facultad
arquitectura, diseño y artes
PUCE

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR

FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTES

CARRERA DE DISEÑO

TRABAJO DE FIN DE CARRERA

"Revalorización y Difusión de la Mitología de la región andina ecuatoriana basada en la estética gráfica del Realismo Épico"

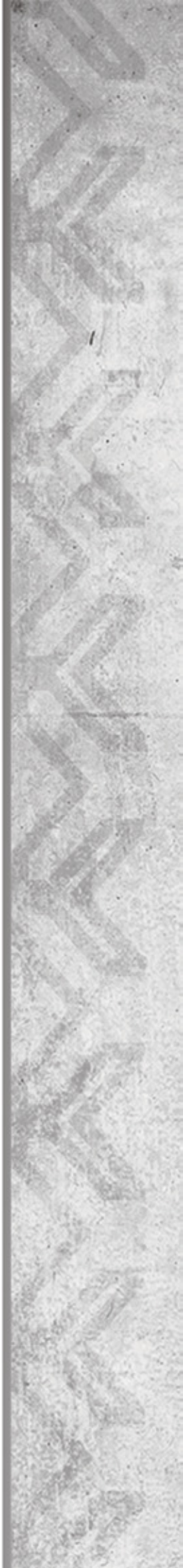
Nombre:

Beatriz Margarita Castro Gavilanes

Director:

Lic. Gisela Calderón

Quito, Diciembre 2011



DEDICATORIA

Dedico este trabajo a mi madre Margarita, mi ejemplo a seguir, y el angelito que me cuida desde el cielo.

AGRADECIMIENTOS

Quisiera expresar mi más profunda gratitud a mi padre Fernando, por haberme dado la oportunidad de educarme y haber sido siempre un gran ejemplo de trabajo, perseveracia y responsabilidad, siendo mi guía y apoyo constante.

Además, quisiera hacer extensiva mi gratitud a mi hermano Fernandito y a Alexander Urbina, quienes siempre estuvieron dándome palabras de aliento, sugerencias e ideas que dieron forma a este proyecto, permitiendome alcanzar este importante objetivo de mi vida.

Especial reconocimiento merecen todos los Docentes de la Facultad de Arquitectura y Diseño y a todos aquellos quienes colaboraron y mostraron interés en la labor investigativa para el desarrollo de este Trabajo Final de Carrera.

Finalmente, agradezco a mi abuelita Julia Beatriz, por contarme en mi niñez, aquellos cuentos que hicieron volar mi imaginación.

A todos ellos, muchas gracias.

INTRODUCCIÓN

La narrativa oral costumbrista ha sido considerada desde tiempos inmemoriales, como un significativo aporte a la cultura, su informalidad es poseedora de un encanto único el cual ha trascendido través de varias generaciones, no sólo como una forma de entretenimiento y unión familiar a través del relato, sino como una manera de transmitir la esencia tradicionalista propia de una nación y su modo de vivir.

En el caso del Ecuador, la avanzada tecnología actual y el constante bombardeo de información, en su mayoría proveniente del extranjero, han transformado la rutina diaria de los ecuatorianos de manera drástica, alterando las tradiciones existentes y desapareciendo algunas completamente. Tal es el caso del relato o narración mitológica.

La riqueza de estos relatos míticos, es bastante grande, pero lastimosamente, se ha convertido en un territorio desconocido que se ha perdido casi por completo. Este Trabajo de Fin de Carrera, pretende rescatar el contenido de la narrativa fantástica oral ecuatoriana y transmitir esos conocimientos de manera innovadora, empleando como herramienta el Diseño Gráfico y la Comunicación Visual.

La importancia del relato transmitido de manera oral puede haberse perdido como costumbre, sin embargo, la tecnología existente y la innovación en la comunicación permiten en el presente proyecto, dar un nuevo valor a la narrativa tradicional oral otorgando a su contenido una nueva y atractiva identidad, que acorde con las demandas de la tecnología y la sociedad actual, permita al público percibirlo de una manera significativa y perdurable.

TABLA DE CONTENIDOS

I• ***Dedicatoria***

II• ***Agradecimientos***

III• ***Introducción***

IV• ***Tabla de Contenidos***

1• ***Capítulo 1: La Narrativa Costumbrista Oral y la Sociedad Actual***

2• La Tradición Oral Ecuatoriana

3• Objetivos

4• Alcances

Justificación

6• ***Capítulo 2 Fundamentos Teóricos***

8• Mitología e Indentidad Ecuatoriana

9• Alienación Cultural

10• Lenguaje e imagen como base cultural de los pueblos andinos

11• Sistemas de Significación

14• Signos De Significación Folklórica En La Narrativa Costumbrista

15• El hombre y la Naturaleza

El hombre como parte de una comunidad social

16• Tipos y Características de Narrativa Costumbrista

18• Marco Conceptual

El Mito como objeto de estudio

19• Mitos de la Región Costa

20• Mitos de la Región Insular

21• Mitos de la Región Sierra

Mitos de la Región Amazónica
22• Conclusiones
23• El Realismo y la Realidad como tal
El Realismo en el Arte Tradicional
24• El Realismo Literario
25• Realismo Épico
27• Principales Exponentes: Neon Genesis Evangelion
28• Kill Bill
29• Cloverfield: Monstruo

30• ***Capitulo 3 Referencias Gráficas sobre el mismo tema***

Análisis de Productos y Elementos Gráficos
Mitos y Leyendas (Juego de Cartas)
32• El Arte Fantástico Ecuatoriano
34• Escultura Fantástica Mitológica de César Jiménez

36• ***Capítulo 4 El Caso de Estudio***

Investigación de Campo: El Origen del Mito
38• Reconocimiento del Entorno
Entrevista: El Pensamiento Local
40• Estudio del Público Objetivo
Objetivos del Estudio
41• La Encuesta
Población
Calculo de la muestra
42• Modelo de Encuesta

45• Tabulación de los Datos obtenidos en la Encuesta
49• Conclusiones

50• ***Capitulo 5 Metodología: El Diseño de la Identidad***

53• ***Capitulo 6 Desarrollo de Elementos Gráficos***

Introducción
Síntesis de la mitología en Imbabura
54• Elementos Visuales Básicos
Ideogramas Básicos
55• El Equilibrio en la gráfica Andina
57• Uso de Colores Primarios:

58• ***Capitulo 7 Desarrollo del Producto***

La Marca
Significado
59• Construcción Gráfica
61• Manejo Tipográfico
63• Manejo de Colores
64• Variaciones de Color
Variaciones de la Marca en Fondos de Color
65• El Relato
66• Desarrollo del Relato Épico
67• Desarrollo del Personajes MItológicos
Personaje: Taita Imbabura (Manuel Imbabura)
69• Personaje: María Isabel de las Nieves Cotacachi

71• Laguna de Cuicocha
73• Andrés Terán
74• Diseño del Cómic
Proceso Gráfico
81• Diseño de Portada y Contraportada
85• Corto Promocional
Objetivo
Sinopsis
Guión Literario
86• Guión Técnico

88• ***Capítulo 8: Aplicaciones del Producto para su Difusión***

89• Aplicaciones Gráficas
Sitio Web
93• Perfil de Facebook
94• Red social Youtube
95• Twitter
96• Aplicaciones Promocionales
98• Recursos Utilizados

99• ***Capitulo 9: Conclusiones y Recomendaciones***

Conclusiones
Recomendaciones
100• ***Bibliografía***
103• ***Anexos***

Capítulo 1
La Narrativa Costumbrista Oral y la Sociedad Actual

La cultura, su conocimiento y difusión, es la base del alma de los pueblos ecuatorianos; cuyas etnias llevan en su interior una fuerza tradicionalista de gran riqueza y sabiduría; la cual requiere de un medio en el que se pueda conocerse de una manera directa y clara.

En este tiempo, el mundo ha perdido su interés y le ha restado valor al saber mitológico, y a sus raíces ancestrales, mismas que se las tiene como un conocimiento por demás banal, en un tiempo en el que la cultura se ha reducido a un resumen insipiente de glorias pasadas, contenidas dentro de libros de texto que están siendo reemplazados paulatinamente por pantallas de un ordenador.

El hecho de definir y encontrar la verdadera permanencia y presencia del legado mitológico, significa el rescate de un gran compendio de conocimiento, cuyo contenido antiguamente transmitido de manera oral, se ha visto deformado con el paso de los años.

Este proyecto presenta una opción para el replanteo de este conocimiento, retomándolo y transmitiéndolo a las generaciones actuales, lo que conlleva a enfrentar el reto de rescatar los orígenes ecuatorianos y otorgarles su antigua importancia; valiéndose principalmente de una adaptación que se vincule al tiempo actual.

ANTECEDENTES

- El Ecuador como parte de un mundo globalizado, ha sufrido distintos cambios sociales, políticos y culturales generando un fenómeno de desapego y un gran desconocimiento de la cultura tradicionalista ecuatoriana, debido al constante bombardeo de información extranjera.

- Estas nuevas expresiones culturales extranjeras, gráficamente mejor desarrolladas significan una desventaja para la cultura ecuatoriana, en materia de identidad, reconocimiento y orgullo nacional.

- Eventos tales como crisis, guerras o cualquier tipo de contingente que genere inestabilidad a nivel social a niveles internos, provocan un sentimiento de desapego por el país y un falso amor por lo extranjero.

- La juventud ecuatoriana por tener mayor facilidad de acceso a los medios de comunicación masiva y a las nuevas tecnologías, se convierte en el grupo de mayor riesgo a perder su identidad cultural.

- Lastimosamente, no existe en el Ecuador, una imagen o discurso que logre mantener una noción de orgullo por la cultura tanto dentro como fuera del país.

LA TRADICIÓN ORAL ECUATORIANA

- El mito y la narración oral plasman la expresión de relacionar lo sagrado extratemporal con la historia real para dar explicaciones del mundo y sus orígenes. Según Alfredo Fierro Bardají en su libro "El Hecho Religioso", se definiría a la mitología y su temática como: ***"[…] gestas o sucesos acaecidos en un tiempo remoto, inmemorial y protohistórico y que si atendemos a su significado tratan de esclarecer, interpretar, y dar sentido a la condición humana sobre la Tierra, y, a veces, de explicar, interpretar el curso de la historia o el curso natural del mundo físico[…]"[1].***

- La región andina ecuatoriana abarca la diversidad majestuosa de la división natural del Ecuador, comprendida de la siguiente manera:

» La región Costa, y su veneración a los ríos y la riqueza de sus manglares llenas de seres y sucesos místicos.

» La fría región de la Sierra, la infinita sabiduría de sus cordilleras y nevados al igual que sus extensos valles de exquisita y abundante riqueza.

» La oscura magia del Oriente inmersa dentro de la mística y densa profundidad de la selva.

» La pequeña pero asombrosa región Insular marcada por la funesta grandiosidad del fuego de sus suelos.

- Este legado de conocimiento humano del Ecuador, por el hecho de haber sido transmitido ancestralmente de manera oral, ha sufrido a su vez una serie de transformaciones y cambios con el paso del tiempo, la información que ha podido rescartarse sobre el tema ha sido documentada en libros de texto.

REALISMO ÉPICO

- La literatura a través de la palabra escrita, logra categorizar las características básicas del relato mítico y encasillarlo dentro de un género que englobe la esencia y el sentido del mismo. Este género conocido se conoce como **Realismo Épico,** el cual se define como: ***"[…]obras en las que se describe un hecho; un relato-texto narrativo- debe comprender una o varias secuencias en cuyo centro haya un personaje caracterizado por determinadas cualidades; además es necesario un proceso de transformación que modifique las cualidades o situación del personaje[…]"[2]***

- El realismo épico describe el contenido de un relato desde el punto de vista de un personaje el cual sufre de un cambio significativo dentro de la narración.

- Este género ha evolucionado hacia una corriente argumentativa que se ha enfocado hacia aplicaciones de índole visual, las que han sido de gran acogida y que han tomado gran fuerza y popularidad con el paso de los años.[3]

- El género nace en Europa del Norte, un continente con un legado rico en mitos y relatos fantásticos, que desde principios del siglo XX, ha difundido estos conocimientos a niveles artísticos en el campo de la pintura, la literatura y la cinematografía.

---

1 Cfr. Fierro Bardají, Alfredo, El Hecho Religioso, SALVAT Editores, Barcelona, 2da Edición, 1981, p.8.

2 Cfr. Mendoza Fillola, Antonio, Conceptos clave en didáctica de la lengua y literatura, Horsori Editorial, S.I., 1998, p. 200.

3 N.B. Ciertas conclusiones expresadas, se basan en información recopilada de páginas como Wikipedia que no han sido citadas en esta parte del texto, ya que a pesar de su gran popularidad como fuente de información, la misma está sujeta a cambios constantes.

- Los relatos de ciencia ficción del escritor estadounidense Ray Bradbury, como: "Crónicas Marcianas", "Cementerio para lunáticos", el Árbol de las Brujas; entre otros, posee un fascinante contenido catalogado como Realismo Épico ha sido adaptado con gran éxito al cine y televisión como es el caso de Crónicas Marcianas (serie televisiva) y Fahrenheit 451 (película).

- J. R. R. Tolkien, un destacado profesor de literatura inglesa medieval en las universidades de Leeds y Oxford, experto en mitología nórdica, aplica estos últimos conocimientos en su trabajo literario, destacando la trilogía del "Señor de los Anillos". Sus historias al igual que las de Bradbury han sido trasladadas al cine con gran acogida y popularidad llegando a convertirse en fenómenos que convocan a millones de fanáticos alrededor del mundo.

- Exponentes no literarios como KILL BILL dirigida por Quentin Tarantino, Cloverfield del productor J.J.Abrams, Evangelion serie animada japonesa destaca igualmente, el heroísmo del ser humano ante circunstancias fantásticas.

OBJETIVOS

Este proyecto, se ha planteado como objetivo principal:

» **Divulgar el patrimonio cultural ecuatoriano utilizando como herramienta el Diseño Grafico y la Comunicación Visual para fortalecer la identidad nacional.**

Objetivos Específicos:

» Investigar la cultura andina ecuatoriana y sus formas de expresión.

» Consultar los principales representantes del Realismo, y las formas de expresión de este género.

» Contrastar estas formas de expresión, obteniendo un esquema base con el cual trabajar.

» Realizar un aporte diferente a los medios por los cuales se ha transmitido el conocimiento de los antepasados ecuatorianos, y adaptarlo a este tiempo como un producto útil como nuevo saber para el público objetivo.

» Otorgar una gráfica para el conocimiento convincente de los mitos ecuatorianos.

ALCANCES

- Hablar de todas y cada una de las leyendas y mitos del Ecuador conllevaría un reto de grandes proporciones, este proyecto propone la realización de un CASO DE ESTUDIO, que abarque personajes de una zona específica del Ecuador, habida cuenta que la intención de revalorizar este tipo de conocimiento requiere de un profundo estudio e investigación de cada mito existente con el fin de obtener información lo más precisa y objetiva posible.

- El proyecto ha planteado su estudio hacia grupos de de 19 a 24 años, siendo que su criterio mayormente formado puede asimilar lo que sería una propuesta gráfica que represente una temática compleja. ***"[…]En una civilización tan visual, tan empapada de imágenes como la nuestra, en la que el aspecto objetivo y realista de la representación queda prodigiosamente acentuado y valorizado, el joven tiene la idea implícita de que la realización ha de ser "visual", cree necesario que***

la representación de la realidad sea casi fotográfica.[…]"[4].

- El proyecto propone además sus alcances indirectos al inspirar a nuevos diseñadores y comunicadores para encontrar formas novedosas de transmitir y difundir la cultura de tradiciones tanto orales como escritas de nuevas maneras que resulten en el cumplimiento de proyectos tanto culturales como educacionales a nivel nacional que funcionan de formas atractivas y eficaces.

JUSTIFICACIÓN

- Una vez realizado el estudio de la realidad y su problemática, se encuentra la necesidad de incentivar en la juventud, la pasión y amor por sus raíces. Logrando con eso, una manera nueva de mantener la unidad dentro del país y fomentar el crecimiento y progreso del Ecuador.

- Las bases de este proyecto tienen una especial referencia a los aspectos positivos que proporcionan las influencias extranjeras en sus distintas formas de difusión cultural rescantando, sus estrategias comunicativas que son verdaderamente eficaces.

- Es por demás conocido que el problema existe, y con el paso del tiempo será aún más evidente, a menos que se planteen soluciones a niveles locales que posean un enfoque acorde con el mundo globalizado en donde, la libertad y flujo de información son inminentemente inevitables y necesarios.***"[…] dada la naturaleza intrínseca del fenómeno cultural,estamos aún en condiciones de encontrar una identidad colectiva. El futuro de América Latina, en sus relaciones con toda índole con las demás relaciones del mundo, depende precisamente de esa posiblidad de autoafirmación. Es decir, que en función de esa perspectiva está trazado el camino del continente que lo podría llevar a la formación de modelos políticos, sociales y económicos que expresaran nuestra realidad autónoma […]"[5] .***

- Según analisis y reflexiones de aspectos culturales de integración latinoamericana a niveles sociales, se encuentra un alto grado de crecimiento, modernización y maduración histórica, que se encamina a estrategias que logren guiar el antiguo subdesarrollo en vías de una nueva era de progreso global.

- Esta ideología que plantea el reencuentro de la persona con su identidad comolatinoamericano, es una manera de insertar al Ecuador dentro de su realidad global,no como una cultural sumisa y alinenada a otros conocimientos y tecnologías, sino como una región autónoma que afirma su legado y cultura, siendo capaz de transformarlo a las exigencias del medio convirtiendolos en modelos o estrategias comunicativas que lo distingan del resto de naciones del mundo como una identidad pluricultural capaz de destacar por sí misma.

- La utilización de estas estrategias comunicativas de la forma apropiada, enfáticamente actual y creativa, con una redirección al patrimonio cultural ecuatoriano, específicamente al heroísmo de los pueblos del Ecuador y las leyendas, mitos y tradiciones, que los conforman, darían excelentes resultados y se lograría difundirlas a un nivel global.

- No se habla de deformar el patrimonio ecuatoriano, sino de adaptar las tradiciones ecuatorianas a las nuevas exigencias globales y generar un interés para los ecuatorianos de su cultura y su pasado, todo esto dentro de un contexto económico-tecnológico a través de re-creaciones artísticas.

4 Cfr. Gratiot – Alphandery, Héléne; Zazzo, René; Tratado de Psicología del niño, Ediciones Morata, 1985, p. 67.

5 Cfr. Herrera, Felipe, Aspectos Culturales de la Integración Latinoamericana, BID Editores, Chile, p. 16.

- Creaciones artísticas, de las que un diseñador como agente poseedor de conocimientos diversos, puede encontrarse inmerso dentro de un punto de vista más moderno e innovador, cuyas capacidades sean una de las fuerzas de trabajo más representativas para efectuar cambios duraderos dentro del pensamiento social y que a niveles culturales sea un pionero en independizar a la cultura ecuatoriana de las influencias que recibe constantemente.

- Es por esto que el Diseño y su tecnología como herramienta principal fomentaría la cultura mitológica con una nueva visión que interactúe con nuevos usuarios, principalmente jóvenes; y le devuelva la importancia, misma que desde hace mucho tiempo atrás, necesita y merece.

- En conclusión, la misión impuesta por este proyecto, es la de resurgir en la sociedad ecuatoriana la emoción, el entusiasmo por conocer y amar, el acervo cultural ecuatoriano; asi como, valorar su identidad empezando por la juventud, al retomar y conocer el pasado.

Capítulo 2
Fundamentos Teóricos

El planteamiento que se propone a continuación, refiere a la realización de un análisis teórico del conocimiento ancestral ecuatoriano, enfocado a los recursos de orden mitológico conocido de varias partes del país.

La mencionada realización investigativa se divide de acuerdo al funcionamiento del proceso de percepción cognitiva de la imagen encaminada a los niveles de comprensión de las comunidades andinas; y, a su vez al entendimiento de las determinantes visuales que han logrado establecer los rasgos de sus símbolos gráficos, enseñanzas y comportamientos de la cultura andina, incluyendo su respectiva influencia, ideológica y permanencia para con los tiempos actuales.

El enfoque otorgado a este estudio, es el de priorizar al lenguaje visual como emisor de mensajes a través de la vista y que en unión con el lenguaje escrito permitan la ejecución de un proyecto de difusión connotativamente integral y satisfactorio para el conocimiento y el aprendizaje a través de la imagen, tal y como se puede observar en la siguiente reflexión:

Estados Unidos, es considerado como uno de los países más influyentes culturalmente a nivel mundial. A este hecho antecede el gran sentido de patriotismo que se ha venido generando en su comunidad durante tiempos de grandes crisis sociales.

Esta simple actitud de patriotismo fortificada a través de la imagen, es un hecho bastante representativo que diferencia y acredita a esta nación el título de pionera en fomentar actitudes a través de la representación de triunfo y poderío patriótico en la forma de personajes de caricatura durante periodos de grandes desequilibrios sociales.

Uno de los más destacados episodios de la historia estadounidense al que se hace mención es la Segunda Guerra Mundial, una época marcada por el conflicto bélico que dio como consecuencia inestabilidad, de índole económica, familiar y social hecho que se convirtió para muchos estadounidenses en un tiempo de marcada desesperanza y de nacionalismo escaso, como reacción lógica a un tiempo de gran inseguridad y miedo.

Sin embargo, la nación no se vio opacada completamente por tal efeméride, por el contrario, fue el comienzo de una nueva etapa en la mentalidad de quienes la conformaban, patrón de comportamiento que se originó a través de la creación de un superhéroe patriótico cuya personalidad y cuyos poderes engloban las características necesarias para inspirar y brindar sentimientos de seguridad, devolviendo así, la dignidad a una sociedad golpeada por la guerra.

Este personaje heróico recibió el nombre de Capitán América, quien debutó en el año de 1941, como un ícono de lo que se considera el soldado perfecto, representante de exhaltación y orgullo para la imagen de un Estados Unidos dueño del triunfo y la victoria.

Las características del comic a primera vista reflejan este tan mencionado patriotismo, el Capitán América evoca a través de su gráfica, la fuerza y valentía que se debía inspirar.

Vistiendo los colores de su bandera, azul, blanco y amarillo, demuestra una poderosa imagen; como es su propósito, la de un perfecto soldado, intrépido, fuerte y valiente, actitudes que se ven plasmadas en su incansable lucha desde los inicios de su aparición. Lucha que se mantenía principalmente contra la Alemania Nazi, es por esto que la portada del primer volumen del cómic muestra al héroe luchando contra el mismo Adolfo Hitler.



Ilustración del Capitán América
Fuente: Marvel Comics

"[…]personajes disfrazados como Batman, Capitán América, Submarino y Capitán Maravilla proliferaban en la página impresa de la mayoría de revistas de cómics.
La guerra de 1939-1945 intensificó la nacesidad de superhéroes patrióticos. La propaganda sutil en pro del esfuerzo bélico pintaba a estos héroes luchando con la villanía del Tercer Reich[…]"[6].

A raíz de la creación de este personaje, la valoración de la identidad como estadounidenses se fue acrecentando socialmente, la respuesta fue una actitud de positivismo y la creencia irrefutable en el poder de su nación vista a través de las hazañas de este superhéroe soldado quien acercó a Estados Unidos a un triunfo ideológico que se mantiene y se demuestra en su constante y convincente afirmación nacionalista.

Esta postura y comportamiento, desembocó en una sensación de poder; la que continua en aumento día con día, obteniendo así la posibilidad de plantear, que el orgullo y altivez de una nación puede rescatarse en tiempos de crisis, a través de la imagen, la misma que en este ejemplo plasmada en la forma de un personaje heroico ficticio se convierte en un convincente modelo de los objetivos que se buscan alcanzar.



Portada Cómic Capitán América #1
Fuente: Marvel Comics

Este arquetipo gráfico, demuestra que la imagen visual bien empleada, puede lograr resultados bastante radicales en la forma de vida y la actitud de un grupo de personas.

Ejemplos similares pero cargados de distintos mensajes, son los siguientes:

- Superman, personaje que describe Carlos Garcial Gual, en su libro "Diccionario de Mitos"; como un héroe de características mitológicas, el personaje se presenta como un ser de otro planeta con poderes invencibles, que se convierte en un ente protector dentro de su entorno social.

6 Cfr. Payne, Michael; Ponnuswami, Meenakshi; Payne Jennifer; Diccionario de Teórica Crítica y Estudios Culturales, Editorial Paidós, 2002, p. 95.

- La serie de personajes llamados XMEN, hacen de la temática de su historia una crítica social al racismo, planteando la idea de seres mutantes que luchan por ocupar un lugar en la sociedad de manera incluyente y justa.

Sin embargo, estos valores sociales de lucha, valentía e igualdad no se quedan en Norteamérica, el mismo concepto sobrepasa las barreras continentales y se expande, hasta naciones europeas y asiáticas, en donde el comic, a pesar de no haber sido tan explotado como lo fue en Estados Unidos, establece exponentes de gran reconocimiento a nivel mundial.

Países como Japón, han sido creadores de personajes heroicos de la misma índole, pero que sus características físicas son diametralmente opuestas a los antes mencionados. Héroes mecánicos de grandes proporciones como los llamados "Gundam", Mazinger Z, Urutoraman (Ultraman), Evas o robots biomecánicos gigantes, pertenecientes a la serie japonesa Evangelion, son algunos de los ejemplos de imágenes heróicas que tomando la forma de guerreros robóticos gigantes envían poderosos mensajes sociales que plantean ideales de protección y valentía no solo dentro la realidad de su nación sino que irradian los mismos a una épica búsqueda de la paz el bienestar y la armonía que posee alcances mundiales.

El heroísmo, los valores e ideologías que se focalizan al bienestar de un grupo social son los aportes que hacen de una nación o comunidad por más pequeña que esta fuese, los recursos de donde nace la verdadera fuerza e inspiración al desarrollo y al progreso.

Esta conclusión conlleva a varias interrogantes que deben ser analizadas, focalizándolas al Ecuador; por un lado, ¿Qué es lo hace a una comunidad, o sociedad lo que es? ¿Cuáles son los valores, conocimientos, formas de vida que definen la verdadera identidad e individualidad de una nación? ¿Qué se ha perdido? y finalmente, ¿Cómo recuperarlo?

MITOLOGÍA E IDENTIDAD ECUATORIANA

Este proyecto ha planteado, el encontrar esta esencia de la identidad y del orgullo nacional a través de las tradiciones culturales que reflejen con la mayor exactitud posible el significado de lo que es ser ecuatoriano. Por ende, el aporte cultural que refleja con mayor precisión y veracidad, la esencia de los orígenes del pensamiento ecuatoriano, el nacimiento de su cultura, y el por qué de sus tradiciones y formas de reflexionar y vivir, es la mitología.

La Mitología dentro de la sociedad forma parte en una agrupación cuyos miembros generan acciones, opiniones y estilos de vida divergentes los que se unifican en la búsqueda del bien común, que se da a través de la idealización de orgullo y apego por el lugar donde habitan y las costumbres de las que son partícipes. Esta apreciación puede considerarse como un "destino común", término utilizado por Pedro Gómez García y Edgar Morín en el libro Ilusiones de Identidad, en el que además hace un razonamiento sumamente importante:

"[…] El mito no es la superestructura de la nación: es lo que genera la solidaridad y la comunidad; es el cemento necesario en toda sociedad y, en la sociedad compleja, es el único antídoto a la atomización individual y al desencadenamiento destructor de los conflictos […]"[7].

Sin embargo, como se apreciará durante el desarrollo investigativo del proyecto, el mito ecuatoriano, es un vasto territorio de sabiduría inexplorado y empleado con fines de lograr la unión de la comunidad ecuatoriana, que desecha este gran valor intangible de grandes proporciones.

7 Cfr. Gómez García, Pedro; MORÍN, Edgar; Las Ilusiones de la Identidad, Universitat de Valencia, 2002.

ALIENACIÓN CULTURAL

En el Ecuador, el hecho de no poseer una imagen definida que mantenga y vivifique el orgullo y el amor por la cultura nacional; ha dado como resultado el desconocimiento de su propia cultura, la pérdida de fe en las oportunidades dentro del Ecuador. Este hecho es el resultado de varios factores que han dado paso al nacimiento de un fenómeno de enajenación de la cultura, abriendo sus puertas a las costumbres de otras regiones y países como los antes mencionados, por sus poderosos discursos nacionalistas.

