


LOS SUEÑOS DEL SAMÁN

PROYECTO DE GRADO
OMAR TORO

San Juan de Pasto 2016





LOS SUEÑOS DEL SAMÁN

PROYECTO DE GRADO
OMAR TORO

San Juan de Pasto 2016



Universidad de Nariño





Agradecimiento

A mi madre y amiga Lilia Egas
A mi familia que siempre me apoyó

A todos los docentes que fueron parte en el camino
de mi formación como Diseñador Gráfico

En especial a Jaime Pineda, quien
fue mi profesor guía.

Gracias por la disposición y paciencia



CARTA DEL ASESOR

El proyecto de grado "LOS SUEÑOS DEL SAMÁN", constituye un aporte a la comunidad ancuyana, por cuanto recopila narraciones tradicionales del municipio de Ancuya y las adapta para dirigirlas al público infantil, enriqueciéndose desde el Diseño Gráfico mediante ilustraciones y textos acordes al sujeto de comunicación con la finalidad de que los relatos perduren en el imaginario de los habitantes al generar una recordación desde la infancia.

El proyecto se destaca por la utilización de una metodología propia del diseñador y un proceso de ilustración resultado de talleres realizados con estudiantes de una institución educativa de la región.

Jaime Pineda Arteaga



RESUMEN

Los sueños del Samán es un proyecto elaborado con el único propósito de resaltar una idea de identidad, que dentro del contexto elegido "Ancuya" se determinó que está en un proceso de detrimento, que si no se interviene pronto se perderán en el tiempo ámbitos culturales que identifican a toda la región como una sola cultura.

Una idea que se enfoca en el público infantil el cual es un punto de partida para lograr generar una revolución en la forma de abordar ámbitos culturales, tanto en las instituciones educativas como en el núcleo familiar.

A partir de esto se concluye que desde el diseño gráfico la mejor opción planteada después de la recolección de datos es generar una pieza editorial ilustrada, dirigida a los niños con el propósito de despertar su interés por las narraciones tradicionales en una edad temprana, en la cual se pueda inculcar el conocimiento necesario que lleve a un desarrollo tanto intelectual como cultural, que permita la apropiación a conciencia de lo que significa ser ancuyano.

ABSTRAC

Dreams Samán is a project developed with the sole purpose of highlighting a sense of identity that within the context chosen "Ancuya" determined that it is in a process of detriment, if nothing is done soon be lost in time cultural fields They are identifying the entire region as a single culture.

An idea that focuses on young audiences which is a starting point for achieving generate a revolution in how to address cultural fields, both in educational institutions and in the family.

From this we conclude that from graphic design best choice raised after data collection is to generate an editorial piece illustrated, aimed at children in order to arouse their interest in traditional narratives at an early age in the which can instill the necessary knowledge to carry both an intellectual and cultural development, which allows the appropriation awareness of what it means to be ancuyano.

TABLA DE CONTENIDO

Planteamiento y Formulación de Problema.....	18
Objetivos.....	20
Justificación.....	22
Marco Téorico y Conceptual.....	24
Capítulo 1	
Contextualización.....	26
Ancuya y su Historia.....	30
Capítulo 2	
El libro Infantil.....	40
La Ilustración de Libros para Niños.....	42
La Lectura.....	46
El Juego Didáctico.....	48
El Libro Álbum.....	50
La Tipografía para Niños.....	52

Capítulo 3	
Antecedentes.....	54
Referentes Gráficos.....	56
Metodología.....	64
Descubrir.....	68
Interactuar.....	70
Modificar.....	84
Conclusiones.....	144
Bobliografía.....	146
Anexos.....	148

INTRODUCCIÓN

En este proyecto se va a tratar un tema de gran importancia para el desarrollo de la niñez “Las narraciones tradicionales como parte de una identidad”. En este caso solo compete una población en específico, la población infantil del municipio de Ancyua, donde se ha detectado un problema de pérdida de conocimiento de estas narraciones, basándose en que los rasgos de la cultura ancuyana, los cuales son amplios y cargados de aspectos diversos, se sumergen en un vacío y confunden el desarrollo esencial de la cultura, en una serie de causas exteriores que tergiversan los diferentes enfoques que los niños puedan desarrollar, confundándose con estereotipos implantados que son externos y sin ser referentes de la región.

Frente a esto se pretende aplicar el resultado final de este proyecto, que constara de una pieza editorial narrativa que logre despertar un cierto interés en la población infantil relacionado con la tradición oral del municipio, logrando así un punto de partida para retomar un contenido formativo y social que se ha perdido en el tiempo.

Para ello se desarrollara una previa investigación profunda de todos los aspectos relacionados al tema, una recopilación de información que abarcara conocimiento precolombino y actual, con contenidos sociales, culturales, económicos, políticos y geográficos, todo acompañado de una serie de conceptos relacionados al diseño detallado como la imagen, el lenguaje bimedia, compaginación, ilustración, diagramación, entre otros que se destinará a los niños una serie de herramientas que despejaren diversas dudas respecto a la efectividad del proyecto y además se incluirán aspectos importantes que se destaquen para lograr el objetivo final del proyecto.

Frente a lo anterior se puede concluir que las narraciones tradicionales se pierden en un mar de estereotipos que eclipsan un pasado rico en relatos y vivencias de la cultura, que proyectado en el presente se denota en la pérdida de una parte vital de la identidad en las nuevas generaciones ancuyanas que se pretende involucrar en el proyecto.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En la sociedad ancuyana no existe ningún referente constituido en pieza narrativa ilustrada, de carácter autóctono dirigida a los niños, a excepción de los clásicos y no menos importantes tomos de Rafael Pombo y el material suministrado por el Ministerio de Educación, lo cual nos da a entender una ausencia total de material autóctono de la región, haciendo necesario una intervención inmediata en ese aspecto.

Además, a nivel informativo se nota una importante ausencia de comunicación entre padres e hijos, lo cual ahonda en problema, ya que se corta la transmisión oral de narraciones y vivencias que constituyen una parte fundamental en el imaginario de los niños frente a su región.

Haciendo que sea de gran importancia la intervención del diseño, creando una recopilación de las narraciones, que de olvidarse en el tiempo, no se lograra el rescate para las nuevas generaciones que mantendrían el conocimiento de ellas.

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Cómo a partir del diseño gráfico se puede aportar al rescate de algunas narraciones tradicionales del municipio de Ancuya, creando un artefacto dirigido a un público infantil?.

OBJETIVO GENERAL

Rescatar por medio del diseño gráfico algunas narraciones tradicionales de Ancuya, con el fin de despertar el interés de los niños en la cultura.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Generar un libro álbum donde se recopile algunas narraciones de la cultura de Ancuya e ilustrarlas para aplicarlo en el público objetivo.
2. Desarrollar un juego que complemente la pieza editorial ilustrada.
3. Generar un lenguaje narrativo a partir de la cultura mítica, agregándole un estilo propio y atractivo que estimule la apreciación de la cultura ancuyana en los niños.
4. Encontrar un estilo gráfico el cual se aplicará en el resto de la pieza, a partir del desarrollo de un personaje sujeto principal.



JUSTIFICACIÓN

Dentro de la globalización, los rasgos de la cultura se confunden y sumergen en un mar de estímulos provenientes de diferentes partes del mundo, haciendo que se pierdan en el olvido, partes del pasado que son las bases para construir nuevas identidades propias o grupales las cuales son las raíces de la identidad ancuyana y de sus nuevas generaciones.

Aun así la identidad cultural ancuyana se trata de asomar, mediante una serie de acontecimientos que en consecuencia muchas veces son cuando ya es demasiado tarde y, a menos que haya un verdadero interés de por medio, no logra arraigarse en la comunidad, y termina imponiéndose como obligación y deber, cuando muchas veces las obligaciones no generan más que rechazo.

La formación sucede en medio de este mundo, en donde no hay cabida, ni siquiera desde los inicios del aprendizaje, para vínculos afectivos con los orígenes de nuestra cultura la cual es rica y diversa en su estructura.

Una parte de la cultural que se aísla relacionando la infancia con relatos externos y no propios que se observan en la televisión y en la internet, los personajes que están presentes en nuestro mundo infantil son de origen extranjero, sin ninguna referencia local, lo cual no es malo solo es un capítulo incompleto en el desarrollo de un imaginario en los niños.

Se destacan dos hechos: uno, el que parte de la identidad representada en narraciones autóctonas de la cultura ancuyana que poco a poco van perdiendo reconocimiento, quedando sumergidas, y en algunos casos completamente ignoradas; y dos, los referentes externos reducen la capacidad de recordación hacia los propios, el punto final de esta investigación apunta a lograr rescatar en la medida de lo posible, ya que revertir ambas situaciones tomaría demasiado tiempo, recursos económicos y un conjunto de acciones coordinadas por profesionales y especialistas que se verían involucrados en un contexto más amplio y general, es decir, la contribución que este proyecto tiene las intenciones de realizar, una pauta, para que una seguidilla de proyectos de otras disciplinas interesadas en el tema continúen su labor de rescatar la cultura ancuyana para lograr su transformación y avance en el tiempo.

La viabilidad de este proyecto se determina frente a los antecedentes, ya que lo que se pretende realizar es una pieza editorial narrativa e ilustrada que no se ha hecho nunca antes en la comunidad que se pretende intervenir, ni mucho menos manejando un concepto tan importante como la identidad, es un proyecto que se enfoca principalmente en un público infantil, lo cual le da un valor agregado en términos de durabilidad y eficacia, ya que se trabaja con mentes en desarrollo, las cuales pueden absorber gran cantidad de información y asimilar de manera rápida, una cualidad importante para lo que se pretende, lo cual es rescatar la narraciones tradicionales de la cultura ancuyana.



MARCO TÉORICO
Y CONCEPTUAL



Libros. Recuperado de: <https://javiervite.files.wordpress.com/2013/06/libros.jpg>

CONTEXTUALIZACIÓN

El espacio del presente proyecto, es el departamento de Nariño, ubicado al suroeste de Colombia, sobre la frontera con Ecuador y con orillas en el océano Pacífico. Nariño presenta una geografía diversa y climas que hacen al departamento esencialmente agrícola y ganadero.

En el departamento de Nariño se encuentran diversidad de arraigos culturales y costumbres que logran celebraciones religiosas, tradicionales y festivas, las cuales se basan en ideas cosmológicas e indígenas.

Conceptos y pensamientos que en la mayoría de los municipios del departamento se desvanecen en el tiempo, por el desapego hacia los recursos históricos que representan una identidad pasada, que marca las raíces del presente de las poblaciones nariñenses en pleno desarrollo cultural cambiante y progresivo.

Un claro ejemplo de la situación de desapego se observa en las instituciones locales de la región, que marca una situación insostenible para el futuro cultural de Nariño, ya que las Instituciones funcionan como centros de acopio de toda esa información pertinente e inalienable que se pretende rescatar e inculcar en las nuevas generaciones, siendo incapaces de impartir conocimientos relacionados con las culturas regionales en todos sus aspectos.

A pesar de esto en Nariño se viven eventos culturales de no menos importancia y muy populares como el Carnaval de negros y blancos, una fiesta pagana de celebración común y llena de una mezcla sorprendente de culturas de la región, es por esta razón, que las celebraciones del Carnaval constituyen una muestra cultural autóctona que expresa una fusión perfecta de todas las influencias culturales que se encontraban a lo largo de los siglos en esta región:

Rituales indígenas, expresiones culturales de los españoles y de la cultura africana, pero esta celebración que se ha convertido en un evento máximo, donde a pesar de esto también ha olvidado otros contextos de origen indígena que merecen ser rescatados en algún momento, para no dejar perder las raíces de indígenas nativos (los pastos, los quillacingas, los incas mismos y muchas otras más).

Fig. 1. El Guaico. Fotografía Omar Toro



Una ocasión para afianzar lo que ya se conoce y celebra, donde todo se vuelve comercial y desechable donde “los niños suelen ser blanco fácil debido a su identidad que no se encuentra debidamente estructurada, por lo cual son fáciles de influenciar y manipular[...]”¹, donde la cultura en su estructura está orientada y capacitada para elevar lo novedoso por encima de lo perdurable, donde las nuevas generaciones están diseñadas para moldearse esperando conocer su identidad cultural perdida.

El municipio de Ancuya, está ubicado en la subregión andina, parte occidental a 83 Kilómetros de la ciudad de Pasto. En el municipio de Ancuya, se presenta una deliberada pérdida de identidad en todos los ámbitos, un fenómeno que ocurre desde los niños hasta los adultos lo que sin duda se puede comprobar en las formas de convivencia cultural, donde se abordan temas no relacionados con el municipio, con sus costumbres o fiestas, un fenómeno que afecta inicialmente a los niños ancuyanos los cuales en su entorno de desarrollo, por ejemplo en los colegios, son partícipes de diversas actividades que son descontextualizadas mostrando una situación de desarraigo cultural.

¹ Cultura Consumista. Revisado el 28 de febrero de 2016 desde internet: <http://lasumademispartes.blogspot.es/>

Niños, que desde su nicho familiar no reciben un mínimo de conocimientos relacionados con narraciones locales, cultura aborigen, lugares históricos y conceptos que se puedan relacionar. Motivo que hace reflexionar sobre la situación de los escolares y su falta de experiencia motivacional para adquirir conocimientos de un pasado rico en relatos, vivencias y costumbres, donde el único medio informativo es un libro Angayan,

una recopilación de varios autores de la región, donde se describe ámbitos geográficos, económicos, sociales, políticos y culturales, pero se queda corto frente a la diversidad que se puede rescatar en narraciones tradicionales para generar un conocimiento de bases sólidas, sumado a esto una cultura olvidada por parte de la autoridades del municipio que agrava más aún el contexto planteado, el cual se pretende rescatar.



Fig. 2. Municipio de Ancuya. Fotografía de Omar Toro.

ANCUYA Y SU HISTORIA

“La cultura de los pueblos está formada por sus creencias, comportamientos, valores, expresiones espirituales y artísticas que constituyen su propia característica. Los distintos elementos culturales surgen como respuesta a necesidades humanas. La cultura se clasifica en cultura espiritual y cultura material. En la cultura espiritual están: La moral, la lengua, la escritura, las creencias y prácticas religiosas y leyendas.

En la cultura material figuran: Las herramientas de trabajo, las armas para la cacería y la defensa, las técnicas de cultivos, el arte, las danzas y el vestido”, donde la cultura Ancuyana moderna ha olvidado estos rasgos, desde la época de la conquista, donde el encuentro de dos patrones culturales, el indígena y el occidental, es decir, el encuentro de “dos mundos[...]”², fue un punto de partida de exclusiones que mediante reducciones y marginalidades se olvidó el legado indígena tanto en sus aspectos culturales, sociales y políticos, aspectos olvidados por los hijos mestizos del nuevo pueblo, evidenciado este hecho en la falta de monumentos públicos, el deterioro de lugares históricos, falta de mercados artesanales y muchos más.

2. Acosta Zambrano, Guillermo (Año 1995). Angayan. Primera edición. Colección privada. Publicado en Pasto-Nariño: Tipografía Cabrera.

Es por eso, que la cultura aborígen precolombina ancuyana de un modo u otro deja de asomarse con sus rasgos de identidad, la cual no logra imponerse, y pasa a ser un recuerdo folclórico de un pasado desconocido, un pasado estático que no logra transmitir la dinámica cultural de los abades a las nuevas generaciones.

Los abades, que según el libro Angayan fueron nombrados así por el licenciado Juan de Bocanegra y el escritor Cieza de León en su paso hacia el Perú, relacionando la palabra abadía, que significa “el lugar contiguo al monasterio y habitación del abad, monjes o eclesiásticos dedicados al culto divino[...]”³, con la organización social que tenían los habitantes en la margen izquierda del río Guáitara, donde el cacique era el más anciano.

3. Abadia. Diccionario Enciclopédico Larousse. Revisado el 28 de febrero de 2016 desde internet: [http://es.thefreedictionary.com/ abad%C3%ADa](http://es.thefreedictionary.com/abad%C3%ADa)

Esta cultura perteneciente a la familia indígena de los Chibchas, se ubicaba en el sitio denominado Pueblo Viejo, lo que hoy se conoce como vereda la Aguada, donde los abades tenían sus viviendas las cuales se constituían de varios Bohíos con techo de paja y paredes de bahareque “los bohíos consisten en elementos verticales y horizontales formando una malla doble que crea un espacio interior, posteriormente rellenado con barro[...]”⁴.

Una cultura que era considerada por las culturas: Pastos e Incas como los “señores del oro”, es decir, los dueños de un rico territorio lleno del precioso material, una tribu que según Juan de Bocanegra era pacífica, por lo tanto, sometida varias veces por tribus guerreras vecinas, además del oro y según relatos de Cieza de León, “tienen muchas y muy olorosas piñas y contratan con la provincia de Chapanchita y con otras a ella comarca”, refiriéndose al fruto del Aguacate, que crece en árboles del mismo nombre ubicados en el valle de Púpura (ubicación actual del municipio de Ancuya),

4. USAC. Revisado el 28 de febrero de 2016 desde internet: <http://de-sastres.usac.edu.gt/documentos/pdf/spa/doc14388/doc14388-c.pdf>

un fruto considerado exótico entre los Incas y conquistadores, ya que según el libro Angayan los abades con rendían tributo junto con el oro a sus autoridades locales y al alto emperador del Cuzco, Huaynacápac, acompañando el tributo de un baile “La danza de los aguacates” que consistía en que: “El emperador con su vestido de gala, cetro de oro y corona de plumas de varios colores, aparecía sentado en el trono. Los súbditos danzaban a su alrededor entonando sus canciones y coreando a cada momento el nombre de su soberano, luego de entre los danzarines surgía una hermosa doncella llevando en una bandeja los más deliciosos y exuberantes aguacates[...]”⁵.

La cultura Abade, según el libro Angayan tuvieron su propia lengua, “era distinta a la de los Ingas, Pastos y Quillacingas”, así cuenta una probanza que hizo en 1597, el beneficiado de ellos Pbro. Diego de Bermúdez. A pesar de esto, no se conoce el desarrollo de algún tipo de escritura, evidenciado en ollas y otros artículos encontrados en excavaciones, los cuales no demuestran inscripciones o signos que se puedan relacionar con un lenguaje traducible.

5. Acosta Zambrano, Guillermo (Año 1995). Angayan. Primera edición. Colección privada. Publicado en Pasto-Nariño: Tipografía Cabrera.

