

UCUENCA

Facultad de Artes

Carrera de Diseño

Ilustración análoga y digital como herramienta didáctica, narrativa e ilustrativa sobre el mito de Abdón Calderón en el contexto de la Batalla del Pichincha

Trabajo de titulación previo a la obtención del título de Diseñador Gráfico

Autor:

Juan Diego Pesántez Salamea

CI: 0105823884

juandiegopez@outlook.es

Tutor:

Dis. Santiago Andrés Escobar Cobos

CI: 0104765870

Cuenca - Ecuador

27 de julio de 2022

RESUMEN

Dentro de nuestra historia como nación resaltan múltiples sucesos que han cimentado al Ecuador como una república independiente y soberana, una de ellas corresponde a la Batalla del Pichincha fechada el 24 de mayo de 1822, hito histórico en el cual destacaron un sin fin de héroes, entre ellos Abdón Calderón, figura y referencia de nuestra ciudad, así como del Ecuador entero. A pesar de ello poco se conoce en cuanto su participación antes y durante la contienda, es por esto que el proyecto contribuye a esta exploración partiendo desde sus orígenes en la historiografía como parte de las crónicas y bases del proyecto, después una etapa de ideación a través de elementos que ayuden a la estructuración de la propuesta, tales como el análisis de homólogos, moodboards, entre otros, con su respectiva explicación y justificación. Como propuesta final se presenta una revista narrativa - ilustrativa en base a técnicas análogas y digitales acerca de Abdón Calderón y su influencia dentro de la Batalla del Pichincha.

Palabras claves:

Ilustración análoga y digital. Abdón Calderón. Batalla del Pichincha.

ABSTRACT

Within our history as a nation multiple events have cemented Ecuador as an independent and sovereign republic, one of them corresponds to the Battle of Pichincha dated May 24, 1822, a historical milestone in which many heroes stood out, among them Abdón Calderón, figure and reference of our city, as well as entire Ecuador. Despite this, little is known about his participation before and during the conflict, which is why the project contributes to this exploration starting from its origins in historiography as part of the chronicles and bases of the project, then a stage of ideation through elements that help the structuring of the proposal, such as the analysis of counterparts, mood boards, among others, with their respective explanation and justification. As a final proposal, a narrative-illustrative magazine is presented based on analogue and digital techniques about Abdón Calderón and his influence in the Battle of Pichincha

Keywords:

Analog and digital illustration. Abdón Calderón. Battle of Pichincha.

UCUENCA

ÍNDICE GENERAL

INTRODUCCIÓN.....	11
JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA	12
OBJETIVOS	14
Objetivo General.....	14
Objetivo General.....	14
DELIMITACIÓN Y ALCANCE	15
1.1 BATALLA DE PICHINCHA	18
1.1.1 Antecedentes.....	20
1.2 BIOGRAFÍA DE ABDÓN CALDERÓN	22
1.3 ESTUDIO ANTROPOLÓGICO.....	25
1.3.1 Definición	25
1.4 ILUSTRACIÓN ANÁLOGA Y DIGITAL.....	26
1.4.1 Definiciones	26
1.4.2 La ilustración como medio de enseñanza	26
1.5 CONCEPT ART	28
1.5.1 Definición	28
1.6 NARRATIVA Y GUIÓN.....	29
1.6.1 Género narrativo (mito).....	29
1.6.2 Estructura Narrativa	29
1.7 DISEÑO EDITORIAL	31
1.7.1 La revista	31
1.7.1.1 Estructura	31

UCUENCA

2.1 METODOLOGÍA Y PROCEDIMIENTOS	34
2.1.1 Constantes conceptuales	34
2.2 Método textual conceptual Jordi Llovet	35
2.3 Metodología General del Diseño	36
2.3.1 Caso (investigación preliminar)	36
2.3.1.1 Recolección fuentes primarias	36
MATERIAL BÉLICO	39
2.3.2 Problema (planteamiento del problema)	41
2.3.2.1 Mapas mentales	41
2.3.3 Hipótesis (Estudio del contexto)	43
2.3.3.1 Target	43
2.3.3.2 Homólogos de revistas.....	46
REVISTA ELÉ	47
CHISPIOLA	51
NATIONAL GEOGRAPHIC KIDS	54
Homólogos de personajes	57
Scooby-Doo	58
Brian Griffin	60
<i>Moodboard</i> , definiciones y aplicación.	62
2.3.4 Proyecto (la solución preliminar)	64
2.3.4.1 Concept Art.....	64
2.3.4.2 Ilustración Final.....	66
2.3.4.3 Retoque Digital	70
2.3.4 Diseño Editorial	76



UCUENCA

3.1 Realización (la solución final)	87
3.1.1 Prototipo	87
3.1.1.1 Pruebas de usabilidad y correcciones	87
Conclusión de pruebas y resultados	91
3.1.1 Prototipo	92
3.1.3 Mockups	93
Conclusiones	98
Recomendaciones	100
Trabajos citados	101
ÍNDICE DE FIGURAS	105
ÍNDICE DE GRÁFICOS	107

Cláusula de licencia y autorización para publicación en el Repositorio Institucional

Juan Diego Pesántez Salamea en calidad de autor y titular de los derechos morales y patrimoniales del trabajo de titulación "Ilustración análoga y digital como herramienta didáctica, narrativa e ilustrativa sobre el mito de Abdón Calderón en el contexto de la Batalla del Pichincha", de conformidad con el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN reconozco a favor de la Universidad de Cuenca una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos.

Asimismo, autorizo a la Universidad de Cuenca para que realice la publicación de este trabajo de titulación en el repositorio institucional, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Cuenca, 27 de julio de 2022



Juan Diego Pesántez Salamea

C.I.: 0105823884

Cláusula de Propiedad Intelectual

Juan Diego Pesántez Salamea, autor del trabajo de titulación "Ilustración análoga y digital como herramienta didáctica, narrativa e ilustrativa sobre el mito de Abdón Calderón en el contexto de la Batalla del Pichincha", certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autor.

Cuenca, 27 de julio de 2022



Juan Diego Pesántez Salamea

C.I: 0105823884

DEDICATORIA

A Dios por ser quien me ha brindado la oportunidad de elegir mis caminos y toma de decisiones a lo largo de este trayecto, también por el don que me ha otorgado y el poder expresarlo en este proyecto.

A mis padres por su incondicional apoyo y ánimos pese a las dificultades brindados a lo largo de mi carrera universitaria, siendo un pilar fundamental en mi vida y futuros proyectos.

A mis hermanos con quien sus solas meras presencias me han dado el apoyo e inspiración para culminar mis estudios.

Una mención especial a mi enamorada Lisseth quien me ha demostrado con su amor y ejemplo a salir adelante ante los retos que se nos presenten.

AGRADECIMIENTOS

Un agradecimiento a las personas que me han rodeado a lo largo de mi estancia universitaria haciendo de esta etapa una de la más especiales en mi vida, siendo a mis profesores y amigos por cada una de sus enseñanzas, apoyo y experiencias brindadas. A mi tutor. Mgt. Santiago Escobar por su guía y consejos en cada etapa y desarrollo de este proyecto, así mismo a los profesionales que han aportado con su ayuda y compromiso en él.

UCUENCA

INTRODUCCIÓN

Dentro de la historia ecuatoriana existen fechas que marcaron un antes y después como una nación de identidad propia, en este caso, concerniente a la Batalla del Pichincha, por lo cual, surge la necesidad de hacer un rescate de las mismas, realizando un abordaje desde sus inicios, con el fin de hacer homenaje a dicha gesta patriota, sus héroes e ideales.

Al ser Abdón Calderón uno de los héroes destacados de la contienda y sobre cuyo personaje nace un mito que trasciende hasta nuestros días, poco se conoce realmente sobre su participación en el Pichincha, al igual que la inexistencia de información visual del personaje en relación al transcurso de las etapas de su vida.

JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA

Dentro de nuestro calendario cívico, existe una fecha muy importante que marcó un antes y un después en la historia de nuestro país y en Latinoamérica, esta fecha, corresponde al 24 de mayo de 1822 "Batalla del Pichincha". Es un hecho histórico en el cual destacaron innumerables héroes, uno de ellos fue Abdón Calderón, conocido hasta nuestros días como el "Niño héroe", ícono y personaje venerado a nivel nacional, sobre todo en la ciudad de Cuenca de donde fue oriundo. A pesar de ello poco se conoce realmente de su participación en la batalla del Pichincha, así como su deceso en la misma, que, a lo largo de la historia ha renacido a manera de mito con el fin de fomentar el civismo y patriotismo en las futuras generaciones.

La problemática ha sido analizada según su contexto histórico y como esta ha influenciado en la sociedad. "Un país sin leyendas se moriría de frío. Un pueblo sin mitos está muerto" (Dumézil, 2016). "Los mitos viven en el país de la memoria (como se cita en (Santos, 2003)". La base de esta problemática se establece en el fallecimiento de Abdón Calderón y la creación de su mito tras el acontecimiento, debido a una exageración del relato de Manuel J. Calle "Leyendas del tiempo histórico".

"Leyendas del tiempo heroico, un éxito editorial que cimentó la figura patriótica de Abdón Calderón. Su autor, Manuel J. Calle, lo escribió principalmente para fomentar el civismo en los niños, por lo que exageró detalles de la muerte del héroe-niño" (El Universo, 2019). Es en dicho texto, donde nace el popular mito acerca del fallecimiento de Abdón Calderón, mismo que hace una mención narrada literalmente del acontecimiento, es un extracto en el cual se evidencia las primeras adopciones, características y sucesos del mito.

UCUENCA

“Silba una bala y le rompe el brazo derecho. Silba otra bala y le rompe el brazo izquierdo. ¡Viva la República!, grita el heroico adolescente y siempre en pie, corre con la espada en los dientes” (Calle, 1905, p.188). Como un punto aparte, se evidencia de igual forma que existe una vacancia en lo que concierne a información gráfica, así como ilustrativa de los sucesos, por lo cual, planteo una solución desde el diseño en la creación de una revista narrativa a través de la ilustración digital haciendo empleo de técnicas como el concept art, siendo este, parte fundamental en el proceso de construcción de la propuesta y producción final, en donde se explique además de la muerte de este personaje, su participación en la Batalla del Pichincha y acontecimientos referentes a esta.

UCUENCA

OBJETIVOS

Objetivo General

Diseñar una revista narrativa ilustrativa haciendo empleo de recursos digitales sobre escenarios y personajes de la Batalla del Pichincha con el fin de dar a conocer la participación y mito en concreto de Abdón Calderón como material didáctico para niños de educación general básica de la unidad educativa "Federico Proaño".

Objetivo General

- Realizar una investigación preliminar haciendo uso de métodos de recolección de datos primarios y secundarios historiográficos, para llevar a cabo un análisis del contexto a tratar y obtener herramientas e insumos necesarios para el contenido de la revista.
- Diseñar, ejecutar un estilo y procedimiento de ilustración, así como de diseño editorial basado en el método textual contextual de Jordi Llovet, apoyado en el método general del diseño que abarque los procesos y etapas necesarias con el fin de ser aplicadas en la generación de la propuesta, en conjunción con la información recolectada.
- Generar el prototipo de la revista, la cual será sometida a una etapa de evaluación por parte de los usuarios correspondientes.

DELIMITACIÓN Y ALCANCE

El presente proyecto abarcará el estudio de la ilustración análoga - digital y concept art como herramienta conceptual de reproducción para un proceso final, con el objetivo de ilustrar sucesos bélicos del Ecuador; el caso de estudio se centrará en la Batalla del Pichincha, cuyo prototipo final consistirá en la creación de una revista narrativa-ilustrativa de un mínimo de 10 hojas y máximo 20 hojas en un formato a definir dependiendo las especificaciones y necesidades, acerca de la participación de Abdón Calderón en la mencionada batalla, así como el nacimiento de su mito tras su deceso.

La misma estará destinada a niños de educación general básica de la unidad educativa "Federico Proaño" de 6to grado en adelante, edad comprendida a partir de los 9-11 años, sin embargo, esta no se enfocará en aspectos muy generales de la batalla del Pichincha a excepciones que se crean convenientes con el fin de dar un mejor entendimiento, uno de estos puntos abordará el mito del personaje.

No será un libro debido a razones de tiempo, a su vez por las técnicas y procesos para el armado del mismo, porque la información del tema en específico es escasa para la planificación y creación de un ejemplar.

Entrando más a fondo sobre el contenido de la revista, en ella se prevé analizar personajes históricos vinculados a la Batalla del Pichincha, como Simón Bolívar, Antonio José de Sucre y Abdón Calderón como principal personaje de indagación; también escenarios auténticos como las faldas del Pichincha, entre otros... investigados tanto en el campo y ámbito histórico como del concept

UCUENCA

art (character desing, enviroment concept art) en relación al contexto de la época investigada. Los temas que se abordarán en el mismo estarán divididos por partes como lo son introducción, biografía de A. Calderón, participación en la batalla del Pichincha (causas y consecuencias), nacimiento del mito.

01

CAPÍTULO

Conceptualización



1.1 BATALLA DE PICHINCHA

Fue un hecho histórico que marcó un antes y un después en los procesos de libertad en Latinoamérica, en especial para la entonces Real Audiencia de Quito, futura República del Ecuador, dicha contienda histórica tuvo lugar un 24 de mayo de 1822 en las faldas del volcán Pichincha (El Comercio, 2014).

El proceso libertario inicia con la independencia de Guayaquil el 9 de octubre de 1820, fecha en la cual los guayaquileños logran su independencia de España.

Es en este punto de la historia donde se establece la provincia libre de Guayaquil dirigida por José Joaquín de Olmedo creándose una nueva constitución para el gobierno provisorio, a su vez un ejército denominado como la División Protectora de Quito cuyo fin sería el de libertar a los demás pueblos dentro de la Audiencia.

Con el establecimiento de este gobierno provisorio, se desataron nuevos conflictos en nombre de la libertad como la batalla de Camino Real (9 de noviembre de 1820), donde resultó vencedor el ejército patriota; posteriormente el 22 de noviembre en la Primera Batalla de Huachi, el ejército patrio sufre una sangrienta derrota con un saldo de 500 muertos, además de la pérdida de material bélico como cañones, fusiles y municiones, lo que obliga el repliegue del ejército hacia Guayaquil. Con la llegada del Mcal. Sucre en mayo de 1821, a través de la vía marítima y con 700 soldados bien equipados asume el mando del ejército guayaquileño y emprende la campaña de liberación de Quito.

En julio de 1821, Sucre, marcha hacia los Andes saliendo victorioso en agosto en la Batalla de Ya-

UCUENCA

guachi, pero, su avanzada es frenada el 12 de septiembre tras la derrota en la Segunda Batalla de Huachi, firmando un armisticio con las fuerzas realistas en noviembre de 1821 que lo obliga a regresar a Guayaquil (Yépez, 2019).

Retomando la campaña de liberación de Quito y con un total de 1700 nuevos reclutas, Sucre, marcha hacia Machala, donde recibe a 1200 hombres enviados por San Martín desde el sur. Entra en Cuenca en febrero del mismo año, un mes después, el 21 de abril tras una sufrida batalla en Tapi, consigue tomar y liberar Riobamba, llega a Sangolquí el 18 de mayo.

En la noche del 23 de mayo de 1822, Sucre, dispone el ascenso del volcán Pichincha, compuesto en el frente por el Batallón del Alto Magdalena y en la retaguardia estaba ubicado el Batallón Albión en custodia de las municiones, las condiciones del ascenso fueron complejas debido a las dificultades que presentaba el terreno.

A las 8 de la mañana del 24 de mayo de 1822, el ejército patrio se encuentra a 3500 metros de altura y es alcanzado a ser divisado por las fuerzas realistas, tomando la iniciativa de escalar el volcán para confrontarlos. Suenan los primeros disparos de los mosquetes, comienza la Batalla del Pichincha, siendo el Batallón del Alto Magdalena el primero en recibir las descargas, por lo cual intentan un movimiento en flanco sin mucho éxito debido a la geografía del terreno, es una guerra difícil y cruel, en la cual existe una escasez de munición por lo cual el batirse a bayoneta es la mejor opción pero con un gran saldo de muertos y heridos, hasta el punto en el que la batalla es incierta y pareciera que dependería del Batallón de Albión en su llegada con las municiones (Yépez, 2019).

Por el lado realista, el Batallón el Aragón, mismo que se había separado del resto del ejército con

el fin de ascender por la cúspide del volcán, está a punto de atacar por la retaguardia al ejército patriota, es retenido por el Batallón de Albión que había ascendido a una posición más alta en el volcán y en conjunto con el Batallón del Alto María logran desestabilizar al de Aragón hasta desintegrarlo y poner la lucha a favor del ejército patrio.

Con la acción mencionada anteriormente y con las fuertes bajas sufridas en el ejército realista se separa y se dispersa huyendo en busca de refugio en el fortín de El Panecillo, en contraste en las cimas del volcán Pichincha, el ejército realista grita victorioso la gran hazaña conseguida, Quito al fin es libre de las cadenas españolas, Sucre, con el fin de evitar una nueva masacre, envía un emisario solicitando la rendición de Aymerich, mismo que la acepta.

Al día siguiente, el 25 de mayo se firma la capitulación, los soldados españoles deponen su bandera y entregan sus armas al ejército gran colombiano, de esta manera se puso fin al dominio español en la entonces Real Audiencia de Quito (Yépez, 2019).

1.1.1 Antecedentes

La victoria en el Pichincha trajo consigo la liberación de la Real Audiencia de Quito, así como de sus provincias del control de la corona española, conformando en un futuro la actual República del Ecuador, pero, tras este logro existieron una serie de detonantes y antecedentes de los cuales se deben hacer mención, a continuación, se describen una serie de acontecimientos en orden cronológico:

-La Presidencia o Real Audiencia de Quito se funda el 29 de agosto de 1563, siendo parte de las

UCUENCA

medidas administrativas por parte del Rey español Felipe II con el fin de organizar los territorios españoles en América.

-Tras una proclamación independentista fechada el 10 de agosto de 1809, la Real Audiencia de Quito logra definir su territorio.