Siendo aún más preocupante la aceptación tácita de estas culturas extranjeras, permitiéndoles que influyan en el folklore ecuatoriano, perturbando y ensombreciendo el orgullo de sus orígenes, siendo estas reemplazadas por nuevas tendencias gráficas, por ende discursivas, que se caracterizan por ser más novedosas y potencialmente más creativas en comparación a las existentes en el país, y que por tanto, son hasta cierto punto, bastante más atractivas.

Vale la pena agregar que, este fenómeno de alienación cultural antes mencionado es también causado por un continuo bombardeo de información de países desarrollados los cuales insinúan constantemente su cultura y tradiciones, los que se llegan a imponer rápidamente en el país, así como, en el resto del mundo.

Actualmente, el uso del Internet, uno de los medios de comunicación más eficaces y de mayor alcance existentes, se ha convertido en un eficaz sustituto a otros medios de comunicación.

PROJECTIONS BY MEDIUM (Ranked by Growth Rate)	
Internet	14,4%
Spot TV	9,9%
Spanish Language Media	7,8%
Outdoor	5,5%
Cable Network TV	5,0%
Consumer & Sunday Magazines	3,6%
Network Television	2,7%
Syndication TV	1,3%
Radio	0,7%
Business to Business Magazines	-0,1%
Newspapers	-0,9%

Fuente: TNS Media: Proyecciones de Publicidad

Como bien se puede apreciar, el porcentaje de crecimiento del internet en comparación a años anteriores es el de mayor crecimiento y preferencia por los anunciantes a nivel mundial.

Esta herramienta de trabajo, investigación y medio de comunicación que se ha vuelto tan necesario y útil, puede ser también un instrumento alienador, por el simple hecho de que el flujo de información extranjera no es comparable con la ecuatoriana. La falta de iniciativa para la utlización de este medio con fines de divulgar y mantener vigente el patrimonio cultural ecuatoriano.

La crisis económica actual, por otro lado, ha desembocado en una actitud desenfrenada de los ecuatorianos en su mayoría jóvenes y capaces, por abandonar el país en busca de mejores oportunidades de trabajo y progreso.

La juventud ecuatoriana, por ser más sugestionable y maleable, es aquella que más demuestra una preferencia por las culturas extranjeras que con el paso del tiempo sigue transmitiendo estas preferencias olvidando completamente su legado y riqueza nacional.

Un nuevo enfoque desde el punto de vista gráfico, que adapte el legado mitológico a una estética visual que tenga aplicabilidad en los medio de comunicación masivos, puede generar reacciones favorables entre la juventud y el conocimiento de los mitos del Ecuador, con el afán de restituir su interés en sus raíces las que constituyen la base de su idiosincrasia.

LENGUAJE E IMAGEN COMO BASE CULTURAL DE LOS PUEBLOS ANDINOS

"[…] En el mirar hay un ver que lleva adicionado un saber, un interpretar, un creer, un dudar, un desear, un temer, un comparar, un recordar,[…]"[8].

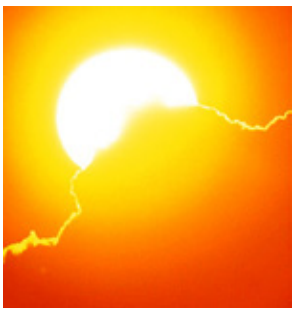
Como primer punto, es vital recalcar la importancia del sentido de la vista como punto de inicio a la producción del conocimiento y de la experiencia; al referirse a un nivel sensorial, la visión es uno de los atributos biológicos del ser humano considerado como el más completo y significativo en comparación a cualquier otro de los sentidos restantes.

Tomando en cuenta este aspecto, se puede deducir que la imagen, y su aplicación a los procesos del sistema de pensamiento de cada individuo, generan las determinantes de su estilo de vida en varias de sus dimensiones.

Para la existencia de esta propuesta, se requiere de la imagen como soporte material, ya que su utilización la convierte inevitablemente en un medio que cumple la función de verificar y construir el conocimiento a niveles mentales.

Al exponer al usuario a cierta información, la misma, es inicialmente recibida por el estímulo sensorial primario de la vista; posteriormente va transformándose y manifestándose a través de representaciones mentalmente idealizadas, que requieren de una lógica personal particular para convertirse en una idea razonada y lógica.

Reformulando este proceso, se lo podría resumir en dos palabras claves, la denotación y la connotación. La primera impresión de un objeto o soporte visual particular constituye el proceso del discurso denotativo, seguido de el procesamiento a niveles subjetivos y discursivos, se obtiene una idealización connotativa, según la cual, el objeto visualizado en principio adquiere la forma de un mensaje de características y contenido específico intuitivamente elaborado por el receptor.



El Sol
Fuente: http://.wikispaces.com

=INTI=



Sol de Oro Cultura Tolita 300 A.C.
Fuente: Museo Banco Central del Ecuador

8 Cfr. Zamora Águila, Victor Fernando, Filosofía de la Imagen: Indagaciones sobre lenguaje, imagen y representación, Universidad Nacional Autónoma de México, Facultad de Filosofía y Letras, 2003, p. 191.

Al enfocar estos principios para interpretar el proceso de producción de una cultura visual ecuatoriana, se establece que cada una de las circunstancias, experiencias, lugares e inclusive el paso del tiempo han creado desde la inteligencia visual e intencionalidad específica ancestral, un sistema específico de ideología y creencias, de gran valor sentimental y humanista.

Cada uno de estos aportes de riqueza cultural constituyen un conjunto de ganancias adquiridas por la capacidad de los antepasados ecuatorianos de reformular las imágenes tangibles a su alrededor, añadiéndoselas inevitablemente a la intimidad de sus mentes, conocimientos, intereses o sentimientos, dentro del contexto de cada uno de los fenómenos que se presentasen a su alrededor y que constituyen un proceso o visión interpretativa mejor conocida como percepción básica de la imagen.

Esta capacidad de percepción de la imagen desde épocas ancestrales es el resultado de procesos mentales de adaptación de la imagen como experiencia para convertirla en un reflejo interpretativo de la realidad.

De esta forma, este "reflejo" o interpretación cognitiva de los pueblos ecuatorianos e inclusive de las civilizaciones alrededor del mundo ha tomado la forma de numerosos cuentos y relatos.

El lenguaje en sus varios grados de diversificación y enfoque tiene la funcionalidad de revestir al pensamiento de un sentido lógico que, pueda ser comprendido y reconocido por varias personas.

Este lenguaje de símbolos previamente establecidos, se ha constituido como uno de los aportes culturales de conocimiento humano, cuya función y estructura ha sido, es y será una parte vital del desarrollo sistémico comunicacional.

Dicho acto comunicativo en sí, requiere la combinación de una serie de signos y estímulos que a nivel cognitivo, que las generaciones ancestrales ecuatorianas han sabido generar desde tiempos remotos: ***un sistema complejo de significación de la concepción de realidad.***

SISTEMAS DE SIGNIFICACIÓN

Este sistema de significación o valoración de la realidad a través signos nacen a a partir de una serie de ejemplos concretos sobre el enfrentamiento del hombre ecuatoriano ancestral a las exigencias de su entorno.

En el caso de las comunidades andinas, estos signos son claramente estipulados por la Cordillera de los Andes como punto de referencia del que nace cada una de las 4 regiones naturales y que delimita la narrativa costumbrista del país, lo que es el resultado inevitable del mestizaje y de la gran diversidad de los pueblos del Ecuador.

Pueblos con intereses comunes y similitud de pensamientos que a gracias a la capacidad de comunicarse, le dan frente a su entorno dentro de una vivencia común, creando idealizaciones que por el grado de antigüedad de las mismas y por su gran extensión de contenido fantástico y artificioso, adquieren el nombre de: ***mitología***.

Protohistóricamente hablando, las sociedades ancestrales ecuatorianas han sabido mantener esta mitología a través del lenguaje, en este caso oral, mediante un extenso compendio de conocimientos de la vida que es uno de los recursos antropológicos de mayor valor y belleza que el Ecuador posee. Sin embargo, estos conocimientos con el paso del tiempo y la poca o casi nula capacidad de permanencia del lenguaje oral, ha causado la pérdida y la reinterpretación errónea de su significación.

La valoración de estos sígnos no se aplica únicamente a un conjunto de palabras sino también a ***imágenes y sonidos***, ya que es la síntesis de estos últimos la que generó antiguamente el

discurso comunicacional del universo andino.

La síntesis de estos elementos, posiciona a la imagen y al sonido como los dos estímulos informativos que pueden ser concebidos con el término de imagen acústica, como una fuente de saber analítica de extrema perfección y apego a la realidad de los pueblos de la región andina.

Este concepto de imagen acústica es una compilación apegada de cierta forma a la realidad de los seres humanos y por ende a la de los ancestros ecuatorianos, cuya naturaleza es la emisora de un conocimiento o concepto específico que al entregar su contenido a su destinatario genera un fenómeno cognitivo al que la persona se apega, reconoce y a su vez transmite a otros.



Elaborado por: Margarita Castro G.
Fuente: Sausurre Ferdinand, Curso de Linguística General

" […] aparece la significación. Esta era considerada como la presentación, hecha por el término, de una forma o concepto de la mente. Es decir, el término re-presentaba una idea, prescindiendo de la existencia de ésta o de su aplicación a cosas concretas. […][9]"

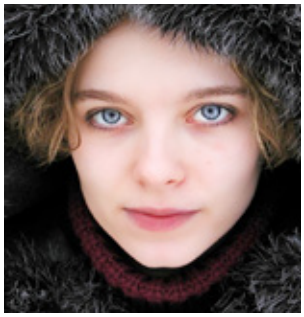
Este reconocimiento y estructuración de estímulos o experiencias son los llamados signos de significación, el objeto de estudio de la Semiótica, ciencia fáctica la cual este proyecto considera vital para el análisis teórico de las imágenes, sonidos y palabras que, conforman el contexto de vida del hombre andino y por ende son los agentes de información y valoración de todo lo existente hasta el día de hoy.

La división de los mismos se categoriza de la siguiente manera:
"[…] Signo: Categoría teórica que permite explicar un fenómeno cognitivo; Significado: Es "eso" que produce el cerebro una vez establecido el enlace asociativo; Significante: Es la parte sensible; Semiosis: Proceso de enlazar el significado con el significante para formar un signo; Referente: Serie de características paradigmáticas de "algo"; Virtualidad: Se refiere a las n posibilidades de significados de un signo; Paradigma: Todo aquello que se sabe del significante y que permite generar virtualidades […]"[10].

La concepción de realidad entonces, se convierte en la idealización creada de los seres humanos, en este caso las culturas andinas, según los estímulos y la carga de información que han recibido a lo largo de su vida, principalmente a través de la experimentación. Como se ha mencionado anteriormente, estos conocimientos narrativos han sido preservados en libros de texto, recurso válido pero no lo suficientemente eficaz, como se explica a continuación:

9 Muñiz Rodriguez,Vicente, Introducción a la Filosofía del Lenguaje: Cuestiones Semánticas, Anthropos Editorial, 1992.

10 Diseño + Diseño. Signo, Significado y Significante.Saussure Ferdinanad, Curso de Língüistica General, Alianza Editorial, Madrid, 1986.



= María

Rostro de Mujer
Fuente: Ultimate Designer Tool Kit

La palabra escrita, puede llegar a presentar una serie de incongruencias e irregularidades en el proceso de aprendizaje y experimentación del conocimiento integral, ya que el hecho de reestructurar y adaptar el lenguaje verbal o pictórico a lenguaje escrito, reduce la capacidad de retención, impacto y aprendizaje de cualquier mensaje o discurso.

"[…]En resumen, lo que ha sucedido ha sido, sencillamente, que el gran impacto (y sosiego) que causó la lingüística, provocó lo que podríamos llamar una <<hipóstasis>> lingüística de todo fenómeno estético, una <<lingüistización>> de los sonidos, las ciudades, los museos de historia natural, la moda, el arte pictórico, y hasta de los spaguettis y la paella valenciana.[…]"[11].

El fenómeno de lingüistización de estos mitos, o relatos puede considerarse como una de las adaptaciones modernas de almacenamiento de la interpretación de fenómenos que a un nivel empírico fueron creados antiguamente para otorgar respuestas las incógnitas y llenar los vacíos que las comunidades ancestrales no eran capaces de comprender.

Visto de otra manera, esta necesidad de crear mitos y relatos es el resultado de la inexperiencia y los pocos alcances tecnológicos y científicos de las civilizaciones ancestrales y por otro lado, como una necesidad intrínseca de la humanidad por encontrar una verdad en la cual creer. Sin embargo, es gracias al planteamiento de este proyecto que se busca dar un enfoque más profesional y académico a la difusión de mitos andinos, para que así se encuentren en plenas capacidades de competir y afrontar los desafíos comunicacionales del mundo contemporáneo.

En otras palabras, este proyecto está proponiendo la realización de un proceso metodológico de deslingüistización de los mitos ecuatorianos valiéndose de la impportancia de la imagen gráfica como complemento a la palabra escrita que se apegue a estas necesidades ancestrales primarias de conocimiento y demostración de cada uno de los aspectos y verdades de la vida.

Ahora bien, por más fantásticas que estas pudiesen ser; cada una de estas "verdades" constituyen la respuesta heroica y colosal dada por las sociedades ancestrales a las incógnitas de la vida en comunidad, a los valores, a la moral, y las pautas de comportamiento que dirigen a los ecuatorianos.

Ya que el limitar la expresividad la imaginación expresada a través del lenguaje oral a un número de palabras plasmadas en un texto, se limita de la misma manera al estudio y compresión de cada uno de los aspectos del universo mitológico andino.

11 Cfr. LLOVET, Jordi, Ideología y Metodología del Diseño, 2da Edición, Editorial Gustavo Gili S.A., 1981, p. 91.

SIGNOS DE SIGNIFICACIÓN FOLKLÓRICA EN LA NARRATIVA COSTUMBRISTA

Según, Galo Ramón Valarezo, destacado historiador ecuatoriano, el mito en el mundo andino, es un relato fantástico ahistórico de gran importancia cultural y social, ya que es un elemento cultural de un contexto único en su clase. (Ver Anexo No. 4)[12]

Esto se logra evidenciar, al comparar la finalidad entre el mito andino y el mito occidental.

Éste último, a diferencia del mito andino, se presenta como una manera de demostrar caminos por los que se debe superar la superstición, las limitantes de lo desconocido y encarrilar a la persona a confiar en la razón y la lógica.

Es decir, el mito occidental, busca demitificar lo fantástico y optar por soluciones más objetivas, dejando en un segundo plano lo irreal.

Sin embargo, el mito andino, no funciona de la misma manera.
En el universo andino, el mito es una forma de codificar conocimientos y enseñanzas para la vida y transmitirlos a una comunidad, manteniendo concepciones filosóficas del universo, la espiritualidad, la profunda religiosidad y el equilibrio perfecto entre la naturaleza y el hombre.

Ahora bien, este conocimiento codificado nace a partir de la experiencia de vida y convivencia de cada uno de los pueblos ancestrales en todas sus dimensiones, el mismo que puede considerarse como el discurso andino.

Según la entrevista al Dr. Luis Valle Jarrín, investigador especializado en sabiduría ancestral, el conocimiento andino se basa en la creencia de un mundo duplicado que se conforma de la siguiente manera:

"Primero, el pensamiento claro y sintético. Segundo, el simbólico y el tercer aspecto, la estructura jeroglífica en sí. Lo que tiene oculto y lo que hay que sacar sobre ellos del mundo visible e invisible.

Nosotros estamos en dos aspectos fundamentales; la estructura de la materia orgánica que llamamos cuerpo físico y la estructura energética que llamamos la conciencia, el alma o el espíritu". (Ver Anexo No. 2)

Bajo estos lineamientos, se puede asumir, que para el universo andino la relación de perfecto equilibrio entre lo tangible y lo intangible debe ser normado por leyes fundadas en las entrañas sociales de las comunidades ecuatorianas.

Éstas permiten la perfecta armonía de la existencia humana, la que se manifiesta a través de eventos y situaciones que poseen características formales establecidas que instauran las diferencias de lo sagrado y relevante al conocimiento cultural de lo que no lo es, y que permite una jerarquización del conocimiento y costumbres de cada pueblo.

Este proceso de experimentación, conocimiento y difusión del acervo cultural ecuatoriano como se lo conoce; se ha generado gracias a la conjunción de estos dos factores de equilibrio:

12 N.B. El historiador Galo Ramón Valarezo ha realizado una serie de estudios en lo que refiere a mitos y leyendas del Ecuador, impartiendo sus conocimientos dentro del ámbito del diseño gráfico, como colaborador en la realización de la imagen del hoy Museo Mindalae en Quito.

EL HOMBRE Y LA NATURALEZA:

El entorno del territorio ecuatoriano, y sus características ecológicas más representativas, escenarios y acontecimientos naturales han sabido inspirar a la creación de historias que permitan dar a conocer a cada generación el cómo vivir en una coexistencia pacífica en equilibrio con la naturaleza.

Primeramente, es de vital importancia puntualizar que la génesis simbólica y el desenvolvimiento tradicionalista de las comunidades andinas son el fruto de las diferencias de cada entorno geográfico, cuya marcada delimitación se categoriza en tres elementos básicos de significación mismos que a enumerar son: la cordillera o montañas, los ríos, lagos y sus alrededores selváticos; y, finalmente el mar.

En conclusión, estas locaciones conforman un sistema de signos de gran retención e impacto dentro del proceso de percepción visual, que se constituyen como elementos de extrema valoración para quienes viven en sus alrededores además de las bases del estilo de vida y creencias de cada comunidad.

Las regiones naturales del Ecuador; Costa, Sierra, Amazónica e incluyendo la región Insular, muestran tradiciones mitológicas estrechamente ligadas, a la proximidad del mar , a la morfología de la tierra, los desastres naturales; como elementos de prioritaria percepción visual o imágenes materiales visuales, ya que al referir un soporte físico determinante en el entorno, constituyen para el análisis semiológico cultural uno de los patrones de comportamiento y existencia más elementales e importantes.

EL HOMBRE COMO PARTE DE UNA COMUNIDAD SOCIAL:

El ser humano, es por naturaleza un ser social, por lo tanto, en la comunidad andina, se ha tomado en cuenta la importancia de moldear dentro del conocimiento del hombre andino, las cuestiones básicas de comportamiento y de desenvolvimiento con los demás miembros de su comunidad, inculcando un estilo de vida que procure la buena relación con cada miembro de la sociedad a la que pertenece.

Es así, como el relato costumbrista, se convierte en la manera de crear una normativa de comportamiento altamente moralista, apegando a los miembros de la comunidad a principios de respeto, religiosidad, espiritualidad, trabajo duro y buen comportamiento.

En unión con estas condicionantes de comportamiento se añade un momento histórico de gran importancia y cambio social en la comunidad andina: la conquista española y el proceso de acoplamiento indígena a la ideología española, que puede considerarse hasta cierto punto, como una acción que favoreció a una aculturación masiva la cual ha marcado una tremenda influencia en la narrativa costumbrista andina y en la forma de vida y religión de los pueblos conquistados.

TIPOS Y CARACTERÍSTICAS DE LA NARRATIVA COSTUMBRISTA

Según el contenido y temática de cada relato la narrativa oral se divide en:

» El Cuento
» La Leyenda
» El Mito
» El Caso

La narrativa oral, engloba varios conocimientos y variados contenidos de hechos y situaciones que mezclan la realidad y la objetividad con la ficción y la fantasía.

Sin embargo, el mito como parte de este legado cultural de conocimiento, requiere diferenciarse por su contenido de otros relatos populares para el conocimiento del público en relación a este proyecto.

"[…] Los denominados cuentos ocupan un lugar privilegiado en la literatura popular. Con ese nombre genérico se conocen diversas manifestaciones del relato popular que no pueden calificarse, en estricto sentido, como <<cuentos>>. Los relatos míticos, tanto de las comunidades primitivas como los que sobreviven en las parcialidades indígenas de la Sierra. Las leyendas urbanas que a pesar de lo fantasioso de sus argumentos mencionan personas, hechos o lugares reales. Los denominados casos o relatos fragmentarios, que narran supuestos testigos presenciales, mantienen, con los cuentos notables diferencias de estructura e, incluso, de procedencia.[…]"[13] .

La cita anterior describe a la palabra "cuento" como un término con el que se conocen a diversas manifestaciones del relato popular. Para una fácil apreciación de este punto, se ha resumido la temática y tendencia ideológica básica de cada uno de estos cuatro ejemplos de narrativa costumbrista, tomándose como referencia la siguiente tabla:

CUADRO DE IMPORTANTE REFERENCIA

	Es relato Oral	Tiene elementos fantásticos: monstruos, duendes, ogros, brujas, viudas, aparecidos, etc	Referencia a lugares y hechos históricos reales	Se señalan testigos	Información acerca del origen del Universo, cielo, hombre, etc	Quienes los cuentan los aceptan como reales
CUENTO	**SI**	**SI**	**NO**	**NO**	**NO**	**NO**
LEYENDA	**SI**	**SI**	**SI**	**NO**	**NO**	**A VECES**
CASOS	**SI**	**SI**	**SI**	**SI**	**NO**	**SI**
RELATO MÍTICO	**SI**	**SI**	**SI**	**NO**	**SI**	**SI**

FUENTE: Metodología de Investigación de las Artes Populares,
Departamento de Investigación y Documentación del IADAP

Según esta información enfocada al objeto de estudio, se puede resumir a la narrativa costumbrista del relato mítico como un relato oral, en el que se presenta la intervención de elementos y situaciones fantásticas en un entorno de hechos y lugares reales del Ecuador, que a diferencia de cualquier otro relato, pretende dar a conocer el origen del mundo y el universo del que el hombre es testigo y que plantea el que cada uno de ellos deban ser aceptados como verdades y antiguas realidades.

13 Cfr. UBIDIA, Abdón, Cuentos, Leyendas ,Mitos y Casos del Ecuador, 2da Edición, Editorial Libresa,2007,p.55.

Muchos de los cuentos, leyendas o casos comparten estas características, pero ninguno de ellos por más populares o importantes que pudiesen ser para quienes los relatan y conocen, poseen la capacidad de generar patrones de comportamiento religioso y moral y de la misma manera, la capacidad de influir en las creencias y las respuestas a las más grandes incógnitas de la vida y la realidad como ecuatorianos.

Incluso, se puede notar, que el mito a diferencia de cualquier relato, hace referencia a eventos que explican el origen de todo lo existente en un periodo de tiempo que puede considerarse como ancestral:

"El tiempo primordial es lo que diferencia al mito del cuento popular. El «érase una vez» del cuento supone un tiempo histórico pero no un tiempo primigenio. Aún cuando el relato mítico pueda tomar pasajes contemporáneos, y de hecho así lo hace en razón de una característica contextualizadora, siempre hará referencia a la irrupción del otro tiempo[..]"[14].

Se concluye de esta forma, que el relato mítico tiene una especial distinción de cualquier otra práctica discursiva social utilizada, ya que comunica realidades fantásticas como hechos que pudieron suceder en un periodo ahistórico.

14 Taipe Campos, Néstor Godofredo, "Los mitos. Consensos, aproximaciones y distanciamientos teóricos, Internet: http:// http://www.ugr.es/~pwlac/G20_16NestorGodofredo_Taipe_Campos.html. Acceso: (28 de enero de 2011).

MARCO CONCEPTUAL

EL MITO COMO OBJETO DE ESTUDIO

El relato mítico, como se ha mencionado anteriormente, mezclan elementos de verdad y elementos de fantasía cuya clasificación según el historiador Galo Ramón Valarezo (Ver Anexo No. 4) dentro del contexto en el que se han difundido es la que se enlista a continuación:

» Mitos Panandinos
» Mitos Locales y
» Mito Sincrético o Adaptación

El Mito Panandino, es aquel que tiene la característica de ser un conocimiento compartido en otras culturas y que no es exclusivo de una región o lugar, en este caso del Ecuador.

Un ejemplo de este mito, es el mito de "El Dorado", la creencia de una ciudad escondida en la selva ecuatoriana que albergaba tesoros de oro en inmensas cantidades, este mito es conocido en países como México.
Este mito creado por los colonizadores españoles, es el resultado de la ambición de los mismos en el territorio del continente americano. Lógicamente, el territorio que es actualmente el Ecuador por haber sido uno de los lugares colonizados comparte este relato.

El Mito Local, es propiamente un relato particular de un sector específico. Para ampliar este aspecto, se puede tomar como ejemplo el mito de "El Taita Imbabura y la Mama Cotacachi".

Este bello mito de la provincia de Imbabura en la sierra ecuatoriana, relata los amoríos del cerro Imbabura con la mujer nevado Cotacachi.

La geografía en este caso, da el origen al mito mencionado, como una narración exclusiva de este sector de la sierra.

La Adaptación, o mito sincrético, es aquel que reúne las características un mito ya existente y las adapta a las condiciones y características del lugar en donde es contado.

Un muy reconocido mito es el de "El Duende", este mito es muy contado en las costas ecuatorianas, inclusive el mito otorga el nombre de "Tin tin" a un pequeño ser maligno que rapta jóvenes mujeres y desaparece con ellas.

El mito sin embargo, es contado de diferentes formas en otros lugares del país y del mundo, donde el malvado ser toma otros nombres y actúa de diferentes maneras según el lugar en donde se narra su existencia.

El universo mitológico, es un gigantesco compendio de conocimiento de fascinante contenido del cual, varios libros de texto, realizan una mención especial a los mitos andinos que refieran situaciones o personajes relacionados con el territorio del Reino de Quito o Tahuantinsuyo, uno de los imperios indígenas de mayor importancia y riqueza en la historia del Ecuador y de otros países de América del Sur.

Lastimosamente, el referirse a cada uno de los mitos andinos existentes del Ecuador, no permitiría un análisis profundo y un proceso de revalorización más objetivo, como es el que se ha planteado, por ende se han establecido en base a estudios de autores como Franklin Barriga López en su obra: "Mitos en la Región Andina", de cuyo texto, se han tomado ciertos relatos míticos que han sido contrastados con ciertos determinantes temáticos.

El posterior análisis permitirá, comprender el nivel de impacto y contenido simbólico de los mitos más representativos de la región andina ecuatoriana por la división de sus cuatro regiones naturales. Además de otorgar una idea de cuál es el propósito de la existencia de

estos mitos en el estilo de vida de quienes han oído hablar de los mismos.

Como se podrá apreciar a continuación, se ha tomado un pequeño número de mitos de cada región natural del Ecuador y según su contenido se definirá la influencia del mito[15] bajo las siguientes determinantes:

» Influencia Geográfica (Mito Local)

» Influencia Religiosa (Impartimiento de saberes sagrados)

» Existencia de criaturas y eventos fantásticos (Explicaciones hipotéticas a circunstancias misteriosas o desconocidas)

» Influencia de temáticas ocultistas, obscuras o temibles (Métodos de inculcación de valores éticos y morales apropiados a través del miedo y el castigo)

» Influencia de temáticas Románticas (Revelan ciertas circunstancias sentimentalistas que moldean comportamientos)

MITOS DE LA REGIÓN COSTA

En el caso de la costa ecuatoriana, la ideología, los conocimientos y experiencias de su población, se focalizan de manera particular a las comunidades negras, desde su asentamientos desde épocas prehispánicas en la provincia de Esmeraldas y el Valle del Chota.

A partir de estos hechos, este grupo humano, atesora y valora sus experiencias de vida con las prácticas de las distintas festividades y danzas que conmemoran al son de la melodía de la marimba, la alegría y calidez de sus ancestros y que de la misma manera encierran de manera oculta sus temores a criaturas fantásticas como el Diablo, Mandinga, Las Almas en Pena y el Duende.

MITO	Influencia Geográfica	Influencia Religiosa	Criaturas Fantásticas	Ocultismo	Romanticismo
Los Gigantes	✓		✓	✓	
Mandinga se lleva a la mejor bailarina			✓	✓	✓
La Tunda	✓		✓	✓	
El Tin Tin			✓	✓	

Elaborado por: Margarita Castro G.

El tema principal de la narrativa costumbrista en la Costa se basa en personajes fantásticos, muchos de ellos, se describen en los relatos, como seres oscuros y temibles.