Por otra parte, la educación constaba en la enseñanza de actividades de cacería y agricultura para los varones y la cocina y actividades artesanales para las mujeres, todo transmitido de generación en generación. Su vestimenta provenía del algodón con el cual fabricaban lienzos para cubrir sus cuerpos, para el hombre hasta la rodilla de largo y las mujeres hasta el tobillo, acompañando con látigo que hacía las veces de cinturón o con una faja de cabuya con la cual y la cabuya era con la que “Los indígenas amarraban los arcos con esta fina fibra amarilla, mientras las mujeres elaboraban con ella telas y lazos”, además las mujeres la utilizaban en la frente como cintillo y en épocas de frío acompañaban con una ruana larga para el hombre y las mujeres un pañolón en los hombros.

6. La cabuya. Revista Semana. Revisado el 28 de febrero de 2016 desde internet: <http://www.semana.com/especiales/articulo/la-cabuya/79581-3>,

En un proceso normal, el vestido para los ancuyanos fue evolucionando, las mujeres vestían de ñapangas, con largos follados de bayetilla, cenefa de terciopelo con hiladillos especiales para ceñirse a la cintura, usaban blusa suelta llamada saco y se cubrían con lujosos pañolones bordados de los que colgaban largos flecos de seda, usaban el rebozo de castilla o echarpe, chancas con plantilla de cabuya y capellada de terciopelo. Los hombres usaban pantalones de bayetón atados a la cintura con una faja tejida en diferentes colores, la camisa sin cuello, con cartera plegada en el pectoral, chaleco y ruana azul forrada con bayetilla roja,

generalmente se llevaba doblada al hombro, sombrero confeccionado con lana de oveja llamado chutufierro, calzaban alpargatas de capellada blanca de hilo y plantilla de cabuya trenzada, aseguradas con ligas de seda o de casimir.

Los de menos dinero vestían con sombrero de paja toquilla o de caña brava llamado raspón, camisa de lino, pantalón de dril o de lienzo, descalzos unos, y otros usaban quimbas de dedo, o sea, una plantilla de cuero y correas de cabestro, más tarde se pusieron de moda las quimbas de llanta. Las mujeres usaban bata suelta, chalina y chancas.

La llegada de los españoles y la posterior conquista, es una época donde se destacan los conquistadores con preparación y presencia social Fernando de la Chica quien era contador, Francisco Bravo, familiar del gobernador de Popayán y Juan de Bocanegra que era licenciado, los cuales según el libro Angayan en los años treinta del siglo XVI, hicieron contacto con la población indígena de los Abades, gobernados por el cacique Angayan, enseñándoles las doctrinas españolas como la religión Católica, nuevas formas de agricultura, diferente forma de vestir y por supuesto el lenguaje castellano.

Esto les permite establecer gran amistad con los nativos quienes no ponen ninguna resistencia, evidenciado en la fácil adaptación a la nueva religión, perpetrada por los españoles con la importación desde España en 1572, de la imagen de la Virgen María, constituida por los Abades como su patrona dándole el nombre de Virgen de la Visitación.

7. Acosta Zambrano, Guillermo (Año 1995). Angayan. Primera edición. Folio 33 del Acta del Cabildo de la Ciudad de Quito

Los conquistadores nombraron a la nueva tierra Ancuia, en un principio estableciendo la población en la parte de la Aguada donde estaba originalmente, más adelante esta población fue azotada por la viruela, enfermedad que los nativos llamaron chiringo o mal de Santa María, que disminuyó la población de manera considerable, a causa de este hecho las personas sobrevivientes se mudaron al valle de Púpura, estableciendo el nuevo Ancuya el 26 de Febrero de 1544, por conveniencias de clima, seguridad y fecundidad del suelo. Juntamente con las pertenencias de los moradores, fue trasladada la imagen de Nuestra Señora de la Visitación, “El licenciado Bocanegra trazó y exhibió las mercedes y provincias hechas a favor de esta provincia de Ancuya, que allí reside y vecinos de los abades obstante a la fundación del veintiséis de febrero de mil quinientos cuarenta y cuatro años[...]”⁷.

8. donde según Ancuya siempre adelante. Revisado el 28 de febrero de 2016 desde internet: <http://ancuyasiempreadelante.blogspot.com/2011/02/del-25-al-27-de-febrero-cumpleanos-de.html>

Convirtiéndose esta fecha en época de celebración “Desde el 25 al 27 de febrero se realiza este evento en nuestra cálida población, festejemos del día de la ancuyaneidad, con la presencia de las instituciones, corporaciones, entidades públicas y todos los que moramos en este paraje de la fe católica. El 25 de febrero se realiza programa cultural con las instituciones del municipio, el 26 gran fiesta de integración en el colegio Carlos Albornoz[...]”⁸.

El nuevo pueblo, tiene una sola calle, que va desde el templo hecho de bahareque y techo de paja, terminando hacia la salida al pueblo viejo, el 1860 el nuevo pueblo fue devorado por un feroz incendio que consumió la casa municipal y con ella todos los archivos históricos, ocasionando un atraso en el desarrollo de la población, pero actualmente el municipio consta de seis calles y seis carreras, con plaza de mercado, parque municipal y un hermoso templo de estilo románico “actualmente el templo de Ancuya, de estilo románico, es uno de los más hermosos del departamento de Nariño y de la Nación, su belleza y majestuosidad se acrecienta cuando al medio día recibe directo los rayos del sol y a lo lejos se lo mira resplandecer como si estuviese cubierto por una gigantesca cubierta de plata” .

Además del estadio municipal y coliseo municipal como centros recreativos. Dentro de las celebraciones importantes están las fiestas patronales del 2 de julio en conmemoración a la canonización de la Virgen de la Visitación realizada el 2 de julio de 1982, donde “la sagrada imagen fue llevada desde el templo hasta el templete lujosamente adornado y levantado en una de las plazas periféricas del municipio, en procesión solemne acompañada por los obispos, sacerdotes, religiosos y creyentes, sobre una artística carroza para ser corona en solemne misa celebrada por monseñor Angelino Acervi, representante de su Santidad Juan Pablo II y los obispos visitantes entre una estruendosa ovación y exclamaciones de júbilo expresadas por sus miles de devotos y peregrinos de Ecuador y Colombia[...]”.

En conclusión, este capítulo condensa toda la información histórica del municipio de Ancuya, relacionado con el ámbito cultural del pasado precolombino, la conquista y colonia, como también el presente de la comunidad ancuyana. Aspectos de vital importancia para la investigación y desarrollo del conocimiento previo que permite conocer el rico pasado olvidado en el transcurrir del tiempo de una cultura que en la modernidad se menosprecia y se deja de lado, datos que abren una ventana para crear nuevas formas de rescatar y emplear este conocimiento para las futuras generaciones ancuyanas. Un capítulo del cual se desprenderán diversos contenidos de investigación e intervención del diseño, desde otros puntos y campos de la multimedia.

9. Acosta Zambrano, Guillermo (Año 1995). Angayan. Primera edición. Coronación de la Virgén de la Visitación.

EL LIBRO INFANTIL

En el público infantil los libros tienen cierta predilección dependiendo de su edad, “los más chicos quieren contenido que se acerque a su realidad, los que están en el colegio quieren lo fantástico y los más jóvenes vuelven de nuevo a la realidad pero que puedan vivir en un futuro cercano[...]”¹, según un estudio realizado por Charlotte Bühler, de lo cual se puede inferir que el proyecto permite elevar la imaginación, enmarcado en lo que se denomina “Ilustración de libros para niños”, que se han convertido en algo muy popular “el picture book”, donde el texto que acompaña se convierte en apoyo del mensaje que se pretende transmitir por el emisor al receptor, por lo cual, la utilización de las diferentes herramientas narrativas, se vuelven relevantes, con lo que se puede dar cabida a emplear lo fantástico combinado con lo real, para lograr esa magia que logra motivar a los niños a tomar un libro y hojearlo o convertirlo en entretenimiento, que les cuenten una historia de esas que todos guardan entre sus recuerdos de la infancia; teniendo en cuenta el formato elegido donde se destacan las formas para dar más importancia a la ilustración frente al texto, dejando así un plano abierto de fácil utilización tanto en la narrativa como en la ilustración.

1. Bühler, Charlotte. El libro Infantil. Revisado desde internet:http://repositorio.uchile.cl/tesis/uchile/2004/garretton_n/sources/garretton_n.pdf

Con la vinculación de una tipografía que permita legibilidad y limpieza visual sin dar lugar a confusiones de cualquier tipo, con un código cromático muy amplio en la ilustración y en el texto dependiendo del fondo donde se coloque conservando legibilidad visual, determinando así la afectación de la imagen en conjunto en el libro.

El texto redactado de manera competente, con legibilidad y perfección sintáctica, juega el otro rol en la página, determinada por el diseñador, para este caso, narrado en forma de cuento, que con criterio corresponde a la información recolectada sobre las narraciones tradicionales ancuyanas. Ya que estos dos mensajes, producen a su vez otros mensajes, se debe cuidar que no sean confusos o distorsionen la intencionalidad planeada en el proyecto.



Fig 1: Niños Pintando. Fotografía Omar Toro

LA ILUSTRACIÓN DE LIBROS PARA NIÑOS

“La imagen es magia. Su poder de aparecer y desaparecer, de crear fantasías y sueños le otorgan tal estatus[...]” donde el público infantil sale a flote convirtiendo la imagen en una ilusión donde se puede construir, en este caso, una imagen del pensamiento que resulta ser una idea de vivencia olvidada pero que se puede recordar, con el solo hecho de idealizar ese mundo en una función moldeadora tratada didácticamente en el aula o el hogar, una imagen que se consume y se asimila por el público infantil de manera más rápida y segura, como técnica elegida por el diseñador “la ilustración”, lo que determina la configuración, estructura y forma visual, que les permite a los niños buscar que la imagen se convierte en la búsqueda de fantasías con un mayor alcance de conocimiento en los dos espacios, una imagen perdurable tanto fuera de los libros como dentro, que trasciende en diferentes generaciones logrando una perdurabilidad emocional.

2. Sánchez Zuluaga, Uriel Hernando. La función modeladora de la imagen didáctica. Miembro investigador del Grupo Imago Pagina 2. Revisado el 28 de febrero de 2016 desde internet: <http://scienti.colciencias.gov.co:8084/publindex/docs/articulos/1692-2522/2291501/17.pdf>

Una página ilustrada, un libro ilustrado, una revista o el periódico se constituyen en un mensaje, donde tanto el texto como la imagen se absorben de diferente forma por el receptor, en este caso el público infantil, el cual tiene una mayor afinidad con la ilustración ya que su visión abarca la totalidad de la página por su composición cromática y lineal, lo cual sirve como un elemento de atracción, es decir, el receptor que es el público infantil, se lo toma como distraído, al cual constantemente se le debe llamar la atención, por esto, tanto el texto como la imagen hacen una composición que cumple una función específica, una mayor que la otra, primero con la ilustración y después con el texto. En estos criterios recién nombrados desempeña un papel importante el diseñador quien decide cómo resolver la imagen y el texto, para lograr emitir interés del receptor, asegurando así el éxito de lo que desea comunicar.

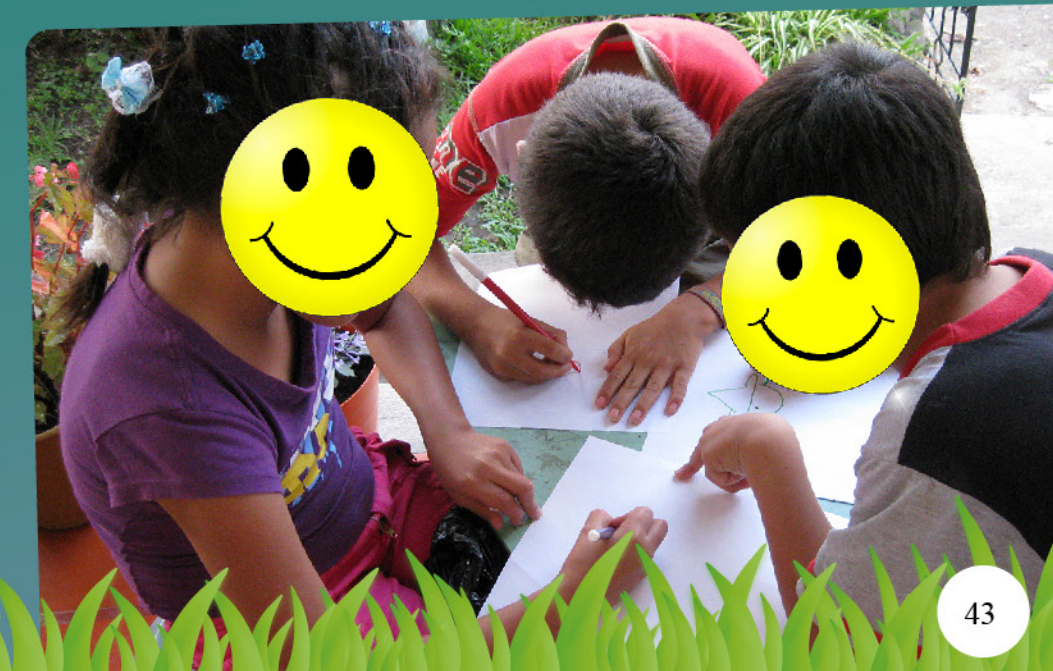


Fig. 1. Niños ilustrando. Fotografía Omar Toro

Tomando la imagen como un mensaje plano, en este caso planificado de acuerdo con las preferencias del receptor, logrando así una mayor eficacia y coherencia al momento de transmitir el mensaje, la imagen como protagonista en la transmisión de conocimiento en un ambiente educativo,

se debe a la capacidad de receptores “niños” de comprender y relacionar la imagen con la realidad, lo cual les permite expresar ideas y conceptos, partiendo ya sea de su presente, como retrocediendo al pasado o proyectándose al futuro.

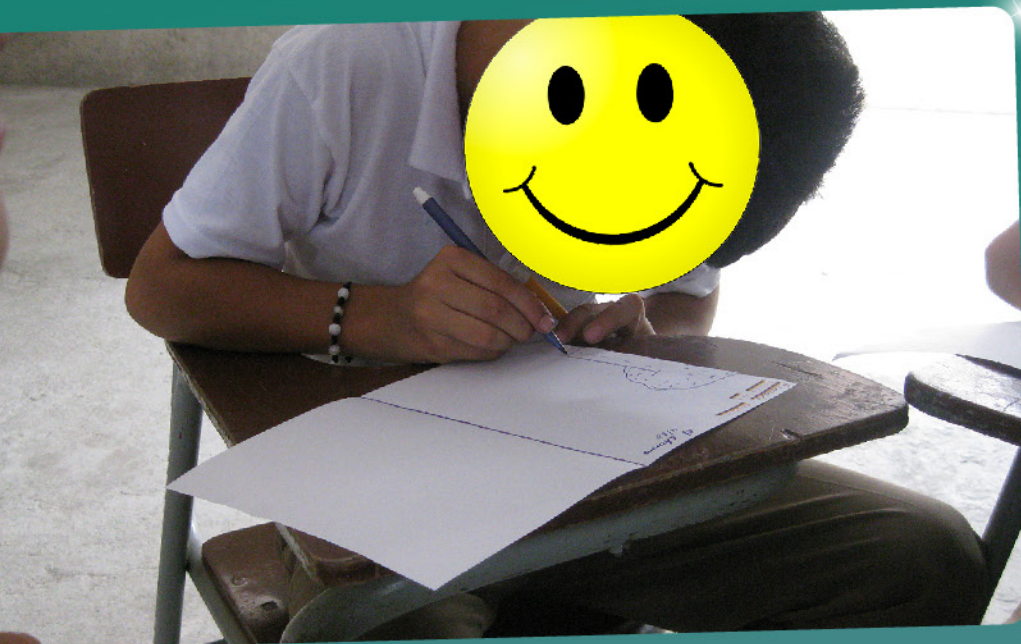


Fig 2. Niños Pintando. Foografía Omar Toro

La ilustración de libros para niños, en un principio se enfocaba en educar hasta el surgimiento de *Orbis Sensualium pictus*, “El mundo sensible en imágenes, obra de gran fama y quizá la más sencilla de Comenius, es una guía ilustrada de lectura para niños, que también constituyó un hito en la historia de la educación[...]”³; que cambió la historia e incluyó la pedagogía de la imagen en sus páginas como principal componente, desde entonces la ilustración ha cambiado y mutado para convertirse en la parte más importante de los libros infantiles, haciendo que la ilustración tome el papel de popularidad entre los más chicos, dejando en segundo plano el texto, aunque la ilustración se creó para apoyar en este caso se hace para agregar valores expresivos y sensibles que le dan una característica artística y de expresión personal por algún lado.

3. Primer Libro Ilustrado para niños. *Orbis Sensualium pictus*. Revisado el 28 de febrero de 2016 desde internet: <http://www.revistadeartes.com.ar/revistadeartes%207/libroinfantililustrado.html>

LA LECTURA

Respecto a la lectura, la cual es voluntaria, los niños que leen crean un mundo privado e íntimo, activando mundos fantásticos y surrealistas, recreando vivencias del pasado, del presente o futuras, ya que los pensamientos son libres, los niños cuando leen pueden vivir experiencias identificando estas con la vida diaria, como también pueden no hacerlo, es decir, solo se transforma en un apoyo que le da la oportunidad de identificarse con algo o con alguien que quisieran tener o ser.

“Existe mucha evidencia para demostrar que las familias que le dan importancia a la lectura, escritura, y a la forma de hablar, ofreciendo amplias y calurosas oportunidades para la lectura de libros de cuentos, tienden a crear hijos que desde muy temprano son niños competentes en la lectura. Es fácil ver por qué es esencial que las familias y los demás encargados del cuidado de los niños, se esmeren en crear un ambiente donde se goce de las lecturas y donde se compartan los libros[...]”⁴

4. Dra. Novick. Literatura Infantil. Revisado el 13 de marzo de 2016 desde internet: <http://www.bibliotecasvirtuales.com/biblioteca/literaturainfantil/>.

muy importante en el proyecto, que se desarrolle la lectura de los libros de cuentos, por supuesto tanto en el ámbito familiar como en el escolar, para reforzar la lectura junto con la interpretación de las ilustraciones que termina siendo la base para la justificación del objetivo general del proyecto, creando ese ambiente de interés, de información, de inclusión de los niños con las narraciones tradicionales ancuyanas, además de que “Los libros cortos y familiares tienen mucho atractivo para los niños.

