: Mujer
- Rol: Personaje Secundario
- Aspecto físico: joven pelo lacio, ojos cafés, piel pálida, estatura promedio, con plumas en el cuerpo y alas grandes.
- Psicología: Tímida, bondadosa.
- Biografía: Hija de la luna y del sol, habitan en el cerro llamado Abuga.
- Vestimenta y complementos: utilizan un tapa rabos, una corona, adornos en los brazos, una protección para el pecho que tienen símbolos cañaris.

BOCETAJE

1



2



3



4



ART LINE Y APLICACIÓN DEL COLOR

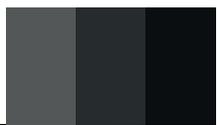
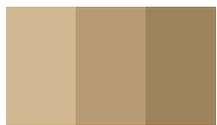


PERSONAJE TERMINADO

EXPRESIONES



GAMA DE COLOR



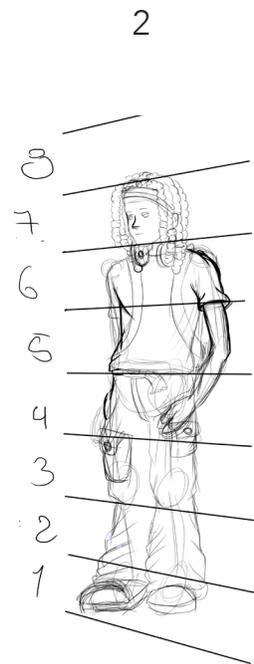
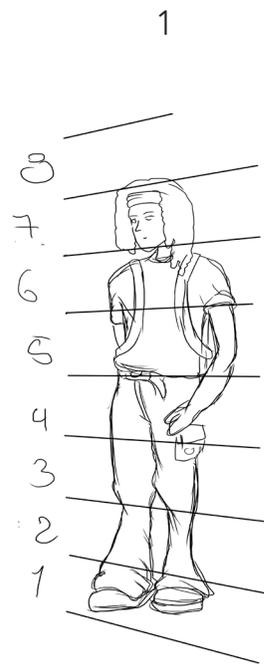
ERIK



FICHA TÉCNICA

- Nombre del personaje: Erik
- Edad: 17
- Sexo: hombre
- Rol: Personaje principal
- Aspecto físico: Mediano, ojos claros, pelo con rastas.
- Psicología: escucha música rock, aventurero, le gusta explorar, curioso, solitario.
- Biografía: es un personaje que vive con sus abuelos, sus padres están en otro país
- Vestimenta y complementos: utiliza pantalón de explorador, camiseta apegada, audífonos, una mochila, cintillo para el pelo, zapatos deportivos.

BOCETAJE



ART LINE Y APLICACIÓN DEL COLOR



PERSONAJE TERMINADO

EXPRESIONES



GAMA DE COLOR



MAMA LORENZA

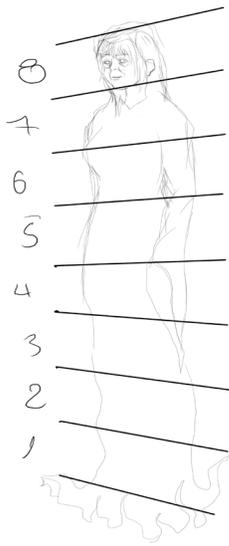


FICHA TÉCNICA

- Nombre del personaje: Mama Lorenza (huahual Shimi)
- Edad: 65 años
- Sexo: mujer
- Rol: Personaje Secundario
- Aspecto físico: Vieja, delgada, pelo gris, ojos cafés, alta.
- Psicología: persona triste, solitaria, amable
- Biografía: es una clase de diosa, controla el clima, es pobre porque taita Chimborazo le robo sus riquezas
- Vestimenta y complementos: una especie de bata que esta rota, no tiene calzado, tiene un báculo que representa el sol y la luna, tiene un rebozo, utiliza un cintillo en tela y metal.

BOCETAJE

1



2



3



4



ART LINE Y APLICACIÓN DEL COLOR

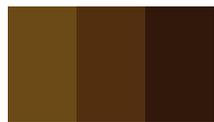


PERSONAJE TERMINADO

EXPRESIONES



GAMA DE COLOR



KAN



FICHA TÉCNICA

- Nombre del personaje: Kan
- Edad:
- Sexo: hembra
- Rol: Personaje Secundario
- Aspecto físico: larga, grotesca, ojos profundos, color verde naranja
- Psicología: solitaria sobreprotectora, agresiva
- Biografía: vive en la laguna de culebrillas
secuestra a las mujeres