-Los constantes intentos de emancipación por parte de Quito, Guayaquil y Cuenca crearon varias revueltas políticas y militares lo que llevo al enfrentamiento de patriotas contra las fuerzas realistas.

-Las gestas independentistas a lo largo de Sudamérica dirigidas principalmente por Simón Bolívar y José de San Martín, motivan a la población en apoyar los ideales de libertad y su expansión por varias ciudades.

-El 7 de agosto de 1819 se libra la Batalla de Boyacá, misma que abre la posibilidad de llevar la independencia y emancipación a territorios dentro del virreinato de Nueva Granada.

-El principal detonante fue la ocupación de las tropas realistas en Quito (Yépez, 2019).

1.2 BIOGRAFÍA DE ABDÓN CALDERÓN

Abdón Senén Calderón Garaycoa, también conocido como el “niño héroe” nació en la ciudad de Cuenca un 20 de julio de 1804, hijo del Crnel. Francisco Calderón (1765-1812) y la independentista ecuatoriana Manuela Garaycoa (1784-1868).

Su padre, Francisco, hombre libertario quien habría sostenido numerosas batallas contra las fuerzas realistas en la entonces Real Audiencia de Quito; aquel que influyo en su hijo Abdón el sentimiento impulsador por la causa patria como un proceso fundamental, para así, alcanzar la tan ansiada libertad, en una entonces Latinoamérica donde empezaba a germinar un solo deseo, la independencia del imperio y virreinato español (Bravo, Primera edicion 2001).

Como si se tratase de un sacrificio, Francisco Calderón, cayó fusilado el 1 de diciembre de 1812 tras la derrota en la batalla de Mocha, huida y posterior captura por parte del Crnel. Sámano, mismo que ordenó su fusilamiento. Es natural pensar que Abdón Calderón heredo dichos ideales de libertad por parte de su padre y sobre el cual juro vengar tal hecho de infamia cometida por parte de las fuerzas realistas.

Desde muy pequeño desarrollo una atracción hacia la carrera de las armas, propio del hijo de un hombre de mil batallas como fue su progenitor y sobre cuyas venas corría la sangre de aquellos que dieron su vida por la libertad, entre héroes y mártires.

En los inicios de su vida militar, el joven ingresa como voluntario a los ideales de la libertad dentro del ejército del Mcal. Sucre, donde posteriormente sería ascendido a subteniente alrededor de

octubre de 1820 dentro del batallón “Voluntarios de la Patria”.

Entre su historial militar destacado encontrados en documentación se tiene el siguiente recorrido:

-9 de noviembre de 1820, tras la Batalla de “Camino Real” desempeño el cargo de teniente, luego de destacarse en dicha batalla a órdenes del Crnel. Luis Urdaneta.

-3 de enero de 1821, participa en la Batalla de Tanizagua como teniente de Batallón de “Libertadores” a órdenes Crnel. José García.

-19 de agosto de 1821, participa en la Batalla de Yaguachi dentro del Batallón “Libertadores” como Teniente bajo las órdenes del Sargento Mayor Félix Soler.

-12 de septiembre de 1821, participa en la Batalla de Huachi, a órdenes de Sucre

-Aproximadamente en enero - febrero de 1822, con cargo de teniente en la tercera compañía del Batallón Yaguachi, marcha al encuentro con el Mcal. Sucre en Cuenca, mismo que provenía de Saraguro

-21 de abril de 1822, hace parte en el combate en las llanuras de Tapi

-24 de mayo de 1822, forma parte en la Batalla del Pichincha, con una sobresaliente participación, misma en la cual es herido de muerte y, sería en este combate, donde daría origen al nacimiento sobre el mito del deceso del personaje que perduraría hasta nuestros días.

En el escueto de la batalla se evidencia el enaltecimiento hacia el Teniente Calderón por parte de Sucre en una carta dirigida al mismo Bolívar: “... hago particular memoria de la conducta del Teniente Calderón, que habiendo recibido sucesivamente cuatro heridas, no quiso retirarse del combate. Probablemente morirá, pero el gobierno de la republica sabrá compensar a su familia sus servicios de este oficial heroico. Sucre” (Bravo, Primera edicion 2001).

UCUENCA

Tras este reconocimiento por parte del Mcal Sucre, fue ascendido a capitán. El 16 de junio de 1822, el Libertador Bolívar expidió un decreto, haciendo honor a su gallardía disponía lo siguiente:

1ro. La tercera compañía de Yaguachi no tendría otro capitán.

2do. Que siempre se pasase revista en ella como vivo, y que la revista de "Comisario", cuando fuera llamado por su nombre el capitán Abdón Calderón, toda la compañía respondiera "Murió gloriosamente en Pichincha; pero vive en nuestros corazones"

3ro. Que se pagara un mensual a su señora madre, Manuela Garaycoa, el sueldo que hubiera disfrutado su hijo.

Al cabo del tiempo y con respecto a su deceso, el escritor cuencano Manuel J. Calle, en su libro "leyendas del tiempo heroico", con el fin de fomentar el civismo en los niños de la época escribió con respecto al fallecimiento del niño héroe; el siguiente apartado, dando origen a su vez a la famosa leyenda y mito de Calderón. "Silba una bala y le rompe el brazo derecho. Silba otra bala y le rompe el brazo izquierdo. ¡Viva la República!, grita el heroico adolescente y siempre en pie, corre con la espada en los dientes" (Calle, 1905, p.188).

1.3 ESTUDIO ANTROPOLÓGICO

En cuanto a este apartado, cabe mencionar que se hace un hincapié en la antropología cultural, rama proveniente de la antropología que se centra en el estudio de los individuos a través de su cultura en relación a lo mitológico, a su vez, este será netamente bibliográfico, con el fin de ahondar en la conducta y comportamiento de los pueblos en cuanto a mitos y leyendas se refiere, tomando como base la vida de la Abdón Calderón.

1.3.1 Definición

Como primer punto, la intención es la de encontrar una definición de mito desde la antropología, este concepto es muy voluble debido a la antología de esta ciencia, uno de ellos a rescatar mencionaba que el mito es un ejemplo identificador de la cultura primitiva, se considera un enigma sagrado y fantástico por naturaleza (Tylor, 1993).

En este último párrafo, nos menciona la importancia de lo mitológico en los procesos de construcción de las primeras culturas, varios autores, en base a sus aportaciones, examinan mucho más a profundidad el objeto de estudio, algunos de estos en base a las funciones, aportaciones culturales, su involucración en el campo de la lingüística, etc.

Con el paso de los años, dicha definición se ha ido esclareciendo en mayor forma al analizarlo como una expresión situada a nivel de meta-lenguaje, por su capacidad de trascendencia histórica.

1.4 ILUSTRACIÓN ANÁLOGA Y DIGITAL

1.4.1 Definiciones

Se puede definir a la ilustración artística como una representación gráfico - visual de un elemento o sobre él, siendo algunas de manifestaciones: un dibujo, los grabados, bosquejo, entre otros. Se lo puede considerar como el componente gráfico que complementa y realza al texto.

La podemos dividir en dos tipos de ilustración esenciales, por un lado, tenemos la ilustración análoga, cuya actividad se realiza sobre un soporte físico con uso de colores pigmento y es ante todo manual e individual; en contraste, la ilustración digital es aquella que depende de una interfaz virtual para su realización (Bonilla, 2011, párrafo dos y seis).

1.4.2 La ilustración como medio de enseñanza

Mencionado anteriormente, la ilustración es el complemento del texto, tiene la capacidad de brindar un nuevo enfoque a las historias, son el medio más eficaz para fomentar la lectura en lo que concierne a un público joven, siendo parte en el desarrollo cognitivo de los mismo.

Como resultado de la unión de estos dos factores se obtiene una historia mucho más rica en sentido literario. "La ilustración es una herramienta didáctica, la cual, no sólo muestran el mundo, sino que lo transforman con la intención de evidenciar relaciones o ideas no evidentes por sí mismas" (Perales Palacios & Dios Jiménez, 2002, p.369-386).

UCUENCA

La imagen contribuye en gran medida en la construcción de sucesos históricos como es el caso de este proyecto, debido a que dichos sucesos no son contemporáneos surge la necesidad de representarlos de una manera mucho más vívida a manera de un rescate y complemento visual.

UCUENCA

1.5 CONCEPT ART

Uno de los procesos más importantes en el desarrollo del proyecto es la etapa de conceptualización de ideas, donde, principalmente depende de la información recabada a fin de conocer los aspectos sociales, antropológicos y etnográficos de la época estudiada.

1.5.1 Definición

De acuerdo con Xavier Cuenca, un *concept art* es la representación de un proyecto visual (*look and feel*), de igual manera un *concept* forma parte de una búsqueda exhaustiva de información de distintos ámbitos previa a la realización de una ilustración final (Cuenca, 2020).

1.6 NARRATIVA Y GUIÓN

1.6.1 Género narrativo (mito)

El género narrativo del mito tiene sus orígenes en las primeras civilizaciones, una de estas fue la antigua Grecia y su mitología, consistía en la narración de relatos fantásticos de dioses, semidioses y héroes, donde, cada uno de estos envueltos en sus propios escenarios y problemas intentaban darle solución a través de acciones y sucesos fantásticos.

Edebé (2011) afirma que: "Aunque en la actualidad se consideren historias fantásticas, en su origen los mitos tenían carácter verídico, ya que las explicaciones sobrenaturales eran atribuidas a las divinidades en las que los pueblos creían" (p.186).

1.6.2 Estructura Narrativa

Su estructura se puede dividir en externa e interna.

La estructura externa corresponde a la manera en la que la narración se encuentra dividida, esta puede ser en capítulos, temas, apartados, entre otros.

En cuanto a la estructura interna, es la historia misma que se encarga la narración de relatar a manera de un orden lógico en relación de los hechos, usualmente se emplea una estructura lineal como medio para lograrlo, esta responde a: introducción, nudo y desenlace.

UCUENCA

Introducción: en ella se presenta los elementos que conformarán la historia en su inicio, tiempo, espacio y lugar, así como los personajes que intervendrán en el suceso.

Nudo: es la parte más extensa de la historia, ocurren las acciones más importantes y donde los personajes intentan resolver sus problemas y conflictos.

Desenlace: responde al cierre de la historia, donde el personaje resuelve o no el conflicto, se puede dividir en final abierto y cerrado.

Final abierto: La historia se interrumpe antes de su final y en ciertos casos queda a la imaginación del lector

Final cerrado: La solución planteada en el nudo culmina en su desenlace, sin lugar a interpretaciones. (Edebé, 2011)

1.7 DISEÑO EDITORIAL

1.7.1 La revista

Es una publicación física o digital que se realiza de una forma periódica, pudiendo ser semanal o mensual, dependiendo de la producción, está dirigida a toda clase de público conforme su tipo de contenido, ya sea para niños, jóvenes o adultos. Su temática es diversa en los distintos ámbitos (religiosos, deportivos, políticos, de espectáculo, decoración, cocina, viajes), Etcétera (Reyes, 2016).

1.7.1.1 Estructura

Portada: Es la cara principal de la revista, por decirlo menos, usualmente está representada por una imagen u elementos identificadores.

Cabecera: Es el elemento diferenciador entre una y otra revista, pues es aquí, donde se resalta aspectos técnicos de la revista como el nombre o logo, dicho elemento suele ocupar 1/8 de página, si es atractiva los consumidores podrán hacerse una idea del contenido de la revista.

Datos Referenciales: Son detalles propios de la revista que dan al lector pequeña información en torno a: número de edición por año, numero de publicación, tiraje, fecha, código de barras, etc.

Titular o cabezal: Responde al título con más relevancia en la revista, es de mayor interés hacia el

lector, tiene más jerarquía que los títulos secundarios.

Titulares secundarios: Son los títulos de temas que se abarcaran en el contenido de la revista, son de mucha importancia y utilidad debido a que aportan más información sobre la revista.

Pestaña: Son pequeños recuadros que se hallan situados en la portada, muestran pequeña información adicional sobre un determinado tema en específico, no es descrito a manera de título, más bien, a manera de introducción, su finalidad es la de atraer la atención del lector.

Contraportada: Contrario a una portada, usualmente se la utiliza como medio de publicidad. Junto a la portada, son las primeras páginas con las que tiene contacto el lector previo al contenido, en ciertos casos se la emplea para redactar una introducción o breve resumen de la temática de la revista (Reyes, 2016).

02

CAPÍTULO

Metodología



2.1 METODOLOGÍA Y PROCEDIMIENTOS

2.1.1 Constantes conceptuales

Como se mencionó anteriormente las constantes conceptuales o metodológicas responden a una serie de requisitos que deben tener relación con las fases del proyecto ya establecidas, van desde el planteamiento del problema realizando un abordaje por los requerimientos que se necesitan en el proyecto y de esta manera poder dar una solución al problema, las constantes, en cierto modo ayudan y facilitan la resolución de los problemas mediante la capacidad que posee el ser humano de plantearlos. Vilchis (1998) afirma: "Una de las características distintivas del ser humano es su capacidad de resolver problemas, pero más importante es la capacidad que tiene de plantearlos" (p 42).

2.2 MÉTODO TEXTUAL CONCEPTUAL JORDI LLOVET

Esta metodología se basa en la teoría de los objetos, donde cada objeto manifiesta su complejidad en el entorno, el autor afirma que el diseño no puede limitarse al ordenamiento científico de su disciplina. Dicha metodología argumenta su proximidad al diseño desde la semiología.

Algunos de estos fundamentos procedentes de la semiología mencionan que cada objeto aporta cierto grado de significación que le permite entablar un vínculo con los demás objetos, conformando así el sistema de objetos, también dicho análisis desde la semiología es realizable en cuanto se considere al objeto como equivalente a un texto que se puede hablar y escribir.

Un diseño posee dos tipos de elementos, los textuales, que son necesarios para que un elemento tenga una entidad como tal, en contraste, los contextuales son aquellos que provienen de los hechos, datos y situaciones que rodean al objeto.

De igual modo el autor manifiesta que no se pueden reducir las capacidades del diseñador a un solo método en específico, se puede hacer uso de métodos ya sintetizados en caso que sea conveniente (Vilchis, 1998).

2.3 METODOLOGÍA GENERAL DEL DISEÑO

2.3.1 Caso (investigación preliminar)

En este apartado se realiza una recopilación de la información referente a datos históricos sobre el siglo XIX, siendo la fecha de estudio. También indagando por las fuentes que se han consultado y que más han podido aportar para la construcción de la revista.

2.3.1.1 Recolección fuentes primarias

Son aquellas fuentes y registros que se han producido así como elaborado al mismo tiempo de los acontecimientos, la información llega hasta nuestros días sin sufrir alteración alguna, se mantienen intactas a lo largo de la historia y no sufren modificaciones posteriores (Montero, Historia del Mundo Contemporáneo, 2008). Las fuentes comprenden aquellas de origen escrito, iconográfico, orales, entre otras.

Entre algunas de estas fuentes escritas se ha recopilado información acerca de documentos legales originales sobre la vida de Abdón Calderón, tales como su partida bautismal (ver anexo 2), listas de oficiales ascendidos en la que consta el niño héroe (ver anexo 3), permitiendo corroborar el año exacto en el que fue ascendido a teniente, así como un documento oficial por parte de doña Manuela Garaycoa al Juez de letras donde asevera la muerte de su esposo e hijo (ver anexo 4). Otra de estas fuentes corresponde a obras literarias, en este caso del escritor cuencano Manuel J. Calle, mismo que en su libro "Leyendas del tiempo heroico" cimentó la leyenda de Abdón Calderón

UCUENCA



Figura 1.
Posible retrato de Abdón Calderón.
Anónimo (s.f.)

a través de un relato fantástico sobre su fallecimiento a fin de inculcar el civismo y patriotismo en los niños de la época.

Las obras plásticas tales como monumentos y esculturas, así como las fotografías, inclusive el cine deriva de aquellas fuentes iconográficas. Para la construcción de la portada de la revista se ha tomado como referencia una pintura de Abdón Calderón (**figura.1**) que servirá en la construcción del personaje y en sus distintas presentaciones en la revista.

Recapitulando acerca de la Batalla del Pichincha, es una fecha importante dentro de nuestro calendario cívico y con el fin de crear una reproducción más fiel de los hechos, se ha llevado a cabo un rescate sobre la cultura bélica a inicios del siglo XIX, en torno a la indumentaria, armas, y escenarios de la batalla, teniendo en cuenta estos importantes aspectos.

Sobre la vestimenta del ejército patriota se sabe que no era muy organizado en comparación al ejército español debido a la limitante de recursos con los que contaban las juntas de la época. De acuerdo con Terám (1917) citado en Andrade (1984) "el contraste que ofrecían los equipos de las tropas realistas y patriotas era chocante. Los regimientos españoles llevaban uniformes casi nuevos que les habían sido enviados desde Caracas; tenían que parecer magníficos al lado de los harapos de los soldados patriotas" (p. 21).

Por el año 1820 se asegura la libertad política y económica como resultado de la revolución del 9 de octubre, los uniformes fueron de dril blanco, posteriormente con el apoyo del libertador a Sucre que arribaba a playas ecuatorianas en 1821, los uniformes del ejército patriota eran el resultado del

UCUENCA

préstamo recibido por parte de los ingleses a la antigua República de Colombia, tanto en armamento como en vestuario (Andrade, 1984). Este último se encuentra representado en las siguientes figuras: **figura 2, figura 3, figura 4.**



Figura 2.
Uniforme de lancero, año 1822.
Anónimo (s.f.)



Figura 3.
Uniforme de infantería, año 1822.
Anónimo (s.f.)



Figura 4.
Uniforme de artillería, año 1822.
Anónimo (s.f.)

Figura 5.
Los fusiles fueron el arma principal de la infantería.
El Universo (2018)



En el año de 1974, dentro de las festividades de conmemoración de la batalla, se abrió una fosa común en el osario de la Iglesia del Tejar donde se encontraban los restos mortales de soldados que participaron en la confrontación del Pichincha, se pudo comprobar rasgos de los uniformes de la época, entre algunas de estas prendas se encontraron: medias botas color café, los señores oficiales y las alpargatas guaneñas el personal de tropa (Andrade, 1984).