El ritmo y la repetición de los poemas para infantes, por ejemplo, hacen que los niños sientan como si las palabras y los sonidos fueran sus amigos. Conforme leen una y otra vez sus libros favoritos, se desarrolla otro paso importante, el de juntar el sonido de la palabra con la palabra escrita. Los ritmos y los sonidos que los niños gozan cuando son infantes llevan consigo un valor mayor de alegría: les ayuda a construir su sensibilidad hacia los fonemas, un conocimiento crítico en el aprendizaje de la lectura”, así, con una forma fácil de asimilación de contenido se sostiene el interés de la pieza editorial planteada, con una cierta carga de imaginación y fantasía combinado con lo tradicional y mítico que caracteriza a las regiones nariñenses.

EL JUEGO DIDÁCTICO

“Jugar es sencillo y solo exige 5, 10 o 15 minutos al día para conseguir los beneficios que aportan el juego y los juguetes en los niños[...]”⁵, donde los juegos a los que tienen acceso los niños dentro y fuera de las instituciones educativas son importantes en su desarrollo competitivo y por supuesto su sentido del juego limpio sale a flote cuando se confrontan pensamientos distintos, enseñándoles el cómo saber perder y ganar, lo cual se supone es un apoyo al comportamiento en entornos sociales de interacción.

5. Pedagoga Imma Marín. Juegos de mesa. Revisado el 26 de marzo de 2016 desde internet: <http://www.demartina.com/blog/noticias-juguetes/mueve-ficha-los-juegos-de-mesa-como-herramienta-educativa-n-2181.html>,

Además, los juegos constituyen una forma de controlar el tiempo que actualmente los niños emplean en las pantallas ya sea de televisión o de internet, permitiendo el libre desarrollo de la interacción y la relación con los demás, aportando al avance de diversos aspectos de la personalidad del niño, como la paciencia, la concentración, la lógica, la capacidad educacional, en este caso, se hace la combinación de diferentes clases de juegos en uno solo, un juego de rompecabezas, más uno de cartas en uno de circuito que se encierra en el concepto de juego educativo, aplicado desde el libro álbum de forma directa.



Fig 1. Niños Jugando. Fotografía Omar Toro

EL LIBRO ÁLBUM

Un concepto tan importante que resulta ser el más relevante de la investigación, donde los lectores de esta clase de libros, que en su mayoría son niños a los cuales van dirigidos, tratan de involucrar dos aspectos de gran importancia el lenguaje visual y el lenguaje escrito, el libro álbum se divide en el vasallaje, la clarificación, la simbiosis, la ficción y la taxonomía, las cuales constituyen cinco formas en que se relaciona el texto con la imagen o viceversa, cinco formas de atraer la atención del público objetivo al cual va dirigido el libro, para este caso, se usará la simbiosis con vasallaje “donde la sustracción de la imagen o el texto implica el derrumbe de la narración[...]”⁶, la cual permitirá soportar el concepto del proyecto, y la estructuración del mismo.

6. Rosero, Jose. Las cinco relaciones dialógicas. Revisado el 23 de marzo de 2016 desde internet: http://www.anniemate.com/ilustradorescolombianos/documentos/doc/LAS_CINCO_RELACIONES_DIALOGICAS-JOSE%20ROSERO.pdf

El libro álbum como “objeto cultural que enriquece la educación estética de los lectores[...]”⁷, con elementos básicos como la imagen que en relación con la escritura, el diseño mismo en sí y la edición pertinente son criterios que no se dejan de lado para ninguna edad a la cual se destina el proyecto, siendo de vital importancia los detalles que aseguran una y otra vez que el lector mire detenidamente la imagen y después el texto, como pretendiendo entender el contenido desde su visión hasta complementarlo con su comprensión lectora.

Fig. 1. Ilustración. Fotografía Omar Toro



7. El libro Álbum. Revisado el 23 de marzo de 2016 desde internet: <http://integrar.bue.edu.ar/integrar/blog/articulo/que-son-los-libros-album/>

LA TIPOGRAFÍA PARA NIÑOS

Para la elección de una tipografía es esencial saber a qué tipo de público va dirigida, en este caso a un segmento infantil, donde se debe tener en cuenta aspectos como: legibilidad, forma y el color. A partir de esto conformar un conjunto ideal, ya que una mala elección significa una falla estructural.

Dentro de las formas se debe hacer una elección sencilla y agradable, lo cual permite una legibilidad ideal y sin distracciones, con tipografías sin ángulos, es decir, sin serifas lo cual resulta menos agresivo que una con serifa, esto con el fin de que los textos compuestos que van a ser cortos, sencillos y con vocabulario fácil sean comprensibles. Para los títulos utilizar tipografías más divertidas y con variantes estructurales como las mayúsculas sin dejar de lado el concepto de legibilidad. “En cuanto a la combinación, se debería de mantenerse simple, no es necesario utilizar más de dos tipografías. Los opuestos se atraen, lo que quiere decir que para crear un contraste se puede utilizar una para los cabezotes y otra diferente para los bloques de texto[...]”⁸.

8. Manual Érase una vez. Revisado el 23 de Marzo de 2016 desde internet: <https://issuu.com/lolette/docs/eraseunavez-manualtesina>

Desde luego utilizando la mejor elección para el proyecto planteado, en este caso una tipografía visiblemente sencilla y que vaya acorde al tipo de ilustración, las cuales combinen y hagan una simbiosis, que asegure el éxito total a la hora de la aplicación en campos reales.

En conclusión, lo mencionado anteriormente se convierte en la base para fundamentar el proyecto en el ámbito infantil, junto con libro, narración e ilustración, conceptos muy importantes para el desarrollo de una pieza que logre ser atractiva para el público elegido y lo más importante que los niños de la comunidad ancuyana logren interesarse en las narraciones que se pierden en el tiempo si no se hace algo para retomarlas de alguna forma, que a través del cuento, se ponga a pleno a la imaginación a volar dentro de los mundos fantásticos, de vivencias e historias de un pueblo que tiene mucho que ofrecer a las nuevas generaciones.

Fig 1. Tomada desde internet: <http://www.unostiposduros.com/wp-content/uploads/2009/01/Imprenta-con-plomo.jpg>

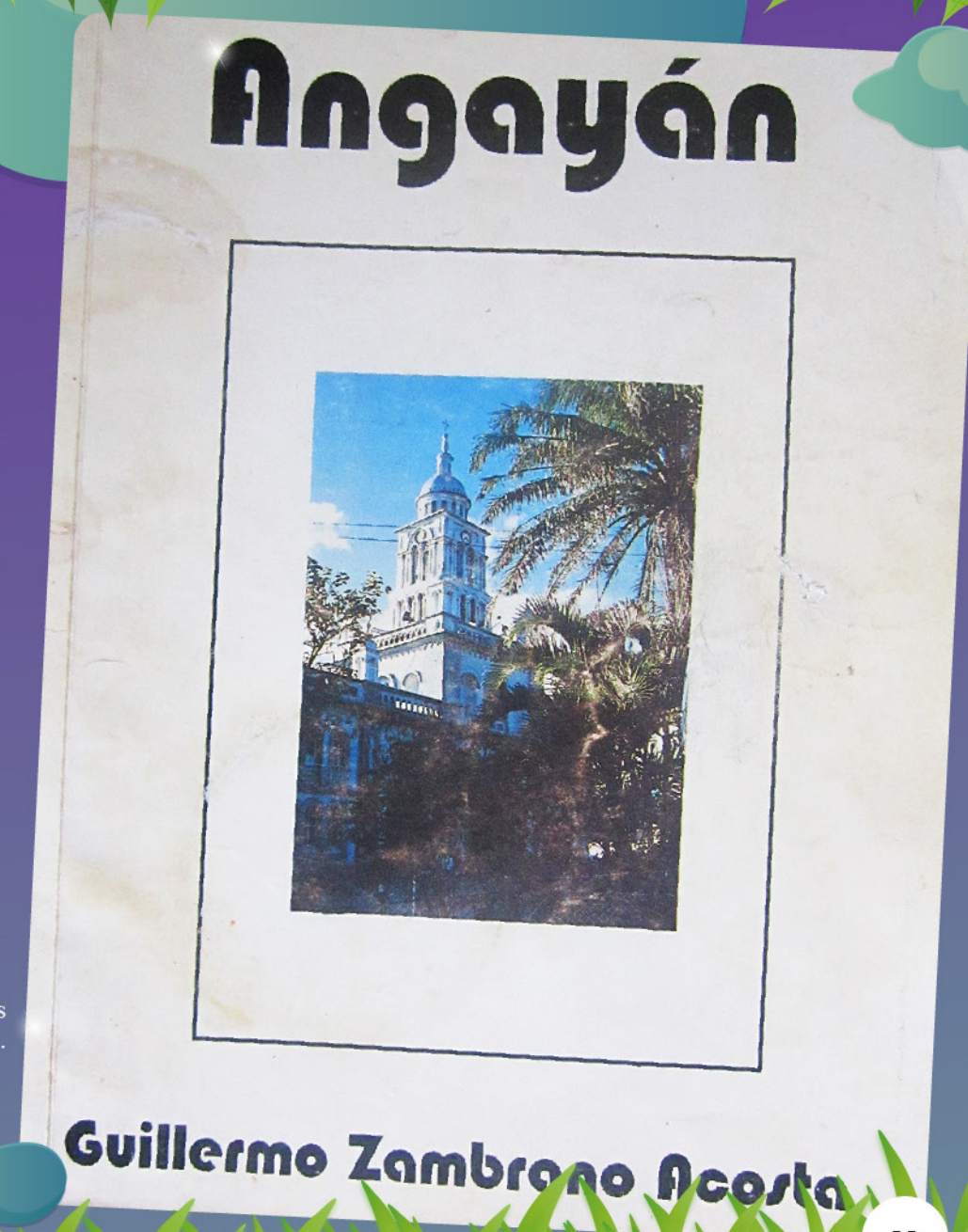


ANTECEDENTES

Dada las características del proyecto, se puso especial cuidado en la búsqueda y selección de referentes. Tomando en cuenta que la cultura de los abades hoy en día ya no existe, fue necesario investigar diversas fuentes que contuvieran la información necesaria a nivel investigativo y gráfico como:

A nivel investigativo, se utilizó la única fuente de información literaria disponible, el libro *Angayan*, redactado por el ancuyano Guillermo Acosta en el año 2003, donde se puede encontrar una descripción de la cultura aborígen precolombina ancuyana, sus costumbres, hábitos y características principales, es una publicación que contiene material de investigación para un público amplio en rango de edad y detallado en varios aspectos que van desde la política, la agricultura, economía, cultura y geografía, en varias épocas de la historia.

Fig. 1. Portada . Acosta Zambrano, Guillermo (Año 1995). *Angayan*. Primera edición.



REFERENTES GRÁFICOS

A nivel gráfico, se utilizó como base la técnica aplicada por Lorena Álvarez, tomando de su libro *El Maravilloso Mago de Oz* su manejo de ángulos y ubicación de personajes dentro de las escenas ambientadas dejando claro la importancia de los personajes a desarrollar para este proyecto.

Figs. 2. Ilustraciones de Lorena Álvarez.
Revisadas el 28 de Marzo de 2016 desde:
<http://www.lorenaalvarez.com/>



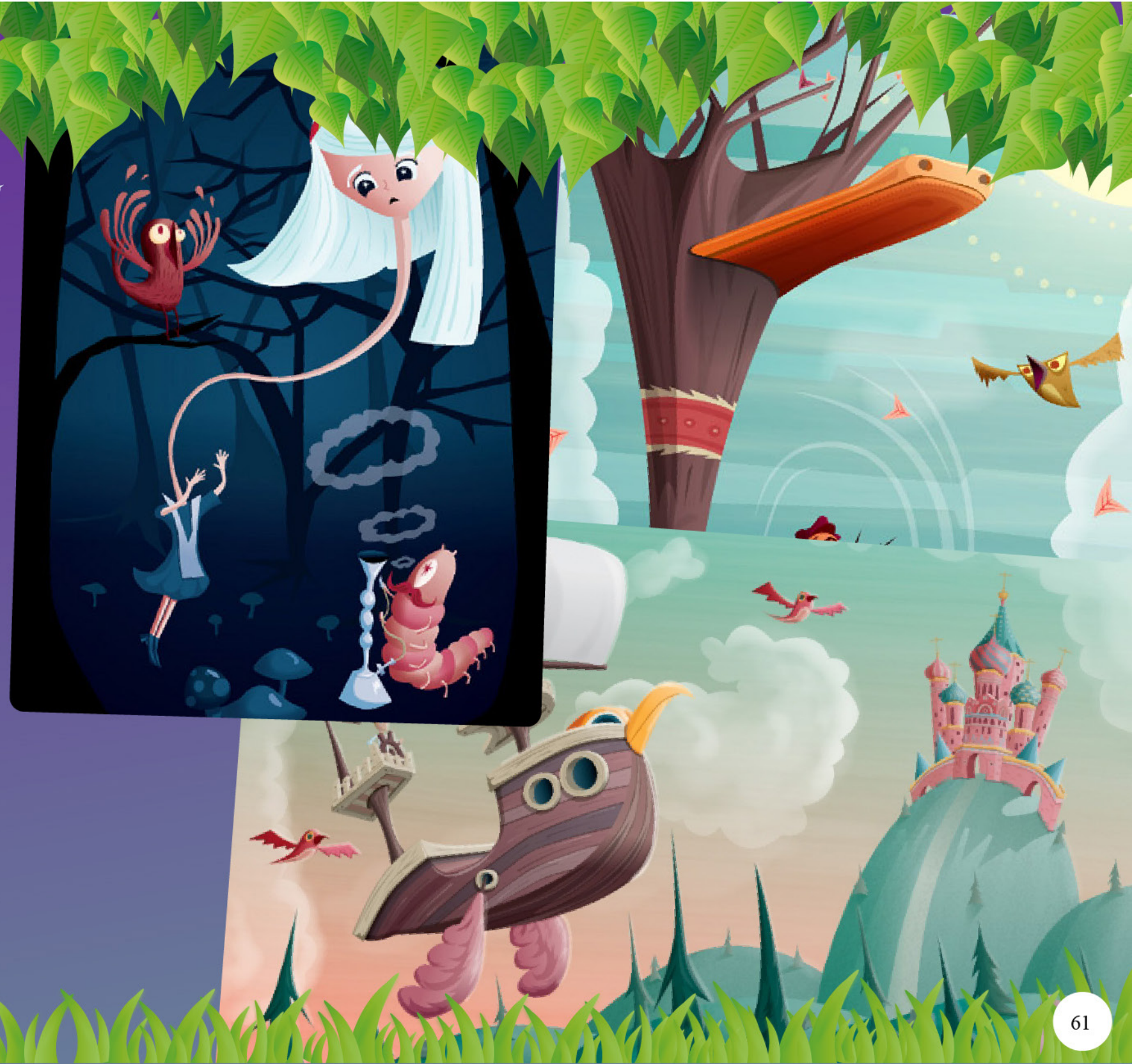
Otro referente a nivel gráfico, es el trabajo realizado por la ilustradora argentina Mariela Glüzmann: Nació en la ciudad de La Plata en 1968, en el libro “Cuando sea grande” de Verónica Podestá, de donde se toma como base el trazo de los personajes y el escenario, la aplicación de colores planos, la técnica digital utilizada y la redacción, por supuesto esto adecuado al cumplimiento de los objetivos planteados.

Fig. 3. Ilustraciones de Mariela Gluzman
Revisadas el 28 de marzo de 2016 desde:
<http://marielagluzmann.blogspot.com.co/>



Chris Leavens crea obras de arte rico en historia, paisajes surrealistas llenos de monstruos extraños y personajes fantásticos. Fuertemente inspirado por la naturaleza, es más conocido por sus coloridas, detalladas ilustraciones vectoriales. Lo cual es muy interesante, dentro del campo de manejo de fondos y distribución de espacio en interacción natural de los elementos, con matices difuminados y de tonos de baja saturación.

Fig. 4. Ilustraciones de Chris Leavens.
Revisado el 28 de marzo de 2016 desde:
<http://chrisleavens.com/>



Paula Gutman, nació en Buenos Aires, Argentina, el 25 de diciembre de 1973. Es diseñadora gráfica, actualmente trabaja como diseñadora gráfica e ilustradora en forma independiente, y es miembro del Foro de ilustradores. Desde esta ilustradora, se consideró usar ilustraciones sin bordes lineales complejos, ya que lo buscado es lo sencillo y fácil de comprender para los niños.

Fig. 5. Ilustraciones de Paula Gutman.
Revisado el 28 de marzo de 2016 desde:
<https://www.facebook.com/paula.gutman>





METODOLOGÍA



DIME

Para el cumplimiento del desarrollo del proyecto se implementó una metodología creada exclusivamente para cumplir con los objetivos planteados para lograr resolver el problema, la metodología DIME, surge a partir del enfoque cualitativo que se le otorga a la investigación, ya que lo que se busca es acercarse a las personas con las cuales se va a trabajar, creando un ambiente dinámico y fácil de seguir para realizar un proceso formal sobre un tema o problema que se desee abordar.

Entonces, para el proyecto planteado se decide aplicar la metodología DIME, que está dividida en cuatro fases: Descubrir, Interactuar, Modificar y Expresar, donde cada etapa cumple su propósito específico, logrando así una rápida pero seria investigación de diseño u otras áreas aplicables a la búsqueda de soluciones para problemas de un entorno social.

DIME

Metodología



Descubrir

- . Selección del entorno
- . Análisis de los problemas
- . Elección del problema
- . Selección de muestra



Interactuar

- . Recolección de datos
- . Aplicación de técnicas
- . Aplicación de instrumentos
- . Análisis de resultados



Modificar

- . Concepción de la idea
- . Prototipado
- . Diseño final
- . Testeo



Expresar

- . Producción
- . Distribución

DIME



Descubrir



Fig. 1. Selección de niños para muestra. Fotografía de Omar Toro.