Estas creaciones fantásticas generalmente, provienen del legado de comunidades afroecuatorianas, y se mantienen, en la mayoría de casos como supersticiones creadas por personas mayores, quienes han dado la forma de pequeños cuentos a manera de advertencias para el comportamiento de los distintos miembros de su comunidad.

15 N.B. Este pequeño análisis, recopila un pequeño número de relatos, en su mayoría los más conocidos, para obtener una idea generalizada de la temática de los mismo, mas no, un estudio profundo del contenido de cada uno. Los mitos mencionados pueden encontrarse en libro "Los mitos de la Región Andina - Ecuador" de Franklin Barriga López.

Se concluye, en este ligero análisis, que las experiencias de vida y las distintas creencias costeñas, dan como resultado a una mitología con gran influencia de la aparición de seres sobrenaturales de carácter oscuro y maléfico, los que se desenvuelven dentro de situaciones de esta misma índole.

Esta mitología busca cumplir el propósito de inspirar el temor y el respeto dentro de una comunidad para así lograr una armonía impuesta por el miedo al castigo.

MITOS DE LA REGIÓN INSULAR

MITO	Influencia Geográfica	Influencia Religiosa	Criaturas Fantásticas	Ocultismo	Romanticismo
Continente Desaparecido	✓		✓		
Hagua-Chumpi y Nina-Chumpi	✓				

Elaborado por: Margarita Castro G.

La región Insular por su parte, basa su ideología en la irregular morfología de los suelos, la actividad volcánica y la riqueza de su fauna y flora.

Se puede asumir que muchos de los mitos insulares, se refieren a viajes colonizadores de autoridades incásicas que fuesen pertenecientes al Tahuantinsuyo o Reino de Quito, que describen sus enigmáticos hallazgos en las tierras que denominaron como “tierras de fuego”.

El compendio mitológico de esta región, es uno de los más cortos del Ecuador, pero a pesar de ello, es uno de los más fascinantes e intrigantes, lo que se debe a la diversidad geográfica de estas islas ecuatorianas.

La siguiente gráfica, resalta la influencia de signos como la actividad volcánica, en el impacto de las Galápagos a niveles de narración costumbrista.

Como se puede apreciar a simple vista, la temática de la mitología insular, está basada en la influencia geográfica de las islas que en unión con la visión interpretativa de personajes del Reino de Quito, como Tupac Yupanqui, son experiencias que dan como resultado un conjunto de conocimientos ancestrales basados en las experiencias de exploradores y colonizadores, descubridores de nefastas tierras de fuego.

Tierras que en apariencia, han sido llamadas Islas Encantadas, porque dentro de ellas se esconden innumerables tesoros, perlas y cofres de riquezas, los que son valientemente custodiados por sirenas y otras criaturas fantásticas.

A pesar de esto, lastimosamente, el revalorizar un mito de la región insular, es poco recomendable por el historiador Galo Ramón, debido a la falta de información concisa y objetiva que podría investigarse, esto se debe a que los actuales moradores y colonos de las islas, son personas quienes arribaron a este lugar en tiempos posteriores a estos mitos, por lo tanto averiguar la validez de los datos es casi nula.

MITOS DE LA REGIÓN SIERRA

MITO	Influencia Geográfica	Influencia Religiosa	Criaturas Fantásticas	Ocultismo	Romanticismo
Los Cerros Dormilones	✓	✓	✓		
El Diluvio	✓	✓	✓		
Amoríos del Imbabura	✓		✓		✓
Laguna de Saraguro	✓		✓	✓	
El Dorado		✓	✓		

Elaborado por: Margarita Castro G.

El elemento básico de significación; la Cordillera de los Andes, y las distintas cumbres nevadas de sus montañas, son para la región Sierra, la base de festividades, supersticiones y mitologías. Su particular geografía, sus abundantes nevados, permiten inferir, que el clima frío propio de las montañas es otro de los signos pregnantes que ha influido en los patrones de comportamiento de las poblaciones de la Sierra, de sus tradiciones y leyendas.

La moral de los habitantes de la Sierra está estrechamente ligada con las duras lecciones de vida, comportamiento y moralidad otorgadas por personajes creados a partir de elementos naturales, en este caso montañas, los que se interpretan ancestralmente como dioses y entes sagrados con vida propia que comunican mensajes con un gran sentido religioso y sentimental.

Muchas de las leyendas, describen amoríos entre montañas y cerros y su respectiva descendencia. La temática de estos relatos es en su mayoría de carácter romántico y moralista que incita al trabajo duro y a la próspera producción agrícola en la tierra serrana.

MITOS DE LA REGIÓN AMAZÓNICA

MITO	Influencia Geográfica	Influencia Religiosa	Criaturas Fantásticas	Ocultismo	Romanticismo
Reencarnación en los venados		✓		✓	
El Reino de las Amazonas	✓	✓	✓		
Nacimiento del Achiote	✓	✓		✓	

Elaborado por: Margarita Castro G.

Por último, y no por eso menos importante, se puede evidenciar en la gráfica superior, la influencia simbólica en la región Amazónica, representando sus fuentes de conocimiento y aprendizaje en escenarios selváticos; entorno en donde se sumergen una gran cantidad de ideologías y experiencias varias, sobre monstruos fantásticos que han emergido de los ríos

y que marcan el camino de ciudades escondidas como es el caso de La Ciudad de Oro o "El Dorado", uno de los famosos mitos panandinos que relata antiguas creencias y ambiciones de los colonizadores españoles en tierras desconocidas.

En referencia a este mito en particular, vale la pena distinguir, que su procedencia es propiamente de la región Sierra y que sus alcances experimentativos y argumentos fantásticos provienen de las exploraciones españolas en territorio selvático. El profundo misticismo de las selvas, ha generado varias especulaciones desde tiempos de la colonización española con la obsesión de la búsqueda de ciudades perdidas en mitad de la inmensidad de la selva ecuatoriana.

Cabe mencionarse también, que la influencia del territorio amazónico, se extiende a los animales y a las plantas como seres de suprema importancia y misticismo tanto en la vida como en la preparación a la vida después de la muerte.

CONCLUSIONES

La narrativa andina, en el caso concreto de los mitos, se refiere a relatos orales de un sistema de pensamiento normalizado y estructurado de manera específica, que a su vez pueden desfragmentarse en unidades de hechos y situaciones esenciales que le otorgan el sentido de finalidad, enseñanza o discurso comunicacional específico.

Estas enseñanzas de naturaleza impetuosa y fuerte estimulan y promueven un profundo respeto y veneración a elementos ya establecidos, los que no provienen de pensamientos o ideologías banales, impuestas de forma empírica o forzada como los colonizadores españoles pretendiesen fomentar en un principio; sino que más bien, se ha demostrado que estas actitudes provienen de un conocimiento lógico y meticulosamente premeditado por los miembros de cada comunidad ancestral, basándose principalmente en los resultados obtenidos de la experimentación, la organización social y el uso de los recursos y beneficios del entorno en el que se desenvuelven.

Estos resultados incitan a creer que a pesar de la supuesta colonización y cristianización española, hubo una gran resistencia por parte de las comunidades andinas a perder sus conocimientos milenarios, lo que desembocó en una reformulación integral del acervo cultural.

Lo que quiere decir que, las tradiciones indígenas, no desaparecieron, más bien, evolucionaron y se adaptaron a las nuevas corrientes de pensamiento español, dando origen a adaptaciones o mitos sincréticos, que reúnen elementos de la sabiduría indígena y conocimientos occidentales dentro de una sola cultura que mantiene una esencia tradicionalista ancestral.

Finiquitando este corto análisis, vale la pena concluir que un mito en su esencia se convierte en un valioso representante cultural de un lugar del Ecuador y que requiere de mucho reconocimiento.

EL REALISMO Y LA REALIDAD COMO TAL

El término Realismo, está sujeto a un sinnúmero de interpretaciones que oscilan entre el determinar a la palabra como un movimiento histórico de reconocida trascendencia en Europa con posteriores alcances mundiales o por otro lado como una corriente representativa a la distintas interpretaciones de literatura, lenguaje y arte.

El Realismo puede considerarse como uno de los más grandes exponentes de la conceptualización de la realidad, haciendo un estudio específco del tema, desde el punto de vista literario se refiere a una tendencia del lenguaje a enfatizar dentro de la narración, la pretensión de la veracidad fantástica e imposible dentro de una realidad que acepta los parámetros de una lógica irreal en entornos humanos que son muy reconocidos y familiares.

La corriente ideológica del Realismo abarca su influencia y reconocimiento a varias disciplinas del conocimiento humano entre las que destacan las ciencias de la Filosofía, Psicología, Política, Artes, Música, Fotografía, entre otros.

» Filosóficamente hablando, el realismo adquiere varios puntos de vista crítico, filosófico, científico, místico, moral y existencial, abarcando así el estudio del pensamiento humano en todas sus dimensiones.

» Desde un punto de vista político se puede identificar al realismo como una corriente que trasciende las barreras de relaciones protocolarias entre las autoridades internacionales de cada nación, como ha sido planteado por la corriente de el Realismo "Realpolitik".

» Las artes plásticas y la pintura también han sido objeto de estudio desde el punto de vista del Realismo, según las tendencias y técnicas artísticas del Realismo Pictórico, Realismo Socialista y Heróico.

EL REALISMO EN EL ARTE TRADICIONAL

Específicamente hablando, los artistas plásticos desde el siglo XIX han plasmado su imagen y concepción de realidad en el lienzo, cada una de estas representaciones encierran temáticas acorde con las exigencias momentáneas del entorno. Partiendo de este punto, se puede concluir que de entre todos los géneros y modalidades del Realismo es la pintura, uno de los más representativos visualmente.

"[…] En la pintura, por muy sincera o innovadora que sea la visión del artista, el mundo visible ha de transformarse para adaptarse a la superficie plana del lienzo.[…]"[16].



Cuadro Tres Mujeres en la Iglesia de Wilhem Leibl
Fuente: Museo Kunsthalle de Hamburgo

Como se aprecia en este ejemplo de Realismo en el Arte, la corriente interpretativa del Realismo, permite una apreciación bastante específica de cada detalle, cuya representación icónica ha sido cuidadosamente tratada con el afán de otorgar veracidad al discurso que en este caso, representa las vivencias diarias de la mujer europea.

El Realismo en la gráfica representa un compromiso con la verdad, que aunque no permita el que ésta sea palpable y exacta, y permite un conocimiento bastante específico y altamente sujeto a análisis de cualquier temática.

16 Cfr. Nochlin, Linda, El Realismo, Alianza Editorial S.A., Madrid,1991, p.12

Cada uno de los recursos en los que se basan estas distintas influencias realísticas son contextos y parámetros de la vida en sociedad europea, en algunos casos han sido instrumentos de protesta y condicionamientos políticos y culturas de épocas en las que las apariencias comprometían el status de vida de una sociedad en crecimiento.

EL REALISMO LITERARIO

Por otro lado, un soporte válido de representación nacido igualmente en el siglo XIX y que es fruto de la influencia del Realismo, y de gran importancia para el desarrollo referencial de este proyecto, es la labor artística de la literatura en términos de tres tipos específicos:

- Naturalismo, derivación del Realismo Literario.
- Realismo Mágico, corriente literaria.
- Realismo Épico, corriente literaria. [17]

Pirmeramente, el estilo artístico del Naturalismo, de igual significación con Realismo para la realización de percepciones lingüísticas de la realidad. La característica que distingue al naturalismo del realismo es la capacidad del primero en describir y reflejar características perceptivas de un tema de manera más mecanizada y que se inclina además a una expresión menos centrada en una descripción e idealización de una estética específica.

Los términos Realismo Mágico y Realismo Épico refieren la influencia de este mismo movimiento a una escala más contemporánea y compleja. Ambos términos fueron utilizados desde mediados del siglo XX. Existe una gran relación entre ambos debido a la capacidad que estos términos poseen para una descripción visual, escrita o discursiva que muestre una realidad no tan real.

El Realismo Mágico como tal, mantiene ciertos parámetros constituitivos que se definen así:

"[…]- Contenido de elementos mágicos/fantásticos, percibidos por los personajes como parte de la "normalidad".
Elementos mágicos tal vez intuitivos, pero nunca explicados.

» ***Presencia de lo sensorial como parte de la percepción de la realidad.***
» ***El tiempo es percibido como cíclico, no como lineal, según tradiciones disociadas de la racionalidad moderna.***
» ***Se distorsiona el tiempo, para que el presente se repita o se parezca al pasado.***
» ***Transformación de lo común y cotidiano en una vivencia que incluye experiencias "sobrenaturales" o "fantásticas"***
» ***Preocupación estilística, partícipe de una visión "estética" de la voda que no excluye la experiencia de lo real.[…]".*** [18]

En otros términos, el realismo mágico y el realismo épico a diferencia de cualquier otra de sus ramificaciones, plantean la existencia de la fantasía, la magia y el heroísmo bajo circunstancias que objetivamente pueden ser consideradas como imposibles en el contexto de vida cotidiano, al dar cabida a objetos, seres y situaciones sobrenaturales y extremadamente distintas.

17 Cfr., Realismo. Internet: http:// http://wapedia.mobi/es/Realismo. Acceso: (11 de noviembre de 2009).

18 Realismo Mágico, Scribd, Internet: http://www.scribd.com/doc/6832186/REALISMO-MAGICO. Acceso: (11 de enero de 2011).



Uno de los ejemplos más representativos de este género es: El Señor de los Anillos de J.R.R. Tolkien, Las Crónicas de Narnia de C.R. Lewis, las obras de Gabriel Garcia Marquez (Colombia) y Jorge Luis Borges (Argentina).
Siguiendo estos ejemplos, el objeto de estudio al que se hará una evaluación especial se refiere a las obras de Tolkien, las Crónicas de la Tierra Media, es decir a la colección del Señor de los Anillos.

La colección literaria del Señor de los Anillos, es probablemente uno de los recursos lingüísticos de mayor riqueza en el mundo del Realismo Mágico, su mayor distinción de cualquier otra novela de este género es la referencia que el autor hace a los seres mitológicos nórdicos, como son: hombres, hobbits, elfos y enanos; cuyas circunstancias los unen bajo la sobrenaturalidad de un anillo.

El trabajo de Tolkien, es meramente una aplicación literaria de seres nórdicos irreales, pero sin embargo es la riqueza de la narración y el grado de complejidad de el contenido de cada uno de los textos que conforman la colección, lo que ha originado el apego sentimental de millones de fanáticos de la lectura alrededor del mundo.



Filme Señor de los Anillos (2000)

Sin embargo, este apego y fanatismo no se ha centrado únicamente en el público lector sino que también ha explorado nuevos horizontes de representación icónica.

Es asi como la extensa obra literaria llegó a manos de los realizadores del séptimo arte plasmándose en películas de dibujos animados en 1956, para finalmente a finales de 1999 empezar el rodaje de una de las películas más taquilleras y ambiciosas jamás vistas.

Una vez, realizado un estudio preliminar del Realismo Mágico y su esencial importancia temática para este proyecto, se presenta la necesidad fundamental de plasmar una apropiada diferenciación de temáticas y características del Realismo.

EL REALISMO ÉPICO

Refiere en semejanza al realismo mágico a la temática de la creación de mundos fantásticos en semejanza con la realidad.

A la vez de que ambos géneros literarios toleran la existencia de magia y fantasía como parte trascendental propia de su contenido el hecho que las diferencia de cualquier otro término realista es el siguiente: se otorga una exaltación y mención especial a la condición humana y a su estilo de vida dentro del entorno donde se desenvuelve.

En conclusión al tema, el Realismo Épico a diferencia de sus géneros hermanos, explora nuevas fronteras de percepciones fantásticas del mundo y de la fantasía que en él puede desenvolverse como fruto de la imaginación humana en todas sus dimensiones mundanas de apreciación y supervivencia. El Realismo Épico no podría ser lo que es de no ser por el aporte humano, es decir, por el conocimiento y experiencia del hombre y la superioridad de sus vivencias como un nuevo tema de fascinante extensión.

En el espacio literario, son las novelas del escritor de fantasía, estadounidense, Ray Bradbury, como uno de los referentes más demostrativos:



Exponentes del Realismo (1947 - 2002)
-Varios Autores-

Este autor ***"[…]Se considera a sí mismo "un narrador de cuentos con propósitos morales". Sus obras a menudo producen en el lector una angustia metafísica, desconcertante, dado que reflejan la convicción de Bradbury de que el destino de la humanidad es "recorrer espacios infinitos y padecer sufrimientos agobiadores para concluir vencido, contemplando el fin de la eternidad.[…]"***[19]

A menudo, Bradbury fue considerado como un poeta de la ciencia ficción, sin embargo, esta cita del propio escritor, sugiere que el mismo no desea dar un mensaje irreal como lo hace la ciencia ficción sino que más bien se enfoca en la agobiante realidad del hombre en circunstancias desconocidas y angustiantes, como pueden serlo en la vida diaria.

Establecidos estos parámetros, no queda más que decir, excepto que la influencia y perfecta representación de este género literario ha generado una notable influenciaen varias expresiones artísticas. Razón por la que los medios de difusión de este último género, han optado por trabajar de mejor manera el soporte representativo de sus contenidos, dando paso a productos que salen de la narrativa y han evolucionado a recursos visuales de mayor complejidad y belleza discursiva abstraída en la imagen.

A raíz de estos conocimientos, se presenta la necesidad de realizar un análisis a los principales exponentes de este movimiento literario, convertido en los tiempos actuales en una corriente visual.

A continuación, se presenta las fichas referenciales de los recursos cinematográficos del Realismo Épico y una justificación de su contenido según las características de su contenido y su adaptación visual.

19 El Poder de la Palabra, Ray Bradbury, Internet: http://www.epdlp.com/escritor.php?id=1494. Acceso: (15 de septiembre de 2009).

PRINCIPALES EXPONENTES DEL REALISMO ÉPICO COMO CORRIENTE VISUAL

NEON GENESIS EVANGELION



Illustración Manga y Anime Neon Genesis Evangelion
Autor: Hideaki Anoo

Sinopsis: La historia se desenvuelve en el año 2015, tras una catástrofe mundial, un meteorito se estrella en el Polo Norte lo que causa un deshielo masivo que termina por acabar con la mitad de la población del planeta, tras esta tragedia surgen unos seres gigantes llamados "ángeles" dispuestos a acabar con los sobrevivientes y apoderarse del planeta. Debido a ello, surge una organización militar llamada NERV, la que desarrolla un plan de contraataque con la creación de una generación de robots gigantes llamados EVAS para combatir los invasores.

Justificación: Esta pieza animada japonesa considerada como una de las mejores series animadas de este género, es considerada por su grado de complejidad de contenido, temática y género, como uno de los más grandes ejemplos de Realismo Épico, esto se debe a que la trama se desenvuelve bajo circunstancias fantásticas en las que prevalece la supervivencia y el heroísmo de seres humanos en situaciones de extrema valentía.

Muchos de los eventos por más fantásticos y ficticios que puedan llegar a considerarse, son contextualmente un sistema complejo formado por realidades construidas dentro de un entorno ficticio, hecho que supone a su vez que las experiencias vividas por los personajes, sus características, emociones y sentimientos son propios de vivencias altamente influenciadas por temas religiosos, psicológicos, tecnológicos y sociales, que siguen una dirección específica apropiada según la idealización del entorno dentro del que cada uno de los personajes luchan por la supervivencia.

Esta pieza de animación no se centra únicamente en el hecho de mostrar criaturas mitológicas o acontecimientos ficticios de batallas entre robots de gran tamaño, sino que enfoca su discurso visual a un ámbito de religiosidad y misticismo como se puede apreciar en la importancia de los Papiros del Mar Muerto y el Apocalipsis como ejes centrales de la narrativa.

KILL BILL



Uma Turman interpretando a “La Novia”
Autor: Quentin Tarantino

Sinopsis: La obra maestra del director estadounidense Quentin Tarantino, está narrada en dos partes, el personaje central de la película es Beatrix Kiddo alias “La Novia”, una ex miembro del Vipper Assasination Squad, un escuadrón de mortalmente eficaces sicarios de extensas y extraordinarias habilidades.

Al enterarse la protagonista de su embarazo, decide huir de su ex jefe, el además padre de su hijo, para empezar una nueva vida lejos del escuadrón para proteger así la vida de su hijo, lastimosamente, su huida dura poco ya que su jefe, Bill la encuentra pocos meses después el día del ensayo de su matrimonio con otro hombre. Decidido a tomar venganza, él con el resto de miembros del escuadrón arremeten contra ella y los invitados, matando a todos excepto a la propia novia.

Cuatro años después, Beatrix despierta de un profundo coma en un hospital, a raíz de este evento, es en donde “La Novia”, recuerda a los causantes de toda su desgracia y decide tomar venganza en contra de Bill y los demás miembros de escuadrón que estuvieron el día de su boda.

Justificación: Este largometraje, encierra varios elementos que constituyen a la narrativa como Realismo Epico, debido a:

1. La historia otorga una apreciación especial a la protagonista, los eventos son contados desde su punto de vista haciendo énfasis en la fuerza de cada uno de los pensamientos, sentimientos y emociones por los que atraviesa el personaje.

2. Cada una de las acciones que la protagonista realiza para lograr sus objetivos son de habilidades físicas irreales y exageradas, cada una ellas realzan el dramatismo y energía de cada encuentro de combate.

3. La narración hace una exaltación especial a la cultura japonesa, tomando la forma del combate samurai, hecho que otorga a la narración un tinte de supremo heroísmo exhaltando las cualidades aguerridas del personaje protagónico y la gran dignidad de sus acciones en busca de justicia.

CLOVERFIELD: MOUNSTRUO



Cartel de Presentación Cloverfield
Dirigida por: Matt Reeves, Producida por: J. J. Abrams y Escrita por: Drew Goddard

Sinopsis: La película inicia con un documental fílmico encontrado en el Parque Central de Nueva York, por las Fuerzas Militares, dentro del material se narra la historia de Rob, quien la noche antes de partir a Japón por trabajo celebra su fiesta de despedida en su departamento en el centro de Nueva York. Durante el evento surgen varias discrepancias en el grupo con su hermano Jason, su novia Lilly y su interés sentimental Beth, quien después de una pelea se retira de la fiesta.

Momentos después, un gran estruendo y un temblor incontrolable interrumpe la fiesta, una vez que los personajes vislumbran la situación, se llega a comprender que la ciudad ha sido invadida por un hostil monstruo gigante que destruye todo a su paso. Los 5 personajes protagonistas, realizan un heroico peregrinaje a través de la ciudad destruida para lograr encontrar un lugar seguro lejos de la devastadora escena, sin embargo, Jason, Lilly y Hudson mejores amigos de Rob, mueren en la tarea, bajos circunstancias aterradoras. Los personajes principales Rob y Beth son los últimos en desaparecer, ya que al refugiarse en el Parque Central en una emotiva y sentimental escena de exquisito dramatismo, son bombardeados súbitamente.

Justificación: Este referente cinematográfico del Realismo Épico, revela claramente en los eventos del largometraje las razones por las que conforma el listado de ejemplos más representativos del género. Cloverfield, es una película que refleja irrefutablemente la manera en la que la experiencia humana puede llega a enfrentar situaciones que van allá de sus conocimientos de la realidad concreta. Esta obra realista en esencia, saca a relucir las emociones humanas y los valores intrínsecos de cada persona en una situación tan extrema como la que se está presentando.

Capítulo 3
Referencias Gráficas sobre el mismo Tema

ANÁLISIS DE PRODUCTOS Y ELEMENTOS GRÁFICOS

La mitología como parte fundamental de las distintas culturales mundiales, ha sido y continua siendo considerado como un compendio fantástico de conocimiento milenario.

Este legado cultural tan imprescindible ha sido adaptado a las nuevas tecnologías comunicacionales tomando en cuenta los intereses sociales actuales, con la finalidad de mantenerlo vigente y preservarlo a través del tiempo.

Para un mayor entendimiento de dichas adaptaciones, se ha tomado en cuenta las representaciones gráficas más relevantes con relación al tema, recalcando la estética utilizada y el manejo de la mitología como principal objeto de estudio.

MITOS Y LEYENDAS (JUEGO DE CARTAS)



Logo Mitos y Leyendas
Editorial Salo S.A. Chile

Mitos y Leyendas, es un juego de estrategia desarrollado inicialmente en Chile. Se destaca su exitoso lanzamiento en Latinoamérica, lo que lo convierte en un referente único en su clase, no solo por su original temática con respecto a otros juegos de similar naturaleza, sino también por la excelente calidad discursiva de su gráfica.

El juego envuelve al usuario dentro de su singular propuesta, la cual engloba a una serie de personajes pertenecientes a una amplia variedad de mitos y leyendas de distintas culturas del mundo, entre las que se destacan, mitología, griega, romana, egipcia, celta, entre otras.

Su desarrollo a nivel gráfico estuvo a cargo de un grupo de talentosos ilustradores latinoamericanos; Mauricio Herrera, Waldo Retamales, David Bueno y Cristian Aguirre.

El juego en sí, podría considerarse como un extenso compendio de cartas, mismas que se clasifican en personajes con poderes y habilidades distintas, los cuales se desenvuelven en un campo de batalla fantástico con el fin de alcanzar un objetivo específico.

Dicho juego se divide en varios episodios o también llamadas “eras”. Una de las más relevantes al presente proyecto es la era denominada como: Génesis en su primera edición, Conquista.

Conquista es una edición del juego lanzada en el 2008, que fue dedicada, valga la redundancia, a la conquista española haciemdo frente a la aguerrida resistencia indígena.



Cartas de Juego MyL Edición Conquista
Editorial Salo S.A. Chile

El juego emplea a personajes históricos tales como Francisco Pizarro, Hernán Cortéz, Monctezuma y Atahualpa.

Estos personajes, se dividen en dos grupos principales que el juego ha denominado como: guerreros aliados, y aliados tiranos, cada uno de ellos, históricamente definidos, poseen poderes específicos para atacar y defender según su objetivo dentro de lo que refiere a la temática de la Conquista Española en América.

La proveniencia cultural de cada uno de los personajes, es la clave que determina sus habilidades o poderes, los cuales según el bando o equipo, se diferencian diametralmente. Las cartas de guerreros indígenas pueden combinarse con cartas a manera de shamanes, (las pueden otorgar de forma simbólica ciertos poderes místicos de índole religiosa ancestral andina).

Por otro lado, los poderes de los personajes del bando español residen en una temática basada en la estrategia de guerra española y la habilidad de conquista de estos personajes dentro nuevos territorios según cada jugada.

Por lo expuesto, se concluye que este juego de estrategia compuesto por cartas, demuestra una valiosa aplicación de una serie de personajes y situaciones que forman una parte importante del compendio histórico cultural de los países de la región andina.

El éxito de este juego, se demuestra claramente por la gran variedad de expansiones y temáticas que el mismo posee, el cual asciende a más de cincuenta kits de cartas que recogen mitología de los 5 continentes a partir de su lanzamiento en el año 2000.

EL ARTE FANTÁSTICO ECUATORIANO

En el ámbito nacional, el arte catalogado como fantástico, es también una actividad que se ha abierto como un nuevo espacio de expresión visual, el cual, se encuentro en un proceso paulatino de desarrollo.

Para complementar las referencias existentes de esta temática, es vital, realizar una investigación de quienes dentro del Ecuador realizan este tipo de proyectos.

Sin embargo, es menester mencionar, que dada la amplitud del este tema, que involucraría el mencionar a todos quienes dedican su tiempo al arte fantástico ecuatoriano enfocado a temáticas ancestrales, únicamente, se ha tomado en cuenta a un pequeño número de artistas involucrados en este tema, quienes a su vez, revalorizan este conocimiento para los tiempos actuales.

A través de entrevistas, se logrará evidenciar, el proceso de investigación y experimentación de estos profesionales en el arte, y así conocer la realidad de este campo en el Ecuador.

Dentro del país, la escultura y la ilustración de aquellos personajes heróicos, mágicos y futuristas es una industria joven que aún requiere de mucho apoyo e incentiva.

"[…]Se ha creado a un superhéroe ecuatoriano que narre hechos históricos sucedidos en el país. No existe un mercado real del cómic como sucede en otras partes como, Estados Unidos por ejemplo […]"[20] .