BOCETAJE

1



2



3



3



ART LINE Y APLICACIÓN DEL COLOR

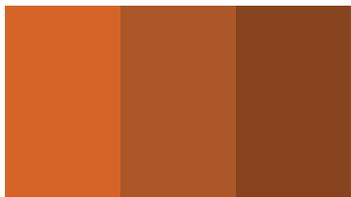


PERSONAJE TERMINADO

EXPRESIONES



GAMA DE COLOR



LUNASCO CHIMBO

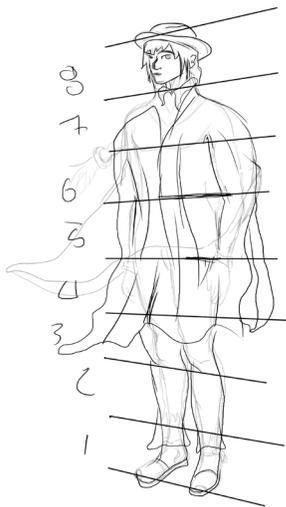


FICHA TÉCNICA

- Nombre del personaje: Lunasco Chimbo
Aguaysa
- Edad: 20 años
- Sexo: hombre
- Rol: Personaje Secundario
- Aspecto físico: delgado, pelo largo, trigueño, alto.
- Psicología: bondadoso, gentil.
- Biografía: siempre ayudada a la gente a cuidar sus rebaños de ovejas
- Vestimenta y complementos: viste con poncho sombrero, pantalón de tela, no utiliza calzado, camisa con bordado.

BOCETAJE

1



2



3



ART LINE Y APLICACIÓN DEL COLOR

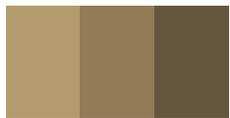


PERSONAJE TERMINADO

EXPRESIONES



GAMA DE COLOR



LOBO

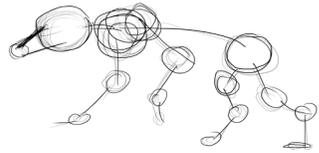


FICHA TÉCNICA

- Rol: Personaje adicional
- Aspecto físico: delgado, lana largo, medio alto
- Psicología: temeroso, escurridizo, agresivo.
- Biografía: le gusta comer ovejas y provocar a la gente

BOCETAJE

1



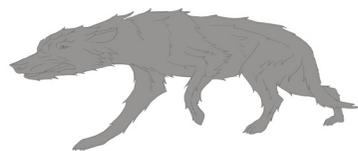
2



3



4



ART LINE Y APLICACIÓN DEL COLOR



PERSONAJE TERMINADO

EXPRESIONES



GAMA DE COLOR



MASHO



FICHA TÉCNICA

- Nombre del personaje: Masho
- Edad:
- Sexo: hombre
- Rol: Personaje Secundario
- Aspecto físico: delgado, alto, mandíbulas cortas, alas grandes, tiene 4 brazos o pinzas.
- Psicología: acosa a las mujeres solteras pasadas de 30 años denominadas solteronas.
- Biografía: aparece en las noches en lugares oscuros.
- Vestimenta y complementos: su vestuario es su propia piel que tiene lana gruesa, no utiliza calzado.

BOCETAJE

1



2



3



4



ART LINE Y APLICACIÓN DEL COLOR

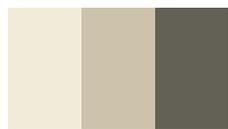
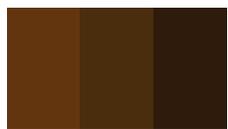


PERSONAJE TERMINADO

EXPRESIONES



GAMA DE COLOR



CHARON VENTANAS

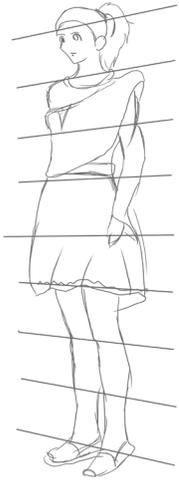


FICHA TÉCNICA

- Nombre del personaje: meche
- Edad: 19 años
- Sexo: mujer
- Rol: Personaje Secundario
- Aspecto físico: delgada, alta, ojos claros, piel clara, cabello negro
- Psicología: solitaria, amable, coqueta
- Biografía: es hija de Charon Ventanas la cual la desterró y por eso deambula por las noches
- Vestimenta y complementos: traje rojo, blusa bordada, utiliza perlas costosas, calzado con adorno de flores, el pelo lleno de joyas, y lleva un cobre lleno de oro y joyas.