MATERIAL BÉLICO

El museo "Templo de la Patria" se encuentra ubicado donde se llevó a cabo la Batalla del Pichincha, alberga en su interior la historia de nuestra nación, desde la vida de nuestros paisanos del siglo XV, la colonia, el mestizaje y las gestas de independencia. En él se halla gran parte de las armas usadas en la contienda del 24 de mayo de 1822 (Ministerio de Defensa Nacional, s.f.).

Algunas de las armas que reposan dentro del museo y que permiten constatar que se han sido usadas en combate son: fusiles y revólveres (**figura 5**), dagas (**figura 6**), proyectiles (**figura 7**), sables y espadas (**figura 8**).

UCUENCA

Figura 6.

Espadas y sables cortos usados por los patriotas para la defensa y desmoralizar.

El Universo (2018)



Figura 7.

Dagas, armas que complementaban a las espadas.

El Universo (2018)



Figura 8.

Proyectiles y balas de cañón usados en la guerra, eran de forma cilíndrica y fabricadas con plomo.

El Universo (2018)



Dichas armas provenían como parte del préstamo solicitado a los ingleses, requeridos por la Gran Colombia para las distintas campañas libertadoras, además de uniformes como se manifestó anteriormente las armas también fueron tomadas en varios asaltos de las guarniciones y depósitos de armas realistas en los distintos departamentos que conformaban el imperio. De esta manera los patriotas pudieron contar con un arsenal que les permitió hacer frente al poder español.

2.3.2 Problema (planteamiento del problema)

A manera de homenaje hacia uno de los héroes de la confrontación del Pichincha, Abdón Calderón, la revista plantea realizar un análisis a su historia en torno a la preparación para ese momento sublime que lo convirtió en un mito y leyenda del país, también a fin de rescatar sus hazañas en el campo de batalla.

La escases gráfica del conflicto desde el punto de vista del personaje es un asunto que se prevé reforzar en las páginas de la revista, dado que será con la temática de historia y por el público al cual va dirigido, niños de 9 a 11 años.

2.3.2.1 Mapas mentales

Como parte de la serie de técnicas esquematizadas para los distintos procesos de ideación, los mapas mentales responden a un método simple pero eficaz de agrupación de diagramas, los cuales se encuentran conformados por palabras, ideas, gráficos, lecturas, conceptos, entre otros. Son de gran utilidad a la hora de recopilar, extraer y memorizar la información a fin de explotar al máximo nuestras capacidades mentales, estas capacidades se alojan en nuestro cerebro y se encuentran marcadas por 5 funciones principales: recepción, análisis, emisión, control, retención (Buzan & Buzan, 1996).

No es necesario que sigan un orden estrictamente lineal, puede ser de carácter dinámico, haciendo uso de varios colores para esclarecer y diferenciar las ideas unas de otras. Lo que se aborda en este punto, es la idealización de la propuesta partiendo desde su problemática y en como la ilus-

tración responde a necesidades que son cruciales para la resolución de un producto final (figura 9).



Figura 9.
Mapa mental del proceso resolutorio de la propuesta.
Fuente propia

2.3.3 Hipótesis (Estudio del contexto)

2.3.3.1 Target

Niños de 9-11 años correspondientes a la etapa de pre adolescencia

SEXO: Masculino y Femenino

PAIS: Ecuador

CIUDAD: Cuenca

ZONA: Urbana y rural

NIVEL SOCIOECONÓMICO: Bajo, medio bajo, medio, medio alto

MOTIVACIONES: lectura, dibujo, imaginación, narrativa, películas, televisión, comida chatarra, juegos, deportes, ampliar conocimiento, juguetes, imaginación, cuentos, tecnología, moda

RAZONAMIENTO Y APRENDIZAJE:

Enfrentan mayores retos académicos en la escuela.

Se vuelven más independientes de la familia.

Comienzan a entender más el punto de vista de los otros.

Aumentan su capacidad de atención

Nivel de estudios: 6to – 7mo grado de educación básica

Aspectos psicográficos: Independencia, divertidos, alegres, interacción social, cariñosos, sentimentales, imitan a héroes, juego en espacios abiertos, llenos de imaginación, les gusta experimentar, quieren pertenecer siempre a un grupo

Padres entre 30 a 40 años, correspondientes a la etapa de la adultez

SEXO: Masculino y Femenino

PAIS: Ecuador

CIUDAD: Cuenca

ZONA: Urbana y rural

NIVEL SOCIOECONÓMICO: Bajo, medio bajo, medio, medio alto

INTERESES: Pasar tiempo en familia, leer artículos relacionados a intereses propios, se preocupan por el bienestar de su familia, les interesa en gran medida la educación de sus hijos

Comportamiento: Adquieren mayores responsabilidades, anteponen el bienestar de sus hijos al suyo, potencian el esfuerzo individual en el hogar, poseen grandes expectativas.

Con el fin de conocer a los usuarios a más profundidad se ha procedido a realizar un perfil de usuario de cada ejemplar.

UCUENCA



Figura 10.
Niño, perfil de usuario.
Vecteezy (2021)

Nombre: Kevin Urdiales

Edad: 10 años

Ocupación: Estudiante

Estado Civil: Soltero

Tiempo libre: Reunirse con sus primos para jugar videojuegos de conflictos a través de dispositivos, practicar deportes al aire libre, leer revistas infantiles científicas y de investigación.

Persona: Kevin es un niño muy activo en ámbitos deportivos, posee cualidades altas de compañerismo, es un aficionado por la historia universal a pesar de su corta edad, al momento de jugar intenta siempre personificar al protagonista que resulte de su agrado y realizar las acciones que este realiza.

Nombre: Rosalinda Fernández

Edad: 35 años

Ocupación: Periodista

Estado Civil: Casada

Tiempo libre: Su tiempo libre lo dedica a actividades familiares como salir a parques con sus hijos, le agrada mucho leer el periódico por las tardes, controla de forma correcta la tarea de sus hijos para la escuela

Persona: Es una madre rigurosa en cuanto a la educación de sus hijos, por lo que intenta fomentar en gran manera la lectura en ellos.



Figura 11.
Mujer, perfil de usuario.
Vecteezy (2021)

2.3.3.2 Homólogos de revistas

Para el presente estudio se han seleccionado a tres homólogos, uno internacional, correspondiente a la revista National Geographic Kids, uno nacional representado por la revista Elé y uno local propio de la ciudad, revista Chispiola, mismas que han servido en gran manera para la construcción de la propuesta final, en primer lugar se realizó un minucioso análisis de distintos aspectos de cada ejemplar, a manera de bocetos como punto de partida, (**ver figuras 12, 14, 16**) donde se observó tanto su parte gráfica como psicológica para obtener nuevos puntos de vista y de trabajo como retroalimentación para la propuesta del proyecto.

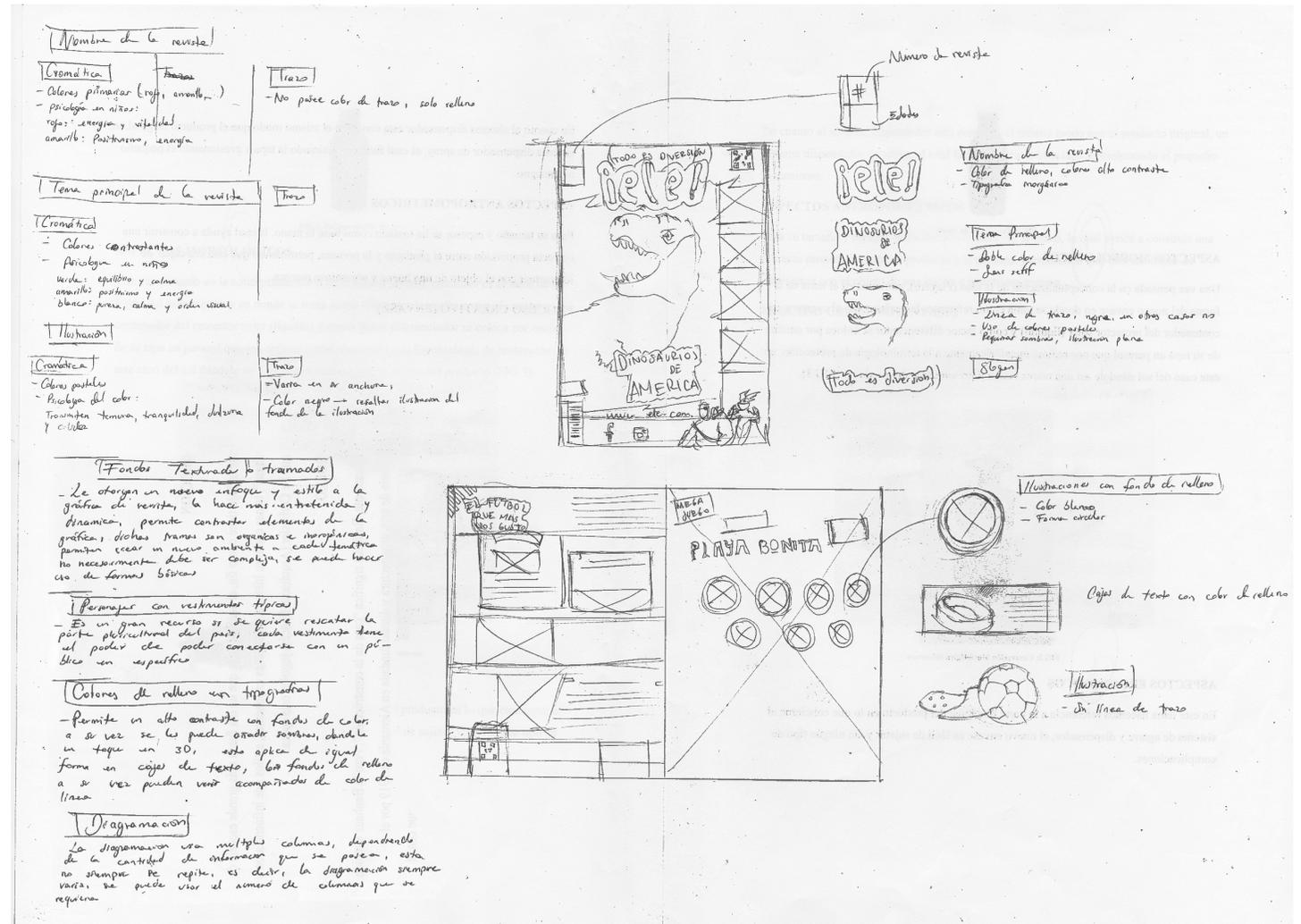


Figura 12.
Estudio minucioso, revista elé.
Fuente propia

UCUENCA

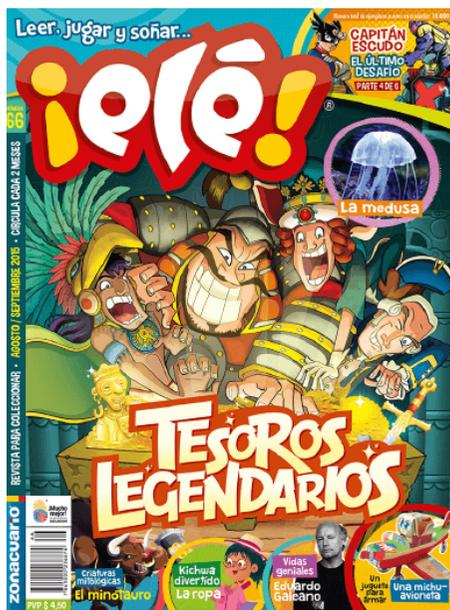


Figura 13.
Ejemplar, portada revista Elé
Revista élé (2017).

Forma

Tamaño:

Su tamaño es de 22.15 x 29.7 cm, no posee troqueles, es de forma rectangular.

Retícula: Utiliza una retícula modular, en base a varias columnas lo que otorga mayor movilidad y dinamismo a la distribución de elementos.

Cromática:

Usa una amplia variedad cromática, una mezcla entre colores cálidos y fríos, primarios y secundarios, tanto en la portada como en sus páginas internas, denota la importancia que tienen los colores y su psicología para un público infantil, algunas de sus ilustraciones hace empleo de una misma gama cromática.

Jerarquía:

Portada; el elemento de primer nivel u orden visual, responde al nombre de la revista "elé", debido a sus altos colores contrastantes con fondos y líneas de relleno, se ubica en la parte superior izquierda. En un segundo nivel de jerarquía visual se halla la ilustración central, misma que ocupa toda la página, en los ejemplares de la revista varían los estilos de ilustración.

En un tercer nivel encontramos el tema central de la revista, ubicada en la parte inferior central de esta.

En el cuarto nivel de jerarquía se halla los adelantos de las paginas internas de la revista, se ubican en la parte inferior y en otros ejemplares de la revista se las encuentra en la parte lateral derecha, un quinto elemento de jerarquía corresponde a datos técnicos de la revista.

UCUENCA

Páginas internas; el primer elemento de orden visual responde a los títulos principales de las páginas o subtemas, emplea colores contrastantes con color de trazo y relleno, en un segundo nivel visual se encuentran las ilustraciones, se usan alrededor de dos a tres ilustraciones por página, en otros casos como en los temas centrales las ilustraciones ocupan doble página, el tercer elemento visual corresponde a los textos explicativos.

Sistema Gráfico:

Crea una fusión entre fotografías, infografías e ilustraciones, siendo esta última explotada en mayor parte, haciendo de esta una revista netamente ilustrativa.

Tipografía: De tipo sans serif o de palo seco debido a cuestiones de legibilidad para un público joven como es el caso de los niños, permitiendo una cómoda legibilidad, hace empleo de formas orgánicas para títulos cajas y formas de texto.

Función

Es una revista infantil de entretenimiento para niños de 7 a 12 años, su producción es bimensual, con distintos temas como contenidos, los cuales nutren y mejoran las capacidades de aprendizaje de los niños, algunos de estos son: ciencia, historia, cultura general, ética, valores, mundo animal, etc.

A su vez con actividades lúdicas distribuidas periódicamente a lo largo de la revista, las cuales refuerzan el aprendizaje de los niños.

UCUENCA

Tecnología

Impresa a full color, la materialidad de sus páginas corresponden a papel couché o papel satinado dependiendo de su exterior e interior, para su armado se lo realiza a través de grapas en el dorso en función del producto y sus características.

Cuenta con una variante digital, permitiendo más versatilidad a la hora de leerla y transportarla a través de una aplicación móvil que la permite llevar a cualquier lugar.

CHISPIOLA

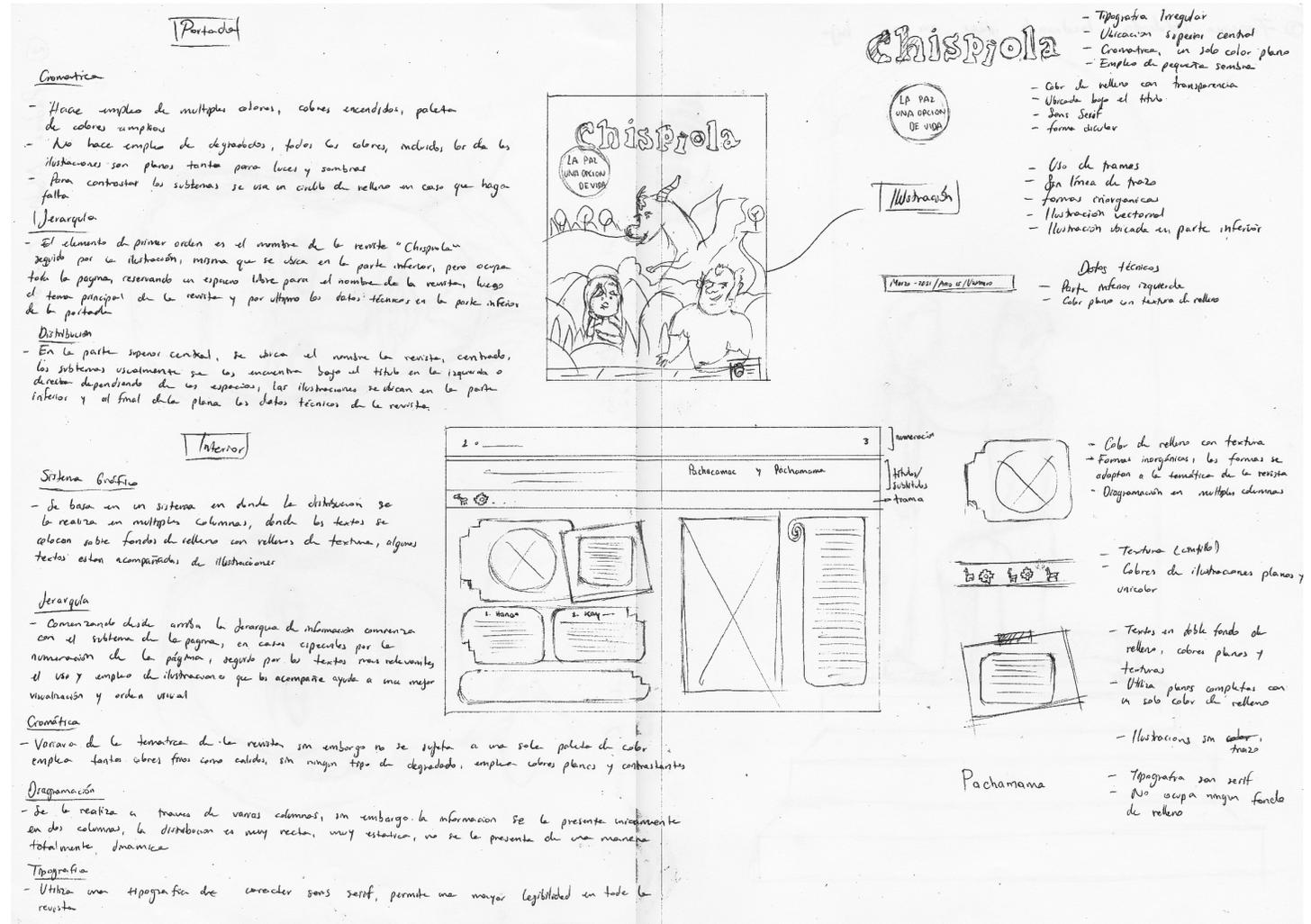


Figura 14.
Estudio minucioso, revista Chispola.
Fuente propia

UCUENCA

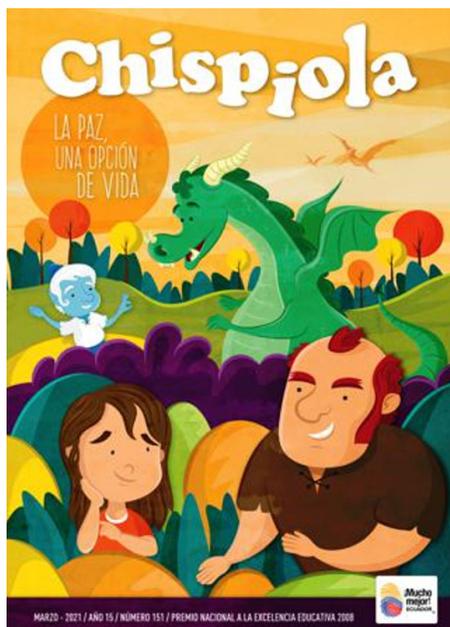


Figura 15.
Ejemplar, portada revista Chispjola.
Revista Chispjola (2021).