Sin embargo, no faltan artistas quienes hacen de la cultura ecuatoriana, un elemento clave para la inspiración de las más increíbles creaciones. Sus argumentos y fuentes de inspiración, lo conforman aquellos seres mágicos creados por ancestros ecuatorianos y también latinoamericanos, que son quienes residen dentro de las escenografías fantásticas que conforman el legado cultural de los pueblos ancestrales de Latinoamérica.

Las civilizaciones Azteca, Maya e Inca, han sido objeto de estudio para la creación de diferentes personajes y situaciones que plasmadas en productos visuales, narran historias fabulosas sobre aquellos seres que pudieron alguna vez habitar el territorio del Ecuador y de otras naciones.

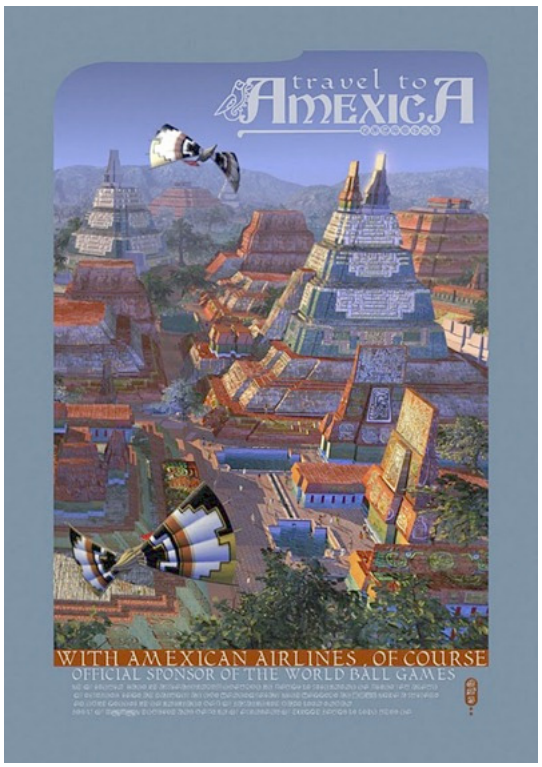


Exposición Smoking Mirror
Autor: Eduardo Villacis

Muchos han sido quienes han empleado parámetros de información histórica de estas civilizaciones ancestrales, y han de sus experiencias, conocimientos y formas de vida, un elemento clave para la concepción de nuevas ideas artísticas.

Artístas como Eduardo Villacís, un destacado ilustrador quiteño, y creador del Área de Ilustración de la Universidad San Francisco de Quito, se especializa en campos como pintura, cómic e ilustración, presentan interpretaciones a esta historia cultural.

20 Cfr. Ecuador 'garabatea' casa adentro, http://www.explored.com.ec/noticias-ecuador/ecuador-garabatea-casa-adentro-328658.html, Acceso: (6 de septiembre de 2010).



Smoking Mirror
Autor: Eduardo Villacis

Este artísta refiere a su trabajo como una manera de plasmar aquello que no existe y que no puede ser plasmado a través de un video o fotografía sino más bien expresa la importancia de la ilustración como una técnica eficaz que permite dar a conocer los mundos más fantásticos.

Smoking Mirror, es una de las exposiciones más reconocidas en la que Villacís presentó una historia gráfica alternativa a la historia misma.

La colección de varias ilustraciones en un soporte de pintura sobre madera y pequeñas representaciones escultóricas de ciertos elementos fantásticos, relata los eventos que conllevaron a Cristóbal Colón a convertirse en prisionero de pueblos aztecas posterior a su arribo a costas mexicanas.

Con el uso del amplio conocimiento de navegación española, grupos de aguerridos indígenas aztecas, emprenden un viaje a tierras europeas, en donde son ellos, quienes colonizan un nuevo mundo, al que bautizan con el nombre de “Améxica”.

Smoking Mirror o Espejo Humeante plantea a través de su realidad gráfica alternativa, entregar un mensaje que permita meditar sobre las consecuencias del racismo, la religión y las grandes diferencias ideológicas españolas en tiempos de colonización de los territorios del Nuevo Mundo.

Uno de los varios proyectos de Eduardo Villacís, y sobretodo uno de los más recientes y pertinentes al presente proyecto es el compendio de varios artístas ecuatorianos en la rama de dibujo, pintura y escultura, denominado; Ilustrati.

Este libro es un recuento del trabajo de varios talentosos artístas, uno de ellos es el escultor César Jímenez, quien específicamente ha dedicado su trabajo a varios personajes mitológicos ecuatorianos.



Portada de Smoking Mirror
Autor: Eduardo Villacis

ESCULTURA FANTÁSTICA MITOLÓGICA DE CÉSAR JIMÉNEZ



Personaje Zhiro
Elaborado por: César Jimenez

En términos de este talentoso escultor, (Ver Anexo 1) la mitología ecuatoriana es un campo virtualmente inexplorado, pero abundante en extensión y fascinante material de trabajo.

Su trabajo, consiste básicamente en una colección de figuras, elaboradamente talladas y que plasman a una gama de varios personajes de mitos y leyendas ecuatorianos; así tenemos:

Zhiro: el "yeti" ecuatoriano, una bestia de gran tamaño y fuerza, se caracteriza por ser mitad hombre y mitad mono.

Amazona: mujer proveniente de una civilización guerrera que habita en la selva. Personaje mitológico muy reconocido.

La Dama Tapada: mujer fantasma que seduce hombres en estado de ebriedad. Leyenda tradicional guayaquileña.

Infante Abandonado en la Quebrada: leyenda del alma en pena de un bebé abandonado que toma la forma de un monstruo que ataca a quien caritativamente lo recoge.

Un aspecto primordial dentro de este trabajo, viene a ser el proceso investigativo que siguió este artista para la creación de estas figuras, iniciándose con una exhaustiva búsqueda de material bibliográfico, indagando sobre los personajes, el mito del que pueden provenir, e inclusive, descripciones literarias de cada criatura o ser.

Jiménez, manifiesta que, la búsqueda de este material para su trabajo, no fue fácil, en su mayoría, el conocimiento de la tradición oral, se encuentra en ciertos libros de texto, que son bastante escasos.

Otro aspecto importante, que es fruto del trabajo y de la apreciación de este escultor, es el hecho de considerar a la mitología ecuatoriana, como una temática compartida a nivel cultural, ciertos elementos mitológicos no son únicamente una "propiedad" exclusiva de Ecuador.

Sino que son muchos los personajes y situaciones que, relatados de manera oral, han sido encontrados en otros países como Perú y Colombia, que constituyen evidencias de un conocimiento en común de varias culturas ancestrales.

Finalmente, la adaptación visual de estos personajes, es la conjugación de varias tendencias gráficas y visuales que hacen único el trabajo de este artista.

Cada figura es una creación única, los elementos que constituyen la apariencia física de cada personaje, son mayormente hechos al gusto de su creador, quien siguiendo referencias gráficas de su agrado, concreta su trabajo en estas 5 piezas.

Lastimosamente, es importante añadir, que la experiencia de este escultor con referencias gráficas de la mitología andina en el Ecuador, ha sido nula, en este tema específico. Hecho por el cual, su trabajo está basado en estéticas gráficas extranjeras como el Señor de los Anillos, o películas de su agrado; entre otros elementos, que hacen de este un trabajo muy personal.

Es además, una firme creencia de este artista, que cada una de sus figuras, fomenten la curiosidad, despierten el interés de quienes las admiren. Logrando que aquellos que puedan

ver sus piezas, sientan el deseo de conocer, cual es la historia detrás de estos personajes.

Para ello, se ha valido del realismo, y el excesivo detalle, como una recurso que otorga credibilidad a cada una de sus piezas, aspecto que se ve reflejado en sus acabados.

Incluso, las posturas que asume cada personaje, que en la mayoría de los casos son de evidente ataque y ferocidad , fortalecen, este objetivo de generar una reacción de interés y de impacto a nivel visual.

CONCLUSIONES

Gracias al trabajo de estos artistas se logra concluir varios aspectos de gran significación para la realización del presente proyecto.

- Son primeramente vistos desde el punto de vista imaginativo proveniente de la fértil memoria ancestral. De esta manera, muchos de sus elementos son genéricos y mantienen ciertas características en común que encaminan este conocimiento a denotar rasgos inconfundibles en cada personaje o situación.

- Siguiendo estas pautas, es una cuestión personal del autor de cada proyecto, el lograr plasmar integralmente la estética y apariencia visual de estos conocimientos.

- Por otro lado, dada la complejidad de la propuesta, tanto en su contenido como en el planteamiento de su forma, destacan al realismo y al detalle, como la manera más óptima de entregar al usuario un mensaje visual de calidad y un discurso convincente que atraiga la atención del mismo.

Capítulo 4
El Caso de Estudio

La revalorización de mitos ecuatorianos, como ha sido mencionado anteriormente, implica un proceso de rescate lo más objetivo y cercano a la realidad y esencia ancestral de los relatos como sea posible.

Con la pretensión de alcanzar este objetivo, se ha planteado en capítulos previos, la importancia de focalizar la metodología de investigación y la realización del material gráfico a una temática específica, es decir, el estudio y profundización particular de un solo mito ecuatoriano. La mitología escogida y recomendado por el historiador, debido a la facilidad de obtención y un buen manejo de la información para una apropiada revalorización es la de la provincia de Imbabura.

"Las comunidades del centro del Ecuador, por ejemplo, viven a la sombra de montañas sagradas como el Chimborazo y el Tungurahua. Estos montes tienen sexo y por lo tanto se llaman el Taita Chimborazo y la Mama Tungurahua. Igual cosa sucede con las comunidades del norte del país que viven protegidos por otras montañas tutelares, el Taita Imbabura y la Mama Cotacachi. Este sentido de complementariedad entre lo masculino y lo femenino se extiende a todos los elementos del mundo. […]"[21].

Montañas catalogadas como sagradas, según la cosmogonía andina; el Taita Imbabura (monte varón) recibe el nombre de Manuel Imbabura; La Cotacachi (warmi razo o nevado mujer), recibe el nombre completo de: María Isabel Nieves Cotacachi; características atribuidas por pobladores de la provincia de Imbabura, que los describe como dos seres extraordinarios vivientes y dueños de personalidades propias.

Según, estudios realizados por el historiador Galo Ramón, este conjunto de narraciones de estos volcanes sagrados, resume la vida de estos entes fantásticos así: (Ver Anexo 4)

"La gente allá tiene como un mito, que Imbabura, el cerro Imbabura, es un varón, un taita y la Cotacachi, es una hembra o una warmi razo; warmi es mujer, razo nevado; una nevado mujer . Los dos tienen amoríos, y producto de esos amoríos nace su hijo Yanahurco, que es un cerro chico que hay por ahí".

Como consecuencia de la investigación realizada, se puede concluir que existe una gran cantidad de relatos que estos seres mitológicos protagonizan, por lo que es necesario plantear un conocimiento objetivo y específico de estos relatos, hecho que requiere analizar la procedencia de los mismos dentro del contexto del lugar a donde pertenecen y la colectividad social que los hubo creado y narrado en tiempos ancestrales en contraste con la situación de la sociedad actual en relación al tema.

INVESTIGACIÓN DE CAMPO: EL ORIGEN DEL MITO

Referido anteriormente, como el contacto con el lugar, la investigación de campo, es el verdadero acercamiento a la realidad de la discursiva social actual en contraste con su tradición histórica, la cual se focaliza a la provincia de Imbabura, específicamente en ciudades como Otavalo y el sector del cantón Cotacachi.

El paso entre el relato mítico andino, y el diseño, requiere tomar en cuenta los patrones culturales de quienes originaron el mito, en este caso, los actuales pobladores de Otavalo, un importante punto de atracción al turismo del Ecuador, cuya actual comunidad aparenta haber nacido a partir de posibles asentamientos humanos a orillas del Lago San Pablo.

21 YÁNEZ DEL POZO, JOSÉ, La lógica de la relacionalidad en el mundo andino,Internet: http://alainet.org/active/26655&lang=es Acceso: (20 de junio de 2011).

"[…]Los datos de los primeros cronistas españoles, los estudios arqueológicos y las fuentes etnohistóricas, la toponimia, identifican a Imbabura como el territorio de la Confederación Caranqui-Cayapa[…]"*.

Desde la cultura de estos primeros pobladores los Caranqui-Cayapa, atravesando periodos de conquista y asentamiento del Imperio Inca en el siglo XV hasta una posterior y definitiva conquista española, convierte a la cultura de este sector en una mezcla de varios acontecimientos históricos de cambio social, ideológico y social que han transformado paulatinamente el pensamiento y desenvolvimiento de estos pueblos a través de los siglos.

Si bien, la historia de sus pobladores, abarca un extenso legado histórico, el escudriñamiento de información realizada refiere más a la significación de sus mitos, que son de por sí, de mayor preeminencia para este proyecto. Para ello, y tomando en cuenta la metodología sugerida por el historiador, la investigación de campo realizada en los lugares aledaños a los montes Imbabura y Cotacachi aspiran a mostrar:

1. El reconocimiento del entorno natural donde se desarrollan los hechos relatados en el mito. La investigación de los patrones culturales locales. Propiamente, captando el pensamiento y puntos de vista de quienes viven en el lugar, y su visión general de estos relatos, además de determinar cuál es el lugar que el mito ocupa actualmente dentro de la comunidad.

2. Profundizar en los principios de diseño local en las formas de expresión artísticas que puedan encontrarse en el lugar, y que sitúen las pautas para la creación de una gráfica adecuada y concerniente al mito.



Imbabura
Fotografía: Margarita Castro G.



Cuicocha y Cotacachi
Fotografía: Margarita Castro G.

*Cfr. Síntesis Histórica de Imbabura, Internet: http://ecuatur.wordpress.com/category/tradiciones-y-costumbres. Acceso: (20 de junio de 2011).

RECONOCIMIENTO DEL ENTORNO

La inconfundible geografía de la provincia de Imbabura destacada por sus dos volcanes protectores, Taita Imbabura y Mama Cotacachi, además de la Laguna de Cuicocha a sus faldas demuestra la importancia de realizar un reconocimiento previo del lugar donde cada uno está ubicado y destacar sus características más representativas.

A simple vista, el panorama que este lugar ofrece, es el de un sector de abundante riqueza natural, cuyos centros urbanos parecen ser protegidos por una cadena montañosa, de la cual la enorme preponderancia del volcán Imbabura lo convierte en uno de los puntos más distintivos, al igual que Cotacachi, ubicado en el cantón que lleva su nombre se encuentra a varios minutos de diferencia de su volcán pareja, el Imbabura.

El característico clima del lugar, propio de la región serrana, otorga a la localidad un aire de misticismo, que ha sido interpretado como parámetros de comportamiento de ambos seres mitológicos y la fuente de inspiración para varios relatos existentes.

Tal es el caso del relato en el que se describe a los volcanes como seres gigantes cuyas cabezas sobrepasan las nubes con el afán de protegerse de los rayos del sol; y la impetuosidad de seres de infinita sabiduría que aparentemente obtienen de los cielos a los que tan cercanos parecen estar.

La calidez de los lugareños, su sencillez y facilidad en torno al diálogo, da fe de las muchas enseñanzas de humildad y buen comportamiento que el Imbabura para los varones y Cotacachi para las mujeres se cree han sabido impartir y que se conservan en este lugar de país.

ENTREVISTA: EL PENSAMIENTO LOCAL

Un recurso investigativo válido para sondear esta información, es la entrevista, diálogos entablados con pobladores del sector, revelan ciertas peculiaridades, pensamientos y opiniones acerca de estos mitos en la provincia.

La apertura y buena disposición de los pobladores, fue un medio de gran ayuda y facilidad para la obtención de información.

Los entrevistados durante el proceso de investigación, son en su mayoría de origen indígena, de diferentes edades, manifestaron sus conocimientos con respecto al tema.

Los testimonios indicados a continuación, son un pequeño reflejo resumido del saber de la colectividad y un reflejo de la ideología que se mantiene en la actualidad:

Datos del Entrevistado	Testimonio
Aurora Mercado de los Ponchos (Otavalo)	"He oido algunos cuentos e historias del Imbabura, algunos ya no me acuerdo, dicen que protege, que cuida y nos mira".
Un aspecto importante, es la consideración que se le ha otorgado al Imbabura como ente protector del lugar, además de catalogarlo como un "ser vivo" que protagoniza varios relatos.	
Ángel Pintor en el Mercado de los Ponchos (Otavalo)	(Refiriéndose a acuarelas y pinturas en vidrio, de su autoría, en las que utilizó la imagen del volcán Imbabura y Cotacachi) "De esto ya no se oye mucho, lo que pinto es mío de mi imaginación. Cosas que veo aquí".
La creatividad en las expresiones contemporáneas de arte en Otavalo, son frutos no solo de la imaginación, como el entrevistado señala, sino como un resultado directo de la influencia del entorno en este caso en la vida diaria, valiéndose de la imagen de los volcanes Imbabura y Cotacachi como fuentes valiosas de inspiración. Otro aspecto importante, que el entrevista señala, y que muchos otros supieron recalcar, es el poco interés que se presta a la narrativa costumbrista en el sector. Muchos de los entrevistados, especialmente los más jóvenes dicen conocer muy poco o nada de estos relatos.	
Marta Moradora del Cantón Cotacachi	"Algunas son montañas donde vivían gigantes decían, y que se cayeron en las lagunas y se ahogaron porque era muy hondo y quisieron agarrarse de las montañas pero no pudieron. Eso sabemos aquí".
La ideología del Imbabura, Cotacahi y Yanaurcu y demás de los cerros del lugar, se mantiene al afirmar que las lagunas que estos montes rodean, son protagonistas de accidentes muy conocidos de seres gigantes, como se destaca en algunos testimonios, quienes fuesen en tiempos ancestrales víctimas de la profundidad de lagunas como San Pablo y Cuicocha. Estos últimos relatos mencionados por algunos entrevistados en numerosas ocasiones.	
Transeúnte Sector del parque central junto a la capilla del Señor de las Angustias (Otavalo)	"Son hombre y mujer las montañas, eran gigantes hace muchísimos años pero ahora están durmiendo".
Otros testimonios de moradores del sector, mantienen la afirmación de la dualidad andina, expresada en estos relatos como la creencia de que Imbabura y Cotacachi son seres vivos sexuados que son respectivamente hombre y mujer. Además se confirma la creencia de que al afirmar que estos seres "duermen", se establece una manera de otorgarles características humanas, además de un profundo respeto y en algunos casos; cierto temor.	

Fuente: Moradores de Otavalo
Elaborado por: Margarita Castro G.

Cabe concluir tras la realización de este sondeo de información, ciertos aspectos muy importantes:

1. El relato costumbrista dentro del sector, ha perdido vigencia entre sus pobladores, esto se evidencia al observar que la gran mayoría de entrevistados jóvenes afirma no conocer ni haber escuchado sobre estos relatos.

2. Los principales facilitadores de la información obtenida son personas que sobrepasan aparentemente los 50 años de edad, e inclusive dentro de los mismos, un grupo muy

reducido comenta historias propiamente relatada de estos entes naturales sagrados. Ciertas personas, afirman además, que la pérdida de este legado cultural, se debe a la tecnología actual, que impide el tradicional flujo de información como solía llevarse hace varios años atrás.

3. Otro aspecto concerniente a la realidad cultural del sector, es la sorprendente falta de lugares de apoyo para el conocimiento de la cultura del lugar; como lo son museos antropológicos y centros de atención. Lastimosamente se ha podido evidenciar, que la población del lugar encamina sus expresiones culturales a la comercialización de artesanías y tejidos al turista, más que a la fomentación de la cultura por la sola importancia de transmitir el conocimiento de civilizaciones ancestrales a las nuevas generaciones.

4. Finalmente, estas apreciaciones mencionadas anteriormente, demuestran no solo la poca o nula importancia que se da al conocimiento cultural objetivo en este sector del país, sino que afirma y comprueba la necesidad inicialmente planteada de REVALORIZAR el legado cultural, en este caso, a través de su mitología, con el objetivo de rescatar un verdadero sentido de cultura e identidad para las generaciones actuales y futuras.

5. La poca valoración prestada por la comunidad local a las tradiciones de relato oral en su propio sector origen, como son Otavalo y Cotacachi, en este proyecto piloto especificado, permiten asumir que existirá un mayor desconocimiento en sectores alejados a estas comunidades. Tal es el caso, de la ciudad de Quito, en donde se realizarán las validaciones a los productos terminados según el público objetivo inicialmente planteado.

ESTUDIO DEL PÚBLICO OBJETIVO

Mediante el siguiente Estudio de mercado se analizan las posibilidades de realización y cumplimiento de los objetivos inicialmente planteados para este proyecto.

OBJETIVOS DEL ESTUDIO

Para lograr este fin, se considera al público focal, como la base para el cumplimiento de los siguientes objetivos:

» Determinar cuál es el verdadero conocimiento de mitología ecuatoriana en el público.

» Destacar la diferenciación que existe entre los mitos y las otras manifestaciones de tradición oral, como podrían ser los cuentos y leyendas.

» Validar la originalidad de la temática y distinguiéndola de otros proyectos de tradición oral que podrían ser erróneamente considerados como similares.

» Comprobar la validez de la Revalorización de la Mitología Ecuatoriana, al evidenciar a través de la encuesta, que este conocimiento cultural, es un legado folklórico olvidado y actualmente desconocido, que debe ser redescubierto.

» Confirmar, al Realismo Épico como la corriente visual correcta para plasmar los mitos ecuatorianos.

» Definir según las preferencias de estos usuarios, el medio de comunicación óptimo por el cual difundir este conocimiento, encontrando el soporte más idóneo para que el proyecto llegue al público objetivo de una manera eficiente y atractiva.

Finalmente, es gracias a este estudio, que toma la forma de una encuesta, la posibilidad de verificar que la realización de este proyecto cumpla con los criterios inicialmente planteados por el objetivo principal del mismo.

LA ENCUESTA

Como se ha justificado previamente, el público objetivo escogido para el proyecto, está basado en los siguientes criterios investigativos.

Segmentación del Público Objetivo.

- Edad: Entre 19 a 24 años
- Sexo: Hombres y mujeres
- Posición Económica: media
- Ocupación:Estudiantes universitarios

POBLACIÓN

Para el cálculo de la demanda como ubicamos anteriormente los posibles compradores en la ciudad de Quito son aproximadamente 13.114 hombres y 14.430 mujeres comprendidos entre 20 a 24 años de edad, la suma total de personas es de 27544[22] dando la totalidad de la población a investigar.

CÁLCULO DE LA MUESTRA

$$\mathbf{n} = \frac{\mathbf{N\theta^2 Z^2}}{\mathbf{(N-1)E^2 + \theta^2 Z^2}}$$

N = tamaño de la población (27544: hombre y mujeres entre 20 a 24 años en Quito)

θ = varianza (0.5)

E=Error de estimación (0.05 equivalente al 5%)

Z= Numero Estándar (1.96 para tener 95% de confianza

22 Cfr. Instituto Ecuatoriano de Estadística y Censos, Internet: http://redatam.inec.gob.ec/cgibin/RpWebEngine.exe/PortalAction?&MODE=MAIN&BASE=CPV2001&MAIN=WebServerMain.inl Acceso: (15 de septiembre de 2009)

$$n = \frac{27544 * (0.5)^2 * (1.96)^2}{(27544-1)(0.05)^2 + (0.5)^2(1.96)^2}$$

$$n = 378.88$$

Se requieren un total de 380 encuestas como muestra para el estudio del grupo objetivo de la investigación.

MODELO DE ENCUESTA

La encuesta que este proyecto plantea, está conformada por un número de preguntas, las cuales buscan conocer el nivel de conocimiento del grupo objetivo, más no el probar bajo preguntas complejas direccionadas a una obvia respuesta negativa el poco o nulo conocimiento de esta información.

De esta manera, la encuesta ha sido concebida de la siguiente manera:

MODELO DE ENCUESTA MITOLOGÍA ECUATORIANA

EDAD …….....

SEXO ……

¿CON QUE FRECUENCIA ACOSTUMBRA LEER?

REGULARMENTE…… RARA VEZ…… NUNCA……

¿HA LEÍDO O LEE USTED ACTUALMENTE ALGÚN COMIC?

SI …….. NO ……

DE SER ASÍ, ¿QUÉ CLASE DE COMICS LEE USTED?

A) COMICS INFANTILES

B) COMICS DE SUPERHÉROES

C) COMICS JAPONESES (MANGA)

D) COMICS DE CIENCIA FICCIÓN

E) COMICS DE FANTASÍA

F) COMICS DE HORROR

MENCIONE CUAL

……

¿CONOCE USTED ALGUNA MITOLOGÍA? MENCIONE CUAL.

……

¿CUÁNTO CONOCE USTED DE MITOS ECUATORIANOS?

BASTANTE……. POCO……. NADA…….

DE SER ASÍ, ¿CUALES MITOS ECUATORIANOS CONOCE?

……

¿CÓMO CONOCIÓ SOBRE MITOS ECUATORIANOS?

A) **EN UN LIBRO**

B) **EN UN JUEGO**

C) **EN UNA TIRA CÓMICA O HISTORIETA**

D) **ME FUE CONTADA POR UN AMIGO O FAMILIAR**

E) **EN INTERNET O MULTIMEDIA**

F) **OTRO (MENCIONE CUAL)……**

¿ LE GUSTARÍA APRENDER MÁS SOBRE MITOLOGÍA ECUATORIANA?

SI …….. NO …….

¿CONOCE USTED ALGUNA ADAPTACIÓN NOVEDOSA EN EL TEMA?

SI …….. NO …….

MENCIONE CUAL ……..

DE LOS SIGUIENTES MEDIOS DE COMUNICACIÓN ¿POR CUÁL ESTARÍA DISPUESTO A RECIBIR ESTA INFORMACIÓN?

a) **LIBRO DE TEXTO**

b) **TIRA CÓMICA O HISTORIETA**

c) **ANIMACIÓN**

d) **PÁGINA EN INTERNET**

e) **JUEGO**

f) **OTRO (MENCIONE CUAL)……**

¿POR QUÉ PREFIERE DICHO MEDIO DE COMUNICACIÓN?

……..……..

¿CUAL DE ESTOS ESTILOS GRÁFICOS CREE USTED ES EL MÁS ADECUADO PARA REPRESENTAR A LA MITOLOGÍA ECUATORIANA?

A)



B)



C)



TABULACIÓN DE LOS DATOS OBTENIDOS EN LA ENCUESTA

Para obtener una mayor facilidad de accesibilidad y tabulación de los datos e información obtenida de las 380 personas encuestadas, la encuesta se realizó a través de la herramienta Google Docs, subida a Internet, la cual se encuentra publicada en el siguiente enlace: https://sites.google.com/site/mitologiaecuatoriana/,(Para mayor referencia de las respuestas, ver Anexo No. 4)

Los datos se han organizado de la siguiente manera:

» **Edad de los Encuestados**

El público objetivo escogido oscila entre la edad de 19 a 24, es decir en durante la etapa universitaria o una vez culminada la etapa colegial. Esto permite el concentrar el estudio a un grupo de personas con gustos específicamente definidos por circunstancias similares de vida e ideología de acuerdo a su edad.

» **Sexo de los encuestados**

Opciones	Porcentaje (%)	Número de Encuestados
Hombres	42%	160
Mujeres	58%	222

Fuente: Encuestas sobre Mitología Ecuatoriana Elaborado por: Margarita Castro

» **¿Con que frecuencia acostumbra leer?**

Opciones	Porcentaje (%)	Número de Encuestados
Regularmente	69%	262
Rara vez	28%	106
Nunca	3%	11

Fuente: Encuestas sobre Mitología Ecuatoriana Elaborado por: Margarita Castro

La pregunta permite obtener una idea del grado de culturización de los individuos a través de la lectura. El alto porcentaje de personas que lee regularmente, demuestra que el público de esta edad, utiliza a los libros de textos como una fuente de información en la mayoría de los casos.

» **¿Ha leído o lee actualmente algún cómic?**

Opciones	Porcentaje (%)	Número de Encuestados
SI	51%	194
NO	49%	186

Fuente: Encuestas sobre Mitología Ecuatoriana Elaborado por: Margarita Castro

Redireccionando la pregunta anterior a un material de lectura específico como es el cómic, se busca conocer más sobre el recurso gráfico fundamental del presente proyecto. Pretendiéndose conocer cuál es la afinidad de los encuestados a esta clase de material. Los resultados obtenidos demuestran que en una ligera mayoría, existe un número significativo de personas que han accedido a este material de lectura.