BOCETAJE

1



2



3



ART LINE Y APLICACIÓN DEL COLOR

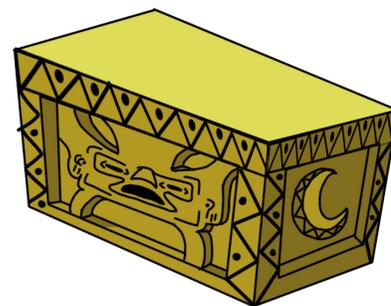


PERSONAJE TERMINADO

EXPRESIONES



GAMA DE COLOR



TAITA BUERAN

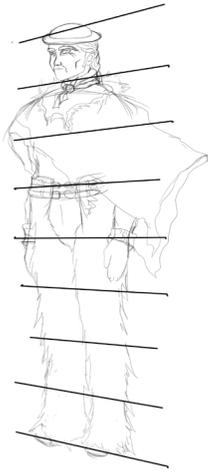


FICHA TÉCNICA

- Nombre del personaje / mote: Taita Bueran
- Edad: 50 años
- Sexo: Hombre
- Rol: Personaje Secundario
- Aspecto físico: Viejo, algo obeso, pelo rubio, ojos cafés, pequeño.
- Psicología: le gusta coquetear con jovencitas, es amable, pese a su edad es vigoroso, hace bromas, pero se molesta cuando le celan.
- Biografía: esta divorciado de Mama Zhinzhona, ella siempre le cела con Mama Charón Ventanas, vive con sus hijos.
- Vestimenta y complementos: un poncho negro, una camisa con bordado de flores, un zamarro blanco y un pantalón negro, oshotas. Lleva consigo un instrumento de viento, un chicote.

BOCETAJE

1



2



3



4



ART LINE Y APLICACIÓN DEL COLOR



PERSONAJE TERMINADO

EXPRESIONES



GAMA DE COLOR



URCU YAYA

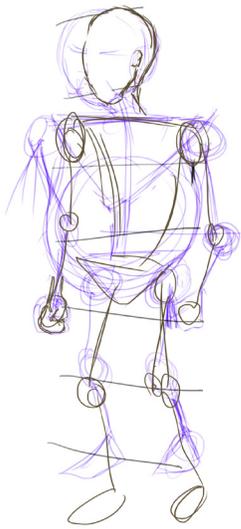


FICHA TÉCNICA

- Nombre del personaje: urcu yaya
- Edad: 85 años
- Sexo:hombre
- Rol: Personaje Secundario
- Aspecto físico: delgado, ojos oscuros, pelo negro, nariz pronunciada
- Psicología: es bondadoso, carismático, serio
- Biografía: es un chamán, otorga poderes a los hombre que son maltratados por sus suegras.
- Vestimenta y complementos: utiliza un taparrabos , un poncho rojo, sandalias amarillas