Descubrir: El entorno utilizado es el municipio de Ancuya, donde se detectó un problema de pérdida de narraciones tradicionales en la población en general, logrando a partir de allí plantear: ¿Cómo a partir del diseño gráfico se puede aportar al rescate de algunas narraciones tradicionales del municipio de Ancuya, dirigida a un público infantil?, la muestra definida en:

- a. Primero: Los niños, como población principal a intervenir para generar un cambio en el pensamiento en nuevas generaciones como punto de partida.
- b. Secundando: Su entorno los padres y abuelos, como ejes principales y responsables del desarrollo del niño dentro del núcleo familiar, formador de costumbres y valores.
- c. Tercero y último: Los docentes, como figuras de autoridad e impartidores de conocimiento del mundo que rodea a los niños.



Fig. 2. Selección de entorno para muestra. Fotografía de Omar Toro.

DIME



Interactuar



Fig. 3. Los niños . Fotografía de Omar Toro.



Fig. 4. En la Institución Carlos Albornoz. Fotografía de Omar Toro.

Interactuar: En la recolección de datos se utilizó el enfoque Cualitativo, porque se observa el entorno de interacción relacionado con el público objetivo (los niños), constituido en instituciones educativas y los hogares familiares y el método Histórico - Hermenéutico, basándose en la observación y el diálogo en la comunidad ancuyana específicamente en el entorno infantil, donde el aspecto histórico en la parte narrativa será parte importante de la investigación. A partir de esto, aplicando las siguientes técnicas e instrumentos:

DIME



Interactuar



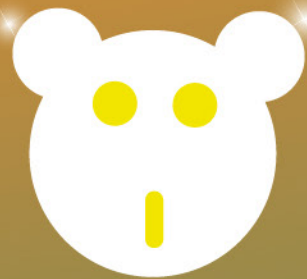
Fig. 5. Con los niños. Taller 1
Fotografía de Omar Toro.

Fig. 6. Los niños desarrollando el taller: Una imagen vale más que mil palabras. Fotografía de Omar Toro.



a. Talleres: El resultado de estos talleres, se fundamentan en saber que conocen los niños acerca del municipio y su cultura, si aparecen cuestiones como: ¿Qué es eso?, ¿Dónde queda? o ¿Cómo se hace? En primera instancia se aplica el Taller 1 denominado “UNA IMAGEN VALE MÁS QUE MIL PALABRAS” cuyo objetivo es que los niños aprendan a visualizar su entorno cultural con imágenes y textos, se les dará una serie de palabras asociadas a las tradiciones ancuyanas y ellos las representarán según su imaginación. Palabras como: Viuda, duende, virgen, cuy, sombrero, indio, fraile, templo, bohío, entre otras, que se asocian a lo tradicional y cultural:

DIME



Interactuar

Análisis taller 1

UNA IMAGEN VALE MÁS QUE MIL PALABRAS:

1. En el proceso de aplicación de este taller se logró determinar que los tres grupos elegidos (grado tercero, cuarto y quinto), presentan diferente comportamiento, lo cual permite inferir en el resultado estético de las ilustraciones: Con un manejo cromático distinto, por ejemplo en el grado cuarto y quinto se nota una evidente pérdida de sensibilidad en la aplicación de colores en sus ilustraciones (una variación máximo de 3 colores), mientras que en el grado tercero se nota que el manejo de la paleta cromática es mucho más amplia y aplicada de forma eficiente.

Ver anexo 1: Formato de talleres, observación y conversatorio.

2. En el grado tercero se nota un nivel más alto de conocimiento sobre ciertas cosas, lugares o personajes que en los otros grados, conclusión sacada durante el proceso del taller, por los interrogantes que presentaban los alumnos: Mientras que en el grado cuarto y quinto recurrían a bastantes preguntas como: ¿Qué es eso?, ¿Dónde es eso? o ¿Cómo se hace?, los niños de tercero no tenían ninguna pregunta, solo realizaban la ilustración, aunque se debe tener en cuenta que pese a que no preguntaban no asociaban personajes con lugares o cosas, por ejemplo realizaban la palabra duende y pescadillo sin saber que la historia del personaje se desarrolla en la quebrada del pescadillo. Lo que indica que tomaban la idea para sus ilustraciones de diferentes fuentes de información, que pueden ir desde la televisión hasta conversaciones escuchadas en la calle.

3. En cuanto a las ilustraciones realizadas, se toman como material para el desarrollo del libro de cuentos que se pretende en el proyecto pero no de forma exacta, sino como una base para las formas y de cabeza, tronco y piernas.

Fig. 7. Taller: Una imagen vale más que mil palabras.
Fotografía de Omar Toro.



DIME



Interactuar



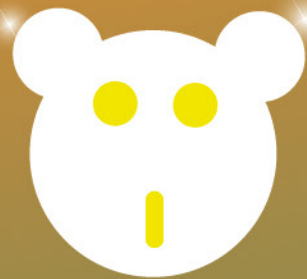
Fig. 8. Los niños. Taller 2
Fotografía de Omar Toro.



Fig. 9. Los niños exponen el taller:
Colorin colorado. Fotografía de Omar Toro.

Después un Taller 2 nombrado “COLORÍN, COLORADO” donde el objetivo es la socialización de las imágenes realizadas, donde se expone conclusiones de las ilustraciones.

DIME



Interactuar

Analisis taller 2

COLORÍN, COLORADO:

1. En la socialización de las ilustraciones de todos los grupos se destacan la eficiencia explicativa que tienen los niños de tercero, que dan detalle de sus ilustraciones, pero aclarando que su conocimiento se origina en fuentes externas a las de la región, por ejemplo en el caso del duende lo asocian a los cuentos de los hermanos Grimm al igual que la viuda, mientras que los de cuarto describen su ilustración de forma directa y sencilla a nivel estructural, por ejemplo el duende solo lo explican con sombrero grande y forma fantasmal y los de grado quinto terminan por seguir lineamientos estructurales fílmicos. De lo cual se puede inferir que hay influencia de medios externos que desempeñan un papel muy importante en la asociación que hacen con su cultura o su forma de comportarse.

Ver anexo 1: Formato de talleres, observación y conversatorio.

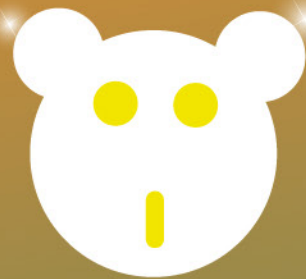
2. Dentro de la socialización de las obras los niños de tercero demuestran interés de discusión y aclaración frente a las exposiciones de los demás grados, es decir, los grados cuarto y quinto se regían a exponer y escuchar más no a intentar debatir frente a lo que dicen los demás, demostrando que el nivel de interés y conocimiento frente al tema se concentra en los más chicos, causa por la cual se toma al grado tercero que va desde los 8 a 9 años como el grupo de trabajo para el desarrollo de posteriores talleres o actividades que definirán el desarrollo de personajes y escenarios del proyecto final.

3. La expresión y manejo de vocabulario en los grados cuarto y quinto se determinan por su comportamiento el cual es rígido, se limitan en su explicación y en su tiempo, mientras que los de tercero socializan de manera extensa y explicativa hasta el punto de interrumpir por término de tiempo que era de dos minutos. Un comportamiento del cual se deduce que aun a los de tercero no se les limita en su actuar diario y su desarrollo de personalidad.

Fig. 10. Taller 2: Desarrollo
Fotografía de Omar Toro.



DIME



Interactuar

b. Observación no estructurada: La cual se aplica a dos espacios definidos en la institución educativa Carlos Albornoz Rosas y los hogares familiares que estén de acuerdo con la práctica planeada y estructurada con una guía que contiene una serie de preguntas o cuestiones para el observador.

Ver anexo 1: Formato de talleres, observación y conversatorio.



Analisis Observación

En la institución Carlos Albornoz :

1. En los descansos los niños muestran comportamientos diferentes tal vez derivados de los estándares de educación impuestos, mientras que los de tercero son espontáneos y divertidos, los de cuarto muestran una conducta un poco reprimida y los de quinto parecen haber perdido su desbordado actuar en todo sentido, se observa que los más pequeños realizan todo tipo de actividades recreativas, juegan a: tú la traes, fútbol, juegan a pintar, están planeando cosas a cada instante, ríen, saltan, gritan de manera incansable, lo cual es interesante para el proyecto, ya que este grupo en esa edad, sirve como grupo focal para el desarrollo de talleres y por supuesto aplicación inicial del proyecto terminado.

Fig. 11. Observación en la institución.
Fotografía Omar Toro

En los hogares del municipio de Ancuya se observa:

1. Después de la escuela los niños pasan a otro ambiente no controlado por maestros y carga académica, allí los se acoplan a una rutina copando todos sus espacios con actividades no relacionadas de ninguna forma con la cultura ancuyana. Mientras que los de tercero se divierten con juegos típicos como tú la traes, a las canicas, al quemado o simplemente miran cartoons en la televisión, lo cual no da a entender que en ninguna de sus actividades incluyen la lectura, que de acuerdo, a los talleres realizados no es por falta de interés sino porque no existe ningún material editorial infantil que le llame la atención, así que el proyecto planteado suplirá esa necesidad desde los más pequeños de tercer grado hasta los más grandes de cuarto y quinto.

DIME



Interactuar

c. Conversatorio: Aplicado a los padres de familia, abuelos y maestros de la población ancuyana, con el objetivo de conocer su conocimiento sobre las narraciones ancuyanas y su opinión sobre la implicación del proyecto planteado para la formación de los niños tanto a nivel educativo y familiar.

Ver anexo 1: Formato de talleres, observación y conversatorio.

Fig. 12. Conversatorio con abuelos.
Tomasa Esther Egas 84 años.
Flavio Guerrero 81 años.
Fotografía Omar Toro



Análisis de los Conversatorios

Conversatorio relacionado con las narraciones tradicionales:

1. Hay una seguridad de los padres de familia y abuelos en decir que la educación tanto escolar como familiar carece de información acerca de narraciones tradicionales, hecho que se remonta a las generaciones recientes, lo cual es una causa directa para determinar el déficit en la información que manejan los niños acerca de este tipo de narraciones que se desvanece tanto en las aulas como en los hogares. Los conocimientos de los padres de familia son básicos resumidos en la falta de comunicación que existe en los hogares ancuyanos, interrumpiendo la transmisión de narraciones tradicionales y a pesar de esto, los padres demuestran mucho interés en que haya nuevas formas de recordar la cultura olvidada, formas que puedan provenir de material literario, ilustrado, web, cátedras escolares entre muchas otras fuentes.

2. Por otro lado, los abuelos son el grupo más adecuado para recopilar las narraciones requeridas para el proyecto, ya que ellos aún recuerdan a detalle estas narraciones. Relatos que ellos mismos no pueden transmitir por un simple motivo, los niños, ya no les interesa este tipo de conversación con sus abuelos, debido al enfoque netamente tecnológico que los rodea, dentro de estos relatos recordados por los abuelos dentro de los conversatorios surgen cuentos como: el duende, la viuda, el fraile, el bulto, el carro de la otra vida, las ánimas benditas, la piedra encantada, la gallina y sus pollitos de oro, y así muchos más que de un modo u otro nadie quiere que se pierdan en el olvido.

DIME



Modificar



Fig. 13. Visitación Hidalgo 87.
Fotografías Omar Toro

En esta etapa se realiza la concepción de la idea básica para el desarrollo gráfico que se implementará en la pieza final que consta de 5 cuentos cortos, seleccionados basándose en la recolección de datos y la información arrojada por los mismos, especialmente la información recolectada de los conversatorios con los abuelos, que son la base para la elección de los cuentos.

Selección de cuentos

Se realiza un filtro entre los diferentes relatos recopilados, los cuales son muchos, así que basándose en que el público a quien va dirigido el proyecto, el filtro debe tener en cuenta este aspecto, por lo cual de la lista se escogerán 5 relatos los cuales posteriormente serán redactados y adecuados para el lenguaje infantil, dentro del género literario denominado cuento, el cual tiene una estructura definida en inicio, nudo y desenlace, donde al final deja una enseñanza o moraleja, estos estructurados y debidamente revisados por una asesora externa profesional en estudios literarios, experta en edición de libros literarios: Nathalia Hidalgo, del municipio de Ancuya, por lo tanto, es ideal para asesorar el proyecto.

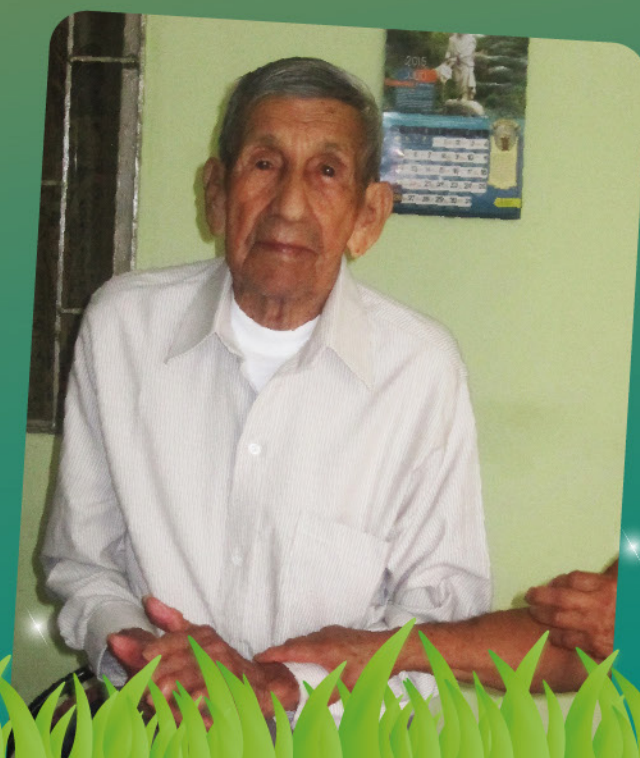


Fig. 14. Efraín Erazo 99 años.
Fotografías Omar Toro

DIME



Modificar

CONCEPCIÓN DE LA IDEA Selección de cuentos

Se marcará con una estrella los cuentos elegidos para desarrollar el proyecto ilustrado de los cuales se desarrollaran los personajes principales y secundarios con una misma línea de ilustración, definida por el desarrollo gráfico.

Cuentos como:

- *La viuda
- *El duende del pescadillo
- El carro de la otra vida
- *La piedra encantada
- *La gallina de los pollitos de oro

La fuga de la virgen
La danza de los aguacates
La serpiente gigante
El pájaro de la bruja
Los tres fundadores

- *La Guaca
- El bulto
- Las ánimas del cementerio
- La vieja del monte
- El perro del diablo
- El fantasma de la muerte

Ver anexo 2: Cuentos Cortos Ancuyanos

DIME



Modificar

PROTOTIPADO Bocetos Iniciales

Primero: El proceso gráfico del producto final se apega a la implementación y definición de los personajes requeridos en la pieza editorial-ilustrada planteada para el proyecto, los personajes se basan en los dibujos realizados por los niños en el taller 1 y 2, en primera instancia, que pasan por un proceso de mejora visual para obtener una excelente combinación de la imaginación de los niños frente a su cultura y la visión del diseñador frente al proyecto en una primera instancia, acompañado de la implementación de los demás personajes y su estudio taxonómico.



Fig. 1. Personaje del duende realizado por el niño



Fig 3-4. Personaje del duende y la viuda realizado por el diseñador



Fig. 2. Personaje de la viuda realizado por el niño



DIME



Modificar

Bocetos Iniciales



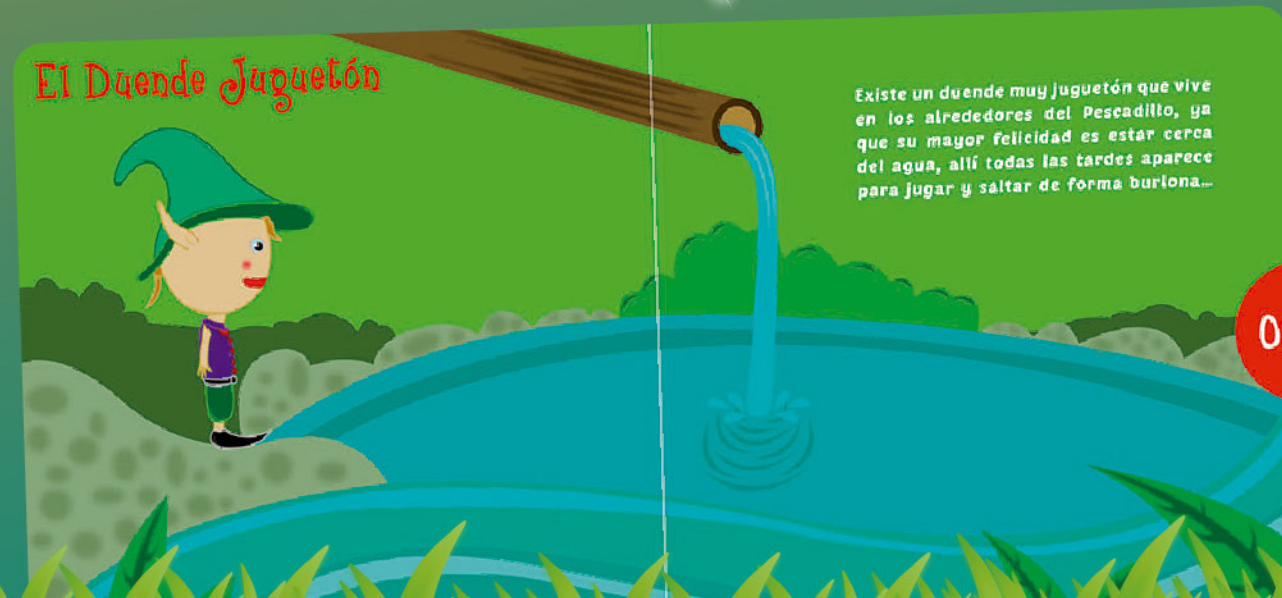
Fig. 7. Personaje del guaquero realizado por el diseñador



Fig. 6. Personaje del guaquero realizado por el niño



Fig 8-9. Resultado de paginación inicial



DIME



Modificar

Bocetos Iniciales

Segundo: De acuerdo con la investigación y la percepción del público objetivo, se cambia el proceso gráfico, ya en esta instancia para la selección ideal del contenido narrativo y gráfico que se ambientan en un mundo fantástico donde todo es posible. Se conservan algunas formas como los óvalos para las cabezas pero con alargamientos o reducciones según conveniencia, es decir, lo que se acomode al público objetivo, ya que en su etapa de desarrollo esto resulta más apropiado y fácil de asimilar, para ello se comienza en definir personajes que se apeguen al ideal buscado tanto en ilustración y lectura infantil, iniciando con un solo personaje el cual implantará una pauta definitiva a seguir para el resto de las ilustraciones.