» **De ser así, ¿Qué clase de comics lee usted?***

Opciones	Porcentaje (%)	Número de Encuestados
Cómics Infantiles	11%	42
Cómics de Superhéroes	12%	46
Cómics Japoneses (manga)	20%	76
Cómics de Ciencia Ficción	4%	15
Comics de Fantasía	1%	4
Cómics de Horror	8%	30

Fuente: Encuestas sobre Mitología Ecuatoriana Elaborado por: Margarita Castro

* Esta pregunta es de carácter opcional, de la cual, el 44% de encuestados, es decir un total de 167 personas, no contestó. Los resultados corresponden al 56% restante.

Como pregunta opcional a quienes contestaron afirmativamente la pregunta anterior, se busca especificar el género predilecto de los lectores del cómic. Como resultado se puede denotar que los cómics Japoneses, conocidos popularmente como "manga" son los de mayor predilección para el grupo focal que cualquier otro género del cómic.

» **Mencione cual**

A manera de reforzar la pregunta anterior, los encuestados pudieron optar por ingresar libremente los cómics de su preferencia. De estos resultados, la mayoría se distinguen, mangas japoneses, además de cómics extranjeros de gran renombre, como son los superhéroes de las compañías Marvel y DC.

» **¿Conoce usted alguna mitología?**

Introducción de la temática del proyecto dentro del formato de preguntas de la encuesta, se solicita a los encuestados, responder de manera general sobre su conocimiento en mitología. En su mayoría, quienes contestan esta pregunta mencionan a la mitología Griega, Romana y Celta principalmente, hasta llegando a hacer mención de obras literarias como: El Señor de los Anillos de Tolkien, la Ilíada y la Odisea.

» **¿Cuanto conoce usted sobre mitos ecuatorianos?**

Opciones	Porcentaje (%)	Número de Encuestados
Bastante	3%	11
Poco	82%	312
Nada	15%	57

Fuente: Encuestas sobre Mitología Ecuatoriana Elaborado por: Margarita Castro

Complementando la pregunta anterior, se busca indigar el grado de conocimiento de la mitología ecuatoriana como parte de la cultura general dentro del grupo de encuestados. Se obtiene como resultado, que el 82% conoce poco sobre el tema.

» **De ser así, ¿Cuáles mitos ecuatorianos conoce?**

Para corroborar y vislumbrar de manera más amplia y precisa los datos obtenidos en la pregunta anterior, se pide a los encuestados nombrar algún ejemplo de estos mitos que afirman conocer. Un cierto grupo de personas, señala a las "deidades incas"; el sol, la luna, lagunas y montañas como los protagonistas de relatos mitológicos. Por otra parte, otro grupo de personas, se refieren no a mitos ancestrales sino a leyendas más contemporáneas, como lo son, el padre Almeida, la Viuda Negra, el Cucurucho de San Agustín, entre otros.

Estas últimas respuestas demuestran que existe una ligera confusión entre el mito y la leyenda como narrativa costumbrista. Muchos encuestados inclusive destacan no recordar y no distinguir propiamente la diferencia entre uno y otro.

» **¿Cómo conoció sobre mitos ecuatorianos?***

Opciones	Porcentaje (%)	Numero de Encuestados
En un libro	31%	98
En un juego	2%	6
En una tira cómica o historieta	3%	10
Fue contada por un amigo a familiar	59%	187
En Internet o multimedia	14%	44
Otros	11%	35

Fuente: Encuestas sobre Mitología Ecuatoriana Elaborado por: Margarita Castro

*Los datos de esta tabla, corresponden a más de 100%, ya que los encuestados podían escoger más de una opción.

La pregunta anterior, pretende conocer cuales son las vías mediante las cuales, el grupo objetivo ha podido conocer sobre estos relatos. En su mayoría las personas señalan haber conocido estos datos de un amigo o familiar de manera oral y tradicionalista. Otro grupo significativo señala que un pequeño recuento de estas tradiciones orales, han sido compiladas en libros de texto.

Concluyéndose así, que los relatos mitológicos son un legado cultural que corre el riesgo de tergiversarse por la falta de soportes significativos socialmente que puedan mantenerse vigentes y llamen la atención de las exigencias de una nueva sociedad apegada a cambiante tecnología actual.

Inclusive, esto corrobora lo anteriormente planteado, dentro de los Fundamentos Teóricos del presente proyecto, al mencionar a la "lingüistización" de la información como el modo de adaptar conocimientos dentro de libros de texto, hecho que relacionado con el escaso conocimiento del tema, comprueba no sólo la ineficacia comunicacional de los libros de textos afines al tema.Sino que confirma la necesidad de desarrollar un mejor medio de comunicación para el mismo.

» **¿Le gustaría aprender más sobre mitología ecuatoriana?**

Opciones	Porcentaje (%)	Número de Encuestados
SI	97%	369
NO	3%	11

Fuente: Encuestas sobre Mitología Ecuatoriana Elaborado por: Margarita Castro

Una vez comprobada la problemática del proyecto y estar al corriente de la verdadera necesidad, es vital conocer el grado de apertura del público a este legado cultural.

Como se puede observar en la tabla superior, el 97% de los encuestados ha respondido afirmativamente a la propuesta de conocer más sobre el tema, en su mayoría argumentando curiosidad y señalándolo también como una fuente de entretenimiento.

» **¿Conoce alguna adaptación novedosa en el tema?**

Opciones	Porcentaje (%)	Número de Encuestados
SI	15%	57
NO	85%	323

Fuente: Encuestas sobre Mitología Ecuatoriana Elaborado por: Margarita Castro

Reafirmando preguntas anteriores, en relación a la mitología ecuatoriana específicamente, se solicita a los encuestados dar a conocer si han tenido la oportunidad de tener a su alcance algún material que ser refiera al tema, de la naturaleza que fuese y si el mismo ha sido relevante y ha sabido llamar su atención.

El 85% de encuestados que manifiesta, un total desconocimiento de si otro material existe. Con esto, no se busca insinuar que no existe material alguno, sino que los soportes novedosos existentes que hacen referencia al tema, no han tenido la suficiente llegada para estos individuos.

» **De ser así, mencione cual es la adaptación novedosa que usted conoce**

Esta pregunta de carácter opcional, busca encontrar ejemplos específicos de las respuestas afirmativas en la pregunta anterior. Las respuestas oscilan entre ejemplos tales como: libros de cuentos, juegos de mesa, figuras de acción, ilustraciones, etc.

Cabe recalcar además que entre uno de los ejemplos de adaptaciones novedosas, un número significativo de encuestados menciona Cuentos Ilustrados Infantiles, como un soporte que gracias a su gráfica ha sabido llamar la atención y ser recordado por los encuestados. Sin embargo, lastimosamente estos cuentos ilustrados infantiles son editados para dar versiones cortadas y aptas para niños de los relatos ancestrales.

Al plantear la revalorización de la mitología ecuatoriana, se vuelve una contradicción el cambiar estos conocimientos para todo el público, ya que el conocimiento inevitablemente se perdería. Hecho que indica que quienes dicen conocer sobre mitología han encontrado las versiones infantilizadas e incompletas de la sabiduría ancestral ecuatoriana.

» **De los siguientes medios de comunicación ¿Por cuál estaría dispuesto a recibir esta información?**

Opciones	Porcentaje(%)	Número de Encuestados
Libro de Texto	9%	34
Tira Cómica o Historieta	18%	68
Animación	28%	106
Página de Internet	30%	114
Juego	11%	42
Otros	4%	15

Fuente: Encuestas sobre Mitología Ecuatoriana Elaborado por: Margarita Castro

En relación a lo anterior, se busca encontrar el medio de comunicación preferido por los encuestados, con el fin de que la tradición ancestral mitológica ecuatoriana llegue a manos de los potenciales usuarios de manera eficiente.

Los resultados demuestran que un gran número de personas, señalan al Internet y a la Animación Multimedia como los recursos de mayor predilección para recibir esta información, posicionando al Internet en primer lugar con un 30% de aceptación.

Además se asevera, el planteamiento inicial sobre el crecimiento del Internet como uno de los medios de comunicación de mayor aceptación en el público.

» **¿Por qué prefiere dicho medio de comunicación?**

La pregunta busca conocer además motivos específicos que justifiquen la preferencia al Internet y a la Animación Multimedia de la que estos potenciales usuarios mencionan.

A lo cual, se ha obtenido respuestas que describen estos soportes gráficos e informativos como: moderno, accesible, difusión masiva de alto impacto, interactivo, posiblidad aprender sin esfuerzo, grandes posibilidades de amplitud, dinamismo, una opción entretenida, entre otros.

» **¿Cuál de los siguientes estilos gráficos considera el más adecuado para representar a la mitología ecuatoriana?**

Opciones	Porcentaje	Número de Encuestados
A. Anime Japonés	20%	76
B. Cómic Épico	57%	217
C. Caricatura Simple	23%	87

Fuente: Encuestas sobre Mitología Ecuatoriana Elaborado por: Margarita Castro

En relación a la estética gráfica que el presente proyecto plantea, se ha encuestado adicionalmente, cuál sería la gráfica más afín al tema según la opinión del público. Para ello se han presentado 3 diferentes estilos de cómic; el primero, un manga (cómic) y también serie animada de origen japonés de nombre Evangelion, uno de los principales exponentes del Realismo Épico en el mundo de cómic; en segundo lugar "Red Sonja Dynamite", cómic de carácter épico y/o heroico y finalmente, un cómic de estética simple como lo es Quino.

Tomando en cuenta la aproximación e intuición de los potenciales usuarios, la mayoría concuerda con la gráfica de Red Sonja Dynamite, prefiriendo al cómic épico como el recurso gráfico más idóneo para plasmar mitología ecuatoriana.

CONCLUSIONES

Como término a este estudio del público objetivo y sus preferencias, se concluyen los siguientes parámetros que darán forma concreta a la aplicación gráfica del proyecto.

1. El producto gráfico a desarrollarse tomará como recurso a la Ilustración a manera de **cómic realista** de los mitos de la región andina ecuatoriana.

2. Esta gráfica por opinión y preferencia del público objetivo, la difusión de la marca tiene una mayor aceptación por **Internet, y su aplicabilidad** .

3. El estilo gráfico, escogido y corroborado por los potenciales usuarios, se mantiene como Realismo Épico, el mismo que también será plasmado a través de un guión de alto contenido humanista, como ésta corriente visual lo establece.

4. El contenido plasmado gráficamente y presentado a través de Internet, será lo más cercano posible a la sabiduría ancestral andina, empleando elementos y características propias de la cosmovisión andina. Rescatando así, el verdadero legado de la mitología andina ecuatoriana.

Capítulo 5
Metodología: El diseño de la Identidad

El proyecto se plantea la necesidad de un conocimiento y aprendizaje de un aporte cultural, que en este caso, se centra a los mitos ecuatorianos. Siendo que estos, han de eriquecerse a través de la gráfica como nuevo recurso de difusión.

Por ende, se ha recurrido, a métodos de investigación y recopilación de datos unidos de manera interdisciplinaria, con el fin de obtener información lo más verídica posible, para de esta manera dar el paso entre el relato oral y la gráfica realista, esperando lograr un rescate y apreciación más completa de los mitos de la Región Andina Ecuatoriana.

La investigación, está estrechamente ligada con un proceso proyectual de Diseño que permita afrontar y canalizar en productos convincentes, aspectos históricos y testimonios claves que compensen la estricta demanda de la sociedad globalizada actual, y que hagan del Diseño un aporte valioso a la cultura del Ecuador dando los primeros pasos para la creación de una imagen que refleje y genere sensaciones de apego hacia una verdadera identidad.

Los mitos ecuatorianos, hacen referencia al tratado de un aspecto histórico y cultural de la sociedad desde tiempos ancestrales, aspecto que se vuelve indispensable la investigación histórica y objetiva de la narrativa costumbrista, haciendo una comparación entre los hechos que relata el mito con referencias actuales del lugar en donde se desenvuelven.

Este proceso investigativo histórico, toma en cuenta observaciones metodológicas sugeridas por el Historiador Galo Ramón Valarezo, quien por experiencia en el estudio de mitos y leyendas del Ecuador encaminadas a proyector de Diseño, se ha permitido para el presente sugerir: (Ver Anexo No. 4)

Investigación Específica y Objetiva: La investigación debe dirigirse a un lugar determinado que sea el posible origen y relación del relato escogido con la de sus habitantes dentro de su contexto histórico.

» Contacto con el Lugar: Realizar Visitas de Campo, al lugar donde se desenvuelve los hechos relatados, utilizando elementos como la fotografía para obtener conceptos gráficos y recursos como la entrevista a moradores para la recolección de datos. Los recursos gráficos válidos pueden encontrarse en artesanías, producción orfebre, textil, entre otras.

» Unificación de Conceptos y Conclusiones: En el caso del historiador, éste recomienda la tabulación de datos y las sugerencias al diseñador indicando parámetros gráficos de la cultura investigada para su trabajo.

» Validación: es decir, la importancia de la opinión de los posibles usuarios o de quienes estarán en contacto con el material diseñado.

Esta última recomendación del historiador, es posterior a la realización de las piezas gráficas como forma de comprobar la correcta realización del proyecto.

El englobar conceptos históricos encaminados hacia el Diseño Grafico, requiere del estudio anteriormente mencionado, para lograr los propósitos planteados que encaminen la gráfica hacia una finalidad útil.

Oscar Salinas Flores, dentro del libro “Las Rutas del Diseño”, en el capítulo: “Historia del Diseño ¿para qué?”, plantea los factores investigativos básicos de un proyecto de Diseño, tomando en cuenta cada dos directrices importantes:

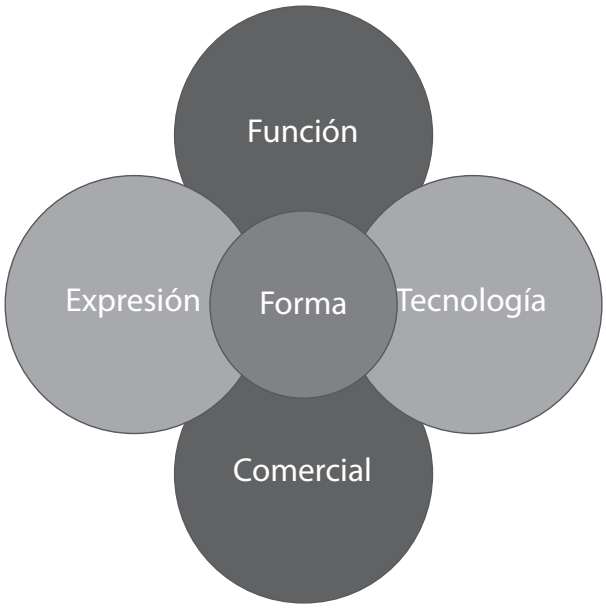
» La primera de ellas es que público objetivo al que se dirige el proyecto se rige al número mayor de migrantes jóvenes entre las edades de 19 a 24 años, consideradas como edades propias de conocimientos y madurez de educación superior y de criterios formados aptos a la temática mitológica a revalorizarse.

» La segunda conclusión planteada ratifica la importancia de los medios de comunicación existentes, y la importancia de utilizar aquel que sea considerado por el usuario como un medio útil, solicitado e idóneo para la difusión de información, siendo así que se plantea un producto interactivo de difusión de la cultura mitológica andina.

El autor manifiesta, "[…] El medio profesional del diseño, por ejemplo, que según la literatura que nos llegó de los países centrales estaba ubicada en el medio de la producción, hoy se bifurca en dos direcciones:

- Diseño para la producción: el diseñador colabora en el desarrollo de un objeto-producto hasta que esté listo para su producción.
- Diseño para la comercialización: el diseñador colabora en el desarrollo de un servicio para la comercialización de un producto no necesariamente concebido por el diseñador. […]"[23].

El Diseño claramente no solo significa el realizar una gráfica, objeto o producto agradable a la vista, sino que reitera la importancia de otorgar una utilidad al diseño como algo bien encaminado a la producción y a la comercialización con el fin de otorgar un servicio a quienes lo obtengan, siguiendo pasos lógicos y premeditados como lo son las variables que se mencionan a continuación:



Fuente: Las rutas del Diseño

La variable función sugiere, el porqué del producto, focalizado en este caso, a la difusión y a la resignificación de la mitología andina, dejando en claro que el producto gráfico a obtenerse posee un porqué definido y una utilidad significativa.

La variable de tecnología, es un factor importante a considerarse, ya que es la tecnología, la herramienta con la que se crea una estética gráfica que expresaría los mitos andinos, diversificando e innovando su discurso, con el propósito de generar actitudes de interés y de aceptación por parte del público al ser la plataforma en donde se publicará el proyecto para su difución y el medio de comunicación por el que el público conocerá el trabajo realizado.

23 MARGOLIN, Victor, ;RODRÍGUEZ MORALES, Luis; GONZÁLEZ OCHOA, César; GARONE, Marina; SALINAS FLORES, Oscar; MORALES Ernesto; LOSADA ALFARO, Ana María; BUCHNER Dan; GIMENEZ DEL PUEBLO, Jose Luis; Las rutas del diseño: estudios sobre teoría y práctica, Editorial Designio, 2003, p. 47.

Como se ha dicho anteriormente, una de las variables metodológicas se centra en el diseño para la comercialización, en el que se centra la labor de difusión del proyecto. Generando técnicas de venta para la introducción del producto dentro de un mercado.

El eje central de las variables, es la Forma, o propuesta formal que tomaría el proyecto en este caso, el desarrollo de un producto que puede sugerir la importancia de focalizar su uso a un medio comunicacional que cumpla con las funciones de informar, difundir, entretener y mantener relaciones de contacto entre la juventud y sus actitudes de pertenencia con la cultura ecuatoriana, tomando en cuenta a la expresión en este caso, la gráfica realista y sus aplicaciones novedosas para otorgar un nuevo rostro a la concepción de los saberes ancestrales andinos.

Capítulo 6

Desarrollo de Elementos gráficos

INTRODUCCIÓN

"El mercado artesanal de Otavalo es la expresión contemporánea de una antigua tradición[…]"[24].

Otavalo se ha convertido con el paso de los años en uno de los pueblos con mayor orgullo cultural y un fuerte apego a sus raíces primigenias; su sabiduría y conocimiento ancestral son de inmenso valor a nivel visual, el cual se evidencia a través de las variadas creaciones de su producción, textil, orfebre y artística.

Sin embargo, el proyecto se centra en una de las manifestaciones culturales propias de este sector del país, que ha sido aparentemente olvidada: la narrativa costumbrista oral.

SÍNTESIS DE LA MITOLOGÍA EN IMBABURA

Los relatos míticos escogidos de la provincia de Imbabura giran alrededor de tres personajes principales:

- Imbabura o el "Taita Manuel Imbabura" es un monte sabio y protector, quien disfruta de las caminatas, la provincia lleva su nombre.

- Cotacachi o conocida como "María Isabel de las Nieves Cotacachi", es la esposa de Imbabura. Lleva el nombre de "razu warmi" o mujer nevado; de fuerte carácter, posee la capacidad de controlar el clima y de crear fuertes ventiscas heladas e inclusive nieve que brota de su cumbre.

- Esta mujer montaña, fue alguna vez un monte anciano, que decidió suicidarse para recuperar su juventud, y que logró resucitar en la forma de la joven Cotacachi.

- La Laguna de Cuicocha,es considerada como un ente antagónico, ya que antiguamente, fue reverenciado como una entidad misteriosa, de aguas surgen los más temibles monstruos marinos, quienes arrastran a los hombres hacia sus tenebrosas profundidades. Creencias que moradores del lugar mantienen hasta el día de hoy.

Ciertamente, estos pequeños relatos, utilizan características propias de estos bellos paisajes naturales, con el afán de entretener y otorgarle un valor mágico a esta localidad ecuatoriana.

24 N.B. El texto ha sido tomado del folleto informativo "Alredores de Quito: Otavalo¨, realizado por las Oficinas de la Empresa Metropolitana de Quito Turismo, cuya emisión es constante y sujeta a cambios.

ELEMENTOS VISUALES BÁSICOS

Como parte fundamental del proceso gráfico, se ha indagado las bases del discurso andino, y se han tomado como referencia los elementos constitutivos visuales más significativos del mismo, empleándose, conceptos básicos de la gráfica andina y el manejo de ésta imagen en el diseño.

IDEOGRÁMAS BÁSICOS



Bienal Intercontinental de Arte Indígena Ancestral o Milenario.

Fotografía Margarita Castro - Octubre 2010.

La creencia en un mundo equilibrado perfecto a través de la dualidad

La cosmovisión andina señala a la simetría como la máxima creencia de la concepción de distribución del universo y el espacio.

Cada elemento existente posee su equivalente contrario que a la vez complementa la existencia perfecta de uno con el otro.

La Mitología Andina, hace una necesaria inclusión los elementos naturales que caracterizan y definen a cada una de las diferentes regiones.

Siendo así, la existencia de montañas y nevados no fuese posible sin la de ríos, lagos y mares. Estos espacios naturales mantienen un equilibrio perfecto entre sí como parte del mismo mundo.

La armoniosa relación que existe entre el hombre y la mujer, es el caso específico de la mitología protagonizada por los volcanes Imbabura y Cotacachi, ambos varón y mujer respectivamente, manifiestan su afinidad para con la tierra, estableciendo un perfecto balance natural.



"Matrimonio Inca" Repujado en papel - Mercado de los Ponchos Otavalo

Fotografía Margarita Castro - Octubre 2010.

EL EQUILIBRIO EN LA GRÁFICA ANDINA

Este criterio de complementariedad a nivel gráfico, es reflejado a través de la composición del plano, siendo que éste es el elemento de diseño primario andino.

Las composiciones geométricas en la síntesis gráfica abstracta de la tradición figurativa andina, es de dos maneras:

» Composición Bipartita: disposición simétrica de un elemento o composición gráfica que va en dos direcciones.

» Composición Cuatripartita: el posicionamiento de un elemento gráfico en cuatro direcciones simétricamente equilibradas.

El siguiente ejemplo muestra la composición bipartita de sus elementos:



Pintura Lienzo, acrílico sobre lienzo - Mercado de los Ponchos Otavalo
Fotografía Margarita Castro G.

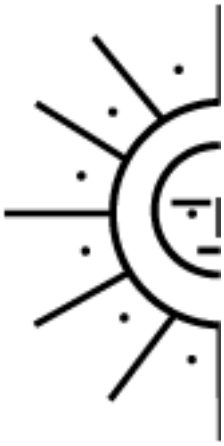


Fig 1: Esquema básico del elemento constitutivo de la composición bipartita.

En este caso, el elemento gráfico, es duplicado hacia la derecha y espejado únicamente hacia esa dirección, para así dar forma al elemento artístico que se puede visualizar en la pintura.

Por otro lado, la composición cuatripartita, es una estructuración de elementos gráficos que se posicionan en 4 direcciones distintas, tal y como se podrá evidenciar en este ejemplo:



Detalle de tejido - Mercado de los Ponchos Otavalo
Fotografía Margarita Castro G.

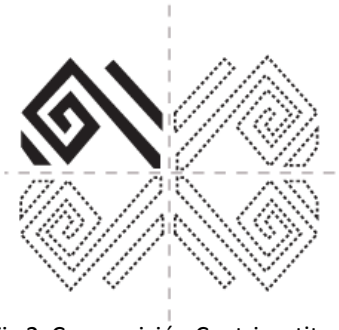


Fig 2. Composición Cuatripartita

El elemento generador de la composición está resaltado en color negro y su estructura muestra que la duplicación, y posicionamiento del mismo hacia la derecha y hacia abajo, puede generar un conjunto de formas geométricamente precisas que inclusive pueden repetirse hacia sus lados sin romper la continuidad.

La riqueza de los elementos gráficos andinos de este pueblo indígena, y la meticulosidad geométrica con la que han sido creados, demuestran una tendencia gráfica bastante definida por estos dos tipos de composición específicamente.

La **simetría** en el arte otavaleño se basa en figuras planas cuya unificación lógica puede generar diseños bastante interesantes, como se puede apreciar a continuación:



Tapete - Mercado de los Ponchos Otavalo
Fotografía Margarita Castro G.



Fig 3: Base Modular que conforma el tejido a base de teselación.

A manera de módulos simétricos en este caso, la figura de un ave repetida y espejada varias veces, construye, un patrón de gráficos planos que conforman este tejido otavaleño. La figura del ave según sus diversos posicionamientos generan una teselación irregular (por sus formas redondeadas y la total coincidencia en la repetición), este grupo de figuras unificadas perfectamente, demuestran el gran valor que debe otorgase a la gráfica proporcionada, armónica y lógicamente posicionada.

USO DE COLORES PRIMARIOS



Bienal Intercontinental de Arte Indígena Ancestral o Milenario.

Fotografía Margarita Castro - Octubre 2010.

Los colores forman una parte importante de la expresividad de la simbología sagrada andina.

Cada color posee una cierta carga vibracional que representa a los elementos del mundo, como lo son el agua, el aire, el fuego, la tierra, la luz e inclusive la oscuridad.

La representación cromática de elementos andinos, se sujeta a los colores primarios, amarillo, azul, rojo, negro y blanco.

La amable aportación del Dr. Luis Valle Jarrín, pintor y fundador del Centro de Desarrollo Integral USHAI de Estudios e Investigaciones de Sabiduría Ancestral, plantea en sus estudios de cosmovisión andina, la utilización del color en la gráfica andina, como complemento clave a la forma para la transmisión mensajes.

En el caso de la cultura de la provincia de Imbabura, la gama de colores utilizada en su producción, artística, textil y orfebre, emplea una amplia gama de colores tanto cálidos como fríos, para la representación de sus trabajos.

Capítulo 7
Desarrollo del Producto

El proyecto propone la creación de una imagen visual, que englobe los conceptos que se han detallado anteriormente, según la temática del mito seleccionado.

LA MARCA



Logotipo a full color



Logotipo a un color



Versión en escala de grises

SIGNIFICADO

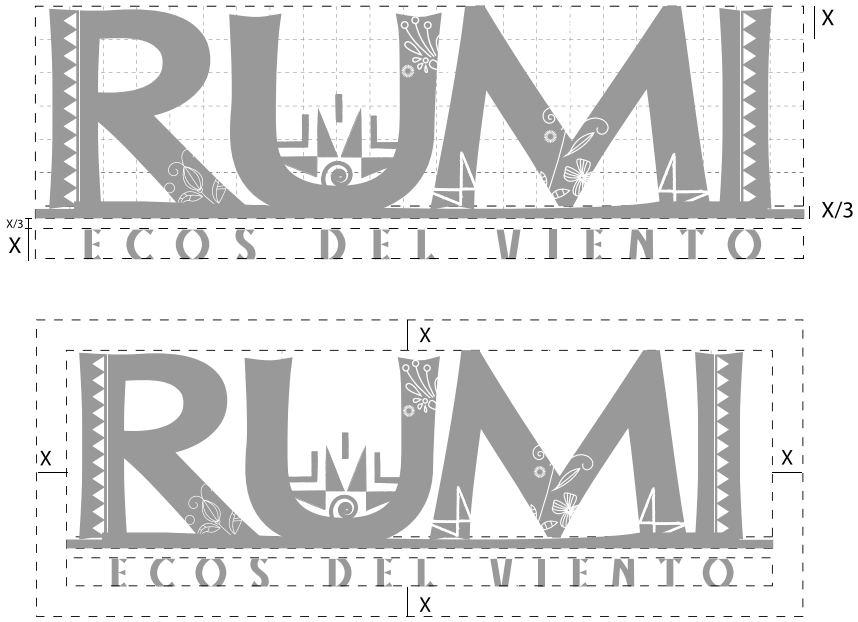
El nombre de la marca proviene de la palabra kichwa: “rumi” cuyo significado es piedra o roca. Siendo el kichwa el idioma ancestral más reconocido en el país, se busca establecer la marca a través de un nombre fácilmente identificable.

La marca emplea elementos gráficos junto a colores y texturas que hacen alusión a la naturaleza de su nombre, empleándose una unidad simbólica que ha sido definida en este caso de estudio; la cultura visual otavaleña.