BOCETAJE

1



2



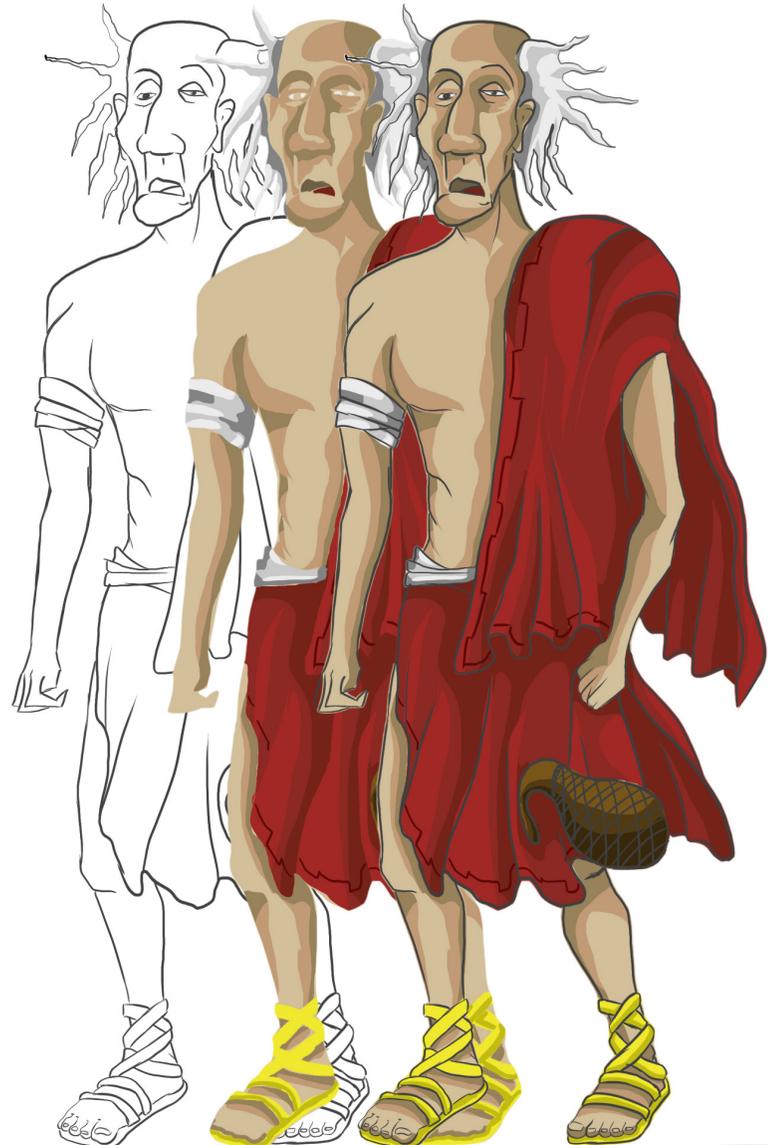
3



4



ART LINE Y APLICACIÓN DEL COLOR

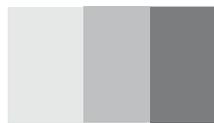


PERSONAJE TERMINADO

EXPRESIONES



GAMA DE COLOR



ESPINDOLA

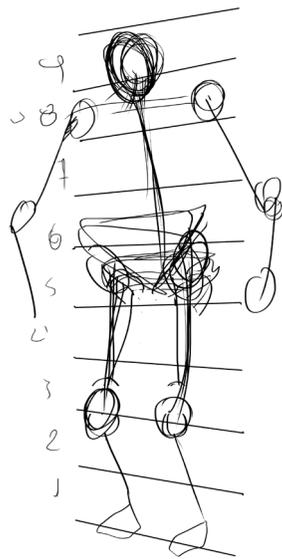


FICHA TÉCNICA

- Nombre del personaje: Espindola
- Edad: 40
- Sexo:hombre
- Rol: Personaje Secundario
- Aspecto físico: ancho, musculos prominentes, espina dorsal sobresaliente,
- Psicología: come gente, solitario
- Biografía: hijo de una madre humana y de un dios se desarrollo fuera de lo normal escapo de casa y vive en las cuevas de espindola donde vigila la entrada a las 3 mundos de dioses
- Vestimenta y complementos: utiliza correas en su cuerpo con un taparrabos de lana, lleva cráneos en su vestuario.