Fig. 10. Personaje del gwaquero.
Sin línea, colores planos

Fig. 11. Personaje del gwaquero.
Con línea, colores con degradado



Fig. 12. Personaje del gwaquero.
Con línea, colores planos



DIME



Modificar

Bocetos Iniciales



Fig. 13. Personaje del guaquero.
Sin línea, colores con degradado



Fig. 14. Personaje del guaquero.
Sin línea, colores con degradado,
con textura



Fig. 15. Personaje del guaquero.
Sin línea, colores planos, con
degradado y combinación de color

DIME



Modificar

Bocetos Iniciales

Conclusión: La concepción de la idea finaliza con un resultado concluyente de ilustración de personaje y manejo del código cromático, lo cual será la guía definitiva a seguir en toda la pieza editorial, una ilustración con fondos en degradado lo cual asemeja las condiciones ambientales y de comportamiento de la luz en las diferentes formas. Además de esto el manejo sin bordes agresivos como en los árboles, las montañas, nubes y los animales, un personaje definido por su torso acampanado, con extremidades inferiores largas y delgadas y superiores con acabados redondeados y sencillos, un rostro que sigue la forma del torso, con nariz lineal, ojos redondos con pupila y boca ovalada igual modificada según la actitud deseada.



Fig. 16. Personaje del gaucho.
Sin línea, colores con degradado y
combinación de color. Propuesta final.

DIME



Modificar

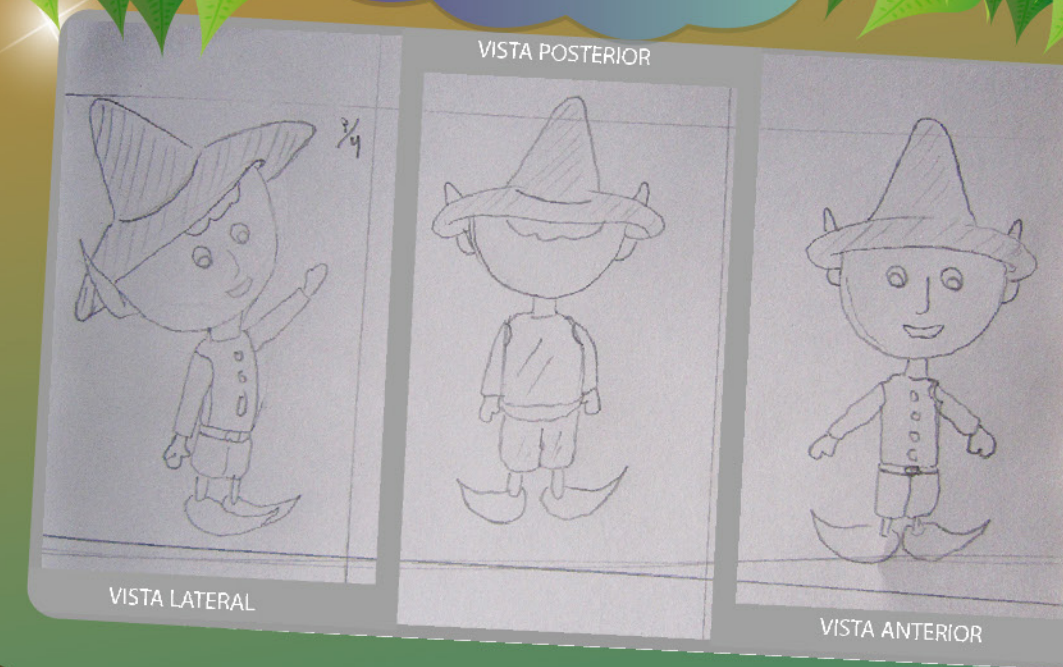
Personajes

En esta etapa con los cuentos definidos, se realiza el desarrollo de los personajes comenzando con la bocetación y la posterior digitalización.



Fig. 2. Personaje del duende. Digitalizado.

Fig. 1. Personaje del duende. Vistas



Nombre:

Duende del Pescadillo

Dimensión Física:

Pequeño, orejas grandes y puntiagudas, usa sombrero grande, chaleco, pantalones cortos y zapatos alargados

Dimensión Social:

Vive en el riachuelo del Pescadillo, es solitario y busca agradarle a las jovencitas

Dimensión Psicológica:

Es alegre, juguetón y le gusta pescar en el riachuelo

DIME



Modificar

Personajes



Nombre:
Juana

Dimensión Física:
De mediana estatura, cabello castaño, usa pantalones cortos y blusa ligera

Dimensión Social:
Vive con su madre, es colaboradora en su casa y tiende a desobedecer a la autoridad

Dimensión Psicológica:
Es alegre, espontánea y distraída la mayoría del tiempo

Fig. 3. Personaje del duende. Juana. Digitalizado.

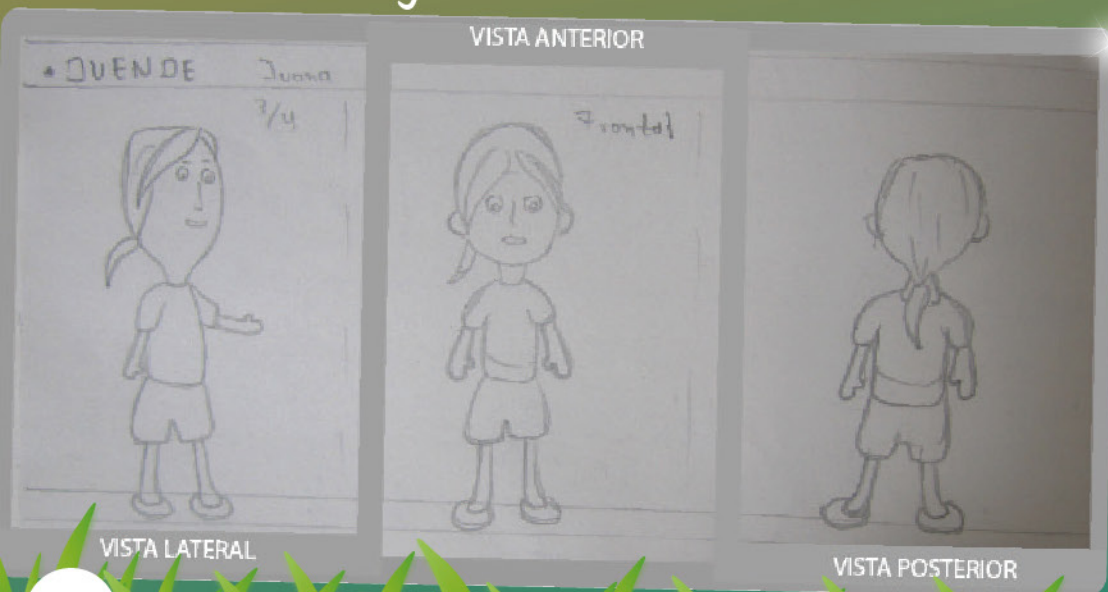


Fig. 4. Personaje del duende. Juana enVistas



Nombre:
Juan

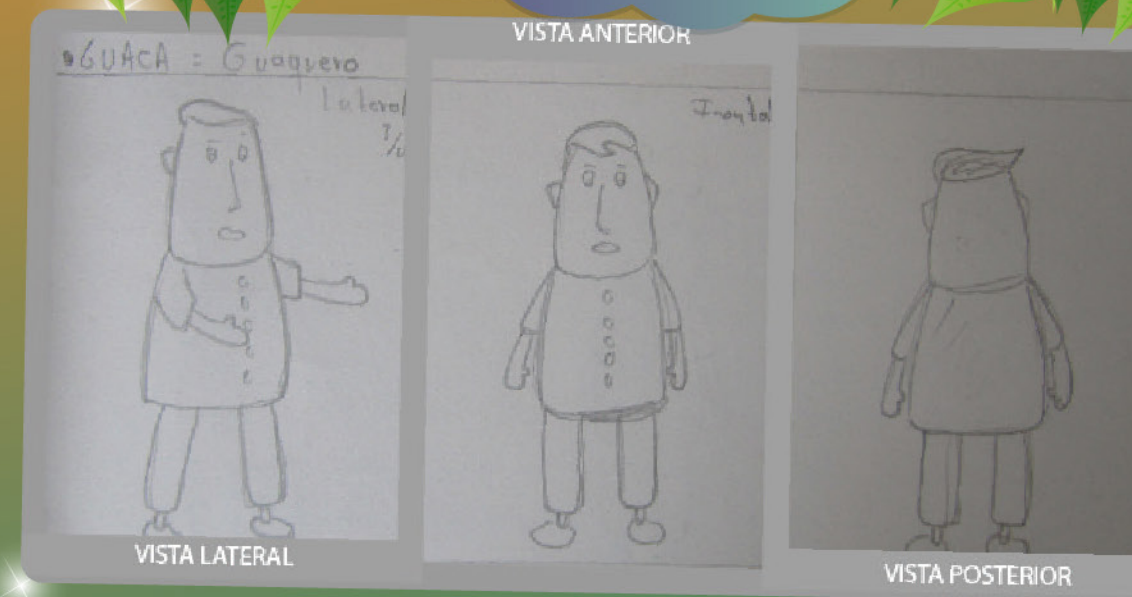
Dimensión Física:
Hombre adulto, de unos 40 años, robusto, cabello café, cabeza alargada y piernas delgadas

Dimensión Social:
Vive solo, no colabora en su comunidad y es miserable con los demás

Dimensión Psicológica:
Es obsesivo, de carácter compulsivo y tiende a no rendirse jamás

Fig. 6. Personaje de la guaca. Juan Digitalizado.

Fig. 5. Personaje de la Guaca. Juan enVistas



DIME



Modificar

Personajes



Fig. 7. Personaje de la Guaca. Toro fantasma. Digitalizado.

Nombre:
Toro

Dimensión Física:

Animal fantasmal de gran tamaño, con grandes cuernos y ojos negros

Dimensión Social:

Cuidador de la guaca, fantasma destinado vivir solitario

Dimensión Psicológica:

Actitud furiosa, mirada enojada siempre y tiende a perseguir a los demás

Fig. 8. Personaje de la Guaca. Toro fantasma en Vistas

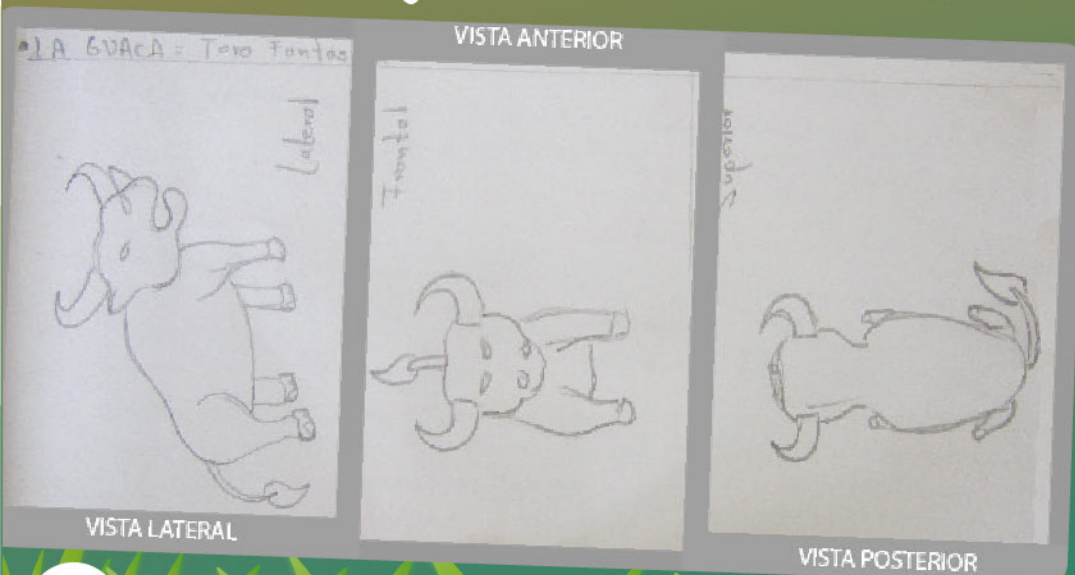
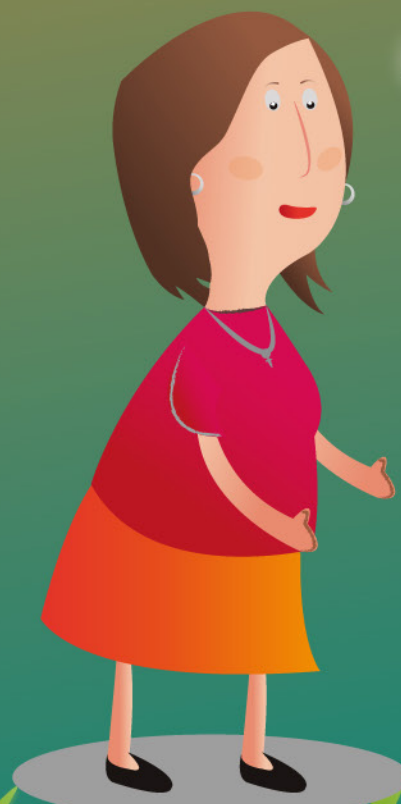


Fig. 9. Personaje de la Piedra encantada. Josefina en Vistas



Nombre:
Josefina

Dimensión Física:

Mujer de unos 35 años, de pelo corto y de color café, con aretes y usa falda

Dimensión Social:

Agradable con sus vecinos, busca siempre conseguir dinero y le gusta el chisme

Dimensión Psicológica:

Es ambiciosa, literalmente distraída y siempre anda acelerada con todo



Fig. 10. Personaje de la Piedra encantada. Josefina Digitalizado.

DIME



Modificar

Personajes



Fig. 11. Personaje de la Piedra encantada. Hijo de Josefina. Digitalizado.

Nombre:

Hijo de Josefina

Dimensión Física:

Niños de 6 años, usa pantalones cortos y camisa ajusta, pelo café con copete

Dimensión Social:

Consentido, le gusta explorar y le atraen las cosas brillantes

Dimensión Psicológica:

Es desobediente, solitario y gruñón, de carácter rebelde e impulsivo

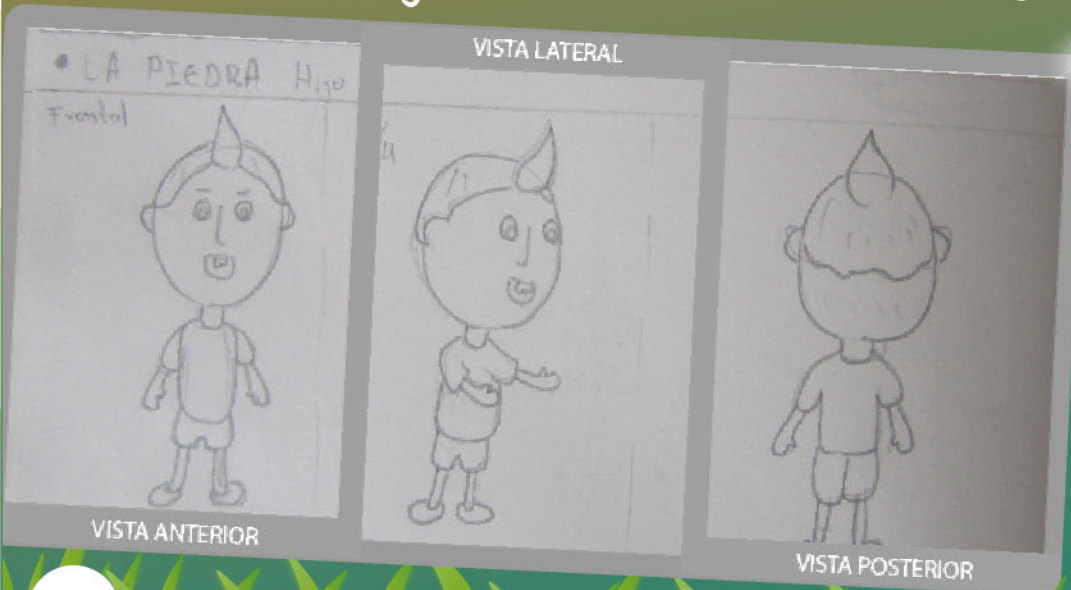


Fig. 12. Personaje de la Piedra encantada. Hijo de Josefina en Vistas

Fig. 13. Personaje de la Gallina de los pollitos de oro. Gallina en Vistas

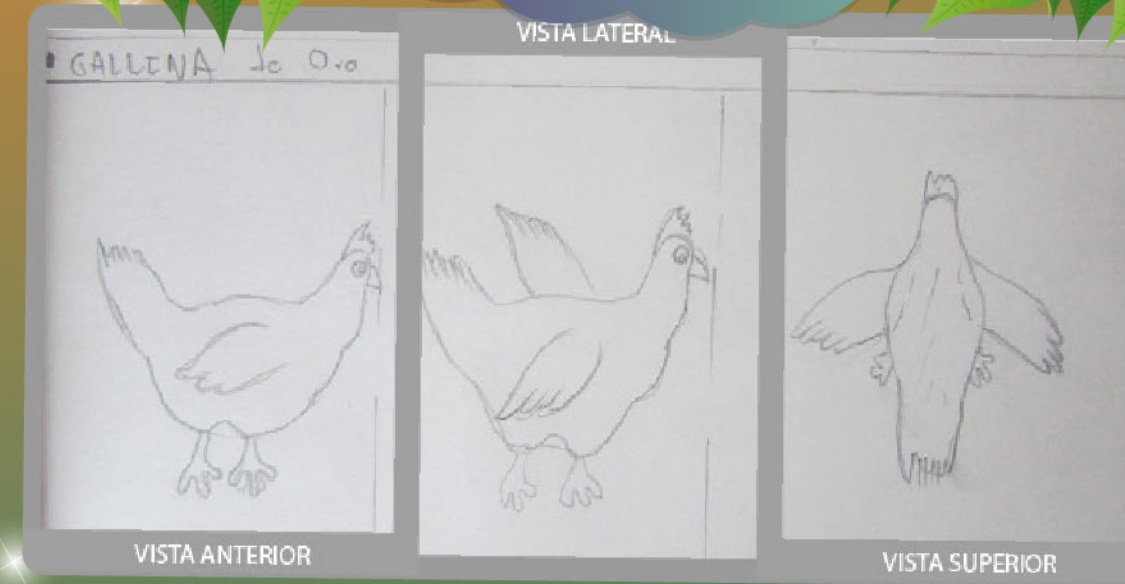


Fig. 14. Personaje de la gallina de los pollitos de oro. Gallina Digitalizado.