Forma

Tamaño:

Tiene el tamaño de un formato A4 (19.7 x 21) rectangular, no posee troqueles, en algunos de sus números tiene incorporada una página adicional, es decir de dos cuerpos hacia la izquierda.

Retícula:

Utiliza retículas en columna y modulares, dependiendo del tipo de información y distribución de elementos.

Cromática:

Posee una amplia gama cromática en sus números, sin embargo, estos derivan de los colores primarios, no se centran en un tipo específico de paleta, usa color de relleno para el nombre de la revista, la cual es variada en cada número de publicación, también emplea luces y sombras para el caso.

Jerarquía:

En su portada, el nombre de la revista es el elemento de más jerarquía, cuenta con color de relleno resaltando su visualización, se encuentra ubicado en la parte superior y justificada al centro, en segundo lugar, el elemento de mayor peso visual es la ilustración que acompaña a la temática, esta se encuentra en la parte inferior del título y es centrada al medio, un tercer nivel de jerarquía de su portada es la temática de la revista, usualmente se encuentra colocado bajo el título de la revista y en un cuarto nivel se hallan los datos técnicos de la revista, no cuenta con titulares o adelantos del contenido.

UCUENCA

Con respecto a sus páginas internas los títulos se los coloca en la parte superior izquierda, depende de la extensión de las palabras.

Sistema Gráfico:

Es una revista muy ilustrativa, así como fotográfica, también hace uso de pequeñas infografías, emplea muchas texturas para el contenido y colores de fondo, usa una mezcla de figuras orgánica e inorgánicas, algunas de estas para las respectivas cajas de textos, emplea pequeñas viñetas.

Tipografía: Usa tipografía sans serif, permitiendo mayor legibilidad.

Función

Es una revista infantil para de niños de 9 a 12 años, de publicación mensual y de distribución gratuita, cuenta con una variedad de temas en su interior, tales como temas de conocimiento, retos, comics, viajes, actividades lúdicas, arte, entre otras...

Entre sus actividades lúdicas resaltan los crucigramas, encuentra las diferencias, sopa de letras, encuentra el camino...

Tecnología

Impresión a full color por las resoluciones que se manejan, la materialidad de impresión corresponde a papel couché y estucado para los interiores y grapado al medio.

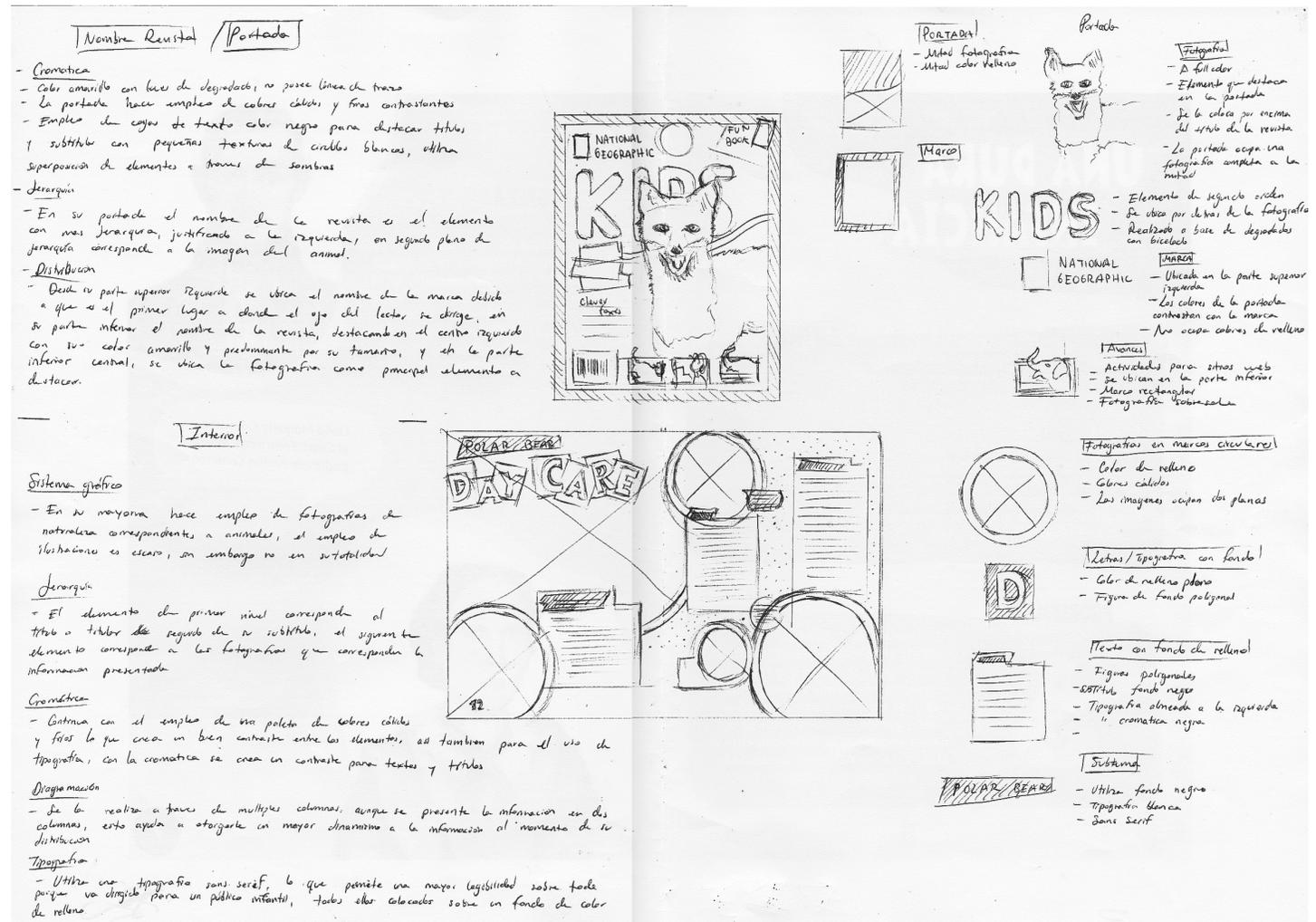


Figura 16.
Estudio minucioso, revista National Geographic Kids.
Fuente propia

UCUENCA



Figura 17.
Ejemplar, portada revista National
Geographic kids.
National Geographic (2020).

Forma

Tamaño:

Su tamaño es de 22.6 x 29.7 cm, no posee troqueles, es de forma rectangular

Retícula:

Utiliza una retícula en columnas, facilitando la distribución de cada elemento

Cromática:

Hace empleo de colores cálidos y fríos, tales como el amarillo, naranja y cian permitiendo un gran contraste entre elementos, hace uso de cajas de texto de color negro para destacar los subtítulos y títulos secundarios, existen pequeñas texturas de círculos blancos sobre el color cian, en su portada, hace uso de luces y sombras en el nombre de la revista, lo que le da un carácter de tridimensionalidad, sin embargo, es solo en este punto donde lo destaca, las imágenes poseen colores de relleno, en su mayoría de color amarillo y naranja, utiliza superposición de elementos a través de sombras.

Jerarquía:

En su portada el nombre de la revista es el elemento de más jerarquía, este se encuentra justificado a la izquierda de la página, es de carácter tridimensional, el segundo plano de jerarquía corresponde a la imagen de la temática (animal), seguidamente los titulares. En sus páginas internas, la jerarquía de primer nivel corresponde al título ubicado en su parte superior izquierda, en segundo lugar, títulos de los subtemas en blanco con cajas de texto negras para resaltarlos seguido de las imágenes y textos de información.

UCUENCA

Sistema Gráfico:

En su mayoría hace empleo de fotografías de naturaleza correspondiente a animales, el empleo de ilustraciones es escaso, más sin embargo, no en su totalidad.

Tipografía: Hace uso de tipografía *sans serif* para su contenido, en los títulos principales emplea *bold* para destacar jerarquía.

Función

La revista infantil está dirigida a niños y niñas interesados en el maravilloso mundo animal, ofrece hechos sorprendentes, artículos curiosos del mundo animal, fotos, y temáticas diferentes sobre películas, ciencia, juegos diversos, entre otros... para que los niños puedan divertirse simultáneamente mientras aprenden.

Tecnología

Impresión a full color por la alta resolución de sus imágenes, la materialidad de su portada corresponde a papel couché de alto gramaje, mientras que sus páginas interiores a couché de bajo gramaje de menor grosor.

Cuenta con una plataforma virtual, misma que cuenta con varios menús para distintas actividades

Homólogos de personajes

Para la elección de un personaje que acompañe y enfatice la lectura de la revista se ha escogido a un animal, en específico a un perro, debido a que tienen cualidades que se las puede vincular con la temática de la revista. No se ha escogido a un ser humano por cuestiones de tiempos y procesos de diseño para la realización de los mismo.

Al ser una revista dirigida para niños y niñas, se requiere de un personaje que refleje y comprenda ambos géneros.

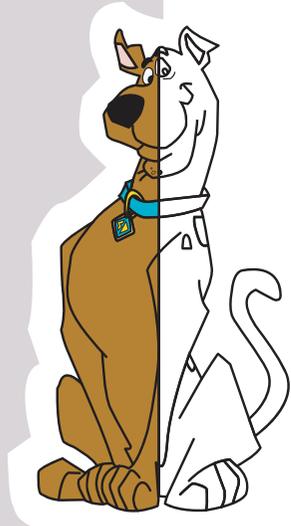
Los animales poseen cualidades y atributos que se pueden relacionar en mayor parte a la de los seres humanos, dado que la revista cuenta la historia de un héroe nacional, algunas de las cualidades que se quieren reflejar son las de lealtad y amor a la patria, la búsqueda incesante de la libertad y justicia, la lucha para la superación de dificultades, entre otras.

En la búsqueda de homólogos se optó por buscar referentes que cumplan con ciertas características, los personajes deben ser animales (perros), sean animados, reflejen cualidades mencionadas anteriormente, ver **figuras 18 y 19**.

UCUENCA

SCOOBY-DOO

Scooby Doo



Color marrón de pies a cabeza

Simbología Puede significar la necesidad de tener 'los pies sobre la tierra', visión realista de las situaciones, prematura responsabilidad

Cromática Color marrón, según la psicología representa seriedad, persistencia, prudencia y también intolerancia.

Placa de color amarillo en forma de diamante con las letras "SD"

Simbología Es un perro doméstico, forma parte de una familia

Cromática Se usan colores cianes y amarillos, según la psicología: amarillo: positivismo, energía cian: calma y serenidad

Capacidad de caminar en dos patas

Simbología Presenta cierta caracterización humana, ya que es un animal cuadrúpedo y bípedo a la vez, además de tener la capacidad de hablar

Cola flexible

Simbología Le otorga flexibilidad a los movimientos y dinamismo al personaje

Color marrón de pies a cabeza

-línea de trazo color negro, no varía su espesor y su anchura se mantiene a lo largo de su cuerpo

Placa de color amarillo en forma de diamante con las letras "SD"

-forma de diamante

Capacidad de caminar en dos patas

Cola flexible

<p>FORMA</p> <p>Es un personaje animado, de estilo cartoon, corresponde a un perro inspirado en un Gran Danés</p>	<p>FUNCIÓN</p> <p>Forma parte de un grupo o familia, es el mejor amigo de Shaggy Rogers, ayuda al grupo a descubrir misterios y atrapar malechores</p>	<p>TECNOLOGÍA</p> <p>Animación 2D</p>	<p>¿Por qué un perro?</p> <p>Entre las características de los animales, mas específico, de los perros, se distinguen por ser animales fieles en todo momento, el grupo al investigar misterios participan en un sin número de aventuras que conllevan riesgos, y Scooby siempre esta presente para ayudarlos en cualquier momento</p>
<p>PERSONALIDAD</p> <p>Scooby Doo y Shaggy comparten varios rasgos en su personalidad, pero sobre todo su cobardía y peculiar apetito. Pese a su naturaleza cobarde y miedosa, Scooby es inherentemente a sus amigos, adquiriendo el valor y motivación necesaria para enfrentarse a los criminales y en algunas ocasiones a auténticos monstruos y peligros.</p>	<p>CONCLUSIÓN</p> <p>A manera de conclusión, el uso de un perro resalta la fidelidad que estos poseen, resulta un animal que presta una ayuda valiosa ante cualquier situación, indistintamente si entre su personalidad consta la cobardía, porque a pesar de ello siempre muestra su lado valeroso. Son características que hacen de Scooby uno de los personajes principales de la serie.</p>		

Figura 18.
Análisis preliminar, homólogo Scooby Doo.
Fuente propia

UCUENCA

Personaje de la serie que lleva su mismo nombre, producida en el año de 1969 por Joseph Barbera y William Hanna, es un personaje inspirado en un Gran Danés, pero realizado en estilo cartoon, Scooby forma parte de una familia, como lo demuestra y simboliza su collar casero, es amigo inseparable de Shaggy Rogers, la lealtad y apego hacia este último es evidente en cada episodio de la serie a pesar de los riesgos que corren en un sin número de aventuras, Scooby siempre está presente para ayudar en cualquier momento.

En cuanto su personalidad, se puede decir pese a su naturaleza cobarde y miedosa, Scooby es inherentemente a sus amigos, adquiriendo el valor y motivación necesaria para enfrentarse a los criminales y en algunas ocasiones a auténticos monstruos y peligros.

Posee ciertas características humanas, como es el caso cuando logra caminar en dos patas y la habilidad de hablar.

Conclusión

A manera de conclusión, el uso de un perro resalta la fidelidad que estos poseen, resulta un animal que presta una ayuda valiosa ante cualquier situación, indistintamente si entre su personalidad consta la cobardía porque a pesar de ello siempre termina ganando su lado valeroso.

Son características que hacen de Scooby uno de los personajes principales de la serie.

UCUENCA

BRIAN GRIFFIN

Brian Griffin

Sombrero de cocinero

Simbología Simboliza el esfuerzo para convertirse y ser un chef de reconocimiento, además de liderazgo.

Cromática Color blanco, típico de sombreros o gorros de chef, según la psicología del color, en los niños evoca: pureza, calma y orden visual.

Cuchara de madera

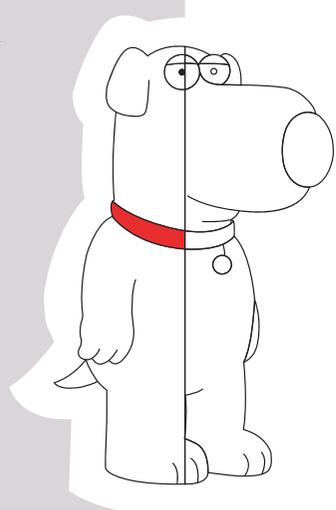
Simbología Utensilio que representa a la cocina, es la que más relación guarda con esta a la par con el sombrero.

Expresión de felicidad

Simbología Resultado del esfuerzo por sobresalir en su especie, aporta un carácter optimista y de progreso al personaje.

Mano con 4 dedos

Simbología Le otorgan una caracterización humana, con el hecho de que camine en dos patas, muestra un cambio total de pensamiento en relación a los de su especie.



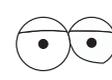
Color blanco de pies a cabeza

- Colores contrastantes
- Línea continua de trazo



Collar doméstico rojo

- Colores contrastantes
- Línea continua de trazo



Collar doméstico rojo

- Colores contrastantes
- Línea continua de trazo



<p>FORMA</p> <p>Es un personaje animado, de estilo cartoon, diseñado en base al personaje canino de la serie Larry and Steve.</p>	<p>FUNCIÓN</p> <p>Es la mascota de la familia Griffin, en la serie animada Padre de Familia, creada por el guionista, cantante y director Seth MacFarlane en 1999, misma que se mantiene hasta la época.</p>	<p>TECNOLOGÍA</p> <p>Animación 2D</p>	<p>¿Por qué un perro?</p> <p>Entre las características de los animales, más específico, de los perros, se distinguen por ser animales fieles en todo momento, el grupo al investigar misterios participan en un sin número de aventuras que conllevan riesgos, y Scooby siempre está presente para ayudarlos en cualquier momento.</p>
<p>PERSONALIDAD</p> <p>En cuanto a su personalidad, a pesar de ser un perro, refleja cualidades y vicios humanos, también posee interés por la cultura, siendo de su agrado la música, en especial el Jazz y la ópera además de poseer habilidades para el canto.</p>	<p>CONCLUSIÓN</p> <p>A pesar de ser un personaje antropomorfo con grandes demostraciones de inteligencia, y cualidades humanas no deja de lado su parte canina, y características propias de esta raza, una vez más se resalta el apego físico y emocional a una familia que lo adoptó, demuestra cualidades de lealtad, protección y el impulso a salir adelante por el bien de los suyos.</p>		

Figura 19.
Análisis preliminar, homólogo *Brian Griffin*.
Fuente propia

UCUENCA

Es la mascota de la familia Griffin, en la serie animada Padre de Familia, creada por el guionista, cantante y director *Seth MacFarlane* en 1999, misma que se mantiene hasta la época. Dicha figura fue creada y diseñada en base al personaje canino de la serie *Larry and Steve*.