BOCETAJE

1



2



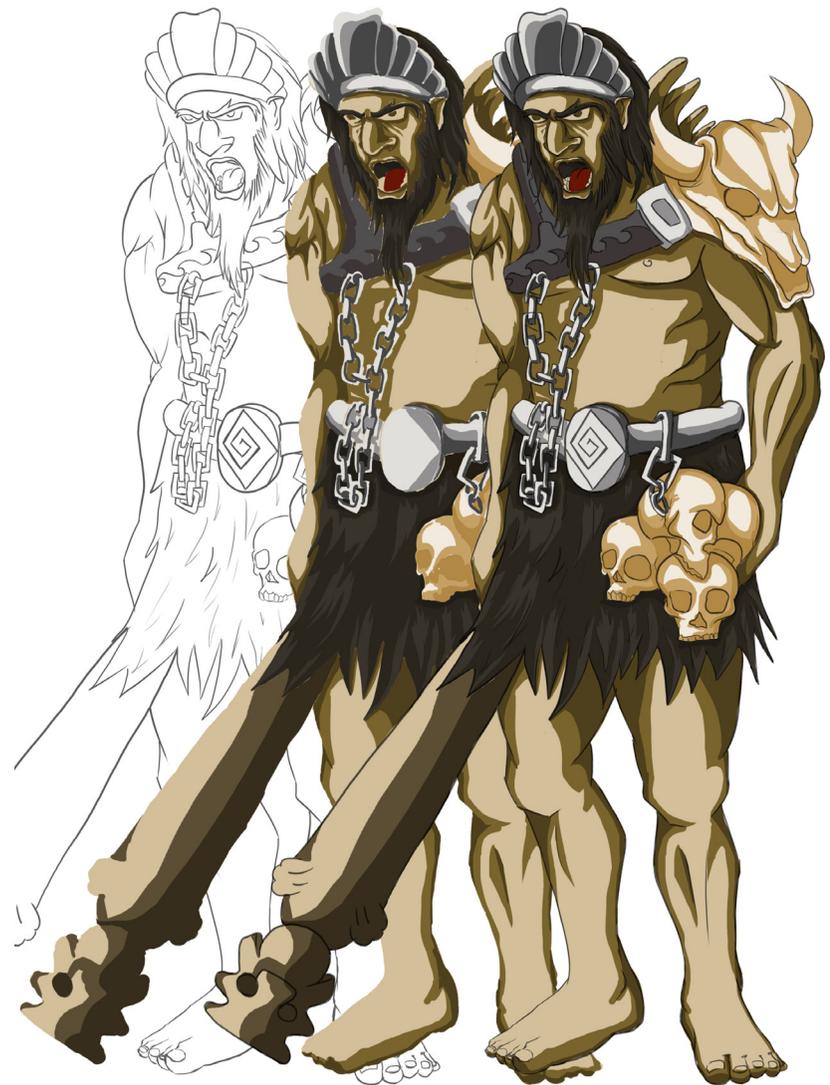
3



4



ART LINE Y APLICACIÓN DEL COLOR

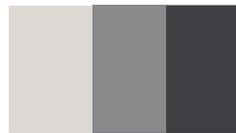
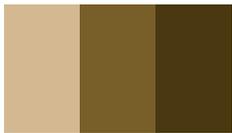


PERSONAJE TERMINADO

EXPRESIONES



GAMA DE COLOR





COMPOSICIÓN



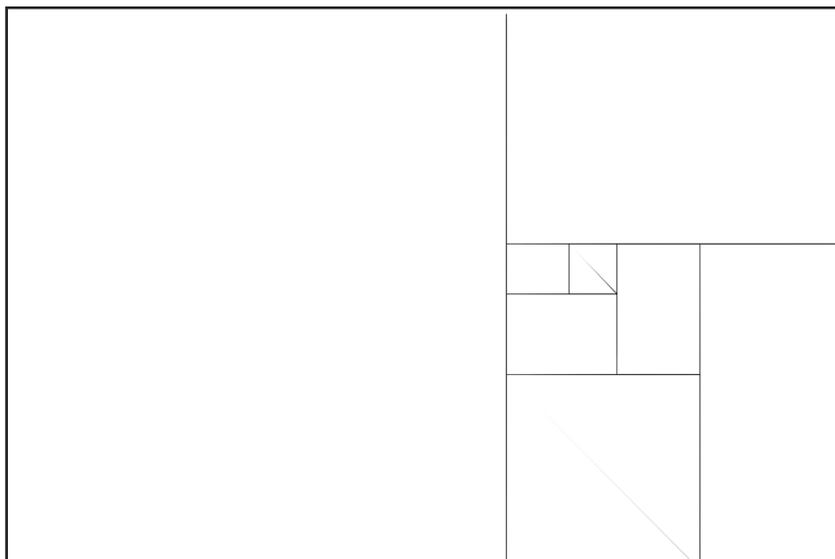
3.4.1 COMPOSICIÓN ÁUREA



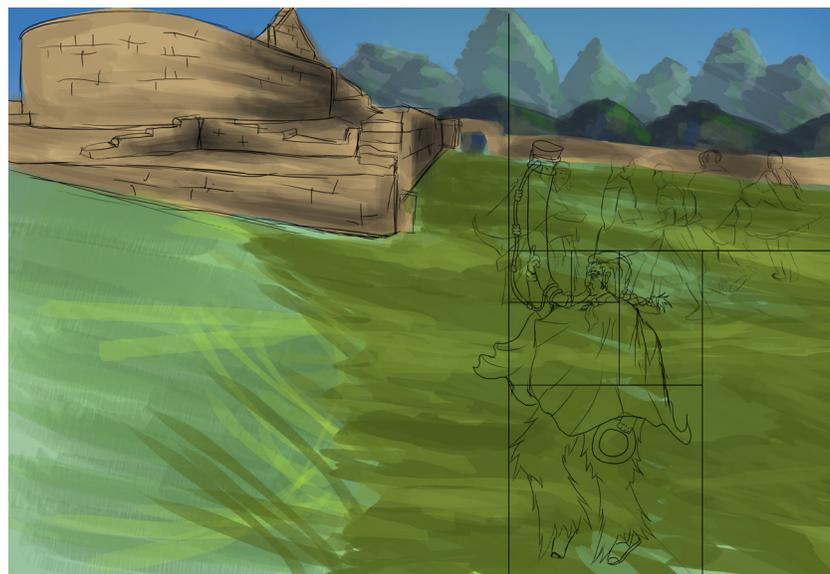
Los pasos para un producto final son:
primero realizar la composición áurea luego se realiza
el boceto, el artline, el fondo.
luego de eso se comienza a trabajar en el personaje