Nombre:

Gallina

Dimensión Física:

Dorada y con bastante brillo fantasmal

Dimensión Social:

Solitaria, posesiva y cuidadosa con todo

Dimensión Psicológica:

Agresiva, territorial y de carácter protector

DIME



Modificar

Personajes



Nombre:
Luis

Dimensión Física:
De mediana estatura, usa uniforme escolar de pantalones azules y camisa blanca, tiene el pelo café

Dimensión Social:
Vive con su madre en una vereda, colabora en todo, es hijo único y bastante activo físicamente

Dimensión Psicológica:
Es alegre, tiene gestos espontáneos y es de buen humor, tiende a desobedecer

Fig. 15. Personaje de la Gallina de los pollitos de oro. Luis. Digitalizado.

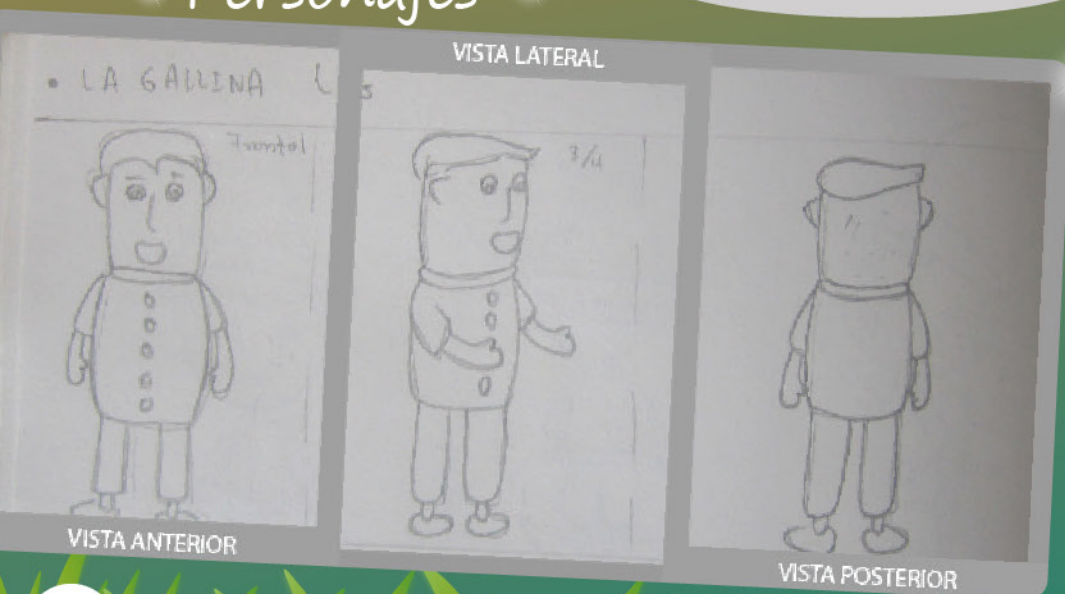
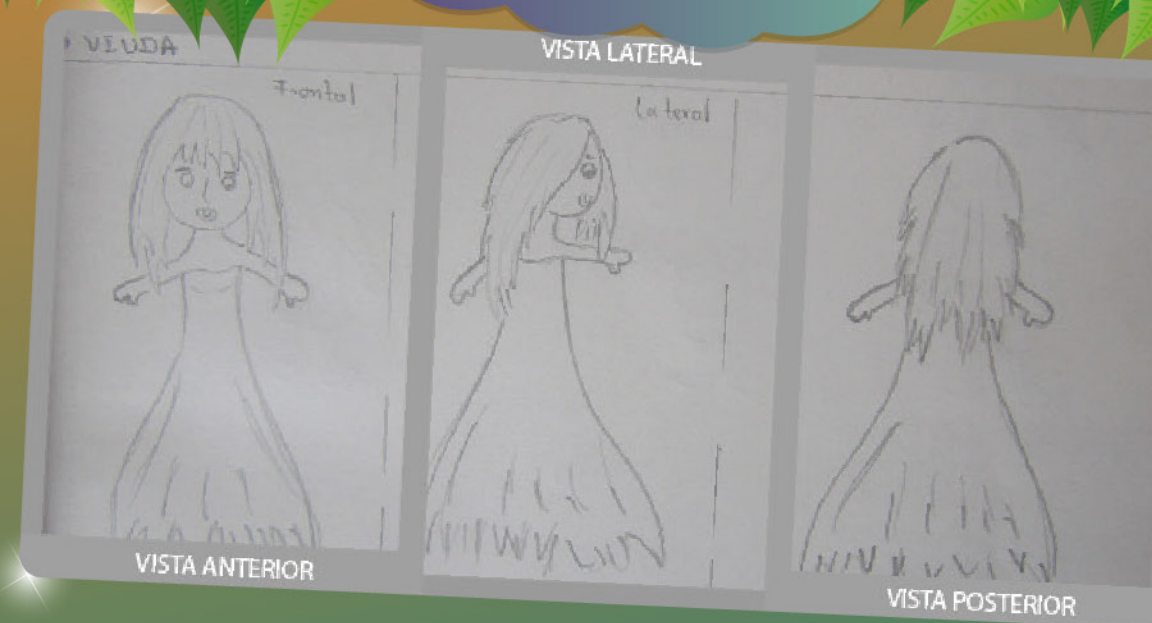


Fig. 16. Personaje de la Gallina de los pollitos de oro. Luis enVistas

Fig. 17. Personaje de la Viuda. Viuda enVistas



Nombre:
Viuda

Dimensión Física:
Mujer promedio de unos 35 años, de cuerpo esbelto y rostro hermoso en primera fase, cara fea, boca con un solo diente y grandes unas en fase dos, usa ropa oscura y manto negro

Dimensión Social:
Vive deambulando por las calles, odiada por todos y vive solitaria

Dimensión Psicológica:
Es alegre y cariñosa en fase uno, es agresiva y malvada en fase dos.

Fig. 18. Personaje de la viuda. Viuda Digitalizado.



DIME



Modificar

Personajes



Nombre:

Emilio

Dimensión Física:

*Hombre joven de 30 años,
usa corbata y pantalones largos,
con pelo café y risado*

Dimensión Social:

*Vive con su madre, es trabajador y después
de trabajar va al bar a beber*

Dimensión Psicológica:

*Actitud alegre, tiende a ser desobediente
y fiestero*

Fig. 19. Personaje de la viuda. Emilio.
Digitalizado.

Información Técnica

Aquí, se plantea la concepción de la idea que sea la solución ideal para cumplir con el objetivo general del proyecto, basado en aspectos de diseño gráfico como:

a. Formato: El formato de la pieza editorial ilustrada es el siguiente: Cada página es de 22 cm por 22 cm, donde la portada y contraportada excede de 2 a 3 mm las medidas de página, el lomo con un grosor de 4 a 8 mm. Las páginas enfrentadas tendrán un ancho de 44 cm y una altura de 22 cm, con variable de milímetros por causas de encuadernación.



Fig. 20. Personaje de la viuda. Emilio
en Vistas



DIME



Modificar

1. Strizver I. (2013) Typography for Children. Obtenida en Abril de 2016 desde: <http://www.dafont.com>

Verdana

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

b. Tipografía: De acuerdo a la línea de diseño del proyecto y el público objetivo, la tipografía elegida para los textos es: Inicialmente se elige una Sagoe Print, con un tamaño de 15 puntos, un interlineado de 17 puntos, centrado para los globos o bocadillos, para los textos se cambia a Sassoon Pirmary, una tipografía desarrollada especialmente para el público infantil[...]¹, con un puntaje de 18 e interlineado de 24 y centrado. Para la numeración de página se decide utilizar verdana a 12 puntos.

Sagoe Print

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

Sassoon Primary

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

A partir de esto, el color de la tipografía, depende del código cromático predominante en la página, contrastando el fondo, para evitar confusiones en la lectura, las razones son varias, una porque se acomoda al estilo de las ilustraciones, otra porque se facilita el entendimiento lector del público objetivo, haciendo que la pieza final tomé una connotación importante dentro del mundo editorial.

Para los títulos se utiliza una tipografía con un estilo menos forma como la Krinkes Decor modificada de 72 puntos.

Krinkes Decor

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Ejemplo de Modificación de fuente Krinkes Decor

*El Duende
del Pescadillo*

DIME



Modificar

c. Código Cromático: Aplica para las ilustraciones, pensada de acuerdo con cada contexto, con una elección de colores de manera cuidadosa, ya que al ser estos con degradado y ocupar una superficie relativamente grande, cada uno de ellos influye de manera importante en las páginas y en toda la pieza, por lo que se debe tener en cuenta conceptos de luz, brillo, contraste y saturación para lograr un criterio visual balanceado. Generalmente se utiliza una paleta de 2 a 30 colores, dependiendo de la ilustración.

Paleta de colores



Paleta de colores



En este punto se hace un espacio para los estudiantes que tienen daltonismo, una enfermedad que interfiere con la percepción de los colores, definido en “un defecto genético hereditario que afecta la producción de uno o más pigmentos fotorreceptores de los ojos[...]”². En estos casos la mejor forma de inclusión es hacer una publicación diferente a nivel cromático, es decir, para los casos de daltonismo y según el grado de este defecto genético, habría un libro álbum editado e impreso con los requerimientos cromáticos que se necesiten.

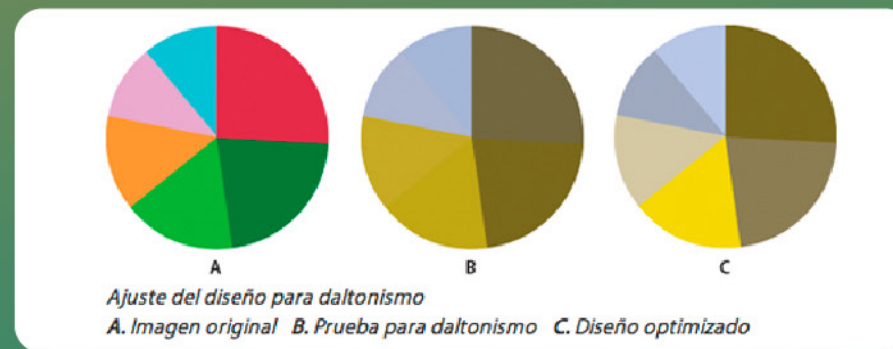


Fig. 1. Daltonismo en el diseño. Como vería tu proyecto un daltónico?. Revisado desde: <http://www.graffica.inf/daltonismo/diseño/>

2. Como ven los daltónicos los colores. De el 24 de marzo de 2014. Revisado el 20 de abril de 2016 desde <http://www.elblogdelasalud.es/como-ven-los-daltonicos-los-colores/>.

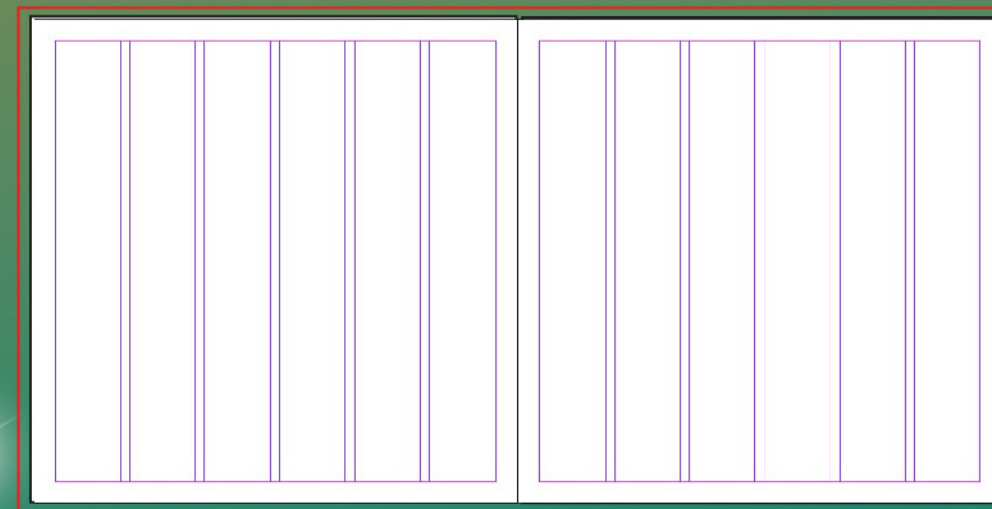
DIME



Modificar

d. Diagramación: La pieza editorial ilustrada está dividida en 5 cuentos cortos que logran destacar las narraciones tradicionales de ancuyana, cada uno de ellos está diagramado en un par de páginas enfrentadas, en las cuales se encuentran el texto y la ilustración complementados en una sola atmósfera de simbiosis donde la imagen visual logra establecer un espacio y el texto una caracterización de los personajes.

Logrando así una personalización de cada capítulo, dando una sensación predominante que contribuye al relato de la historia, diferenciando el código cromático y la variación en los escenarios, aunque se mantenga la forma de los personajes en todos los relatos, pensado así para llevar una tendencia en el trazo uniforme que le da unidad a la pieza en conjunto, la caja de texto que va enfrentada en la doble página ubicada donde permita una buena visualización, es un punto de atracción ya que se juega con ella y su acomodo en la retícula, el texto de los títulos rodeado de una ornamentación que proviene del código cromático de la ilustración, logrando así mantener un tamaño adecuado sin excederse frente a la imagen, entendido como una unión cromática y de forma, con una organización y saturación de páginas según la importancia del relato.



22 cm

22 cm

22 cm

DIME

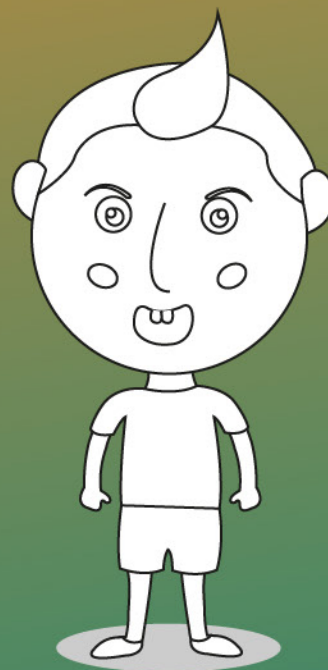


Modificar

e. La técnica: La elección de la técnica es lo más importante para el proyecto, determinada por el resultado de los talleres realizados en la etapa de recolección de información y la adecuación para el cumplimiento de los objetivos específicos del proyecto. En el proceso se experimentó con técnicas que van desde la utilización de lápiz, computadora y la combinación de ellas, teniendo en cuenta además los referentes escogidos, concluyendo en la decisión sobre el código a usar para el proyecto, fundamentado en:



Trazo de forma por forma



. Innovación: No hay ningún material editorial ilustrado realizado en la región sobre narraciones tradicionales ancuyanas.

. Limpieza: El código cromático, las formas de los personajes y los colores con degradado permiten un resultado claro y sin confusiones de interpretación del público al cual está dirigido la pieza editorial.

. Versatilidad: La estructuración de los cuentos permite al lector sumergirse en una línea de tiempo que relatan la continuidad que la definen, definiendo la pieza editorial como un recorrido de los cuentos.

. Expresión: Definida por la utilización de técnicas para la realización de las ilustraciones, pasando por un proceso que va desde las ilustraciones realizadas por los niños en los talleres, la bocetación hecha por el diseñador y la posterior digitalización.

. Proceso: La primera etapa consiste en realizar un storyboard en donde se segmentan los cuentos con sus respectivos textos y con una idea de cada escena, lo cual permitirá definir el ritmo, el número de páginas y la elección de los hechos más representativos para ilustrar (herramienta a usar, Adobe Illustrator).

DIME



Modificar

Storyboard

Descripción del storyboard:

Como la página es de 22 cm por 22 cm, la ilustración completa se puede apreciar al abrir el libro y unificar con la vista las dos páginas enfrentadas, estas se describen en el storyboard como una sola, por eso las escenas de los cuentos que se muestran como boceto son las dos primeras de cada uno.

El Duende:

1-2 Duende en su entorno (pescadillo), con animales a su alrededor (plano panorámico) (actitud feliz).

3-4 Hija despidiéndose de su madre (madre plano medio), (hija de fondo) demostración de actitud de afán.

5-6 Hija jugando con animales (plano medio) (actitud feliz).

7-8 Hija mira el duende (primer plano) duende de fondo (con miedo).

9-10 Hija llorando junto a jornalero (primer plano).

11-12 Hija abraza a jornalero (plano general).



DIME



Modificar Storyboard

La Guaca:

1-2. Guaquero en plano general (aspecto anciano y demacrado) en su casa, muestra el presente.

3-4 Retrospección al pasado (aspecto vital y rejuvenecido), guaquero en plano medio (con animales de granja).

5-6 Guaquero con su varita (plano medio), paisaje natural con campesino (de fondo una llama junto al árbol seco).

7-8 Guaquero dentro de su casa (Actitud vanidosa), rodeado de oro y objetos valiosos.

9-10 Guaquero en el campo de noche (plano americano), con animales.

11-12 Plano general (guaquero asustado), primer plano el fantasma en forma de toro.

13-14 Plano general guaquero (guaquero huyendo de fantasma), en actitud temerosa.

15-16 Guaquero desenterrando la guaca (actitud apresurada y en expectativa).

17-18 Plano medio (guaquero al final de su vida), tiempo presente.



La gallina de los pollitos de oro:

1-2 Plano general (muestra el escenario), personaje en actitud feliz (de día).

3-4 Plano medio (personaje en actitud pensativa).

5-6 Primer plano (personaje dormido sobre la piedra), ambiente tarde-noche.

7-8 Primer plano (personaje despertando), ambiente de noche.