La frase “Ecos del Viento” en la parte posterior, hace referencia al caso de estudio, es decir, la mitología de la región Sierra, materializada particularmente alrededor de los personajes fantásticos de la provincia de Imbabura; Taita Imbabura, Mama Cotacachi y la Laguna de Cuicocha.

El nombre se inspira en el misticismo del frío viento del páramo de la cordillera de los Andes en donde estos seres reposan y el lugar de donde el relato proviene.

CONSTRUCCIÓN GRÁFICA



RUMI como marca global del proyecto unifica varios elementos gráficos que son visualmente distintos. Muchos de estos elementos a pesar de estar basados en la cultura visual otavaleña engloban conceptos básicos de composiciones gráficas ancestrales.



Abstracción gráfica de bordado de camisa de mujer.
Elaborado por: Margarita Castro G.
Fuente: Segundo Obando.

En primer lugar, se ha empleado composiciones florales, referentes a la naturaleza y a la femineidad.

Siendo que éstas buscan hacer alusión a los bordados de camisas que las mujeres otavaleñas suelen vestir tradicionalmente.[25]

25 Cfr. Obando A. Segundo, Las Tradiciones de Imbabura, Ediciones Abya-Yala, Quito,1985, p. 58-59.



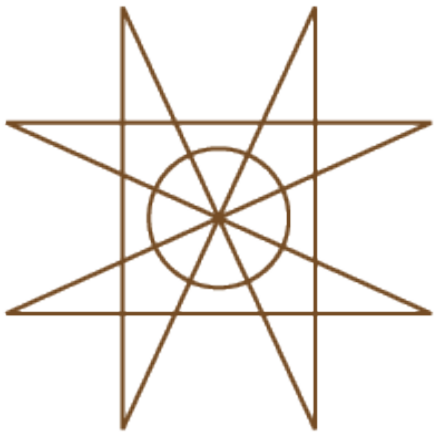
Abstracción gráfica de faja otavaleña.
Elaborado por: Margarita Castro G.
Fuente: Segundo Obando.

Por otro lado, se ha utilizado ciertos elementos geométricos con mayor definición y fuerza que los anteriores como lo son las líneas rectas y las formas simétricas. Estos elementos se basan en composiciones encontrados en las fajas tradicionales que los indígenas ciñen en su cintura.26



Estrella cósmica Kitu_Caranqui en arco de la localidad.
Fotografía: Margarita Castro G.

Finalmente se ha destacado en el centro de la marca, una insinuación de la estrella cósmica solar kitu-caranqui, ya que su importancia radica, en que no sólo es un símbolo muy utilizado en el pueblo de Otavalo y Cotacachi hasta el día de hoy, sino que también es un símbolo estelar muy importante.



Abstracción gráfica de la estrella cósmica Kitu-caranqui
Elaborado por: Margarita Castro G.

Este símbolo, antiguamente era utilizado para determinar equinoccios, solsticios y varios eventos astrológicos que definían los tiempos de siembra y cosecha de cultivos, siendo una importante guía que conducía el estilo de vida de las comunidades ancestrales.

26 Ibid, p.62,197.

Estos elementos gráficos conceptualizan varios aspectos característicos de la identidad de Imbabura, pero son adaptados como conceptos importantes que definen aspectos de la cosmovisión y la sabiduría ancestral.

MANEJO TIPOGRÁFICO

El logotipo está formado por dos tipografías; ambas fuentes poseen rasgos gruesos y no poseen serifa, otorgando a la marca fuerza y un peso visual equilibrado que no afecte a la legibilidad, pero manteniendo el concepto que la marca desea transmitir a través de su nombre.

La palabra: RUMI (piedra), utiliza la fuente tipográfica, Oregon LDO Extended.
Esta tipografía posee además, un tratamiento gráfico especial de manipulación fotográfica en Photoshop para una apariencia de mayor volumen y textura dando al nombre un mayor impacto visual propio de una marca relacionada con elementos ancestrales andinos enfocados hacia el género del entretenimiento.



“Ecos del Viento”, posee rasgos similares a la del nombre de la marca, pero el tratamiento de la misma es menos elaborado con el afán de dar jerarquía visual entre estos dos elementos. La tipografía utilizada es Kino MT.

ABCDEFGHIJKLM

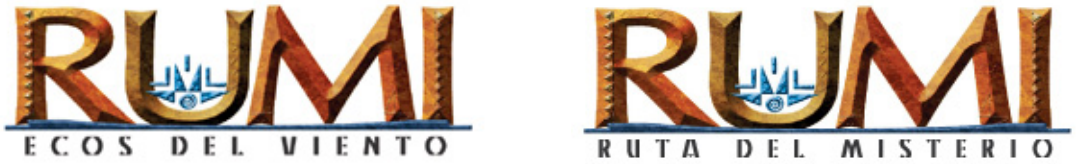
NOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklm

nopqrstuvwxyz

1234567890

Es importante recalcar, que “Ecos del Viento”, es el nombre con el que se ha denominado al caso de estudio del proyecto enfocado en mitos de la región Sierra, viniendo a ser una submarca de RUMI , la que puede variar en nombre más no en diseño, según sea el caso de otros mitos de diferentes regiones.

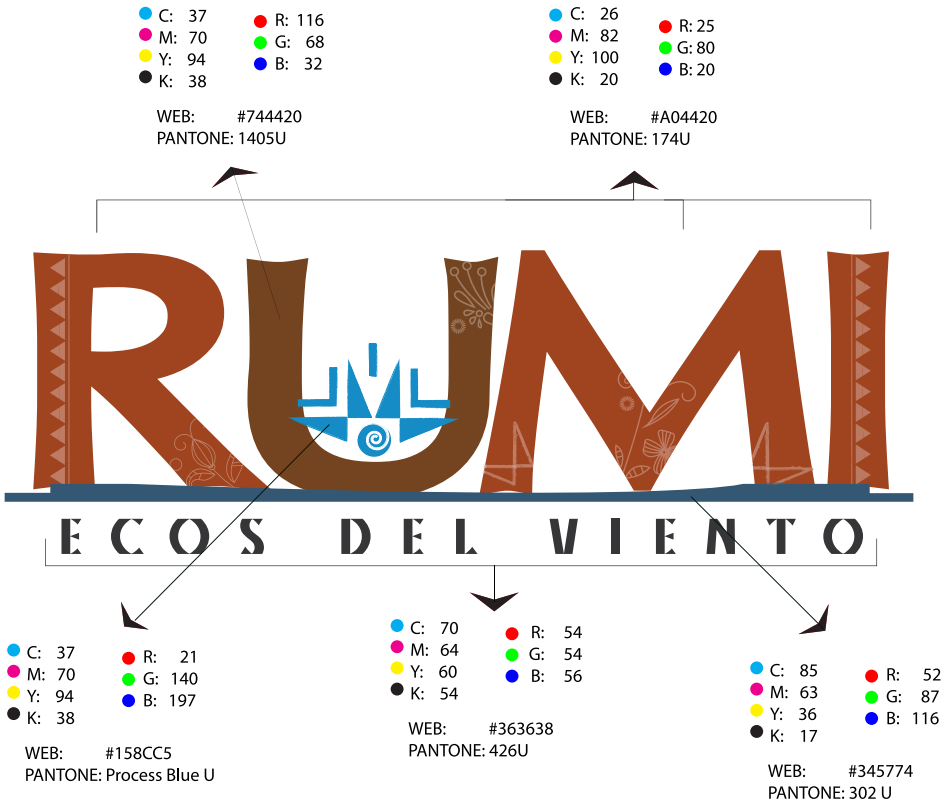


Aplicación tentativa de la submarca

MANEJO DE COLORES

Para la creación del logotipo se ha realizado un proceso de tratamiento de la imagen, primeramente otorgando colores planos a cada elemento de la marca y posterior a esto la aplicación de filtros, efectos de fotografía y texturas.

Logotipo en colores planos:



Añadido a esto, cada uno de los elementos y simbolos que complementan las letras son en tonos de color blanco al 30% de opacidad.

Para lograr la apariencia final de la marca, cada uno de estos elementos gráficos son editados con efectos de extrusión y relieve añadiendose una superposición fotográfica de texturas de piedra.

Es a partir de estos colores, elementos fotográficos y efectos de tridimensionalidad, en los que se basa cada una de las piezas gráficas realizadas en el proyecto.

VARIACIONES DE COLOR

Debido a la alta complejidad de la marca, las variaciones de color no son permitidas a excepción del manejo de colores en escala de grises.

Para mantener el aspecto de tridimensionalidad del logotipo no se recomienda las variaciones a colores planos.



VARIACIONES DE LA MARCA EN FONDOS DE COLOR

Se ha incluído un ligero brillo blanco al 50% de opacidad las letras RUMI y un color blanco para la submarca, a fin de que la marca no pierda legibilidad en fondos de color sean estos de colores planos o fotografias.







Se recomienda no utilizar fondos de color o fotografías de aspecto similar a los elementos del logotipo para una mejor visualización de la marca.

EL RELATO

La mitología de la provincia de Imbabura y los personajes que en ella se involucran, protagonizan una amplia serie de pequeños relatos o aventuras, las cuales han sido rememoradas a manera de pequeños cuentos. Las experiencias de cada personaje están sujetas a una serie de interpretaciones y cambios constantes, según el tipo de narración, sea este oral o escrito.

La información obtenida a través de la investigación a través de recursos como la entrevista, y la búsqueda en varios libros de texto, concuerdan en el siguiente argumento:

En épocas ancestrales, las montañas y volcanes eran considerados como seres con vida propia y personalidades. Dos de ellos eran el monte Imbabura, quien era conocido por el nombre Manuel Imbabura y el volcán Cotacachi, una mujer que llevaba el nombre de María Isabel de las Nieves Cotacachi.
Estos montes eran considerados ancestralmente como entes protectores del lugar.

Las dos montañas son descritas como seres gigantescos cuyas cabezas tocaban las nubes, pero que además tenían la capacidad antropomórfica de tomar forma humana y así mezclarse entre las comunidades brindando enseñanzas de trabajo duro y honradez a los hombres.

Al conocerse Imbabura y Cotacachi, se enamoran y contrajeron nupcias, como fruto de su relación tuvieron varios hijos quienes son los pequeños cerros que rodean a ambas montañas. Uno de estos hijos fue llevado de los pies de su madre Cotacachi, quien por el dolor de haber perdido a uno de sus hijos llenó el lugar con sus lágrimas dando lugar a la actual laguna de Cuicocha.

La laguna de Cuicocha es considerada hasta el día de hoy como un lugar misterioso en el que se dicen habitan seres temibles quienes habitan en un oscuro reino lacustre. Además se afirma que en su interior existen extrañas criaturas como sirenas, medusas, gorgonas y otros seres marinos quienes salen a la superficie y arrastran a las profundidades a todo aquel quien se atreva a acercarse a la temible laguna.

Es importante adaptar esta información a un argumento que permita al público conocer el mito y a la vez sentirse identificado con la historia para darle un mayor impacto y trascendencia.

Una de las características más representativas del Realismo Épico corriente argumentativa visual en la que se basa el proyecto, otorga cualidades extraoridinarias a una persona normal, quien en el relato épico sale de su normalidad y rutina para enfrentar situaciones de gran heroísmo y valentía.

Se puede concluir según lo antes expuesto, que la adaptación de un relato épico al legado de conocimiento de la mitología de la provincia de Imbabura requiere necesariamente de la creación de un argumento en el que el mito sea mostrado al público a través de un argumento heróico, que genere un mayor apego hacia un personaje humano que hace frente a situaciones en las que intervienen los personajes fantásticos de la mitología imbabureña.

DESARROLLO DEL RELATO ÉPICO

El desarrollo del producto gráfico requiere de una narración concreta la cual pueda adaptarse visualmente. Para cumplir con este propósito, se ha desarrollado un guión literario (Ver Anexo 6) que incluye a la mitología de la provincia de Imbabura en relación a un argumento que se considera por su contenido como parte del género del Realismo Épico.

Siendo que estos relatos míticos son de considerable extensión, se propone un guión que relata una parte inicial del mito y que hace una presentación de sus personajes dentro de su entorno fantástico. Este relato recibe el nombre de "La Laguna de Dioses" nombre con el que se conoce a la laguna de Cuicocha, eje central de la historia.

Sinopsis del Relato:

La historia inicia con un joven estudiante, quien como parte de sus investigaciones de botánica, es enviado por un requisito universitario a la Laguna de Cuicocha en busca de la muestra de una planta especial propia del islote Wolf, un lugar reservado para la investigación científica.

Al llegar el joven, a la Reserva Ecológica Cotacachi Cayapas inicia su investigación de rutina, tomando una lancha hasta el centro de la laguna. Antes de iniciar el viaje un morador le advierte de la peligrosidad de misteriosa laguna y le sugiere tener cuidado en el trayecto. Sin darle importancia a la advertencia, el joven se embarca en la laguna y es repentinamente atraído por una misteriosa luz a la parte más escondida del islote, en donde encuentra la población de plantas que debía investigar.

Decidido a tomar una muestra, ingresa al desolado islote, en donde recoge la muestra que necesitaba y encuentra dentro de la tierra una enorme vara de madera tallada. Sonidos extraños y gritos invaden el desolado paraje, asustando al joven quien decide volver inmediatamente. Al regresar a la lancha, pierde el equilibrio y cae a la laguna sintiéndose atraído por una fuerza invisible que lo atrae hacia el fondo.

Segundos antes de perder completamente el sentido es rescatado por un joven indígena, quien después de salvarle la vida se identifica como Manuel Imbabura protector del lugar. El joven Imbabura, tomando la vara de madera que encontró minutos antes el joven, le explica que la enorme rama, es un bastón de su propiedad, y como signo de gratitud, el joven indígena promete al muchacho una recompensa por su buena acción.

Confundido y desorientado el incrédulo joven, no cree en las palabras del joven Imbabura y lo deja atrás intentando buscar su lancha y regresar al otro lado de la laguna. Tras un pequeño recorrido, empieza a notar que la reserva ecológica parece haber desaparecido y que parece estar en otro lugar. Sus sospechas se confirman cuando es sorprendido por la colosal figura de Isabel Cotacachi quien se hallaba caminando entre las nubes.

Tras el impactante descubrimiento y de surgirle muchísimas dudas y temores, se da cuenta finalmente que al caer en la laguna con el extraño bastón en la mano, atravesó un portal hacia un nuevo mundo. Ahora con la ayuda del Taita Imbabura y la Mama Cotacachi deberá buscar la razón por la que ha sido transportado a esta nueva realidad, enfrentar los peligros y las sorpresas que encuentre en el camino para así hallar la manera de regresar a su tiempo.

DESARROLLO DE PERSONAJES MITOLÓGICOS

Para dar una imagen visual a estos seres colosales y fantásticos, se ha reunido la mayor cantidad de información sobre sus posibles características físicas, tanto en libros de texto, páginas web relacionadas al tema, así como en pequeños relatos informales.

El libro de texto “Los Mitos de la Región Andina” de Franklin Barriga Lopez, es la fuente más completa de información investigada y en la que se basa la apariencia de los personajes que vienen a continuación. Sus características físicas según los relatos se ven influenciadas por el tiempo en el que mitos se originaron, según el texto éstos datan de tiempos del Reino de Quito (700 D. C. - 1300 D. C.).

PERSONAJE: TAITA IMBABURA (MANUEL IMBABURA)



CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES

- Joven vigoroso
- Piel clara
- Ojos claros azules
- Cabello largo
- Posee una rama de tocte con símbolos grabados que usa como bastón
- Usa poncho y botas
- Puede tomar forma humana



PROCESO GRÁFICO

El personaje de Manuel Imbabura, es interpretado a manera de un muchacho que ha pasado sus 25 años. Sus rasgos faciales son propios a los de un joven indígena de la Sierra, pero mantienen las características otorgadas según la creencia ancestral que sostiene que el joven indígena posee extrañamente tez blanca y ojos azules.

Se dice en el mito que su vestimenta era completamente blanca, sin embargo el personaje ha sido ilustrado con un poncho de colores cálidos, adornado con elmentos basado en las culturas ancestrales Kitu-Caranqui, además de un pantalón y botas oscuras, haciendo del protagonista, un joven de apariencia apacible, agradable y que denota un aire indígena que salta a la vista.



PERSONAJE: MARÍA ISABEL DE LAS NIEVES COTACACHI



CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES

- Joven y bella mujer
- Fue un viejo volcán que renació para poder ser joven nuevamente
- Posee una corona blanca que recubre su cabeza.
- Se dice que tuvo amores con Rucu Pichincha con quien engendró un hijo; el Guagua Pichincha, quien fue arrebatado por su padre al saber que ella lo traicionó con el Taita Imbabura.
- Puede crear tormentas heladas, despedir ceniza desde su cráter y envía nieve desde su cumbre como regalo de amor a Imbabura.









PROCESO GRÁFICO

La joven y bella Isabel Cotacachi, es una muchacha pasada sus veinte años. Su innegable naturaleza como razu warmi o mujer nevado, se refleja en la ilustración al otorgarle un largo y resplandeciente cabello blanco, representando así su cabeza como una cumbre nevada.

Su vestimenta es típica otavaleña, un velo blanco y un amplio sombrero recubren su cabeza de nieve, utiliza un delicado collar de cuentas doradas, una blusa bordada con motivos florares, y una falda oscura color verde que representa sus laderas.



LAGUNA DE CUICOCHA

No es un personaje concreto, más bien es la representación del mito alrededor de esta misteriosa laguna, la cual se ha caracterizado así:



CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES

- Ente oscuro y desconocido
- Recibe el nombre de Laguna de los Dioses
- De sus aguas surgen seres monstruosos y dañinos
- Varias personas han sucumbido ante sus aguas y han desaparecido sin dejar rastro
- Se dice además que fue el cráter de un volcán que al llenarse de agua, creó en su centro una abertura hacia un oscuro reino de terribles seres.



PROCESO GRÁFICO

En el caso de la Laguna de Cuicocha, se ha ilustrado específicamente uno de los seres que según el mito, habitan en las profundidades de sus aguas. El monstruoso ser, tiene la apariencia de un reptil de sangre fría, y posee un rostro duro y feroz. El personaje es dueño de una musculosa contextura física, largas y afiladas uñas, que lo evidencian como poderoso y temible, sin dejar a dudas su capacidad de arrastrar gente y secuestrarla a las más profundas tinieblas lacustres de las que proviene.



El último personaje desarrollado no es un ser mitológico, sino más bien llena el perfil de un joven normal cuyo rol protagónico en el relato, su función es la identificar al lector dentro del relato, siendo que los acontecimientos son vistos a través de sus ojos.

ANDRÉS TERÁN



CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES

- Joven estudiante mayor de 20 años
- Aspirante a Botanista
- Tez blanca, ojos y cabello café
- Viste informal y de forma juvenil; chaqueta color verde, camiseta blanca, jean azul y zapatos deportivos
- Encuentra el bastón del Taita Imbabura y con él es transportado a un mundo mitológico

PROCESO GRÁFICO

Este personaje es un joven universitario común de personalidad pacífica y tímida. Una vez que cruza el portal hacia el mundo del Taita Imbabura y la Mama Cotacachi, se ve en la necesidad de fortalecer su carácter para encontrar la manera de regresar a su tiempo.

DISEÑO DEL CÓMIC

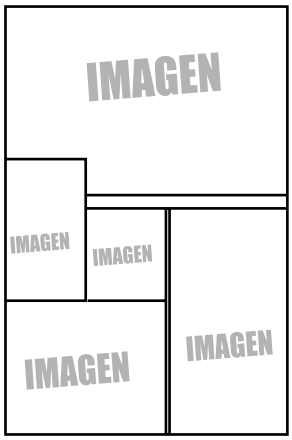
Una vez generados los personajes que intervendrán en la historia, la ilustración se convierte en la herramienta que permite otorgar una identidad visual al relato, realizado a través de la novela gráfica estilo cómic.

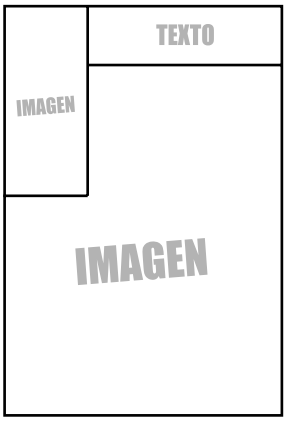
La historieta creada, plantea un primer ejemplar de una secuencia de varios ejemplares, que irán desarrollando los eventos del guión a través de imágenes, que narran los diferentes cuentos que forman parte del conjunto de mitos de la provincia de Imbabura.

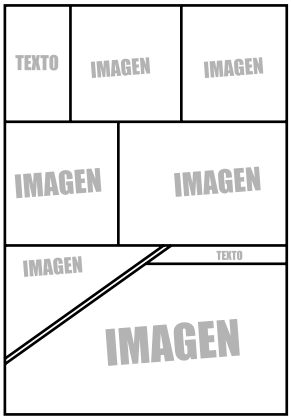
PROCESO GRÁFICO

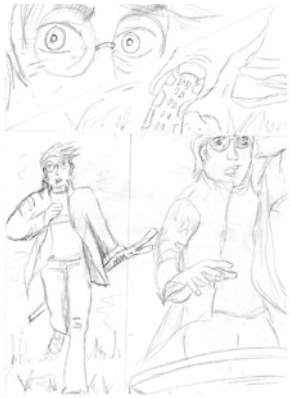
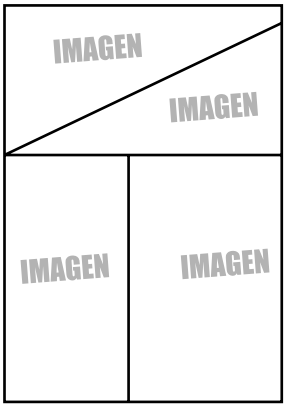
Para el desarrollo de este producto gráfico se realizó un proceso de bocetaje previo, en el que cada viñeta forma parte de la sucesión de imágenes que forman la secuencia que cuenta la historia “La Laguna de los Dioses”.

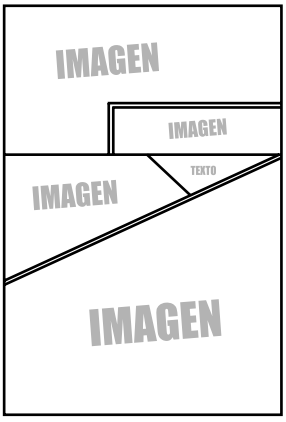
Se realizó el bocetaje de las 9 primeras páginas de la historieta. Para cada página se empleó un número máximo de 5 viñetas de imágenes, distribuídas en encuadres rectos y diagonales según la necesidad de la narrativa visual.

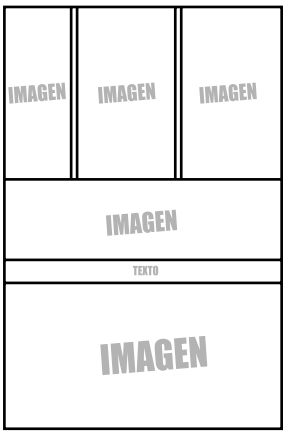



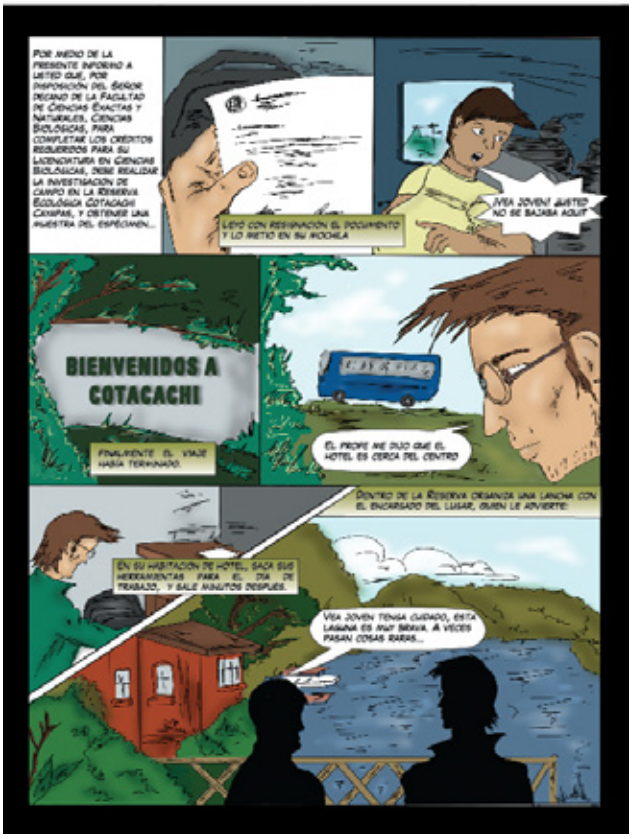





Una vez finalizado este proceso inicial, cada página del comic (ver PDF - CD anexo) recibe un tratamiento gráfico en el que se mejoran las imágenes de cada boceto, otorgando color a las imágenes y añadiendo los bocadillos o cuadros de diálogo, para obtener un producto narrativo visual terminado. El cómic de 9 páginas tentativas, ha sido diagramado de forma similar al comic tradicional, por ello, la tipografía utilizada para los textos mantiene la misma estética con la fuente Jaws Comic Pro JY de color negro.

ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ
ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ
1234567890

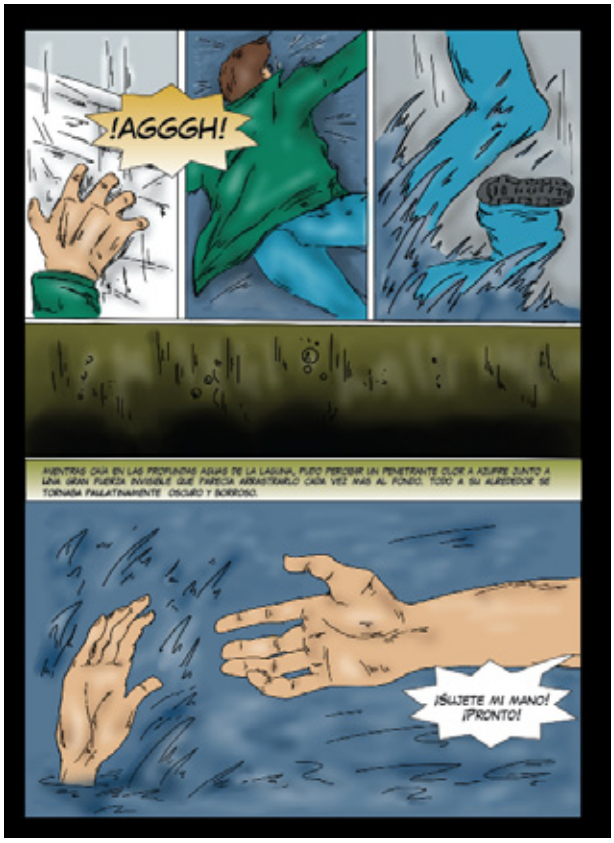

EN MEDIO DE LA FRÍA MAÑANA, EL AUTOBÚS SE DIRIGÍA A GRAN VELOCIDAD A TRAVÉS DE LA PANAMERICANA HACIA SU DESTINO.
¡THUD!
LA REPENTINA SACUDIDA DESPERTÓ A TODOS LOS PASAJEROS.
¡AGUARE CHOFER! SON LAS 5 DE LA MAÑANA Y YA DEBERÍA ESTAR AHÍ...


POR MEDIO DE LA PRESENTE INFORMO A USTED QUE, POR DISPOSICIÓN DEL SEÑOR DECANO DE LA FACULTAD DE CIENCIAS EXACTAS Y NATURALES, CIENCIAS BIOLÓGICAS, PARA COMPLETAR LOS CRÉDITOS REQUERIDOS PARA SU LICENCIATURA EN CIENCIAS BIOLÓGICAS, DEBE REALIZAR LA INVESTIGACIÓN DE CAMPO EN LA RESERVA ECOLÓGICA COTACACHI CAYAPAS, Y OBTENER UNA MUESTRA DEL ESPÉCIMEN...
LEYÓ CON RESIGNACIÓN EL DOCUMENTO Y LO METIÓ EN SU MOCHILA
¡ESA JOVEN! ¡USTED NO SE BAJABA AQUÍ!
BIENVENIDOS A COTACACHI
FINALMENTE EL VIAJE HABÍA TERMINADO.
EL CHOFER ME DIJO QUE EL HOTEL ES CERCA DEL CENTRO
EN SU HABITACIÓN DE HOTEL, SACA SUS HERRAMIENTAS PARA EL DÍA DE TRABAJO, Y SALE MINUTOS DESPUÉS.
DENTRO DE LA RESERVA ORGANIZA UNA LANCHA CON EL ENCARGADO DEL LUGAR, QUIEN LE ADVIERTE:
VEA JOVEN TENGA CUIDADO, ESTA LAGUNA ES MUY BRAVA. A VECES PASAN COSAS RARAS...