CREACIÓN DEL ESCENARIO

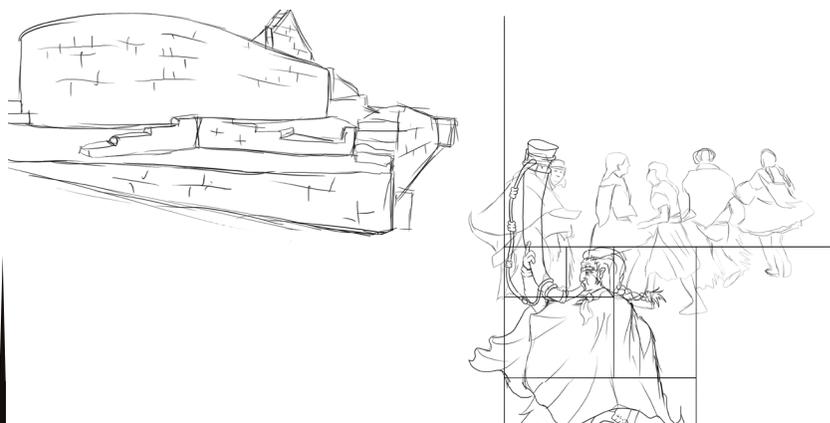
1



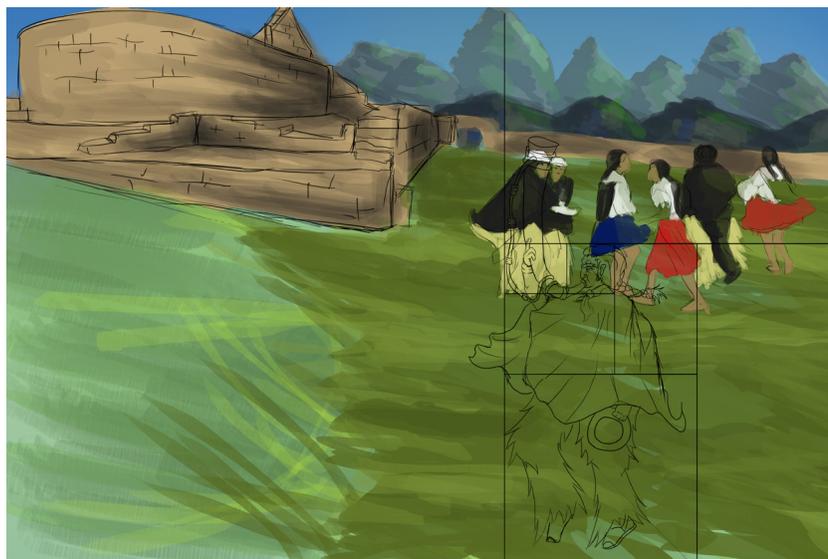
2



3



4



PERSONAJE



Taita Buerán

El Cerro llamado "Buerán" esta situado a dos kilómetros del cantón Cañar, el mismo que sirve de contacto entre las dos cordilleras, la oriental, y la occidental. Este el reloj del tiempo y a la vez morada de sus dioses, fantasías, cuentos y leyendas. Taita Buerán, es un personaje de baja estatura, viste con ropa autentica de del Cañar y es de pelo rubio.

Dicen que a quien se le aparecía era señal de buena suerte. También lo calificaban como un curandero experto y como un Juan Tenorio por que le gustaban las mujeres solteras.

Muchos creen que el cerro Buerán, es un lugar encantado con un huerto surtido de toda clase de frutas en su interior. El Taita Buerán esta divorciado de un cerro que esta al frente y se llama "Mama Zhinzhona", ella vive con sus hijas, mientras que el Buerán con sus hijos.

La pelea es por que "Mama Zhinzhona" ceta al Taita Buerán con otro cerro llamado "Mama Charón Ventanas", es por eso que cuándo el cerro Buerán esta nublado es por que esta enojado y que por lo tanto el día será pésimo

CONCLUSIÓN GENERALES

El objetivo de este proyecto es de crear personajes que ayuden a revalorizar las leyendas de la cultura Cañari y despierte el interés en los jóvenes. Para esto se realizo un sondeo y se investigo lo que se ha hecho en referencia a este tema por ello pudimos constatar que este tema a sido dejado de lado por las instituciones en general.

Para lograr el objetivo se realizo un sondeo sobre los gustos y preferencias de los jóvenes como también entrevistas para saber que métodos se puede utilizar para la creación de personajes. Con todos estos datos se pudo delimitar el perfil del usuario y los parámetros que nos ayudaran a realizar la fase de diseño.

En la fase de diseño nos valimos de teorías básicas del diseño y de conceptos como el comic, el grafismo

funcional y la semiología para lograr crear un sistema que tiene como prioridad la creación de personajes.

Los personajes que se creo tiene características del comic estilo manga, con un análisis de elementos que nos da las fichas técnicas de cada uno.