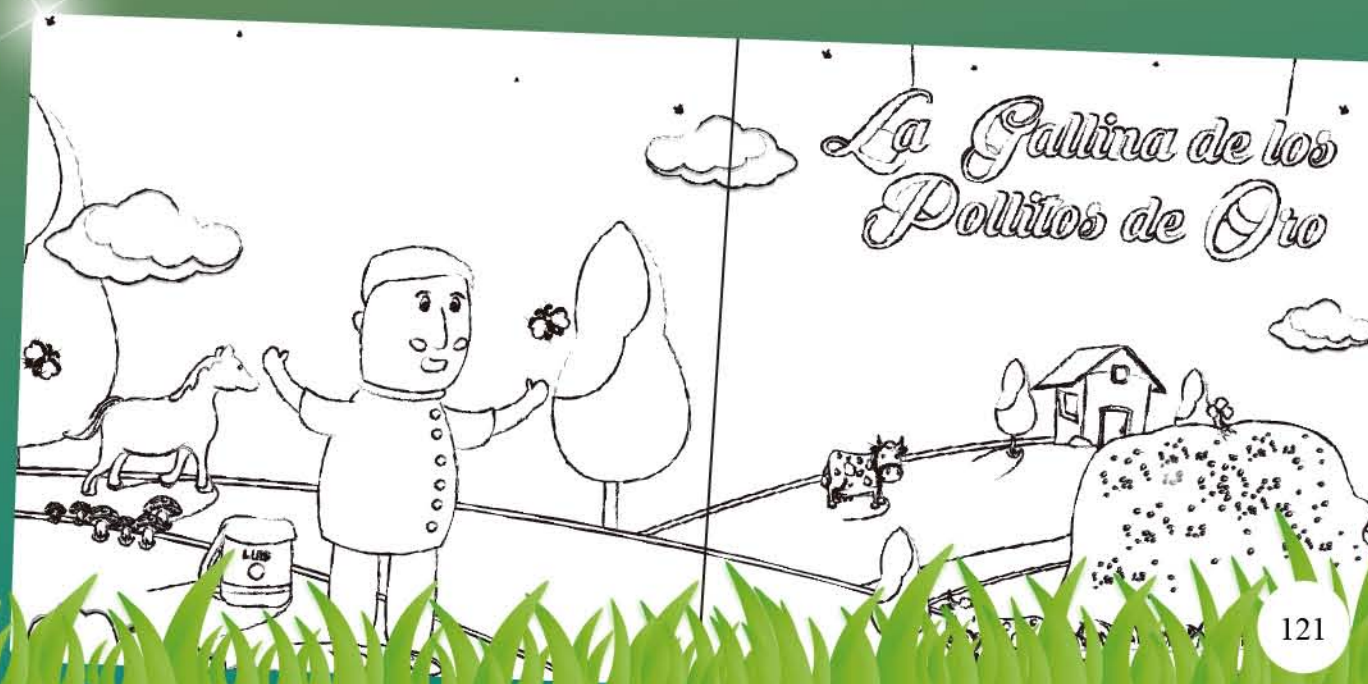
9-10 Plano general (personaje con actitud curiosa), encima de la piedra.

11-12 Plano general (gallina y sus pollitos saliendo a comer).

13-14 Plano general (personaje interactuando con los pollitos).

15-16 Personaje huye de la gallina (plano medio), gallina plano general.

17-18 Plano medio (personaje se refugia en la casa de la vecina).



DIME



Modificar

Storyboard

La Piedra encantada:

1-2 Josefina en su casa (ventana), actitud pensativa (primer plano), burbuja representando el pensamiento futuro.

3-4 Josefina con su hijo en la noche en el campo cerca de la piedra encantada.

5-6 Hijo en primer plano mirando a su madre entrando a la piedra (segundo plano al fondo), actitud rebelde.

7-8 Primer plano (Josefina entrando a la piedra), actitud feliz.

9-10 Josefina sale de la piedra cargando el oro (al fondo el hijo que queda atrapado).

11-12 Josefina llorando (actitud preocupada), dejo a su hijo a dentro.

La Viuda:

1-2 Plano general (Emilio y su madre), conversando (escenario de día).

3-4 Plano medio de la madre (actitud preocupada), en el fondo Emilio despidiéndose.

5-6 Emilio llegando a la cantina (plano medio), escenario de noche.

7-8 Primer plano (Emilio ebrio), reloj fijado en las doce de la noche.

9-10 Plano medio (Emilio hechizado), de fondo el pueblo (Viuda hermosa con actitud provocadora).

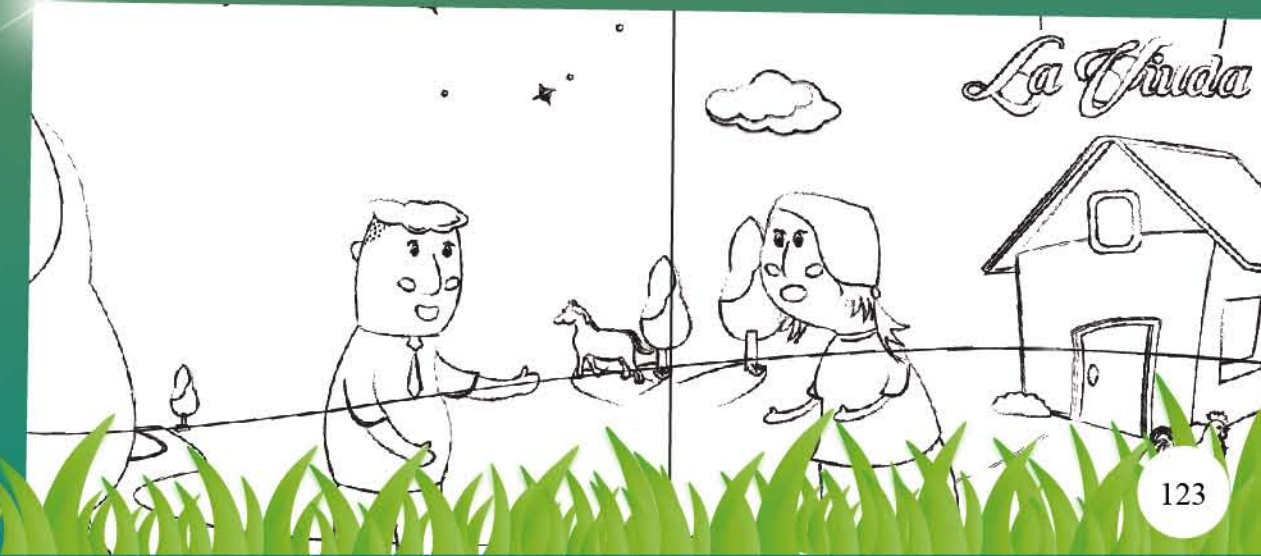
11-12 Plano medio (Emilio con viuda, está con aspecto feo), en el cementerio.

13-14 Emilio despierta del hechizo (es atacado por la viuda), en el cementerio.

15-16 Emilio pensativo (primer plano), burbuja recordando a su madre.

17-18 Amanecer (viuda desapareciendo), Emilio en plano medio (actitud temerosa).

19-20 Plano general (Emilio con cuidador de cementerio), actitud de arrepentimiento.



DIME

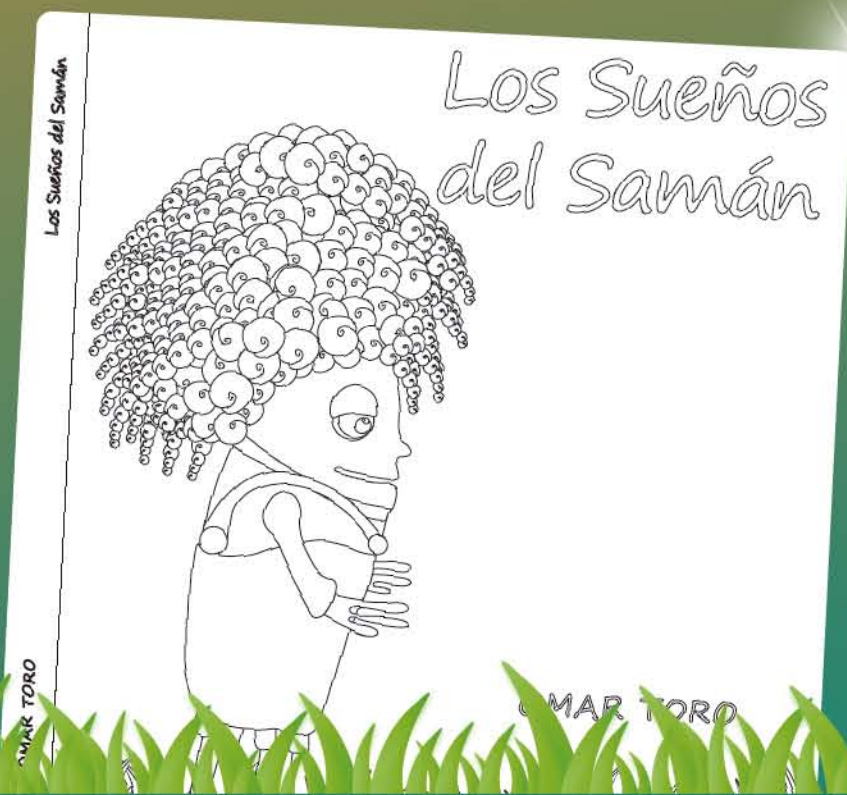


Modificar

La Portada

Para la portada se tuvo en cuenta los personajes principales y secundarios de los cuentos. A partir de esto, se desarrolló las siguientes propuestas: El porqué del título “LOS SUEÑOS DEL SAMÁN”, se apega a la definición de Samán, el cual es un árbol icónico del municipio, ubicado en el parque principal y en la institución Carlos Alborno, donde se hizo el proceso de investigación de este proyecto. La elección del nombre básicamente es el reconocimiento al árbol de características gigantes en términos de especies arbóreas, lo cual es bastante provechoso en varios sentidos de apego a lo tradicional y fantástico, una alusión a las historias que se narran y se narraran debajo de sus ramas, convirtiéndose en un nicho de cultura.

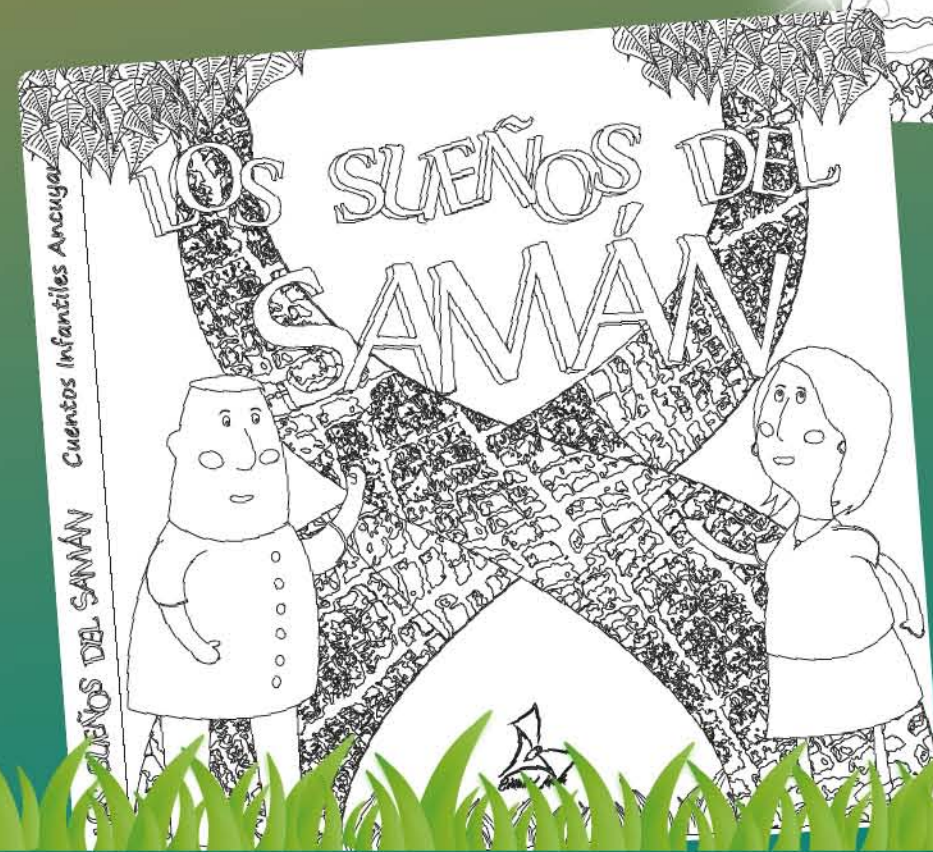
Propuesta 1



Propuesta 2



Propuesta 3



DIME



Modificar

El Juego

Un apoyo visual y funcional, un juego didáctico que consta de un tablero en el cual se pueden encontrar los cinco cuentos del libro, cuya finalidad es reforzar el conocimiento de la cultura andina. Este fue pensado como un rompecabezas que los niños podrán armar si cumplen con la metodología del juego. En este caso, allí se hallarán fichas rectangulares las cuales tienen una serie de preguntas acerca del contenido narrativo del libro, las cuales tendrán que responder correctamente para tener acceso a las piezas con color para completar la sección de su estación la cual está en escala de grises.



Tablero de Juego con fichas de rompecabezas

DIME



Modificar

7 cm

3 cm

¿Dónde aparece siempre el Duende?

R: El riachuelo del Pescadillo

Metodología del juego:

1. El recorrido se hará con fichas normales de plástico en forma de pino, muy utilizadas en los parques, ya que son fácilmente reemplazables y de forma económica.

2. Dentro del tablero, en el recorrido se denotan flechas y estrellas, si la ficha cae en uno de estos lugares, no se tendrá derecho a una ficha con pregunta lo cual significa que no podrá reclamar una ficha del rompecabezas.

Ejemplo de fichas con preguntas. De dos caras, una con respuesta y la otra con pregunta

Ejemplo de fichas con preguntas. De dos caras, una con respuesta y la otra con pregunta

3. Si se completa el recorrido y no se logra reclamar las tres fichas del rompecabezas, se puede volver a iniciar el recorrido ya que este es redundante.

4. Por cada tablero solo podrán participar 5 jugadores quienes se alternaran el derecho a las preguntas contra el rival.

5. Antes de jugar el requisito máximo es haber leído el libro Los Sueños del Samán.

6. El ganador del juego será quien arme primero el rompecabezas, pero luego los jugadores restantes deberán terminar el recorrido, para hacer un podio.

¿Cuál es el nombre de la protagonista?

R: Josefina

DIME



Modificar

TESTEO

El testeo se realiza para conocer la capacidad de las ilustraciones, de los aspectos de diseño como tipografía, trazo, manejo cromático y narración, para tomar decisiones finales que puedan cumplir a cabalidad con los objetivos planteados y dar solución al problema. De esta etapa podemos concluir que la tipografía inicial elegida para los textos extensos (Sagoe Print), no es aplicable, así que toca hacer otra elección tipográfica, para ello, se investiga sobre el tema y la más recomendada es la Sassoon Primary, una tipografía que tiene una base sólida en pruebas y estudios, lo suficientemente amplia para no utilizarla.



Fig 1. Testeo de ilustraciones y juego (Los sueños del sáman).
Foto de Omar Toro

A partir de allí, se hacen cambios en la ilustración, con respecto a algunos personajes como el duende y por supuesto la portada final, ya que resultan confusas, ya este paso se hace a consideración del diseñador en función del estudio hecho en la investigación del proyecto.

El comportamiento de los niños acerca del juego fue bastante óptimo, lo cual sugiere que este cumplió con lo planteado para su aplicación, por supuesto, el único cambio realizado se detalla en las fichas con preguntas, las cuales cambian tipografía al igual que los cuento y el código cromático en su totalidad.



DIME



Modificar

DISEÑO FINAL

Las piezas gráficas que se desarrollaron para este proyecto son:

Libro álbum: Los Sueños del Samán, una recopilación de cuentos cortos ilustrados, cuyo objetivo principal es rescatar las narraciones tradicionales del municipio de Ancuya, una pieza editorial que ha sido planeada con detenimiento y con bases suficientes a nivel investigativo que facilitan la aplicación real del producto final, además, un juego anexado, que está basado en el libro álbum.

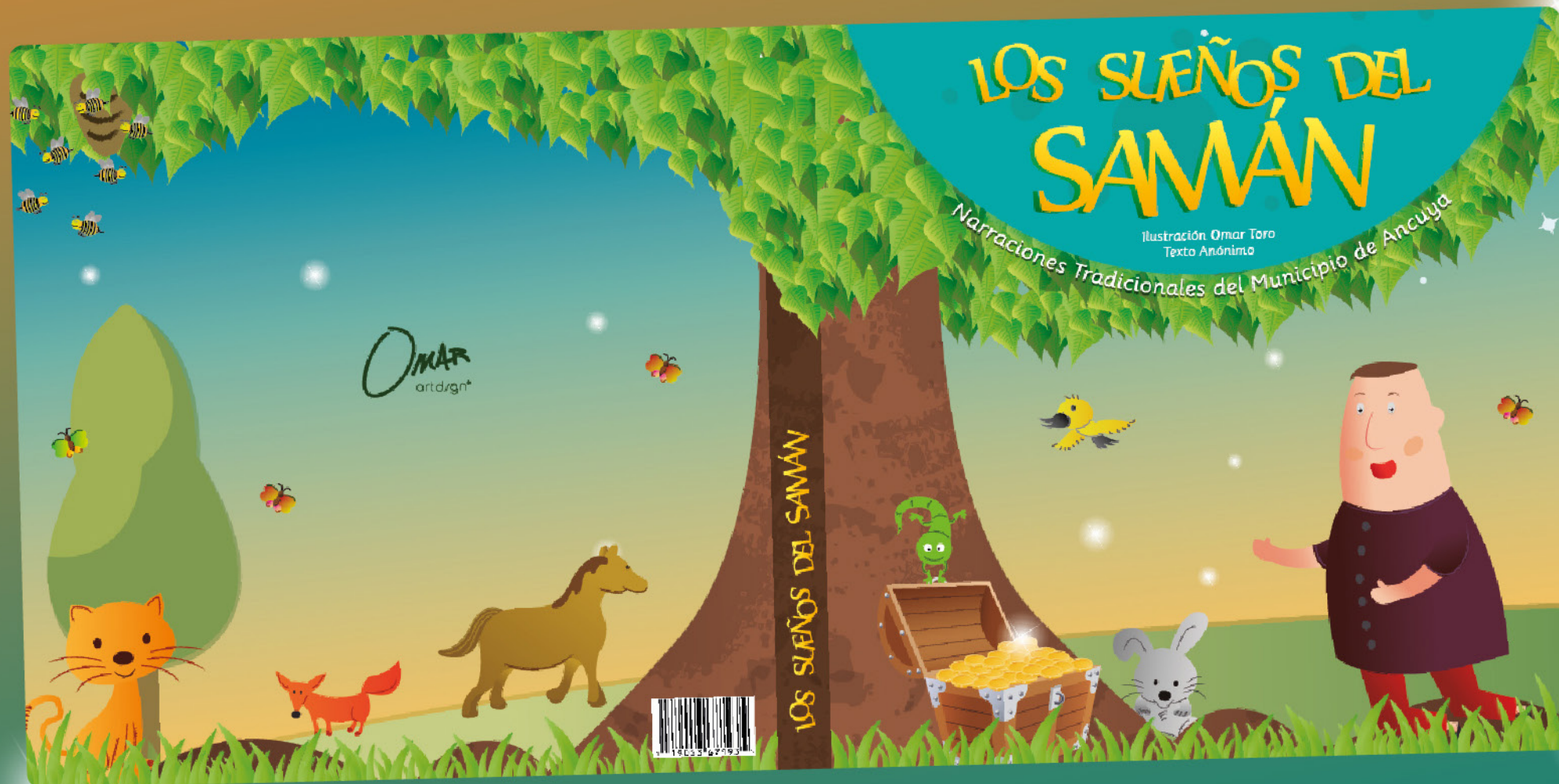


Fig 1. Portada y Contraportada

DIME



Modificar

Paginas finales

A continuación, algunas muestras de las páginas de los cuentos:



Fig 2. Página inicial del Duende

DIME



Modificar

Muestras de las páginas de los cuentos:



Fig 3. Página de la Guaca

DIME



Modificar

Muestras de las páginas de los cuentos:



Fig 4. Página de la Gallina de los Pollitos de oro

DIME



Modificar

Muestras de las páginas de los cuentos:



Fig 4. Página de la Piedra Encantada

DIME



Modificar

Muestras de las páginas de los cuentos:



Expresar

Con esta etapa concluye la metodología DIME y con ella el proceso gráfico total de la pieza editorial ilustrada, ya que se profundiza en la producción y distribución, un objetivo que será el paso final, la publicación se realizara tanto físicamente como virtualmente, ya que la idea es difundir el artefacto para que el proyecto total cumpla los objetivos planteados.