LA ADVERTENCIA NO PARECE IMPORTARLE Y SE ACERCA VELOZMENTE A SU ALREDEDOR UNA ESPESA NIEBLA EMPIEZA CERRARLE EL PASO.
TALVEZ NO FUE UNA BUENA IDEA SALIR HOY
PERO, ¿QUÉ ES ESO? ¿DE DÓNDE VIENE ESA LUZ?
LA LUZ PARECE DESVANECERSE Y EN SU LUGAR UN ENORME CAMPO DE FLORES BRILLANTES SE DISTINGUE A TRAVÉS DE LA MALEZA EN LA PARTE POSTERIOR DEL GRAN ISLOTE
¡ESTA ES LA FLOR QUE ESTABA BUSCANDO, SI RECOJO LA MUESTRA VA A SER MEJOR QUE CUALQUIER FOTOGRAFÍA!


DESPUÉS DE VARIOS INTENTOS ANDRÉS LOGRÓ DESENTERRAR LA ENORME FLOR. EN SU LUGAR SOBRESALÍA UN ENORME AGUJERO LODOSO QUE PARECÍA TENER ALGO DENTRO QUE LE CAUSÓ MUCHA CURIOSIDAD.
CON MUCHO ESFUERZO DESENTERRÓ DEL MISMO LUGAR, UN ENORME Y GRUESO BASTÓN CASI DE SU ALTURA, LA VARA TENÍA TALLADA CUIDADOSAMENTE UNA SERIE DE EXTRAÑOS SÍMBOLOS QUE JAMÁS HABÍA VISTO.
PERO...¿QUÉ ES ESTO?


DE PIE EN MEDIO DEL ISLOTE CON EL EXTRAÑO DESCUBRIMIENTO EN LAS MANOS, SE APODERÓ DE EL UN MIEDO INDESCRIPTIBLE, COMO SI UNOS OJOS INVISIBLES LO OBSERVARAN A TRAVÉS DE LA ESPESA NIEBLA.
¡TENGO QUE SALIR DE AQUÍ!
EXTRAÑOS GRITOS Y VOCES PARECÍAN PROVENIR DE LA BRUMA EN DIFERENTES DIRECCIONES. SIN PENSARLO ECHÓ A CORRER EN DIRECCIÓN A LA LANCHA.


¡AGGGH!
MIENTRAS CAÍA EN LAS PROFUNDAS AGUAS DE LA LAGUNA, PUDO PERCIBIR UN PENETRANTE OLOR A AZUFRE JUNTO A UNA GRAN FUERZA INVISIBLE QUE PARECÍA ARRASTRARLO CADA VEZ MÁS AL FONDO. TODO A SU ALREDEDOR SE TORNABA PAULATINAMENTE OSCURO Y BORROSO.
¡SUJÉTE MI MANO! ¡PRONTO!

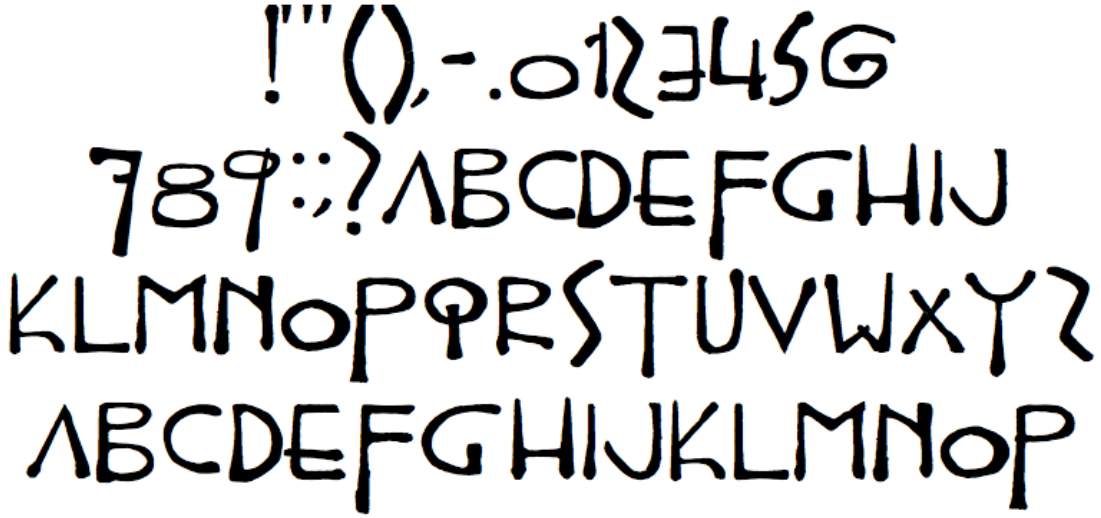

EN MEDIO DE LA CONFUSIÓN PUDO DISTINGUIRSE UNA MANO ROBUSTA QUE LOGRÓ SACARLO DE LA LAGUNA.
YA FUERA DEL AGUA , MIRÓ AL JOVEN QUE LO HABÍA SALVADO, ERA UN MUCHACHO ALTO, ROBUSTO, DE PIEL BLANCA Y CABELLO LARGO. EL MUCHACHO VESTÍA UN GRUESO PONCHO CAFÉ.
¿QUÉ HACE USTED AQUÍ? ¿NO SABE LO PELIGROSO QUE ES SI LO ATRAPAN?
¿ATRAPAN?


AL LEVANTARSE ANDRÉS NOTÓ QUE EL EXTRAÑO BASTÓN ESTABA JUNTO A EL EN EL FRÍO SUELO DEL SOMBRÍO ISLOTE.
¡MI BASTÓN, ¿DÓNDE LO ENCONTRÓ?
GRACIAS POR ENCONTRAR AL COMPAÑERO DE MIS VIAJES, ME SIENTO CELOSAMO A PRESERVAR SU HONESTIDAD.
QUÉ FORMA TAN RARA DE HABLAR TIENE, ESTE SEÑOR ESTÁ LOCO.
AAAH... MUCHAS GRACIAS YO NO ME VOY AQUÍ TENGO QUE ENCONTRAR MI LANCHA, GRACIAS POR SU AYUDA.


¿¡QUÉ ESTA PASANDO!?
¿EN DÓNDE DIABLOS ESTOY?
LA NIEBLA SE DISIPÓ POR UN MOMENTO Y LO QUE VEÍAN SUS OJOS PARECÍA NO TENER SENTIDO, LA MONTAÑA PARECÍA MOVERSE, EN DELICADAS FORMAS QUE SIMULABAN LAS DE UNA MUCHACHA, UNA ENORME Y BELLA MUJER DE ROCA CON LARGA Y HELADA CABELLERA QUE CUBRÍA SU CABEZA CON UN SOMBRERO TEJIDO.

Como se ha indicado anteriormente, este cómic es uno de los productos que forman parte de la marca RUMI, en la submarca “Ecos del Viento”, como parte de una serie de relatos de la región Sierra, el cual recibe el nombre de “La Laguna de los Dioses”, nombre con el que se conoce a la Laguna de Cuicocha, uno de los personajes de gran importancia en la historia.

El nombre del relato como se podrá visualizar en el diseño de la portada, recibe un tratamiento gráfico distinto a la marca y a la submarca el cual puede evidenciarse con el uso de una tipografía Epistolar cuyos rasgos artísticos, a pesar de no ser legible en textos contínuos, distinguen al título del relato del resto de elementos gráficos:

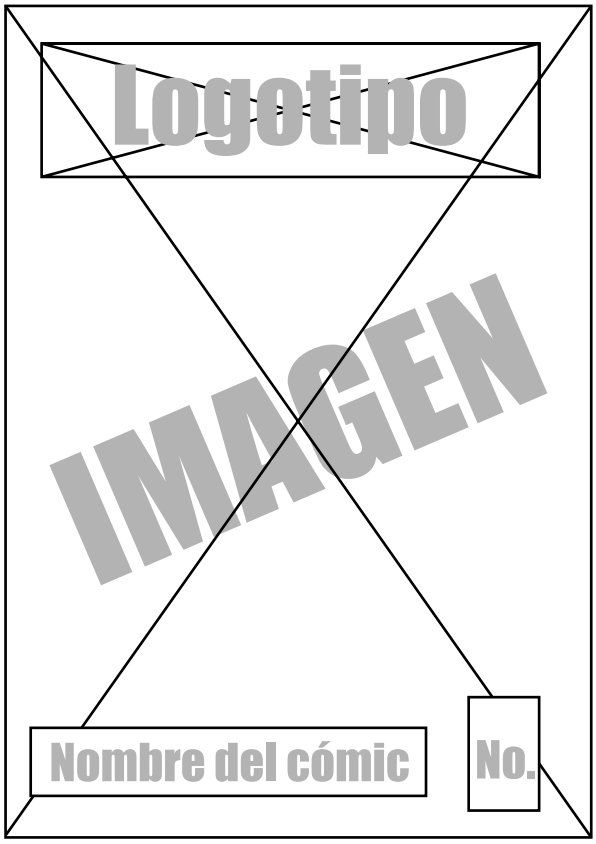


DISEÑO DE PORTADA Y CONTRAPORTADA

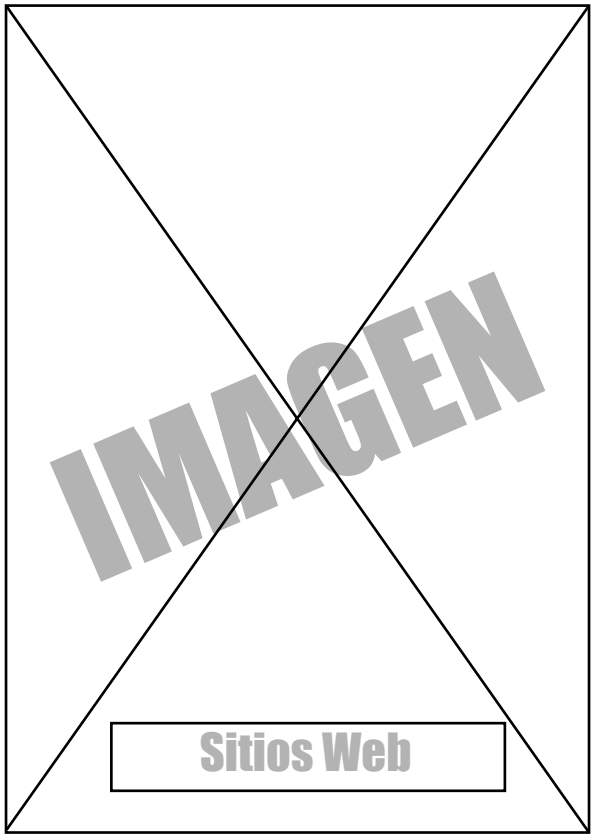
El diseño de portada mantiene la diagramación del cómic tradicional, nombre del comic en la parte superior, e información adicional en la parte inferior, además el arte ha sido realizado con ilustraciones de mayor realismo que las que se encuentran dentro del comic, con la finalidad de generar un mayor impacto que se logre a primera vista.



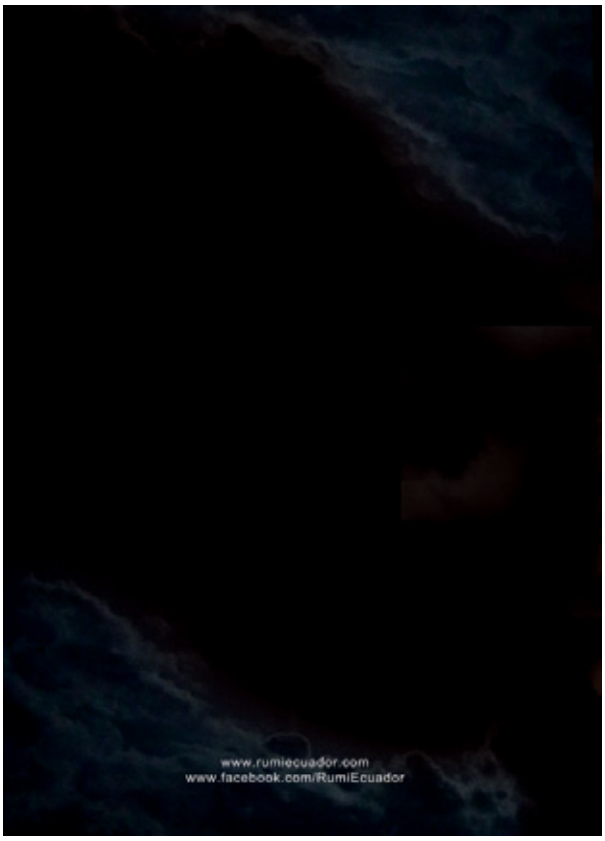
Portada Primer Ejemplar



Diagramación

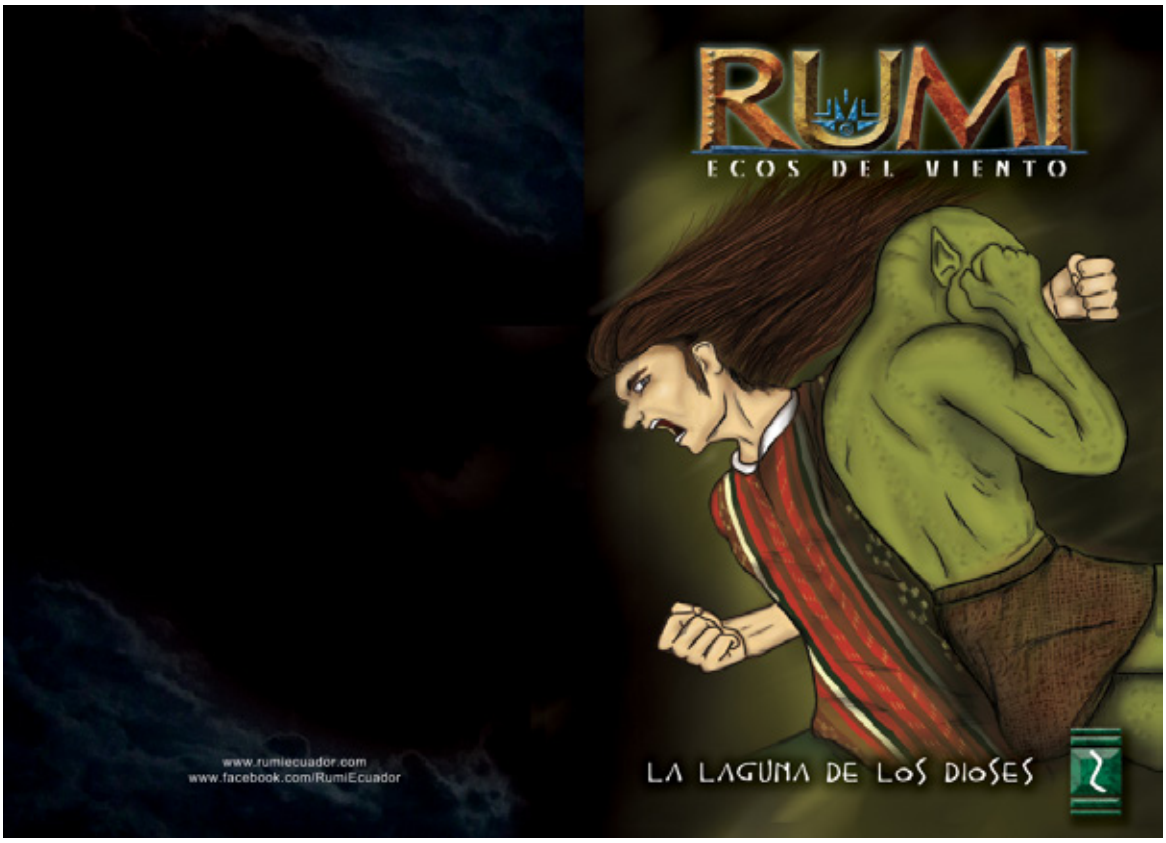


diagramación



Contraportada Primer Ejemplar

Las portadas de cada edición del cómic de la misma mitología mantienen una unidad de color en función a la ilustración que es distinta para cada cuadernillo. El volumen 1, utiliza combinaciones de tonos azules, el volumen 2 a través de tonos verdes y en el volumen 3 a través de tonos rojizos.



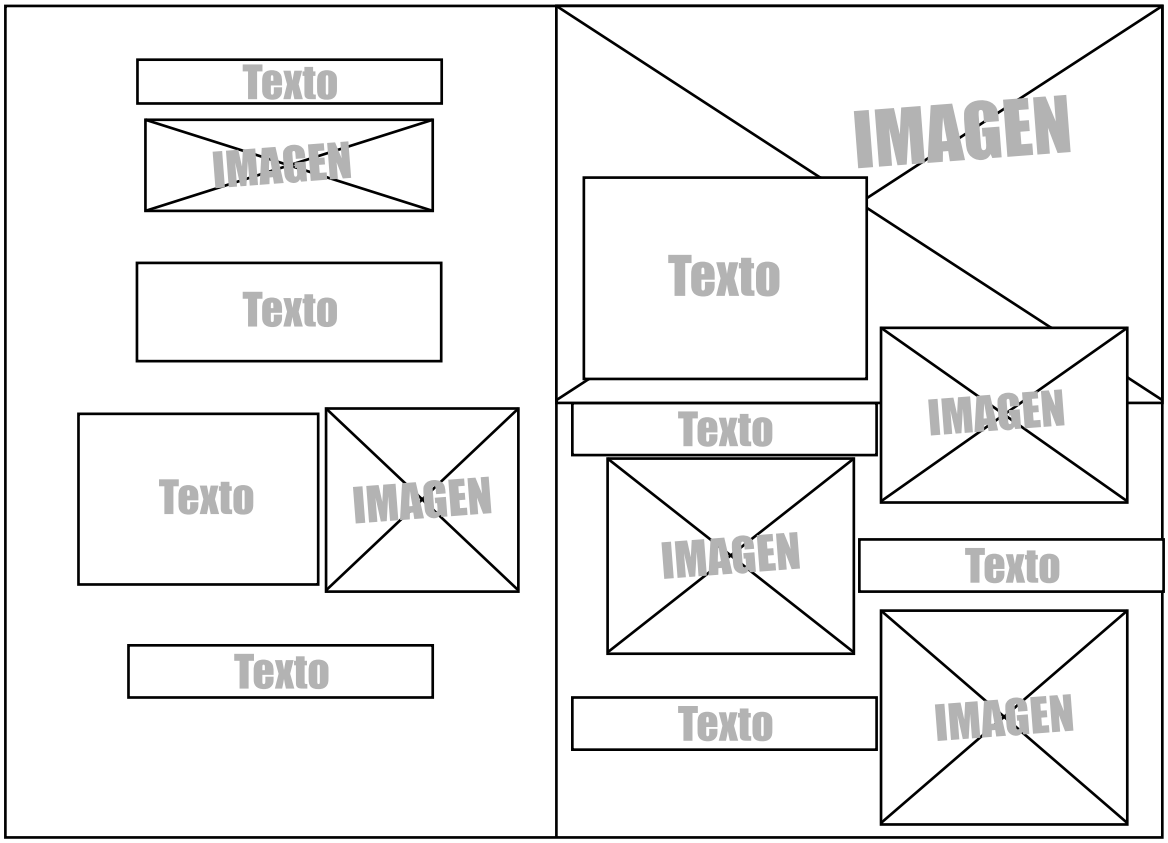
Portada y Contraportada Segundo Ejemplar



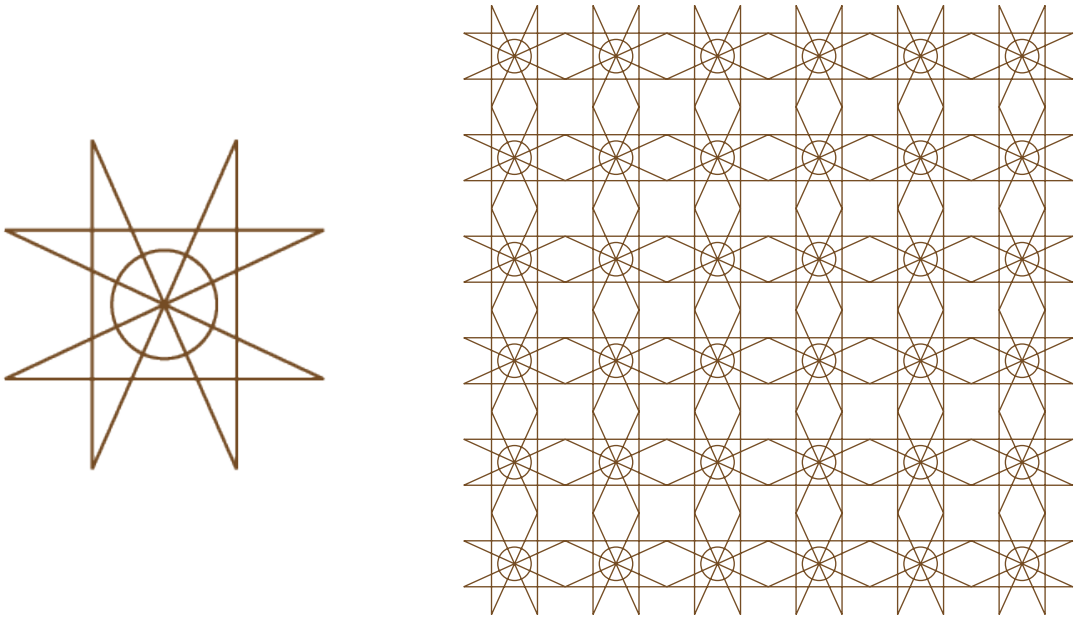
Portada y Contraportada Tercer Ejemplar

El reverso de la portada y contraportada resume rápidamente el contenido del cómic, y muestra al lector a través de un mapa el lugar del Ecuador en donde se desarrolla la historia. La información de esta pieza gráfica inclinándose hacia un propósito más promocional de la marca RUMI y sus soportes de difusión en Internet.



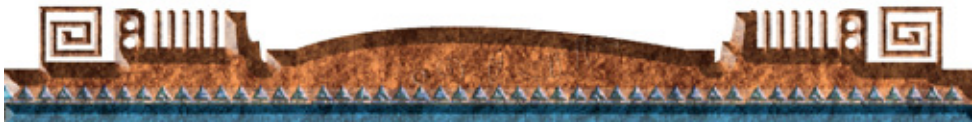


En esta pieza gráfica resalta la utilización de elementos compositivos andinos, sobre fondos de texturas y colores cálidos inspirados en la marca RUMI. En este caso, la estrella cósmica caranquí, se insinua en el fondo a través de una composición cuatripartita en un tramado de este elemento en repetición:



Aplicacición en tramado de la estrella cósmica caranqui.

Además se han empleado abstracciones de diseños cayapas para realizar composiciones decorativas simétricas:



Utilizando como base un elemento de composición bipartita, se puede lograr nuevas composiciones en cuatripartición integrando elementos gráficos afines al proyecto, tal y como se puede apreciar en la imagen posterior.



CORTO PROMOCIONAL

Además de la ilustración y el comic como elementos narrativos visuales, el proyecto busca promoverse mediante la creación de un material audiovisual. Según la encuesta realizada, la mayoría de personas consideran que el material audiovisual es un medio mediante el cual están dispuestos a conocer esta información a través del Internet.

Debido a que la ilustración maneja una gráfica estilo cómic, se ha empleado como recurso que agrega valor a la misma, la técnica de animación conocida como MOTION COMIC[27], la cual consiste en mantener las características que definen a una tira cómica impresa, pero que se unen con ligeras secuencias de movimiento y sonido con la finalidad de darle un cierto dinamismo sin caer en la animación tradicional.

OBJETIVO

Divulgar el patrimonio mitológico de la provincia de Imbabura, relatado a través del cómic "La Laguna de Dioses" utlizando un medio atractivo y persuasivo para el público, como es el video, creando un nuevo valor para este aporte cultural.

SINOPSIS

El corto promocional RUMI a manera de teaser trailer, se centra en la introducción de los tres personajes principales de esta mitología: el monte Imbabura, la mujer nevado Cotacachi y la Laguna de Cuicocha dentro de su entorno geográfico en el Ecuador, dando una breve idea a través de imágenes y sonidos de cual es el papel que cada uno de ellos desempeña en la historia. A través de este pequeño video se busca, crear una expectativa para incentivar el interés por este legado ancestral y por conocer más sobre estos personajes.

GUIÓN LITERARIO DEL CORTO PROMOCIONAL

En medio de una fría ventisca, se escuchan los pasos de un caminante quién atraviesa el frío páramo del Ecuador. A continuación, dentro de una oscura tormenta de nieve sobresale la frase: "EN EL TIEMPO EN QUE LOS GIGANTES CAMINABAN" , dando paso al rostro de la joven mujer volcán Cotacachi.Seguidamente, la ventisca nevada nuevamente muestra la frase "SURGE LA HISTORIA DE DOS COLOSOS DE ROCA" e inmediatamente después el rostro del Taita Manuel Imbabura.

El ritmo de las imágenes se acelera mostrando rápidas secuencias de un rostro mounstruoso que parece provenir de verdosas aguas. Se muestra a este temible ser quien enfrenta al joven Imbabura.

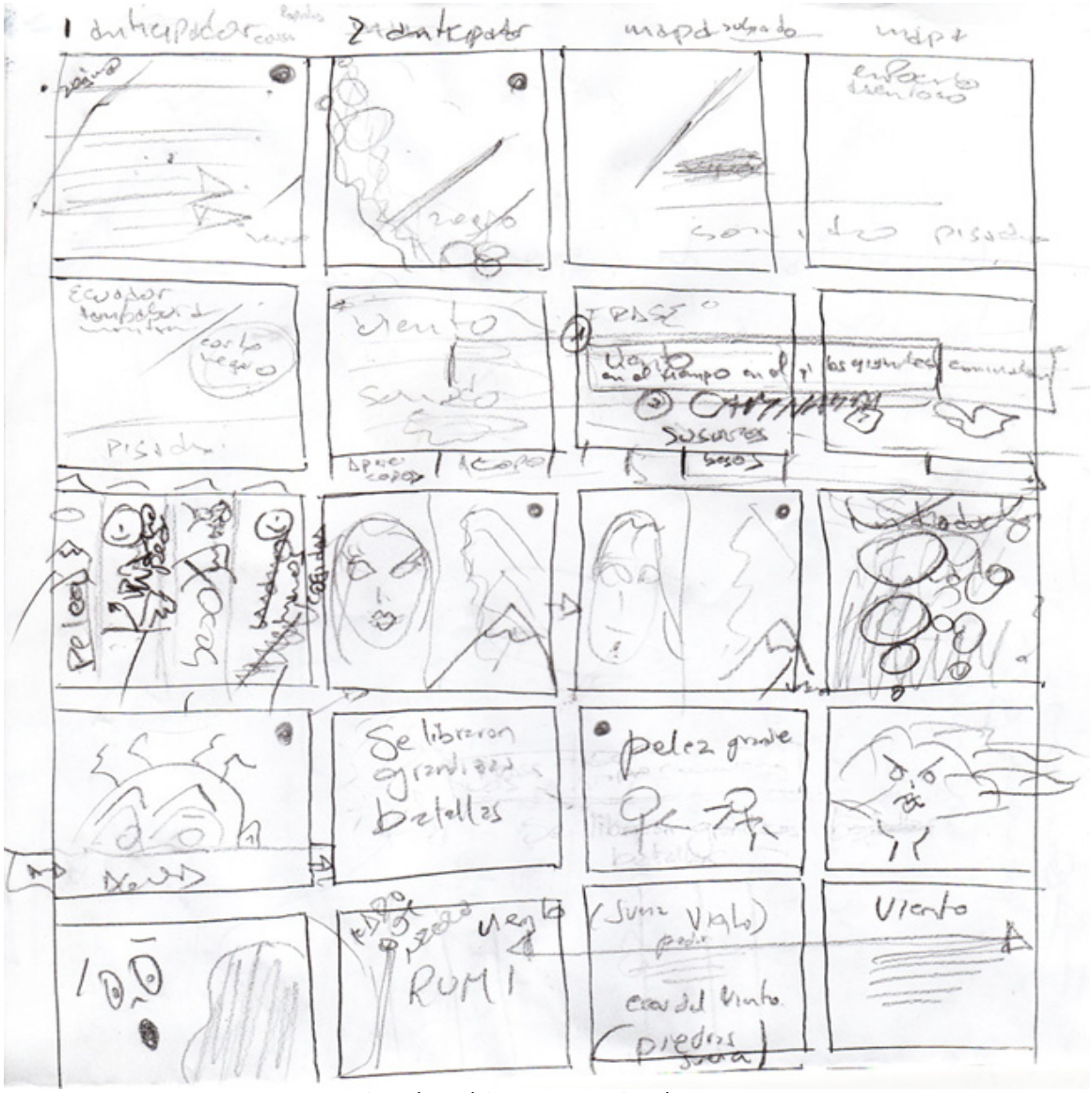
La frase "SUS PROEZAS SE CONVIRTIERON EN LEYENDA" aparece en pantalla y la imagen de una batalla entre estos dos personajes y el rostro enfurecido de la Mama Cotacachi sugiere un antagonismo de la pareja indígena hacia el oscuro ser maligno.