En la serie se ve a Brian como un personaje que denota una singular inteligencia, debido a su desarrollo en campos como escritor, ya sea de libros, novelas y artículos para periódicos, con lo mencionado anteriormente se le puede atribuir a Brian como un personaje antropomorfo, esto es reforzado por las cualidades que presenta, así como de ciertos comportamientos que denota, tales como la capacidad de caminar con sus patas traseras, su singular razonamiento superior a la de los demás, el poder hablar y comunicarse perfectamente, cualidades humanas representadas, entre otras.

En cuanto a su personalidad, a pesar de ser un perro, refleja cualidades y vicios humanos, también posee interés por la cultura, siendo de su agrado la música, en especial el Jazz y la ópera.

La relación que sostiene con los *Griffin* es buena, a pesar de poseer las cualidades humanas mencionadas anteriormente, *Brian* continúa presentando comportamientos caninos como el no resistirse al arrojamiento o amague del lanzamiento de una pelota, atacar su reflejo, regalar animales muertos, entre otros. No deja de lado su lealtad hacia quienes le dieron cobijo cuando se hallaba en la calle, su collar simboliza que es parte de la familia y en lo posible los ayuda ante las dificultades.

Conclusión

Como un personaje antropomorfo con grandes demostraciones de inteligencia, y cualidades humanas no deja de lado su parte canina, y características propias de esta raza, una vez más se resalta el apego físico y emocional a una familia que lo adopto, demuestra cualidades de lealtad, protección y el impulso a salir adelante por el bien de los suyos.

Moodboard, definiciones y aplicación.

También llamado panel de tendencias, es una herramienta ya sea física o digital que consiste en un collage de imágenes realizado con la intención de sintetizar ideas, estilos, entre otros... debe ser claro y conciso (Simonet, 2021).

Como etapa fundamental para el proceso de conceptualización del proyecto, se analiza la creación de un moodboard que comprenda una recopilación de los homólogos que se han tomado como base para el diseño de la revista y de esta manera obtener una suerte de información destinada para su realización, tal como los aspectos cromáticos, tipográficos, de jerarquización entre otros, **figura 20.**

UCUENCA



Figura 20.
Moodboard, proceso previo.
Fuente propia

2.3.4 Proyecto (la solución preliminar)

2.3.4.1 Concept Art

Como proceso inicial para la elaboración del personaje y de las distintas ilustraciones de la revista se elaboró una serie de bocetos dispuestos a una selección final para ser trabajadas en varias etapas previas a su fin, en primera instancia se explicará acerca del personaje.

Antes de la elección del personaje se realizaron bocetos, mismos que han sido probados y ajustados a los requerimientos del tema, pasando por distintos estilos gráficos y posturas para su posterior vectorización.

La elección de su raza es indistinta, sin embargo, se ha pensado en un perro común como aquellos más vulnerados y que están al alcance de todos.

En cuanto a su nombre, "Amauta", es una palabra y expresión que proviene del idioma de nuestra región, el Kichwa, misma que traducida al español tiene el significado de "sabio o lleno de sabiduría" pensado para un personaje que debe tener el conocimiento abundante del tema a impartir, **figura 21**.

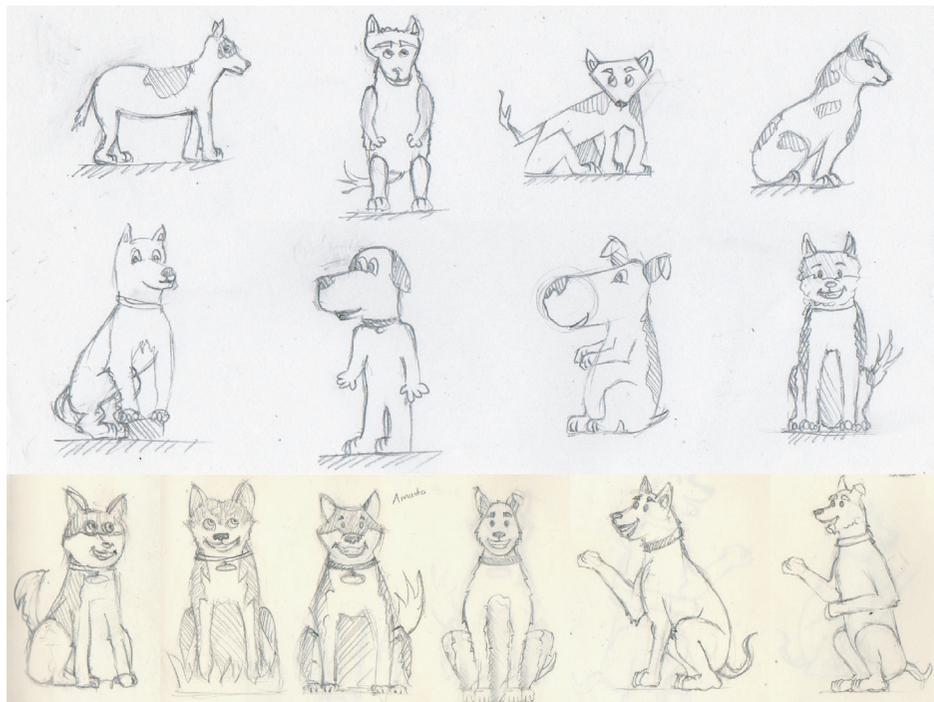


Figura 21.
Bocetos del personaje y su posterior elección.
Fuente propia

2.3.4.2 Ilustración Final

Tras el proceso de bocetado y de selección de los mejores ejemplares, se procedió a realizar los primeros dibujos para el caso de las ilustraciones destinadas a la revista, así como la vectorización del personaje escogido, **figura 23**.

Una de las principales características que se quiso expresar en el diseño del personaje es que refleje la confianza y la amistad que usualmente nos suelen dar estos animales, mismas que incentiven a los niños a tener una mejor interacción con los temas que se abordan de la mano de Amauta, sus posturas, rasgos y diálogos, haciendo más dinámico y entretenido el aprender sobre la vida del niño héroe.

El software que se ha empleado para este caso es Adobe Illustrator, para su proceso de vectorización se ha ido trabajando por capas dependiendo cada parte de su cuerpo con el fin de hacer un trabajo mucho más limpio y ordenado, en cuanto a su cromática se lo ha realizado en base a colores cálidos, y planos, así como línea de contorno que permite diferenciar cada elemento de mejor manera.

UCUENCA

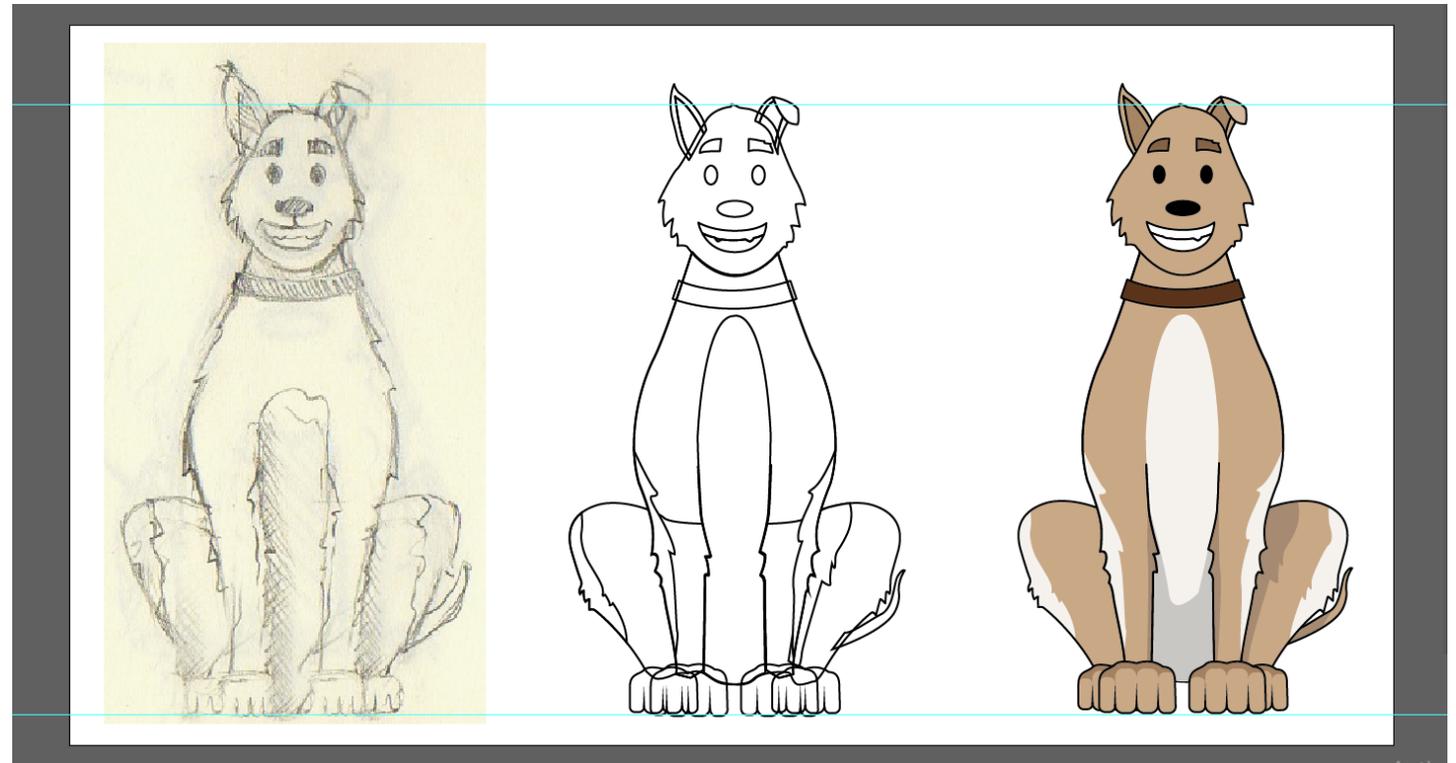


Figura 23.
Diseño y vectorización de personaje en
Adobe Illustrator.
Fuente propia

UCUENCA

En el caso de las ilustraciones, previo al proceso de la ilustración digital, se comenzó por la parte análoga, es decir dibujo a mano de los elementos, personajes y contextos que se planearon para narrar la vida del niño héroe, **figura 24**.

Se lo realizó en cartulina Bristol con carboncillo sobre esta superficie, de tal modo que al final puedan resaltar estos personajes y elementos dentro de la ya posterior ilustración digital final, los dibujos que se han realizado se los ha hecho de manera que se puedan reciclar ciertos elementos de la composición, con el fin de ahorrar tiempo y recursos.

Tras esta etapa de dibujo, se procede a escanear cada gráfico con el fin de ser tratado, retocado y completado en el caso de aquellos que los necesiten en *Photoshop*, entrando de esta manera la siguiente fase del proceso, la de retoque e ilustración digital haciendo uso de las técnicas del *concept art*, como la del *photobashing*.

UCUENCA

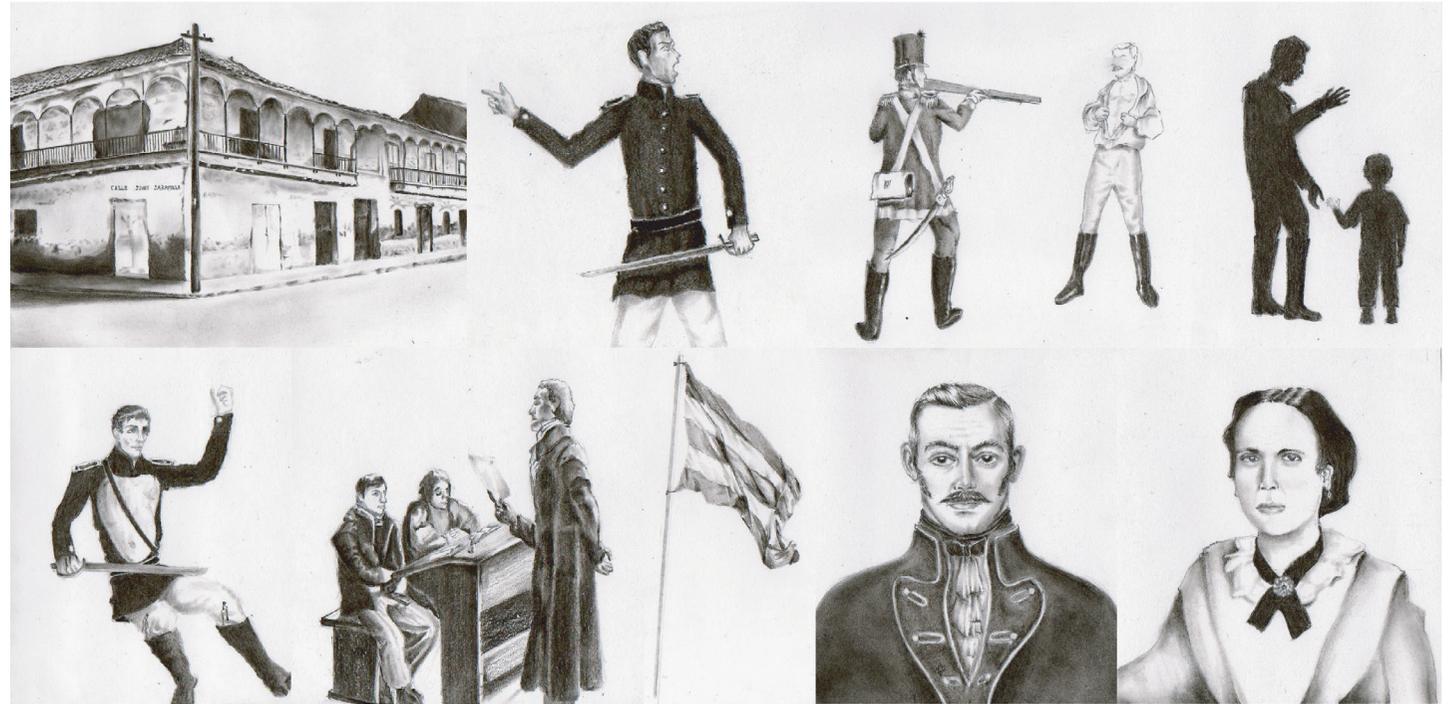


Figura 24.
Ilustración análoga de personajes y
elementos.
Fuente propia

2.3.4.3 Retoque Digital

Como se mencionó anteriormente el programa usado para la edición e ilustración digital de los gráficos es *Photoshop*, uno de los primeros pasos tras el escaneado de los dibujos es el de eliminar cualquier tipo de imperfección en los mismos, tales como zonas con manchas, restos de carboncillo, entre otras y en otra capa se crea un relleno en blanco en el caso de aquellos gráficos que no necesiten algún tipo de ilustración adicional, **figura 25**.

El empleo de distintos tipos de herramientas y ajustes tales como brillo y saturación, niveles, tampón de clonar son cruciales para una mejor calidad de visualización de las ilustraciones, rescatando zonas y detalles que pudieran haberse perdido en el proceso.



Figura 25.
Edición de ilustraciones en Photoshop.
Fuente propia

UCUENCA

En el caso de ilustraciones más complejas, sobre todo aquellas que necesiten de un escenario como contexto para la gráfica final, se procedió a completar dicho espacio a través de la ilustración digital mediante el uso de distintos tipos de pinceles que cuentan con una variedad de formas y texturas, lo que permite crear elementos más apegados a la realidad.

Para ello, también se ha hecho uso de diversos conceptos, tanto de luces como de sombras otorgándole un mayor grado de realismo a la gráfica, se ha optado la ilustración de este estilo para representar los hechos de una manera más acercada a los relatos recopilados, cumpliendo el papel de retomar la historia tal y como fue, en lo posible de cada escenario y caracterización de los personajes, **figura 26**.

El empleo de la técnica del photobashing ha permitido la creación de ilustraciones mucho más complejas a través del uso de imágenes reales que han sido adaptadas a la atmosfera de la gráfica y del estilo, aminorando los tiempos de producción de la ilustración, pero a su vez guardando el concepto planteado de rescatar las características históricas de lo investigado, **figura 27**.