Ver anexo en PDF del libro digital



Fig 5. Página de la Viuda

CONCLUSIONES

1. Desde el aspecto de la investigación, este proyecto permitió conocer todos los aspectos culturales del municipio de Ancuya, destacando las narraciones tradicionales.

2. Desde el aspecto gráfico, el aporte de este proyecto ha sido totalmente enriquecedor, logrando así un complemento ideal entre educación y valorización de los aspectos culturales.

3. Muy importante destacar la metodología empleada para el desarrollo del proyecto, ya que fue creada exclusivamente para alcanzar los objetivos planteados.

4. Los sueños del Samán, sienta un precedente en el desarrollo de proyectos de este tipo, invitando así, a los nuevos profesionales, ya sea de diseño o de otras áreas a intervenir en las necesidades de la región.

5. El aporte de este proyecto se refleja en la inclusión e intervención del principal eje de su vitalidad como cultura, la población infantil, cuyo aprendizaje en pleno desarrollo permite un aprovechamiento total de la propuesta tanto narrativa como visual.

BIBLIOGRAFÍA

Acosta Zambrano, Guillermo (Año 1995). Angayan. Primera edición. Colección privada. Publicado en Pasto-Nariño: Tipografía Cabrera.

Diccionario Enciclopédico Vox 1. (2009). Larousse Editorial, S.L. Abadía. Revisado el 28 de febrero de 2016 desde internet: <http://es.thefreedictionary.com/%20abad%C3%ADa>

USAC. (2013). Muros de Bahareque. Página 28. Revisado el 28 de febrero de 2016 desde internet: <http://desastres.usac.edu.gt/documentos/pdf/spa/doc14388/-doc14388-c.pdf>

Franco Cardona, Paola Andrea. (24 de Junio de 2006). La cabuya. Revista Semana. Revisado el 28 de febrero de 2016 desde internet: <http://www.semana.com/especiales/articulo/la-cabuya/79581-3>

Acosta, Nelson. (16 de Febrero de 2011). Cumpleaños de Ancuya. Ancuya Siempre Adelante. Revisado el 28 de febrero de 2016 desde internet: <http://ancuyasiempreadelante.blogspot.com/2011/02/-del-25-al-27-de-febrero-cumpleanos-de.html>

García Montes, Ana. (29 de Agosto de 2008). ¿Cómo vería tu proyecto una persona daltónica?. Daltonismo en el diseño. Revisado el 20 de Abril de 2016 desde internet: <http://graffica.info/daltonismo-diseno/>

Kruk, Ania. (2016). Tratamiento tipográfico de los libros infantiles. Páginas 16-17. Revisado el 23 de marzo de 2016 desde internet: http://www.academia.edu/4830692/Tratamiento_tipografico_de_los_libros_infantiles

Sánchez Zuluaga, Uriel Hernando. La función modeladora de la imagen didáctica. Miembro investigador del Grupo Imago Pagina 2. Revisado el 28 de febrero de 2016 desde internet: <http://scienti.colciencias.gov.co:8084/publindex/docs/articulos/1692-2522/2291501/17.pdf>

Dra. Novick. Literatura Infantil. Revisado el 13 de marzo de 2016 desde internet: <http://www.bibliotecasvirtuales.com/biblioteca/literatura-infantil/>

Rosero, Jose N. Las Cinco Relaciones Dialógicas entre el texto y la Imagen dentro del Álbum Ilustrado. Revisado el 23 de marzo de 2016 desde internet: http://www.anniemate.com/ilustradorescolombianos/documentos/-doc/LAS_CINCO_RELACIONES_DIALOGICAS-JOSE%20ROSERO.pdf

Aldrona B. (21 de Junio de 2011). Cultura Consumista. Revisado el 28 de febrero de 2016 desde internet: <http://lasumademispartes.blogspot.es/>

Imma, Marín. (12 de Julio de 2013). Los Beneficios de los Juegos de Mesa. Revisado el 26 de marzo de 2016 desde internet: <http://www.demartina.com/blog/noticias-juguetes/mueve-ficha-los-juegos-de-mesa-como-herramienta-educativa-n-2181.html>

Cassano, Claudia. (24 de marzo de 2011). ¿Qué son los Libros Álbum?. Revisado el 23 de marzo de 2016 desde internet: <http://integrar.bue.edu.ar/integrar/blog/articulo/que-son-los-libros-album/>

Flores, Raimarie. (2014). Manual Érase una vez, Manual Tipográfico para cuentos de Niños. Revisado el 23 de Marzo de 2016 desde internet: <https://issuu.com/lolette/docs/erasedunavez-manualtesina>

Anexos 1

OBSERVACIÓN NO ESTRUCTURADA	
Lugar: Institución Carlos Albornoz y Hogares	Fecha: 01/03/2015
Personas presentes: Varios	Duración de la Observación: 1 hora
Edad: Entre los 8 a 12 años	Sexo: Masculino y Femenino
Estatus: Investigador	Puesto del observador: Intinerante
1. En descanso los niños interactúan con los adultos o con otros niños (actividades, charlas, temas, juegos, etc.).	
2. Se le da información sobre la cultura autóctona de Ancuya a los niños durante las actividades escolares o familiares (historia, lenguaje, sociales, fabulas, relatos).	
3. Los niños preguntan sobre asuntos relacionados con la historia y cultura de Ancuya a sus maestros o padres (mitos, leyendas, juegos, lugares, hechos).	
4. La actitud del maestro o padres, frente a temas de cultura ancuyana es firme, preocupada, paciente, alentadora, explicativa o recurre a evasivas, respuestas cortas o sin respuesta.	
5. Que prácticas se enseñan al niños (deportivas, bailes, lecturas).	
6. El trato interpersonal de los niños frente a sus compañeros ha cambiado o no, frente a lo que era antes.	

TALLER

Lugar: Institución Educativa Carlos Albornoz	Fecha: 01/03/2015
Personas presentes: 15 niños entre 3º, 4º y 5º	Duración del Taller: 1 hora
Edad: 8 años a 12 años	Sexo: Masculino y Femenino
Numero de Taller: 01	
Taller 1: UNA IMAGEN VALE MÁS QUE MIL PALABRAS	
Objetivo: Los niños aprenderán a visualizar su entorno cultural con imágenes y textos, se les dará una serie de palabras asociadas a la cultura ancuyana y ellos las representaran según su imaginación, esto nos permitirá aclarar cuestiones como: ¿Qué es eso?, ¿Dónde queda?, ¿Cómo se hace? Se deducirá el conocimiento previo.	
Las palabras a utilizar en este taller serán:	
Indio (hombre y mujer), Cacique (de la comunidad de Angayan)	
Emperador Inca, Conquistadores (los españoles fundadores)	
Mestizo (hombre y mujer), Choza o Bohío (de los indígenas)	
Casa de tapia (de los mestizos), Pescadillo y chorro alto (fuentes hídricas)	
Árbol de aguacate y Árbol Samán, Cura o Fraile	
Templo Parroquial, Virgen de visitación (imagen)	
Guaca (leyenda), Indios cargando a la virgen (leyenda)	
Indios bailando (leyenda), La viuda (mito), El duende (mito)	
Taller 2: COLORÍN, COLORADO	
Se hará la socialización de las imágenes realizadas, dónde se sacarán conclusiones de las ilustraciones.	

Anexos 1

CONVERSATORIO

Lugar: Hogares	Fecha: 01/03/2015
Personas presentes: Abuelos, Padres	Duración del conversatorio: 1 hora
Edad: Varios	Sexo: Masculino y Femenino
Estatus: Investigador	Entrevistado: Intinerante
1. ¿Qué puede decir usted acerca de la información histórico-cultural del municipio de Ancuya?	
2. ¿Considera usted que la cultura ancuyana se ha desvanecido a través de las nuevas generaciones?	
3. ¿Podría decirse que existe suficiente información literaria o escrita acerca del municipio de Ancuya y sus costumbres?	
4. ¿Cree usted que el desarrollo de programas y proyectos en el colegio están orientados a rescatar los ámbitos culturales del municipio de Ancuya?	
5. ¿Considera usted que frente al conocimiento cultural ancuyano se siente satisfecho?	
6. ¿Qué opinión le merece la información que usted le transmite a los niños sobre la cultura ancuyana?	
7. ¿Considera necesario en este tiempo, un apoyo literario relacionado con Ancuya y su cultura para los niños?	
8. ¿Cómo valoraría usted la enseñanza recibida en el colegio frente a la del hogar, relacionada con la cultura ancuyana?	

Anexos 2

CUENTOS TRADICIONALES FINALES

EL DUENDE DEL PESCADILLO

Era un día de verano como cualquiera, el viento soplaba y todo parecía despejado, pero en el riachuelo del Pescadillo jugaba un ser especial y fantástico, semejante a un niño pequeño, de grandes ojos, con orejas puntiagudas y con un gran sombrero sobre su cabezota, era el duende, que esperaba allí a que llegara alguien para poder llevárselo.

Juana, era una joven que le gustaba mucho ayudar a su madre en las labores diarias y muchas veces en su afán de ser servicial se olvidaba de escucharla. Un día el agua en su casa se secó y la única forma de lavar ropa era ir al Pescadillo, así que Juana tomó la ropa y salió hacia el riachuelo corriendo y no escuchó a su madre decirle que regrese rápido antes del atardecer.

Estando allí, Juana se entretuvo lavando la ropa y jugando con cangrejos, el tiempo le pasó volando y no se dio cuenta de la recomendación de su madre, por ello se le hizo muy tarde. Juana mirando a su alrededor se acordó del duende y sintió mucho miedo, de pronto, escuchó una voz aguda que le habló, Juana giró su cabeza y allí estaba, era el duende del pescadillo que sonreía mirándola, entonces Juana comenzó a temblar y gritar de terror.

En ese momento, cerca al riachuelo, estaba un jornalero trabajando, quien escuchó los gritos de espanto de la niña y fue a rescatarla de inmediato. Juana aprendió desde entonces a escuchar a su madre.

Anexos 2

LA GUACA

Hubo un tiempo en el que vivía en el pueblo un anciano solitario llamado Juan, estaba muy enfermo a causa de un mal extraño, que le causaba un aspecto escuálido y sueño excesivo, por lo cual tuvo que recluirse en su casa tiempo completo, para no asustar a sus vecinos por su aspecto.

Pero no siempre su semblante fue de esa manera, antes gozaba de una estupenda imagen, con mejillas rosadas, cuerpo robusto y gran estado físico. Todo a causa de su riqueza, ya que se dedicaba a buscar guacas con su varita mágica que le ayudaba a detectar donde se encontraban enterradas.

A pesar de que tenía una gran fortuna, Juan era un hombre tacaño y no le gustaba ayudar a nadie de ninguna manera, guardando todo lo que encontraba para él, lo que tenía le parecía poco y ambicionaba tener mucho más en sus baúles de tesoros.

Y sucedió que una noche salió de su casa y fue en busca de un indicio de guaca, que se decía se encontraba a las afueras del pueblo, en un lote baldío. Con su varita en mano Don Juan se dirigió al lugar, convencido de que su fortuna se iba a incrementar.

Su ambición era tanta que no tomó ninguna precaución al acercarse a la guaca, tomó sus herramientas y comenzó a excavar, fue en ese instante que entre la tierra surgió un ser fantástico que tenía forma de toro de gran tamaño, con enormes cuernos y furia en su mirada.

Juan, lleno de terror salió huyendo para salvar su vida. Juan inconforme por no haber obtenido su premio, decidió volver al lugar a medio día y seguir excavando. Cuando de repente encontró una pequeña olla de barro, pero en su afán de ver su contenido, olvidó que de esta olla podría surgir un polvo maligno, que lo condenaría a la muerte, así que sin pensarlo dos veces la abrió y sumergiendo su rostro en una nube grisácea, que se dispersó en el aire, se enfermó gravemente.

Al final, se dio cuenta de sus errores y de que su desmesurada ambición lo llevó a sufrir y estar solo a pesar de toda su fortuna.

Anexos 2

LA GALLINA DE LOS POLLITOS DE ORO

Un joven estudiante llamado Luis siempre pasaba por un paraje desolado, cuando iba de regreso a casa desde la escuela, en el cual había una gran roca, en ella tenía como costumbre descansar un poco antes de seguir su camino.

Un día, sin percatarse, Luis recostado sobre la piedra se quedó dormido un largo rato, cuando despertó ya estaba anocheciendo, sintió mucho temor y no supo qué hacer, de repente miró que desde debajo de la enorme piedra salía mucho brillo, Luis asombrado por tal espectáculo observó detenidamente de qué se trataba, cuando pudo mirar se dio cuenta de que era, nada más y nada menos, que una gallina dorada, que junto con sus pollitos salía en busca de comida.

Luis en su afán, trató de tomar uno de los pollitos, pero la gallina se enfureció y comenzó a agredir a Luis, este desesperado comenzó a correr llorando, pero la gallina dorada lo seguía sin descanso. De pronto Luis llegó a la casa de Magda, una vecina, y se refugió allí, ella lo consoló ya que estaba pálido del miedo, Luis le cuenta lo que pasó, entonces Magda con sabiduría aconseja a Luis, diciéndole que al salir de la escuela debe llegar a su casa primero y no detenerse o entretenerse en otros lugares perdiendo el tiempo.

Anexos 2

LA PIEDRA ENCANTADA

Josefina era un ama de casa normal que siempre quería y ambicionaba riquezas, un día, escuchó de un lugar encantado, se trataba de una enorme piedra que tenía en su interior una gran riqueza.

Josefina decidió ir al lugar donde se encontraba la piedra en busca del tesoro, pero tenía que hacerlo a las doce de la noche para que el encanto se revelara.

Josefina se dirigió al lugar junto con su pequeño hijo y de pronto de la nada la gran roca abrió sus puertas, pero a la vez, una voz con tono fuerte le advierte que tiene poco tiempo para sacar todo lo que pueda cargar, así que Josefina toma la decisión de dejar a su hijo sentado afuera, pero el niño al mirar que su madre entra en la abertura, la sigue.

Josefina no se da cuenta y mientras tomaba el oro, el tiempo se le acababa y si no salía pronto quedaría adentro para siempre, sale corriendo desesperadamente y cuando está afuera, se da cuenta de que su pequeño no estaba donde lo había dejado, sino dentro de la gran roca, en ese momento las puertas se cerraron y no pudo hacer nada, solo llorar desesperadamente. Josefina pagó un alto precio por su ambición, su hijo quedó atrapado dentro, algo que nunca imaginó que pasaría.

Anexos 2

LA VIUDA

Hubo una vez un joven campesino llamado Emilio a quien le gustaba salir a divertirse en las noches. Su madre le decía que no lo hiciera porque podría ser peligroso, pero Emilio, ni corto ni perezoso, siempre desobedecía.

Él siempre iba a las cantinas del pueblo a embriagarse, divertirse y compartir con otras personas hasta perder la noción del tiempo.

Una noche, mientras la campana de la iglesia entonaba las doce de la noche, Emilio salía de la cantina y cogía camino para su casa, embriagado y muerto de frío, a lo lejos observó a una mujer hermosa que lo llamaba, decidió seguirla para lograr hablar con ella y conquistarla.

Cuanto más se acercaba a ella, Emilio podía mirarla como en realidad era, se hallaba frente a una mujer, vestida en su totalidad de negro, cubierta con un sombrío manto que la cubrían desde la cabeza a los pies, sus cabellos y cejas completamente desgrefiados, la boca negra como un carbón, en la cual le brillaba un solo diente que lo movía de un lado para otro cuando gruñía, era la viuda que había hechizado a Emilio.

En ese momento Emilio sale del embrujo en el que la extraña mujer lo había inducido y se da cuenta de que estaba en el cementerio del pueblo, comienza a gritar en medio de las tumbas frías y sombrías, mientras era atacado de manera furiosa por la viuda, que trataba de desgarrar a Emilio con sus largas uñas, en ese momento Emilio comenzó a rezar e implorar por su vida y llorando se acordó de lo que le había dicho su madre, a quien no supo escuchar, de pronto Emilio no escuchó ningún susurro y no sintió nada a su alrededor, abrió sus ojos llorosos y miró la luz del sol, estaba amaneciendo, la malvada viuda desapareció en ese instante.

Más tarde, Emilio fue encontrado por el cuidador del cementerio quien lo ayudó a salir del cementerio y llegar a su casa, y fue a partir de entonces que nunca volvió a salir a altas horas de la noche y siempre obedeció a su madre y escuchó sus consejos.





LOS SUEÑOS DEL SAMÁN



artdsgn