RECOMENDACIONES

Para realizar ilustraciones o crear personajes el que fuera el más pequeño te recomiendo que:

1. Crea una ficha técnica
2. Captura la personalidad del personaje.
3. No trates de hacer la ilustración final desde el principio, comienza siempre desde un boceto de trazos gruesos.
4. Si ya creas una historia piensa que es más fácil tener un solo protagonista.

BIBLIOGRAFÍA



Vitale, A. (2004). El estudio de los signos Peirce y Saussure. Buenos Aires, Argentina: Universidad de Buenos Aires.

Azogues, M. d. (2008). Azogues Ciudad de Mil Encantos. Azogues , Cañar, Ecuador: IMASSIVA.

Bellosta, E. (4 de diciembre de 2001). Sael's Comic. Recuperado el 28 de Marzo de 2014, de saelcomic.webnode.es: <http://saelcomic.webnode.es/bienvenidos-/¿que%20es%20el%20comic-/terminologia-basica/partes-del-comic/>

Netdisseny. (5 de Agosto de 2006). www.netdisseny.com. Obtenido de reposital.cuaed.unam.mx:8080: <http://reposital.cuaed.unam.mx:8080/jspui/bitstream/123456789/1901/1/teoria-del-color.pdf>

Ministerio de Cultura . (5 de Abril de 2013). Cañar, Paraiso Cultural y Granero del Austro. Folleto , 10-11. Azogues, Cañar, Ecuador: CREATIVA Publicidad .

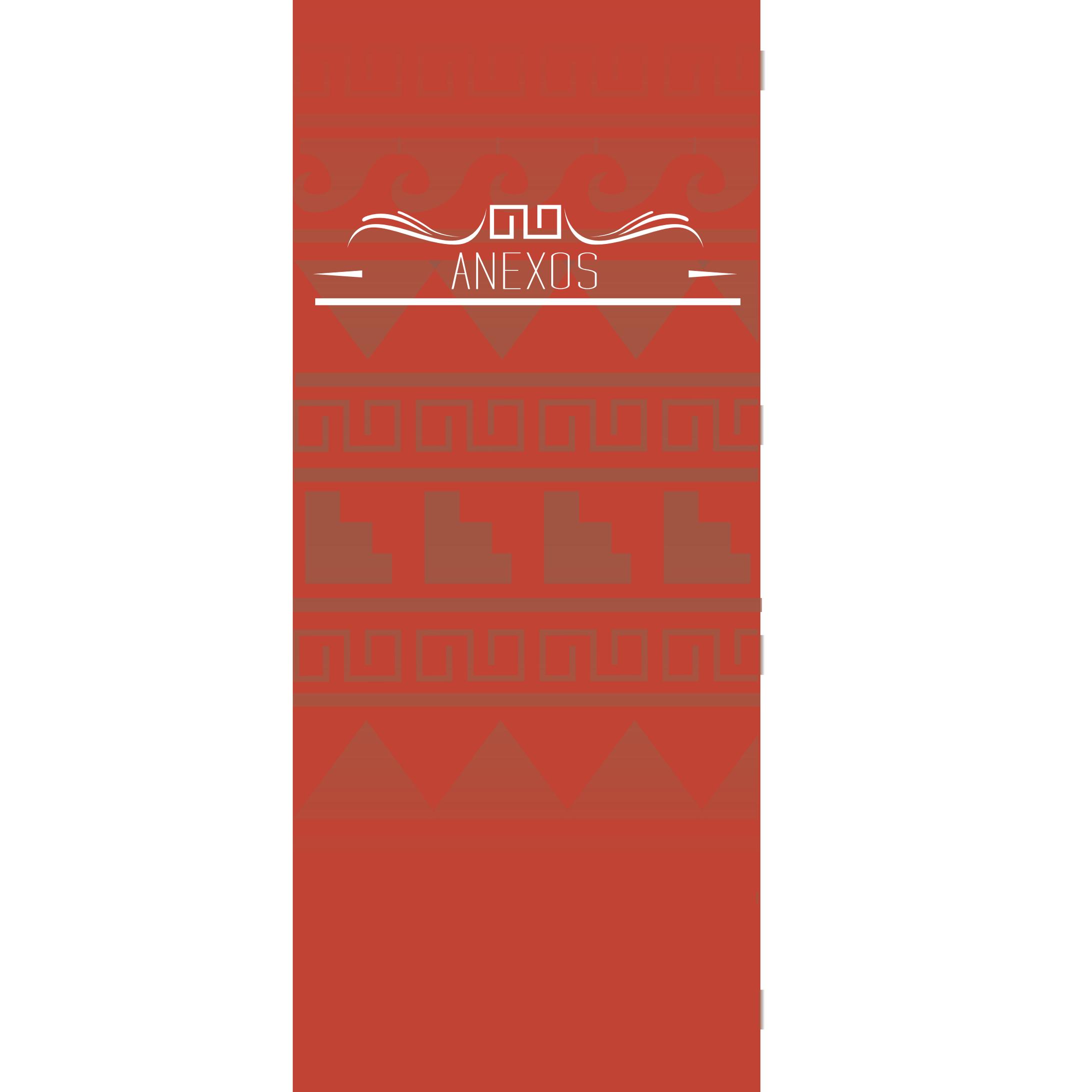
Ministerio de Cultura. (5 de Abril de 2013). Cañar, Paraiso Cultural y Granero del Austro. Cañar, Paraiso Cultural y Granero del Austro , 16-41. Azogues, Cañar, Ecuador: CREATIVA Publicidad.