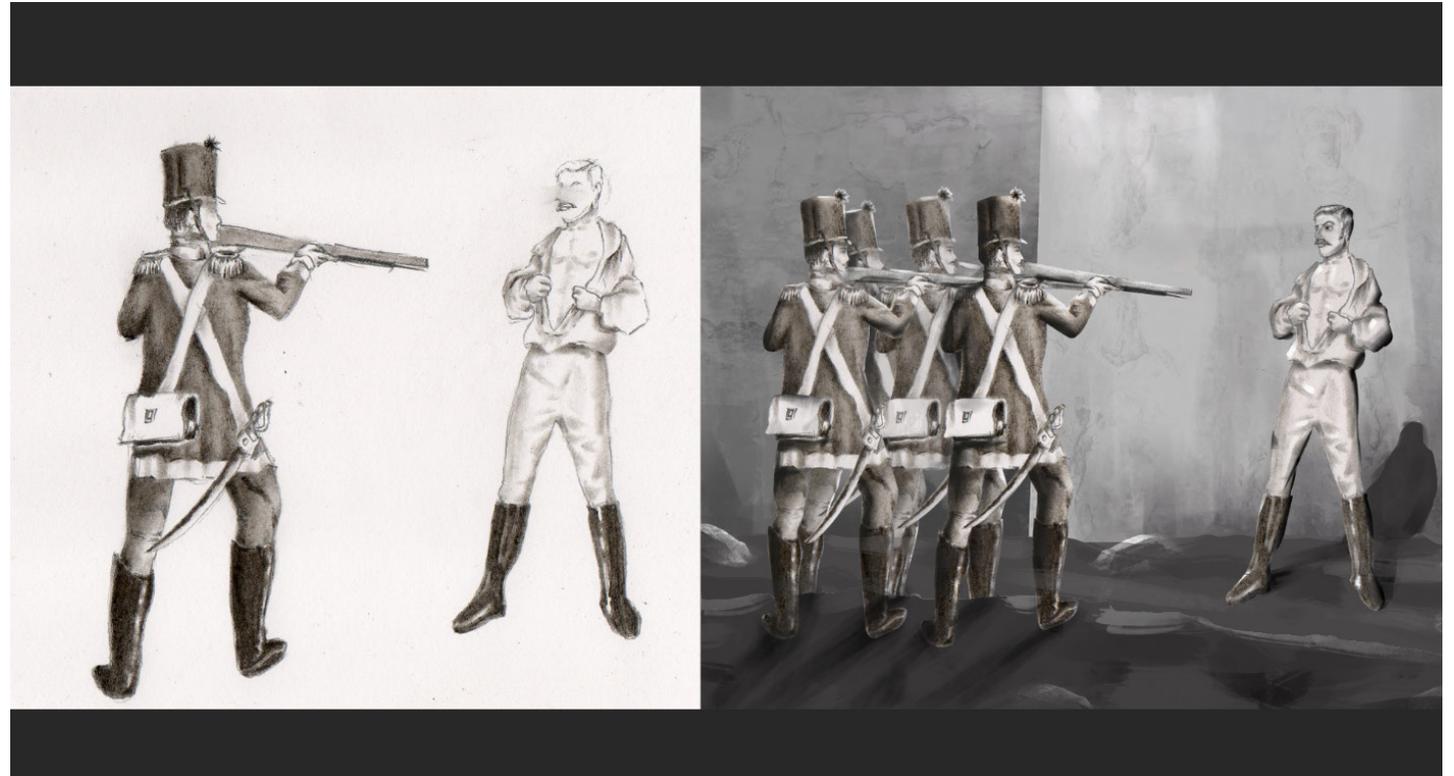


Figura 26.
Ambientación de la gráfica a través de
la ilustración digital.
Fuente propia

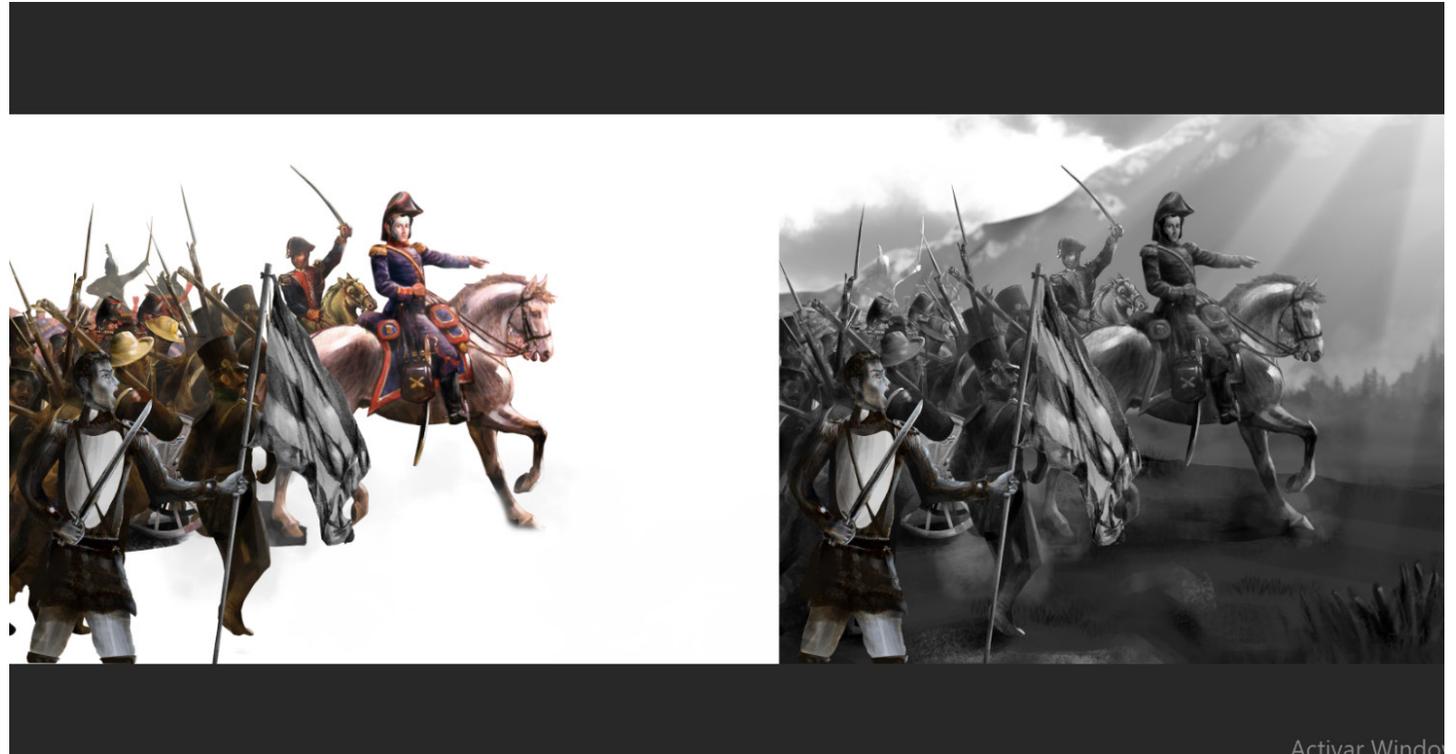


Figura 27.
Técnica de photobashing como recurso
ilustrativo digital.
Fuente propia

UCUENCA

Dicho proceso comienza con una selección minuciosa de elementos de la fotografía que puedan aportar al desarrollo de las escenas a través de la ilustración, estos deben concordar con los años en los que se desarrolla el enfrentamiento bélico analizado con el fin de que la ilustración siga un contexto y línea histórica en relación a elementos u objetos que marcaron esta época, tales como: armas, uniformes, escenarios, entre otros.

Para la construcción de estas ilustraciones se emplearon recursos principalmente de cuadros y pinturas de batallas de la época, tales como, la Batalla de Boyacá, retrato del mariscal Sucre, ambas autorías de Martín Tovar, artilleros de Maipú de José Manuel Borgoño, entre otros ejemplares, debido a la cercanía de estas batallas libertadoras de América.

Los procesos que se han empleado para la construcción de estos gráficos una vez llevado a cabo la selección de los elementos mencionados anteriormente es armarlos en base a los bosquejos de las primeras etapas, de modo que se los pueda modificar con anterioridad, tras ello se procede a igualar los colores con ayuda de ilustraciones ya creadas de modo que se tenga la misma atmósfera cromática, se crea un punto de luz para referencia de luces y sombras y se procede a ilustrar los escenarios correspondientes a los momentos según correspondan.

2.3.4 Diseño Editorial

En cuanto a la diagramación de la revista y teniendo como base el moodboard, se procedió a crear lo que sería un machote de la misma, representado en la **figura 28**, permitiendo corregir los errores de distribución y adecuando de mejor manera el uso de los elementos a lo largo de sus páginas, tanto para textos, títulos, gráficos, etc.

El formato que se planteó para la revista corresponde a un tamaño medio o estándar de 17 x 24 cm, por la facilidad de manejo y traslado para los jóvenes lectores.

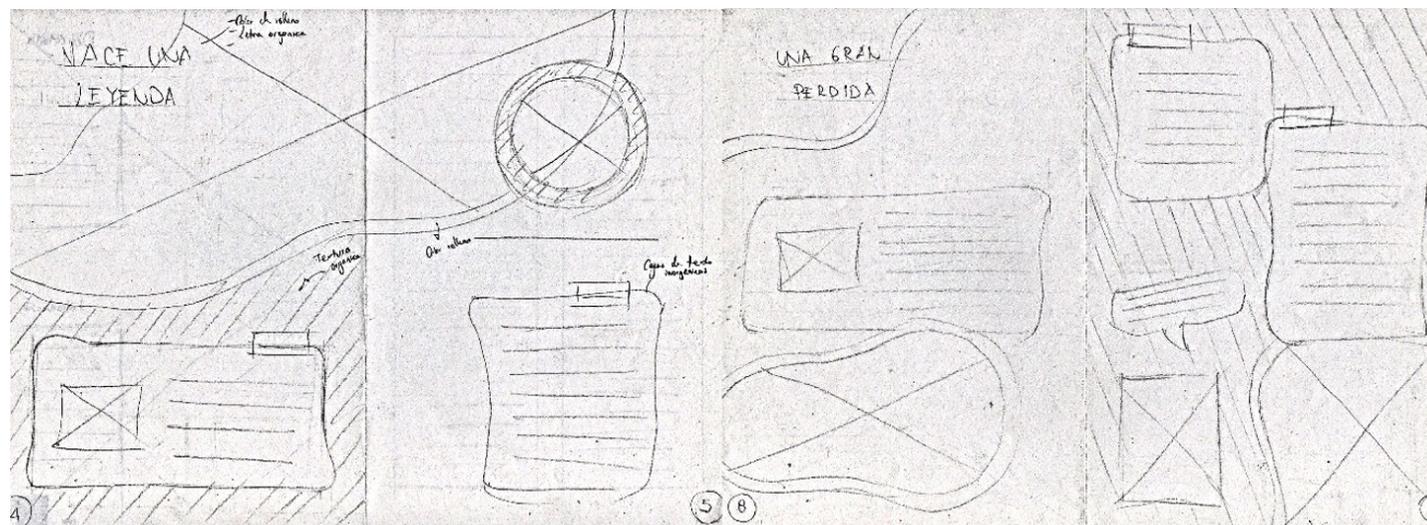


Figura 28.
Borrador del machote de la revista.
Fuente propia

UCUENCA

Entrando en datos técnicos de los elementos de la revista, el nombre “Mitos” hace hincapié en la línea y temática general del producto editorial, es una revista que plantea el análisis y estudio de personajes históricos de Cuenca. Para el diseño del título en cuestiones tipográficas se realizó una serie de bocetos con distintos tipos de letra en base a formas orgánicas en su mayoría, al ser una revista dirigida para un público joven como son los niños resulta ser la mejor opción, la naturaleza de estas formas añade dinamismo y movimiento tanto a la portada como a elementos de su interior.

También se procedió a la creación de bocetos para la estructura de la portada, donde pondera como elemento de jerarquía tras el título de la revista el retrato del personaje a analizar, Abdón Calderón, **figura 29**.

UCUENCA



Figura 29.
Bocetos de la portada y título general de la revista.
Fuente propia

UCUENCA

Tras la selección de los mejores ejemplares se procedió a vectorizar la portada en base al bosquejo, para ello se estableció un sistema jerárquico de la información gráfica y textual. El elemento de primer orden corresponde al nombre de la revista, se lo ha colocado en la parte superior en un fondo de colores contrastantes de tonos primarios.

El diseño del nombre podrá variar en las posteriores ediciones o ejemplares de la revista, al igual que su cromática en cuestiones de diseño según corresponda la ocasión, personaje o tema acerca del que se hablará, mas no de un cambio textual de este.

El elemento de segundo orden corresponde a la gráfica o ilustración del personaje principal, deberá estar ubicado en la parte inferior central bajo el nombre de la revista, de igual manera el tercer nivel de orden visual responde al tema sobre el que se abordará, contenido en una caja de texto a manera de relleno tomando como base la del nombre de la revista.

En los espacios laterales de la portada se presentará información adicional acerca de lo que se hablará en el interior de la revista, para ello se ha hecho uso de formas orgánicas que le otorgaran más movimiento a la composición, la información que se muestra en esta zona deberá ser breve y entendible, puede ir acompañada o no de fotos, también las ilustraciones en caso que lo requiera, la información se resume de manera gráfica en la **figura 30**.

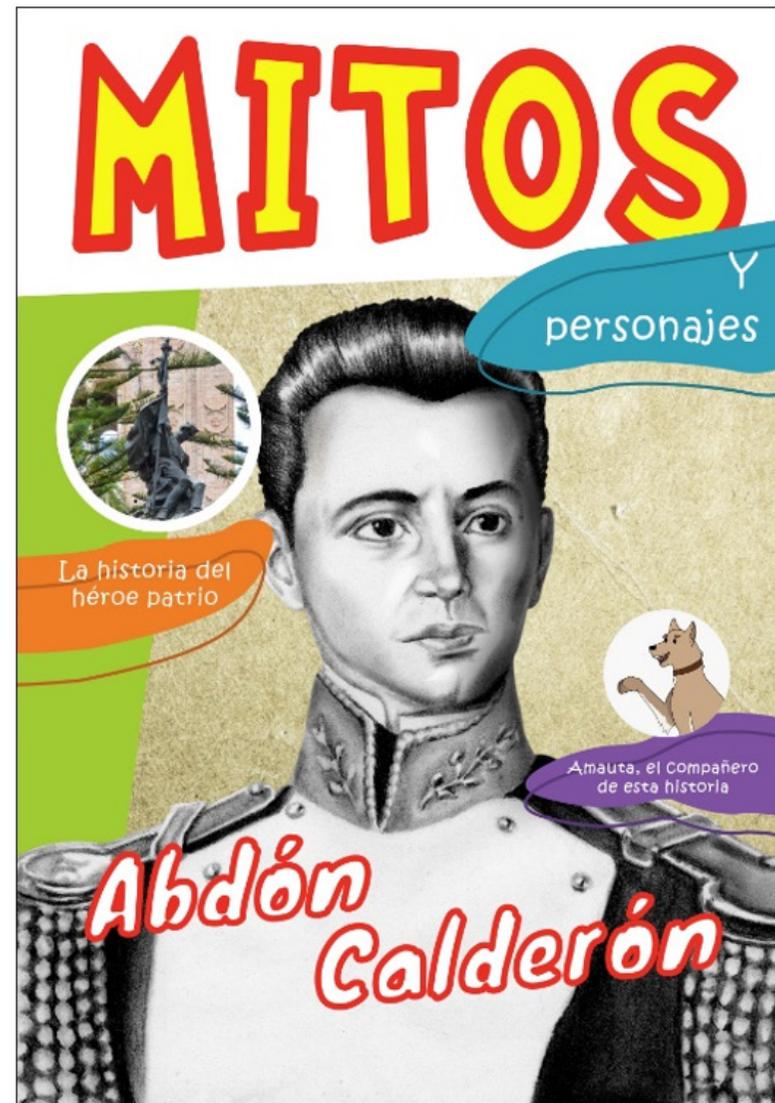


Figura 30.
Portada de la revista.
Fuente propia

UCUENCA

En cuanto a las páginas internas de la revista, específicamente para la distribución de los elementos se ha hecho uso de una retícula en varias columnas, siendo su máximo de 5 para mayor versatilidad en el manejo de la información gráfica y textual, haciendo empleo de estas a modo de guías y como referencia para los límites de los márgenes de cada página.

Para la diagramación de las distintas páginas de la revista se ha empleado un sistema jerárquico en donde el elemento de primer orden corresponde a las ilustraciones, protagonistas para el desarrollo del proyecto y producto final, para ellas se ha usado una máscara de recorte en base a figuras orgánicas contenidas en figuras orgánicas más grandes a manera de relleno, las ilustraciones pueden usar una o dos páginas de la sección, dependerá del tipo de gráfico e información que este aporte para un mejor entendimiento de lo redactado.

El elemento de segundo orden pertenece al tema o titular de la sección, dicho título se encontrará en un color de relleno que siga su silueta y esta última por encima de una figura orgánica, su ubicación se halla en la parte superior izquierda de las páginas, el tipo de letra que se ha empleado para estos títulos es *GrahamCrackerJF* con un tamaño de 56 puntos.

La narración textual de cada tema, corresponde al tercer nivel de jerarquía al igual que sus subtítulos, se encontrarán siempre en figuras orgánicas como relleno, los textos pueden ocupar entre 3 a 5 columnas con sus respectivas cajas delimitadoras, la cromática de los textos será de color blanco o negro según el contraste.

En cuanto a los subtítulos se opta por un color de relleno negro para sus cajas de relleno y un color blanco para el texto contenido en ellas, todo esto con el fin de crear una relación con cada una de

UCUENCA

las ilustraciones, de modo que en la propuesta no exista una disparidad marcada de elementos, sino que guarden aspectos continuos a la propuesta ilustrada en lo que a tipología refiere. El tipo de letra que se ha empleado es *Myriad Pro Regular* con un tamaño de carácter de 13 puntos. La narración puede ir acompañada de íconos sencillos que ayuden a completar su información de una manera más gráfica de ser necesario, siendo de un solo color plano con tonalidades claras a su color de relleno, este elemento ocupará un espacio en una retícula de 3 columnas.

Abordando más en los aspectos cromáticos de la revista, se usarán un máximo de 4 colores por sección, en donde la plana derecha estará rellena con un solo color con el fin de no distar mucho en la tipología general en referencia a las ilustraciones, de esta forma permitiendo que exista una armonía entre todos los elementos que conforman la revista.

Como un medio adicional de presentar la información del tema central de la revista, se puede presentar imágenes o fotografías reales de lugares o cualquier tipo de elemento que permita generar una mejor explicación de los hechos, estas fotografías estarán contenidas por una máscara de recorte de forma circular con un borde de relleno blanco, de modo que pueda resaltar entre la información.

El recurso del personaje puede ser utilizado en los casos donde se requiera enfatizar cierta información a manera de datos adicionales, al personaje lo acompañara siempre una burbuja de dialogo que le permita expresarse, para los escritos que están contenidos en las mencionadas burbujas de dialogo se ha utilizado la tipografía llamada Lato Italic con un tamaño de letra de 13 puntos, **figura 31.**

UCUENCA

PASO A LA HISTORIA

PICHINCHA

La batalla del Fichincha fue un conflicto pélico que se dió en las faldas del volcán Pichincha en la capital Quito. Como consecuencia del enfrentamiento, Sucre entró con su ejército y los soldados españoles aceptaron su derrota, logrando la liberación de Quito y su incorporación a la Gran Colombia.

CONFLICTO

Sucre había llevado sus tropas hasta las alturas del volcán Pichincha.

El 24 de mayo los españoles los divisaron y escalaron el volcán para enfrentarlos. Los batallones patriotas combatieron con bravura, pero sufrieron muchas bajas.

Cuando parecía que iban a ser derrotados, llegaron los hombres del batallón Albión, con municiones y refuerzos. Los patriotas volvieron a la carga y lograron vencer a los enemigos.

En este conflicto actuaron alrededor de 6.000 soldados, 3.000 del lado realista comandadas por Aymerich y 2.971 soldados patriotas a ordenes del mariscal Sucre.

¿SABÍAS QUÉ?

En el escenario donde aconteció la batalla del Pichincha se levanta en 1975 el museo "Templo de la Patria", mismo que alberga la historia de la hazaña patriota y de nuestro país

14

15

Figura 31.
Páginas y composición interna de la revista.
Fuente propia

UCUENCA

La contraportada contiene datos técnicos acerca de la creación de la revista, el trabajo de por medio que se ha efectuado para su realización, como se aprecia en la **figura 32**, dicha información será presentada a manera de créditos, al igual que la editorial en caso de ser impresa, las redes sociales a través de íconos, todo esto en colores contrastantes con el fondo para mejor legibilidad, también se puede hacer uso de una imagen en su parte inferior izquierda como un resumen gráfico de la temática de la revista.



Figura 32.
Páginas y composición interna de la revista.
Fuente propia

03

CAPÍTULO

Propuesta



3.1 REALIZACIÓN (LA SOLUCIÓN FINAL)

3.1.1 Prototipo

3.1.1.1 Pruebas de usabilidad y correcciones

Para esta última fase del proyecto se procedió a realizar pruebas de verificación en base a encuestas de carácter tanto cualitativo como cuantitativo acerca de la forma y estructuración de la revista, misma que ha sido dirigida para niños de educación general básica de la escuela "Federico Proaño" correspondiente a 6to y 7mo grado.

Dicha encuesta consta de 7 preguntas, 4 de carácter cerrado y las preguntas restantes abiertas de opinión personal, con el objetivo de que no sean muy rebuscadas han sido adaptadas a un lenguaje comprensivo para los niños lectores de modo que se pueda obtener resultados acercados a sus opiniones y preferencias.

Los resultados de estas pruebas servirán para medir y determinar el grado de aceptación de la revista como un medio didáctico y de aprendizaje para ellos, así mismo para las posteriores correcciones de la revista en caso de ser necesario, según las respuestas y opiniones vertidas en las encuestas realizadas.

A continuación, se presentan los resultados de los sondeos a través de las siguientes gráficas estadísticas.

UCUENCA



Gráfico 01.
Resultados de la pregunta 1

● Si
● No

Pregunta 1. ¿Te sirvieron los dibujos y las ilustraciones para entender mejor los contenidos de la revista?, **gráfico 1**

Como se aprecia en la gráfica 1, de un total de 54 encuestados, la pregunta obtuvo como respuesta absoluta un resultado favorable al planteamiento del uso y función de cada imagen e ilustración como complemento de los textos presentados en la revista, demostrando la importancia de los recursos gráficos como medio didáctico y de aprendizaje para los niños.



Gráfico 02.
Resultados de la pregunta 2

● Si
● No

Pregunta 2. ¿Te gustaron los colores que se presentaron en la revista?, **grafico 2**

Para los resultados de la pregunta 2, correspondiente al gráfico 2, se evaluó a través de la misma el uso de los recursos cromáticos en cuanto a gustos y preferencias de los niños en busca de errores, sin embargo, se aprecia la aprobación por parte de estos hacia las aplicaciones de los colores en la revista.

Tras ello se concluye que los colores variados, tanto primarios como secundarios juegan un papel importante en las distintas captaciones de los niños, transmiten una serie de factores de beneficio en ellos, siendo algunos de estos la de comunicar sensaciones y emociones, así también con el fin de despertar la imaginación, creatividad, entre otras.

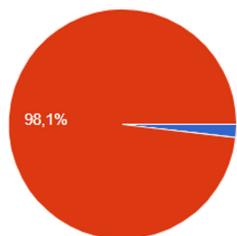


Gráfico 03.
Resultados de la pregunta 3

● Sí
● No

Pregunta 3. ¿Existió algún tipo de problema al leer los textos de la revista?, gráfico 3

La tercera pregunta plantea observar si existieron errores y problemas de cualquier índole en el momento de la lectura y características de los textos, las preguntas han sido diseñadas de modo que, en el caso de suscitarse un problema, el encuestado tenga la posibilidad de argumentar su respuesta en una caja de texto alterna, para esta interrogante si existieron excepciones.

Los cuestionamientos que se dieron para esta sección estuvieron relacionadas al apego de ciertas imágenes contra los textos, de modo que se obstaculizaba la fluidez de la lectura, gracias a esta observación se pudo corregir este problema de visualización y armonía entre las ilustraciones y los textos.

Pregunta 4. ¿Tienes alguna idea o sugerencia para complementar la revista?

Para esta interrogante se optó por plantearla en modo abierto, es decir, a través de comentarios y opinión personal, algunas de las respuestas que se obtuvieron de la misma, fueron en relación a las actividades lúdicas, mostrando su agrado por estas y pidiendo que en las posteriores ediciones de la revista sean más variadas.

Pregunta 5. Si pudieras contribuir con la revista, ¿Que elemento, objeto o parte le añadirías?

Al igual que la pregunta anterior, esta interrogante también se la planteo como una de carácter abierto y de opinión, los comentarios vertidos en la pregunta respondían a un mayor uso de fotos

de carácter histórico, tales como museos, escenarios, entre otros. Además, solicitaban actividades lúdicas específicas como sopa de letras y diferenciación de objetos, lo que permitió realizar y añadir los elementos solicitados como parte de las correcciones.

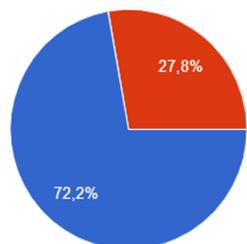


Gráfico 04.
Resultados de la pregunta 6

● Sí ● No **Pregunta 6. ¿Quisieras una versión impresa de la revista?, gráfico 4**

En cuanto a la pregunta 6, correspondiente al gráfico 4, su objetivo es el de determinar la factibilidad y aceptación de una versión impresa de la revista, se aprecia una opinión dividida, sin embargo, la mayoría de los encuestados encuentra atractiva la opción de una versión impresa.

En contraste y según los comentarios ante la negativa, van por la opción de una revista digital, para ello, en la siguiente sección del capítulo se presenta una previzualización de la revista a través de mockups permitiéndonos hacer una idea de la revista en una forma física e impresa.

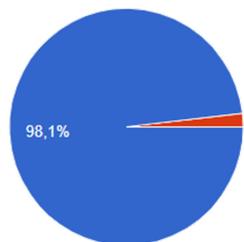


Gráfico 05.
Resultados de la pregunta 7

● Sí ● No **Pregunta 7. ¿Te gustaría conocer más sobre historia, personajes y mitos de Cuenca en otro ejemplar de la revista?, gráfico 5**

En esta última pregunta, se analiza el grado de aceptación de la revista en el caso de futuras ediciones con otras temáticas y personajes, apreciándose un alto grado de aprobación por parte de los encuestados para posteriores números.

Conclusión de pruebas y resultados

En base a los resultados de las gráficas estadísticas se evidencia una aceptación por parte del público meta (niños en rango 9-11 años de edad), los cuales mencionaron a través de la respectiva encuesta su interés por el contenido de la revista en relación a la cromática, gráficos e información presentada en el interior de sus páginas, como un medio de apoyo para entender la historia de una manera dinámica y entretenida.

En términos generales se afirma que el producto final es funcional y de interés para los niños lectores, fortaleciendo su proceso de enseñanza aprendizaje dentro de su formación académica en lo que concierne al ámbito histórico local.

Cabe destacar que previo y después al proceso de testeo se realizaron correcciones con el fin de adaptar diferentes ajustes al interés de los lectores que se han tomado en cuenta, como el uso correcto de la tipografía, extensiones de los textos y cromáticos en primera instancia, debido a que resultan ser aspectos indispensables para la construcción de la propuesta hacia un público infantil como es el caso.

UCUENCA

3.1.1 Prototipo

Como producto final, se presenta una revista en formato físico y de tamaño mediano de 24 x 17, mismo que, para su impresión se usara papel *coushe* de bajo gramaje, impreso a laser y grapado al medio, para sus páginas internas en lo que concierne a gráficos e ilustraciones se trabajó en altas resoluciones para evitar posibles pérdidas de calidad, dicha revista abarca la vida e historia del héroe cuencano Abdón Calderón.

UCUENCA

3.1.3 Mockups

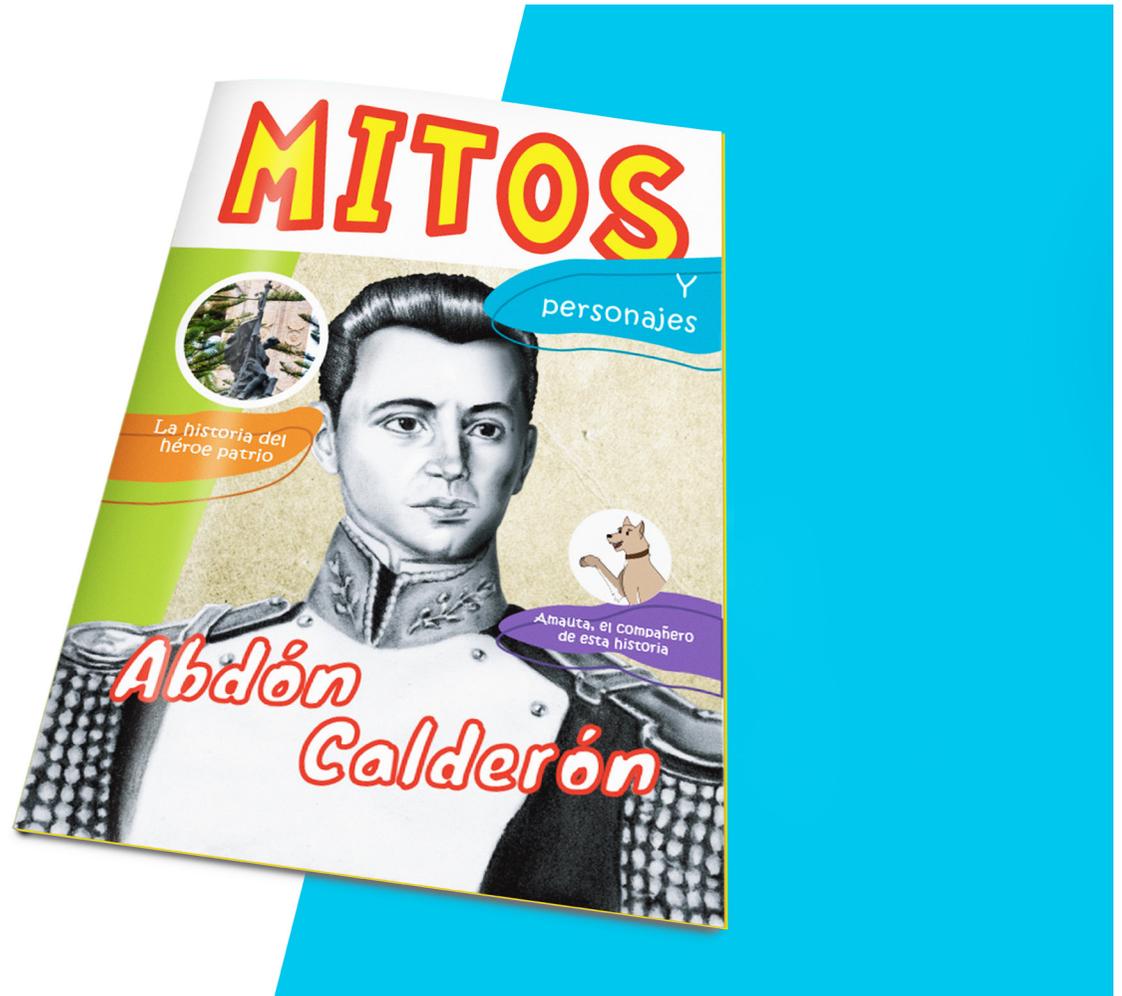


Figura 33.
Mockup 1

UCUENCA



Figura 34.
Mockup 2

UCUENCA

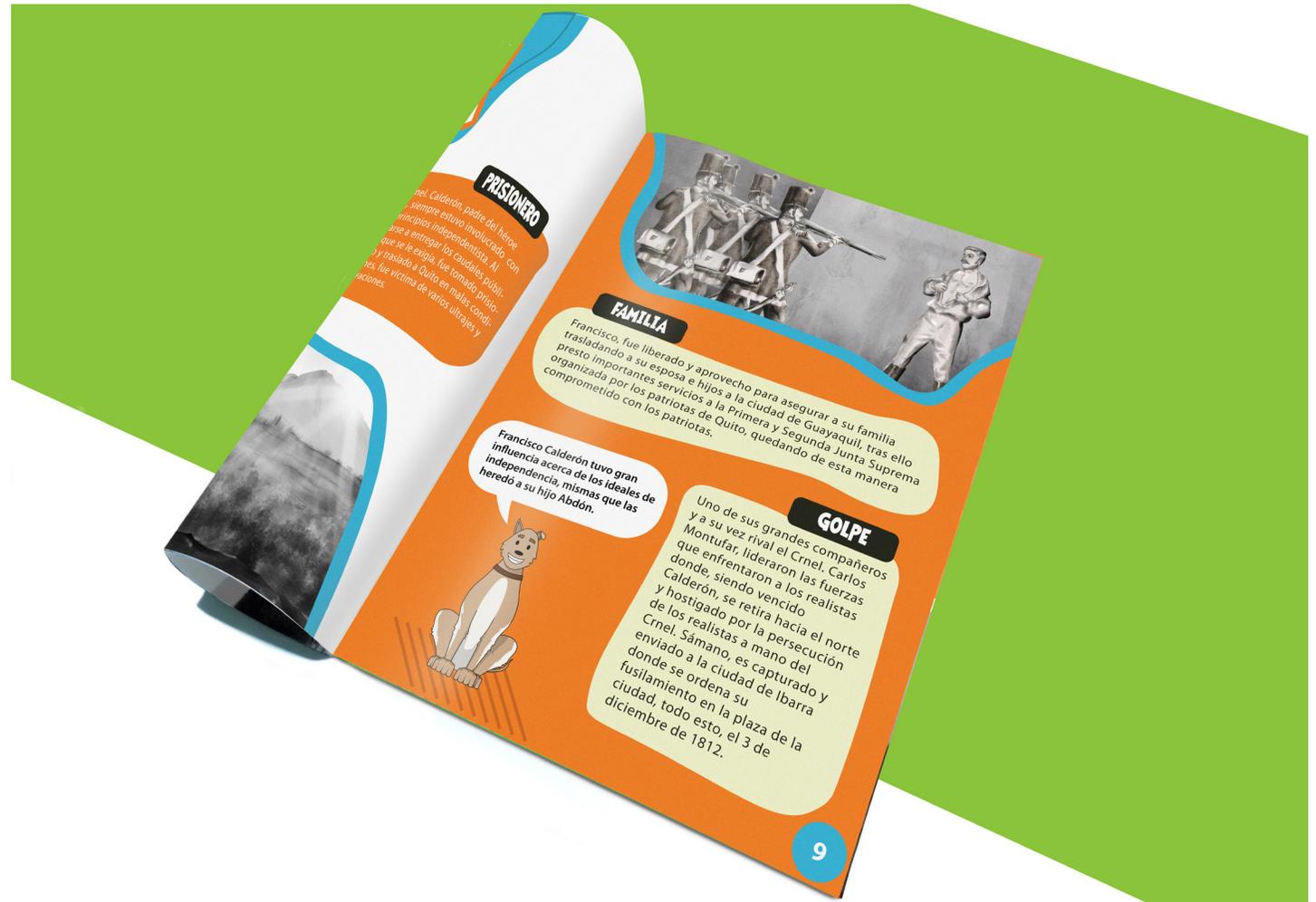


Figura 35.
Mockup 3

UCUENCA



Figura 36.
Mockup 4

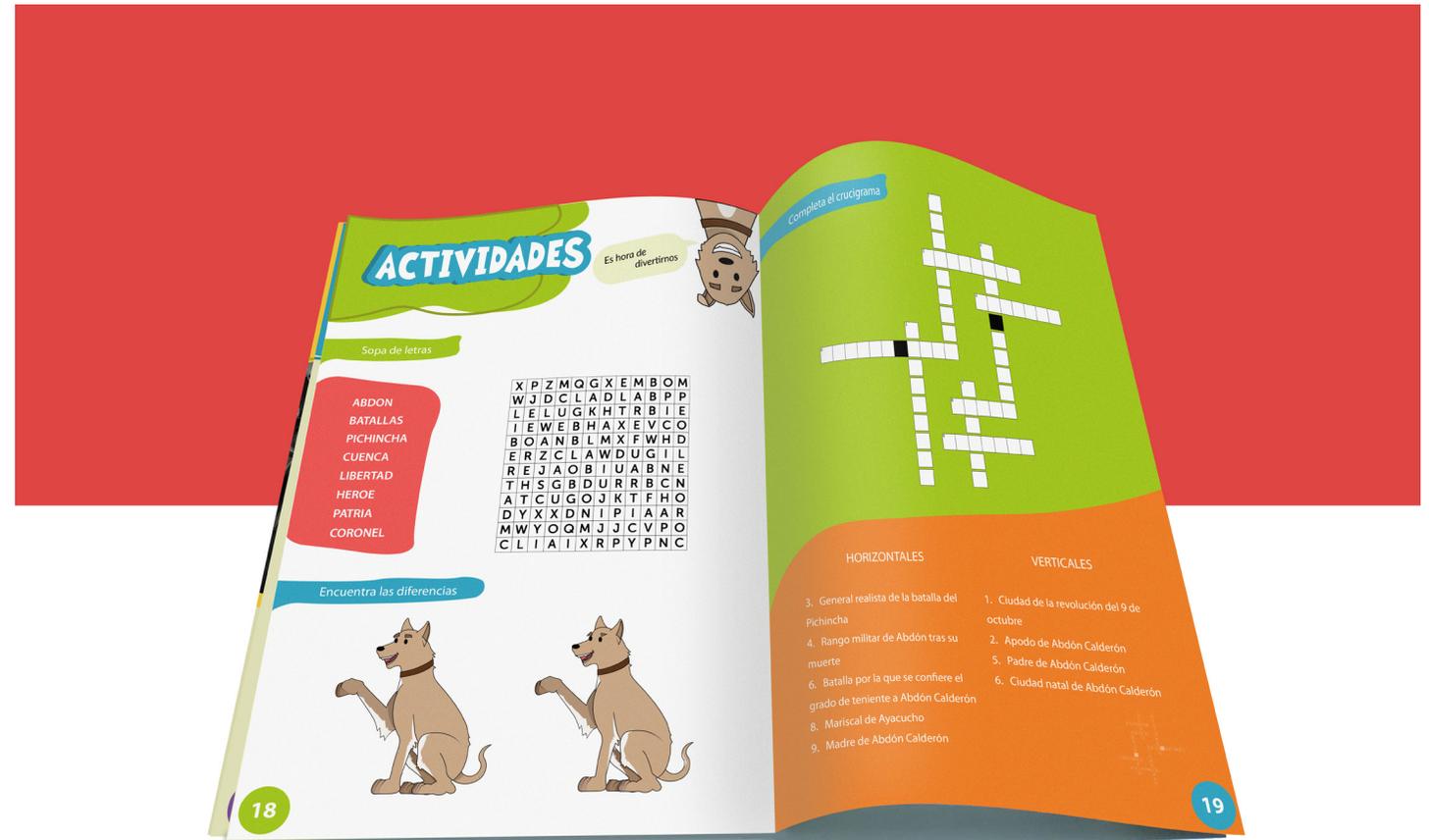


Figura 37.
Mockup 5

Conclusiones

En conclusión, este proyecto pretende aportar a la enseñanza y aprendizaje de la historia cuencana, a través de un medio narrativo-ilustrativo reflejado en una revista infantil, misma que está dirigida para niños y niñas de 9 a 11 años de edad, correspondientes a la etapa de preadolescentes, haciendo uso del diseño gráfico para la creación de este material didáctico.