Moles, A. (1990). Grafismo Funcional . Barcelona , España: CIAC.

Oberem, U. (8 de Julio de 2007). www.Persee.fr. (L. C. Ecuatoriana, Productor) Recuperado el 2 de Abril de 2014, de Persee: http://www.persee.fr/web/revues/home/prescript/article/jsa_0037-9174_1974_num_63_1_2130#

Sanchez, E. J. (3 de Septiembre de 2004). www.uasb.edu.ec. Recuperado el 24 de Marzo de 2014, de Universidad Andina Simón Bolívar: <http://www.uasb.edu.ec/padh/revista12/migracion/ponencias/jeannete%20sanchez.htm#impactos>

Spencer, G. (2010). Diseño de Comic y Novela Gráfica. Barcelona, España: Parramon.



ANEXOS

— ENTREVISTA DIS. DIANA VÁSQUEZ —

Usted como ilustradora y diseñadora ¿qué parámetros toma en cuenta para crear personajes?

Crear personajes significa contar historias; un ilustrador siempre busca transmitir un mensaje o contar algo mediante una representación gráfica, pero sino se tiene una historia o un tema del cual partir, no existiría el personaje, entonces uno de los parámetros que considero importante para crear un personaje es justamente conocer o tener en mente una historia de la cual el ilustrador pueda inspirarse para representar gráficamente con detalles, color y técnica lo que está en palabras; mediante un contexto y la creación de este personaje.

¿Qué características definen a un personaje para un público juvenil?

Personalmente creo que las características para un personaje juvenil sería jugar con elementos que sean llamativos e innovadores, no se podría hablar de una técnica o trazo definido porque cada ilustrador tiene su estilo, pero al hablar de un público juvenil sería pensar justamente en vida, movimiento, la búsqueda de algo; por ello lo definiría en: juego con formas, colores vivos y una representación que no diga exactamente lo que esta escrito sino muestre algo más; es decir que acompañe al texto o historia, siendo un complemento y no una imagen repetitiva de lo que ya esta escrito.

¿Cómo se puede definir la técnica apropiada para crear personajes?

Como lo dije antes, no creo que exista una técnica definida para crear personajes, sin embargo creo que la mejor forma de escoger la más apropiada es realizando encuestas u observando homólogos que vayan dirigido hacia el público y el tema al cual te diriges, con ello la elección de la técnica ya sea manual y/o digital se presentará como respuesta.

¿Cree usted que los relatos andinos como las leyendas aun relacionan a los jóvenes con elementos de su identidad?

Tanto relatos como leyendas andinas se relacionan con nuestra identidad, sin embargo creo que no estamos acostumbrados o no he visto material con este tema que sea apreciado como debería; por ello sería muy interesante poder ver material con estos mitos y leyendas.

Si se desea narrar esta clase de leyendas, ¿qué enfoque debería tener: étnico, terror, fantasía, u otros?

Creo que dependería mucho de la leyenda o mito que desees realizar, al leer el texto el ilustrador tiene como reto entender, imaginar y representar esas palabras con una imagen, solo ahí podría darte una respuesta, pero se podría tener en cuenta que si va dirigido hacia jóvenes tal ves contarlos con elementos de fantasía llamaría mucho más su atención.

¿Qué valor cree usted que los personajes de leyendas tienen para la identidad de un pueblo?

Contar una leyenda mediante una ilustración es rescatar información valiosa y mantenerla viva a pesar del tiempo.

ENCUESTA

Qué estilo de Comic le gusta?

Superman
Dragon ball
Condorito

Qué tipo de historia le gusta?

Fantasía
Ciencia Ficción
Misterio.

Prefiere las historias en serie o las que tienen un solo capítulo?

Serie
Por capítulo

Que clase de música escucha?

Rock
Reggaetón
Electrónica