Se realizó una investigación historiográfica determinando elementos relevantes centrados en cada etapa de la vida de Abdón Calderón, el contexto de la época en la que vivió, en lo que respecta a los elementos que marcaron este periodo de la historia, armas, vestimenta, escenarios, personajes, entre otros.

A partir de la investigación realizada y sumada a un análisis de los usuarios basados en el método textual contextual de Jordi Llovet donde el objeto es analizado por su contexto, se procedió a determinar un tipo de ilustración basado tanto en técnicas analógicas como digitales recreando escenarios y momentos de la vida del "Héroe Niño".

Simultáneamente determinando elementos y principios importantes para el desarrollo del diseño editorial tales como el formato, uso de retículas, tipografía, cromática, elementos gráficos, legibilidad. Lo que permitió contar con un sistema que se adapta a las necesidades y características de un proceso de aprendizaje para la pre adolescencia actual.

A manera de cierre y como último objetivo realizado se generó el prototipo de la revista, la cual fue sometida a evaluación por medios digitales, se obtuvieron resultados satisfactorios y reflexiones

UCUENCA

por parte de los lectores que han sido tomados en cuenta para las posteriores correcciones previo a la creación del producto final.

Recomendaciones

La actual situación por la que atravesamos ha supuesto un verdadero reto y conflicto en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la educación primaria, para ello una de las recomendaciones en base a los resultados obtenidos es la búsqueda de nuevas tecnologías que promuevan y faciliten este proceso.

Se sugiere migrar a plataformas digitales tales como libros y revistas interactivas como una herramienta innovadora y atractiva para la instrucción académica, lo que permite en gran medida abarrotar costos de impresión.

Trabajos citados

- Andrade, A. (1984). Historia de los Uniformes Militares Ecuatorianos. Quito, Pichincha, Ecuador: Imprenta Naval. Recuperado el 06 de 01 de 2021, de <http://biblioteca.armada.mil.ec/omeka-2.4.1/files/original/6e947d58634b75be9dda0889ad70200f.PDF>
- Anónimo. (s.f.). Posible retrato de Abdón Calderón. Obtenido de [Pintura]: Recuperado de <https://www.quien.net/abdon-calderon.php>
- Anónimo. (s.f.). Uniforme de artillería, año 1822. Obtenido de [Ilustración]: Recuperado de <http://biblioteca.armada.mil.ec/omeka-2.4.1/files/original/6e947d58634b75be9dda0889ad70200f.PDF>
- Anónimo. (s.f.). Uniforme de infantería, año 1822. Obtenido de [Ilustración]: Recuperado de <http://biblioteca.armada.mil.ec/omeka-2.4.1/files/original/6e947d58634b75be9dda0889ad70200f.PDF>
- Anónimo. (s.f.). Uniforme de lancero, año 1822. Obtenido de [Ilustración]: Recuperado de <http://biblioteca.armada.mil.ec/omeka-2.4.1/files/original/6e947d58634b75be9dda0889ad70200f.PDF>
- Aranda, S. R. (2009). El boceto entre diseño y abstracción. Granada: Universidad de Granada.
- Bonilla, L. C. (05 de 05 de 2011). TALLER DE DIBUJO. Recuperado el 22 de 11 de 2020, de Digital o Análogo?: <https://tallerdedibujos.wordpress.com/2011/05/05/digital-o-analogo/>
- Bravo, C. d. (Primera edición 2001). Abdón Calderón su destino de gloria. En C. d. Bravo, Abdón Calderón su destino de gloria (pág. 143). Guayaquil: Divaprint.
- Buzan, T., & Buzan, B. (1996). El libro de los Mapas Mentales. Barcelona: Urano.
- Calle, M. J. (1905). Leyendas del tiempo heroico. Cuenca.
- Calle, M. J. (1905). Leyendas del tiempo heroico. En M. J. Calle, Episodios de la guerra de la independencia americana (pág. 188). Madrid: Editorial América.
- Cuenca, X. (17 de 07 de 2020). El concept Art. (J. Pesántez, Entrevistador) Cuenca, Azuay, Ecuador.
- Dumézil, G. (2016). Mito y Epopeya. Cegal.

- Edebé. (2011). La narrativa. En Edebé, *Lengua Castellana y Literatura*, 3 ESO (pág. 312). Barcelona, España: edebé. Recuperado el 12 de 11 de 2020, de <https://www.edebe.com/educacion/documentos/830026-0-529-830026%20Literatura%203ESO%20CCAT-2.pdf>
- El Comercio. (23 de 05 de 2014). La Batalla de Pichincha selló el proceso de Independencia. Recuperado el 2021 de 01 de 25, de El Comercio: <https://www.elcomercio.com/actualidad/batalla-pichincha-24-mayo-independencia.html>
- El Universo. (23 de 05 de 2018). Dagas, armas que complementan a las espadas. Obtenido de [Fotografía]: Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=8fDrTIMvd88>
- El Universo. (23 de 05 de 2018). Espadas y sables cortos usados por los patriotas para la defensa y desmalezar. Obtenido de [Fotografía]: Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=8fDrTIMvd88>
- El Universo. (23 de 05 de 2018). Los fusiles fueron el arma principal de la infantería. Obtenido de [Fotografía]: Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=8fDrTIMvd88>
- El Universo. (23 de 05 de 2018). proyectiles y balas de cañon usados en la guerra, eran de forma cilíndrica y fabricadas con plomo. Obtenido de [Fotografía]: Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=8fDrTIMvd88>
- Elías, S. R. (2016). Batalla del pichincha, memoria y significado., (pág. 13). Montecristi. Recuperado el 5 de 08 de 2020, de https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/46039719/Batalla_del_Pichincha__memoria_y_significado.pdf?1464522483=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DBATALLA_DEL_PICHINCHA_Memoria_y_signific.pdf&Expires=1606157009&Signature=CNHsGpK01LI5TFgh6RVrSZe
- Ministerio de Defensa Nacional. (s.f.). MUSEO TEMPLO DE LA PATRIA. Obtenido de Ministerio de Defensa Nacional: Recuperado de: <https://www.defensa.gob.ec/museo-templo-de-la-patria/>
- Montero, C. (2008). *Historia del mundo contemporaneo*. Madrid: Editex.

- Montero, C. (2008). *Historia del Mundo Contemporáneo*. Madrid, España: Editex. Recuperado el 12 de 01 de 2021
- National Geographic. (Septiembre de 2020). Portada revista National Geographic Kids. Obtenido de [fotografía]: Recuperado de kids.nationalgeographic.com
- Osborn, A. F. (1948). *Your Creative Power*. Nueva York: Scribner.
- Perales Palacios, F. J., & Dios Jiménez, J. d. (2002). Las ilustraciones en la enseñanza-aprendizaje de las ciencias. *Análisis de libros de texto. Enseñanza de la ciencia*, 20(3), 369-386, ISSN 2174-6486.
- Revista Chispiola. (Marzo de 2021). Portada revista Chispiola. Obtenido de [Fotografía]: Recuperado de <https://issuu.com/revistachispiola>
- Revista elé. (Junio / Julio de 2017). Ejemplar revista elé. Obtenido de [Fotografía]: Recuperado de www.ele.com
- Reyes, L. (2016). *El Diseño Editorial. Guía para la realización de libros y revistas*. (Tesis de Maestría). Universidad Complutense de Madrid, Madrid.
- Santos, M. G. (2003). *Mito, Filosofía y literatura en la modernidad*. estado de Zacatecas: Editorial Plaza y Váldes.
- Simonet, A. (01 de 2021). Qué es un moodboard, de qué sirve y cómo se hace, Última. Recuperado el 03 de 05 de 2021, de Anna&co: <https://annaand.co/post/que-es-un-moodboard-de-que-sirve-como-se-hace>
- Tylor, E. B. (1993). *Cultura primitiva*. En P. Bohannan, & M. Glazer, *Antropología Lecturas* (Segunda ed., págs. 64-78). México: McGraw Hill. Recuperado el 16 de 11 de 2020, de <https://jalintonreyes.files.wordpress.com/2011/05/bohannan-glazer-antropologia.pdf>
- Universo, E. (23 de 05 de 2019). El universo. Obtenido de La verdadera historia sobre Abdón Calderón, el héroe de la Batalla del Pichincha: <https://www.eluniverso.com/noticias/2019/05/24/nota/7343660/verdad-sobre-muerte-abdon-calderon-tras-batalla-pichincha>

Vecteezy. (2021). familia feliz con hijo. padres abrazando al niño. dia internacional de las familias. Obtenido de [Ilustración]: Recuperado de www.vecteezy.com

Vilches, L. d. (1998). Metodología del diseño, fundamentos teóricos. Ciudad de México: Claves Latinoamericanas, S.A. de C.V.

Vilchis, L. d. (1998). Constantes metodológicas. En L. d. Vilchis, Metodología del Diseño, Fundamentos Teóricos (primera edición, 1998 ed., pág. 162). México: Impresiones Rodas. S.A. Recuperado el 2020 de 12 de 29, de <https://dokumen.tips/documents/metodologia-del-diseno-fundamentos-teoricos-luz-del-carmen-vilchispdf.html>

Yépez, C. (2019). Batalla del Pichincha, operaciones militares. Quito, Ecuador: Editogran-Medios Publicos EP. Recuperado el 03 de 12 de 2020

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1.	37	Figura 12.	47
Posible retrato de Abdón Calderón. Anónimo (s.f.)		Estudio minucioso, revista <i>elé</i> .	
Figura 2.	38	Figura 13.	48
Uniforme de lancero, año 1822.		Ejemplar, portada revista <i>Elé</i>	
Figura 3.	38	Figura 14.	51
Uniforme de infantería, año 1822.		Estudio minucioso, revista <i>Chispiola</i> .	
Figura 4.	38	Figura 15.	52
Uniforme de artillería, año 1822.		Ejemplar, portada revista <i>Chispiola</i> .	
Figura 5.	39	Figura 16.	54
Los fusiles fueron el arma principal de la infantería.		Estudio minucioso, revista <i>National Geographic Kids</i> .	
Figura 6.	40	Figura 17.	55
Figura 7.	40	Ejemplar, portada revista <i>National Geographic kids</i> .	
Dagas, armas que complementaban a las espadas.		Figura 18.	58
Figura 8.	40	Análisis preliminar, homólogo <i>Scooby Doo</i> .	
Proyectiles y balas de cañón usados en la guerra, eran de forma cilíndrica y fabricadas con plomo.		Figura 19.	60
Figura 9.	42	Análisis preliminar, homólogo <i>Brian Griffin</i> .	
Mapa mental del proceso resolutorio de la propuesta.		Figura 20.	63
Figura 10.	45	<i>Moodboard</i> , proceso previo.	
Niño, perfil de usuario.		Figura 21.	64
Figura 11.	45	Bocetos del personaje y su posterior elección.	
Mujer, perfil de usuario.		Figura 22.	65
		Bocetos de cada etapa de la vida de Abdón Calderón.	

UCUENCA

Fuente propia		
Figura 23.	67	<i>Mockup 2</i>
Diseño y vectorización de personaje en <i>Adobe Illustrator</i> .		
Figura 24.	69	Figura 35. 95
Ilustración análoga de personajes y elementos.		<i>Mockup 3</i>
Figura 25.	71	Figura 36. 96
Edición de ilustraciones en Photoshop.		<i>Mockup 4</i>
Figura 26.	73	Figura 37. 97
Ambientación de la gráfica a través de la ilustración digital.		<i>Mockup 5</i>
Figura 27.	74	
Técnica de photobashing como recurso ilustrativo digital.		
Figura 28.	76	
Borrador del machote de la revista.Fuente propia		
Figura 29.	78	
Bocetos de la portada y título general de la revista.		
Figura 30.	80	
Portada de la revista.		
Figura 31.	83	
Páginas y composición interna de la revista.		
Figura 32.	85	
Páginas y composición interna de la revista.		
Figura 33.	93	
<i>Mockup 1</i>		
Figura 34.	94	

UCUENCA

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 01.	88
Resultados de la pregunta 1	
Gráfico 02.	88
Resultados de la pregunta 2	
Gráfico 03.	89
Resultados de la pregunta 3	
Gráfico 04.	90
Resultados de la pregunta 6	
Gráfico 05.	90
Resultados de la pregunta 7	

ANEXOS

UCUENCA

Yo el D^o. Don
Tomas Borrero, y Rector
Cura Rector de esta Santa Igle-
sia Cathedral

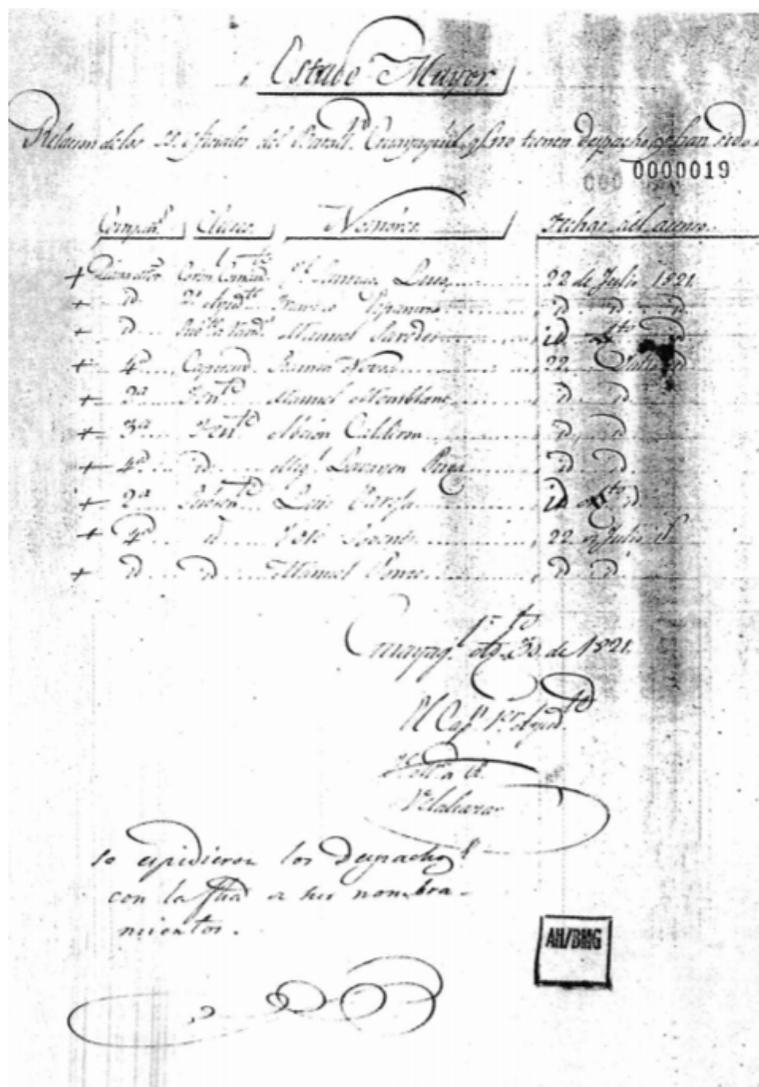
Certifico en toda forma de d^o. q. haviendo Registrado en
Libro donde se sientan las partid. de los bautizados se encuentra
en uno de ellas entre otras a 1887. la del tenor siguiente
Partida. En el año del Señor de mil ochocientos quince
en treinta y uno de Julio siendo yo el D. D. de Ma-
riano Isidro Caspo Cura Rector de esta Sta. Iglesia
Catedral. B^uisite solemnem. a Abdón, y se ven-
tió legtimo. del Com^o. oficial D. D. Juan
Caldaron, y de Doña Manuela Caraycoa
D^o fue su padrino el Reverendo Doctor Don
Mauricio Zalazar: Jemgo Don Pablo James,
y Manuel Montaña, y lo firmo. — Doctor
Mariano Isidro Caspo.

Con acuerdo con la Partida original q. se halla en el Libro citando al
q. me limito; y p. q. conste doy la pres. en Cuenca a nueve de Junio
de mil ochocientos setenta y uno.

D. Tomas Borrero

Anexo 1
Partida Bautismal de Abdón Calderón

UCUENCA



Anexo 3
Listas de oficiales ascendidos en la
que consta Abdón Calderón

UCUENCA

Anexo 4
Batalla de Boyacá, pintura de
Martín Tovar y Tovar





Anexo 5
Artillero de Maipú, pintura de José
Manuel Borgoño

UCUENCA



Anexo 6
General Sucre, pintura de Martín
Tovar y Tovar