Aparecen la marca y los créditos finales.

27 ¿Se quedarán los motion comic entre nostros o es una moda pasajera? Internet: http://alt1040.com/2009/08/se-quedaran-los-motion-comics-entre-nosotros-o-solo-es-una-moda-pasajera Acceso: (29 de octubre de 2011).

GUIÓN TÉCNICO

Elaboración de un guión en el que se propone la forma en la que se va a presentar el mensaje. Esta serie de bocetos simples detallan cada una de las secuencias que componen el video.



Storyboard Corto Promocional RUMI

Elaborado por: Margarita Castro G.

Como se puede apreciar en la imagen, cada recuadro representa una secuencia de dos segundos, un esquema básico de la composición de los elementos dentro del encuadre de la pantalla.

El resultado final es un corto promocional animado, con una duración de 55 segundos, el cual presenta una pequeña noción audivisual de la mitología de la provincia de Imbabura. El corto puede encontrarse en este enlace:

http://www.youtube.com/watch?v=BAHPy0v26as



Impresión de pantalla Corto Promocional RUMI en Youtube

Nota: Es menester recalcar que la composición musical de nombre Alma Cubrae utilizada en el corto promocional fue creada por el español Cesc Vilà. Este tema instrumental es de licencia libre para su copia, distribución y comunicación pública reconociendo al autor, tal y como el compositor ha específicado en las condiciones de uso[28] de su trabajo.

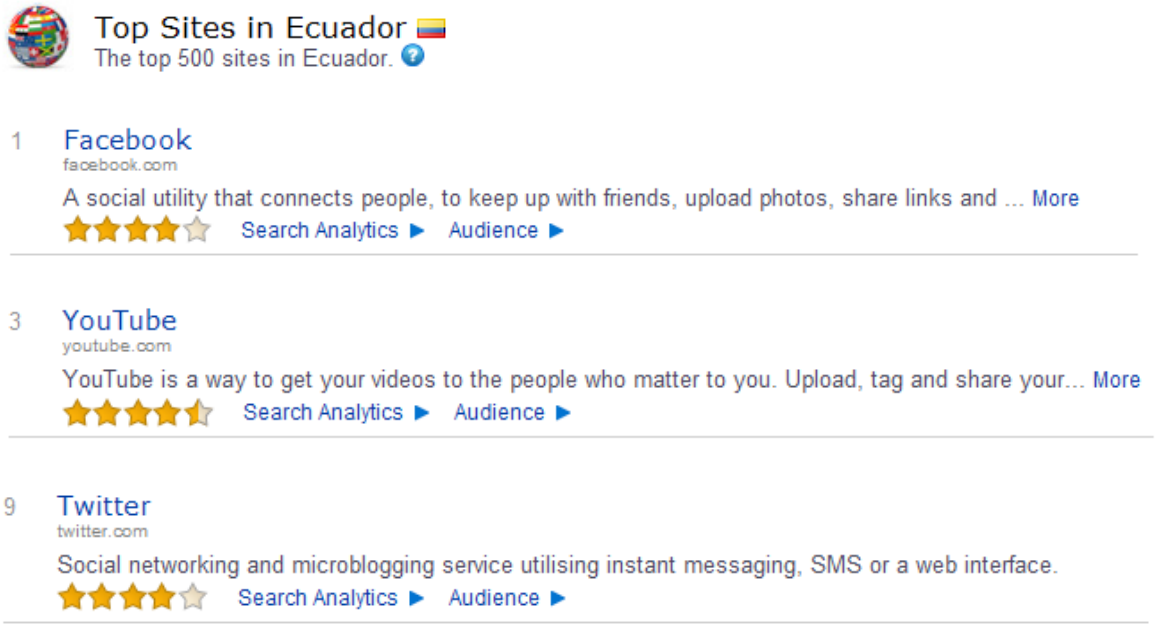
28 Alma Cubrae (Música para Trailer) Internet: http://www.hispasonic.com/musica/alma-cubrae-musica-para-trailer/18847 Acceso: (20 de octubre de 2011).

Capítulo 8
Aplicaciones del Producto para su Difusión

La gráfica no posee por sí misma la capacidad de auto publicitarse y darse a conocer al público, es por esto, que para cumplir el objetivo de divulgar el patrimonio cultural, se emplean herramientas comunicacionales en las que se aplica el producto realizado.

Como se concretó en la encuesta realizada, se requiere que la aplicación del producto encamine su desarrollo hacia aplicaciones en medios basados en tecnologías que utilizan el Internet como plataforma de desarrollo.

Alexa The Web Information Company, es el portal de información, que monitorea el posicionamiento de páginas web de ranking a nivel mundial. Al hacer una segmentación al área geográfica de Ecuador, las redes sociales Facebook, Youtube y Twitter están posicionadas entre las 10 primeras páginas visitadas en el país.



La gran cantidad de visitas que reciben estas redes sociales permiten que la propuesta comunicacional de RUMI, alcance a su público objetivo, ya que estas redes permiten que el mensaje se transmita claramente.



A partir de esta información, se concluye que estos son los medios que se requieren para dar al producto la publicidad y el reconocimiento necesario para cumplir el mencionado objetivo.

APLICACIONES GRÁFICAS

SITIO WEB

Es el portal de información exclusivo de difusión de la marca, su importancia radica en la capacidad de generar información requerida para las redes sociales y el posicionamiento en búsquedas no referidas a partir de ellas. Contiene la información sobre la marca RUMI. Su dirección web es:

http://www.rumiecuador.com

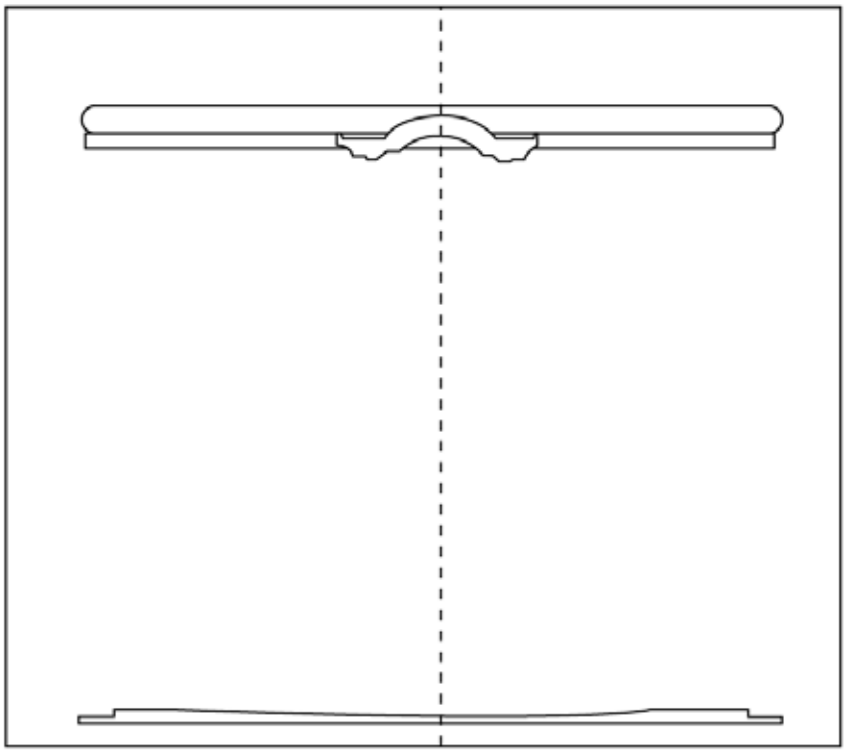
Siendo RUMI la marca principal que engloba diferentes mitos de todo el Ecuador, la página de inicio es un portal de acceso que permite al usuario ingresar a los diferentes relatos de las 4 regiones del país.



Impresión de pantalla de la página principal de Rumi Ecuador

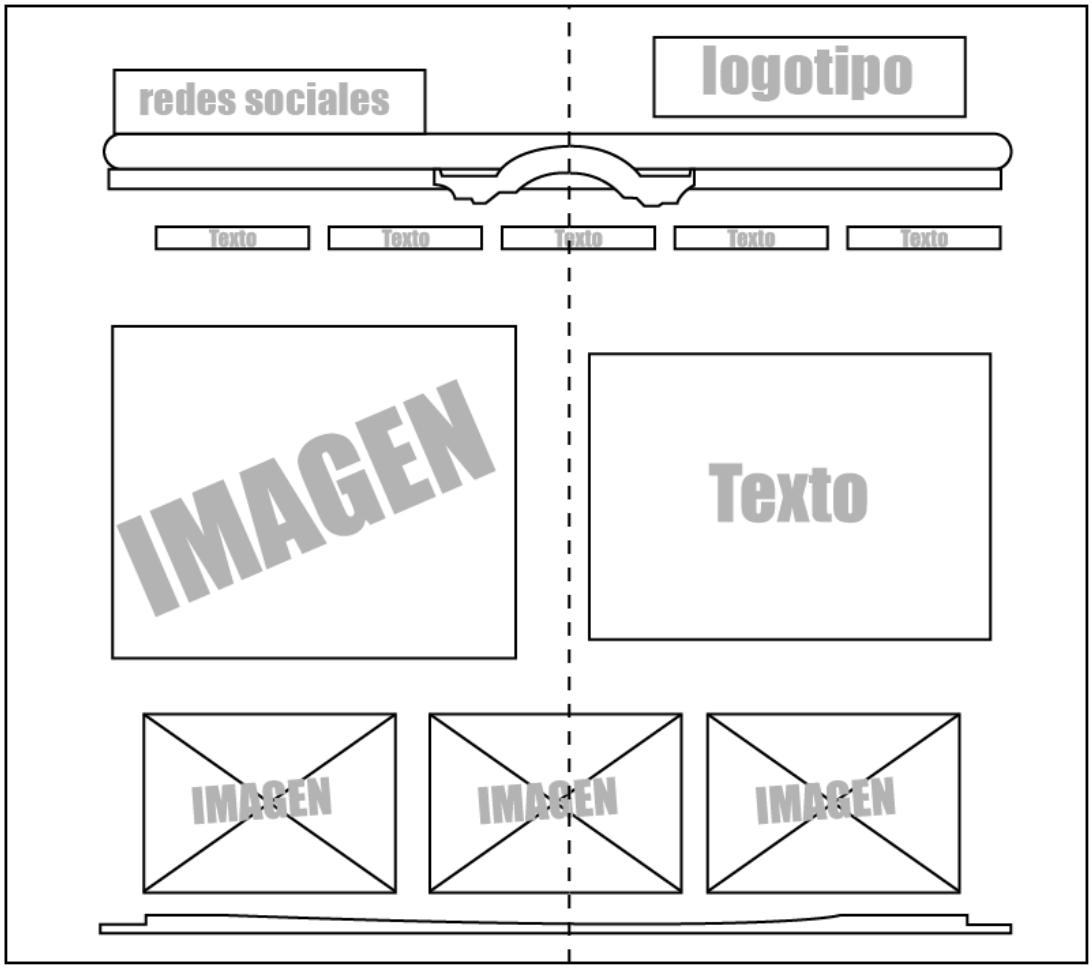
RUMI como marca global maneja ciertos elementos gráficos que se mantienen fijos dentro de la diagramación del sitio web. Los mismos, mantienen una unidad visual con la marca, utilizando sus mismos colores y efectos fotográficos de textura y tridimensionalidad dentro de un espacio color negro simple.

Estos elementos son composiciones bipartitas (espejadas simétricamente) las que conforman los márgenes de la página web. Tal y como se puede apreciar en la imagen posterior:



Composición Bipartita de los elementos en el sitio web

A esta distribución del espacio se añade los textos e imágenes que conforman la página web completa. La distribución de estos elementos se realiza de esta manera:



El diseño del sitio es sencillo, y utiliza elementos visuales propios de la gráfica otavaleña en contraste con varias ilustraciones propias del mito.

En el caso de “Ecos del Viento”, el sitio web mantiene la diagramación de página principal y utiliza el tono azul web #158CC5, propio de la marca RUMI para un ligero degradé hacia el negro en el fondo, esta pequeña alteración al modelo gráfico de la página permite difenreciar esta sección de la página principal y muestra a la vez la información propia de los mitos de la región Sierra, específicamente de Imbabura.

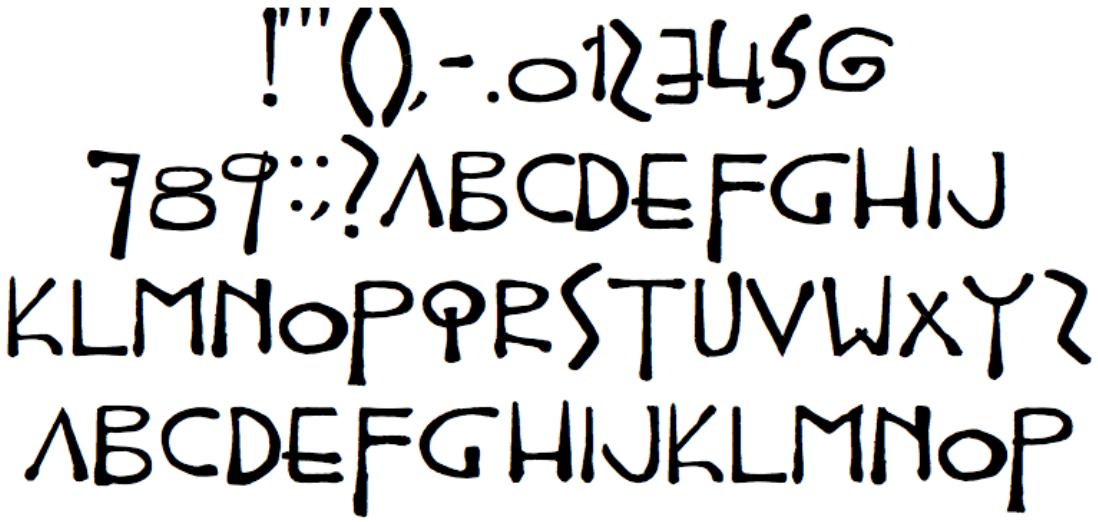


Impresión de pantalla de la página principal de Ecos del Viento dentro del sitio Rumi Ecuador

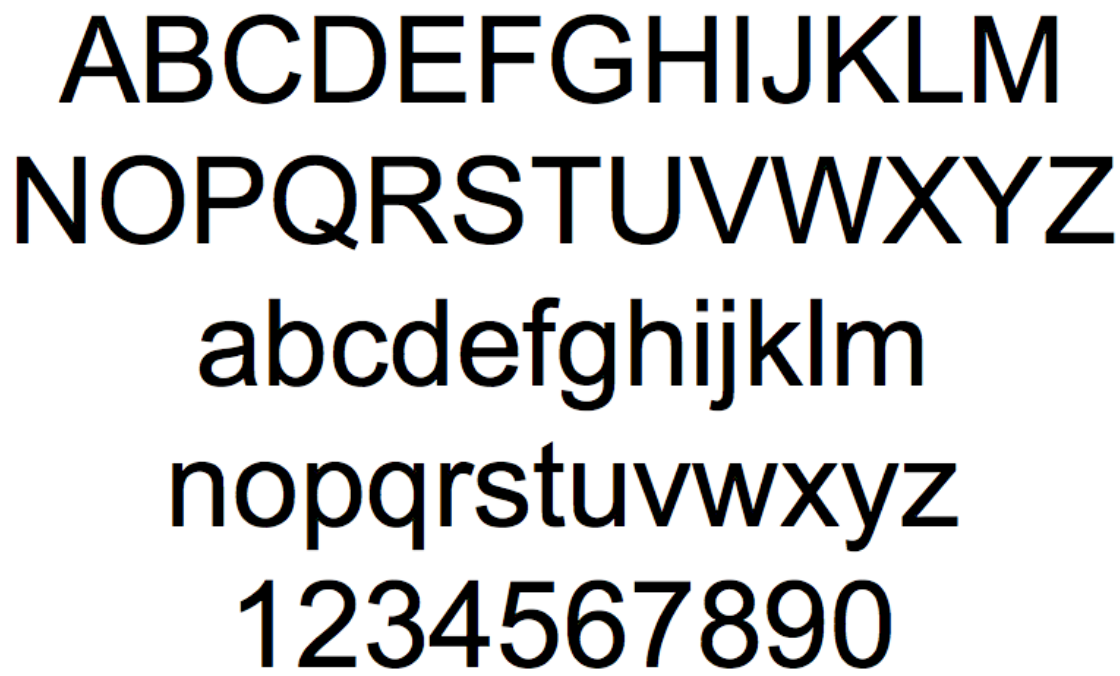
La información ingresada es corta, de fácil lectura y comprensión. Dentro de las diferentes secciones se podrá encontrar información sobre el mito como tal, información sobre el cómic y su gráfica, además de una sección destinada a datos históricos e información de la provincia de Imbabura y su particular geografía.

El sitio web ha sido diseñado con las siguientes fuentes tipográficas

- Epistolar color # fbba65 para el menú de opciones de la parte superior de la página y los títulos de cada sección:



- Arial Regular color # d0b869 para los textos continuos:



Además de esta información, el sitio posee en la parte superior los enlaces que llevan al perfil de RUMI en las diferentes redes sociales de mayor uso en el país según Alexa The Web Information Company.

PERFIL DE FACEBOOK

Facebook es la red social más visitada por los ecuatorianos, por lo que se crea un espacio para el producto RUMI dentro de la misma.



Impresión de pantalla perfil Rumi Ecuador en Facebook

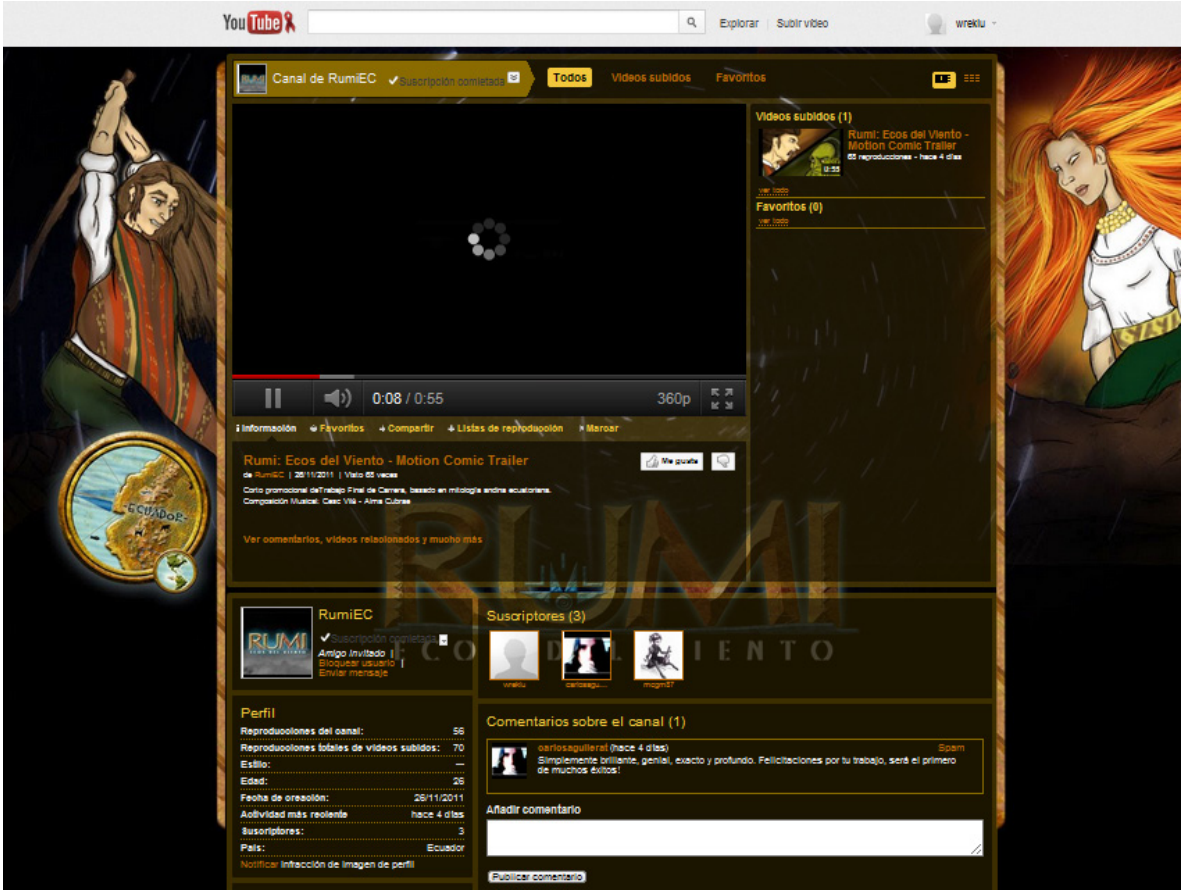
Esta red social, es en donde se realiza la compartición viral del producto, ya que la capacidad de Facebook para distribuir información se realiza en una progresión geométrica entre sus millones de usuarios.

RED SOCIAL YOUTUBE

Youtube es un sitio web cuya función es la de brindar un servicio de compartición de material audiovisual, a nivel mundial. Esta es la plataforma en la que el corto promocional realizado se da a conocer.

El perfil de usuario de RUMI en Youtube, conocido como canal es RumiEC, cuya dirección en la web es la siguiente:

http://www.youtube.com/user/RumiEC



Impresión de pantalla Canal RumiEC en Youtube

El canal ha sido adaptado a la gráfica del producto para mantener la identidad de la marca y dentro del cual se encuentra el corto promocional a disposición del público.

La diagramación de este espacio se ha realizado manteniendo las medidas estandar que esta página web Youtube ha dispuesto para el espacio de reproducción de videos, opciones e información del canal.

TWITTER

La red social se basa en la difusión de mensajes cortos de 140 caracteres o menos. Este medio de comunicación es un canal por el cual el producto transmite su mensaje.



Impresión de pantalla perfil Twitter Rumi Ecuador

APLICACIONES PROMOCIONALES

Además de los medios de comunicación antes mencionados y desarrollados, se propone una serie productos promocionales tangibles ampliando así la gama de posibilidades comunicaciones del producto gráfico a través de la exposición de la marca en otros medios.



Diseño de bolso para mujer



Diseño de camisetas promocionales para hombre y mujer

RECURSOS UTILIZADOS

Para el desarrollo gráfico del proyecto y la creación de las diferentes aplicaciones se utilizó las siguientes herramientas de software:

- Microsoft Word
- Sketchbook Pro
- Art Rage Studio Pro
- Adobe Illustrator
- Adobe Photoshop
- Adobe InDesign
- Adobe Flash
- Adobe Premiere
- Adobe Media Encoder
- Anime Studio Pro
- Content Management System Joomla
- Facebook
- Youtube
- Twitter

Capítulo 9
Conclusiones y recomendaciones

CONCLUSIONES

Tras el trabajo realizado se han llegado a las siguientes conclusiones finales:

- El proyecto logró cumplir todos los objetivos propuestos al generar elementos gráficos narrativos innovadores y llamativos, revalorizando el legado ancestral mitológico ecuatoriano, al renovar el reconocimiento que tuvo alguna vez la narrativa tradicional oral con una nueva identidad la que fue adaptada a las nuevas tecnologías y exigencias sociales de la actualidad.

- Las investigaciones preliminares reconocieron una verdadera problemática, ya que la metodología de investigación involucra una indagación profunda sobre la temática en todas las dimensiones posibles.

- El uso de recursos como la entrevista a profesionales en las diferentes disciplinas relacionadas al tema, conversatorios con los moradores del sector de Otavalo, y la fotografía como herramienta de documentación de la información, contribuyeron a la verificación de la problemática y al desarrollo de un producto con buen fundamento y justificación que permita solucionarla.

- La tecnología, por otro lado fue el principal aliado para la realización del proyecto. Ya que sin las herramientas de trabajo, no hubiese sido posible ninguna de las aplicaciones del trabajo, lo que implicó la búsqueda y el aprendizaje de nuevas y mejores plataformas de desarrollo para el producto final.

RECOMENDACIONES

- La mitología ecuatoriana es un territorio bastante amplio, fascinante pero a la vez desconocido en muchos aspectos, es por esto que se recomienda para quienes realicen un trabajo de esta índole, una exhaustiva investigación de la mitología a trabajarse.

- El proyecto ha delimitado su desarrollo al de un caso de estudio, esto se debe a que la narrativa costumbrista oral, está sujeta a un gran número de interpretaciones, cambios constantes y deformaciones en el contenido de sus relatos, es por esto que la investigación debe ser cuidadosa y las fuentes de consulta deben ser lo más veraces posible. El caso de estudio precisamente, delimita al objeto de estudio, ya que es muy difícil cumplir los objetivos de un tema demasiado amplio.

- Para el material audiovisual, se recomienda hacer un corto más amplio que el promocional realizado (teaser trailer), por uno de mayor duración que profundice el contenido del mito para el usuario a manera de trailer.

- Finalmente es importante tomar en cuenta que la expresión gráfica en el país es muy extensa para abarcarla en su totalidad. La mezcla de elementos visuales de varias culturas ecuatorianas muy distintas entre sí, puede crear un producto confuso el cual se aleje de la finalidad de rescatar el conocimiento ancestral.

BIBLIOGRAFÍA

Alexa. (Noviembre de 2005). Alexa. Recuperado el 30 de 10 de 2011, de The Web Information Company: http://www.alexa.com/topsites/countries/EC

Barrett, S. (1994). Los Indios Cayapas del Ecuador. Quito: Abya Yala.

BiblioThekTeca. (9 de 26 de 2006). Culture del Mondo. Recuperado el 14 de 6 de 2010, de http://www.bibmondo.it/att/vulcano/doc/fav1-es.html

Bridges, B., & Mark, R. (2000). Werewolf: The Apocalypse. Clarkston: White Wolf.

Cinco Cultura y Entretenimiento. (1984). Curso Practico de Dibujo y Pintura. Bogotá: Editora Cinco S. A. y Nueva Lente.

Conciso, O. (1999). Diccionario de Sinónimos y Antónimos. México: Océano.

Cordovez, G. (2007). Diseño de un capitulo piloto de una serie animada de miedo para niños y niñas de 6 a 8 años basada en la cultura Shuar del Ecuador. Quito: Pontificia Universidad Catolica del Ecuador.

Diseño + Diseño. (6 de 3 de 2008). Diseño + Diseño. Recuperado el 29 de 9 de 2009, de http://disenando.wordpress.com/2008/03/06/signo-significado-y-significante/

Ecuatur. (02 de 09 de 2008). Ecuatur. Recuperado el 22 de 7 de 2011, de http://ecuatur.wordpress.com/2008/09/02/imbabura-urcu/

El Hoy. (15 de 1 de 2009). Explored. Recuperado el 6 de 9 de 2010, de http://www.explored.com.ec/noticias-ecuador/ecuador-garabatea-casa-adentro-328658.html

El Poder de la Palabra. (16 de 5 de 2005). Ray Bradbury. Recuperado el 15 de 9 de 2009, de http://www.epdlp.com/escritor.php?id=1494

Escuela Politecnica Nacional. (3 de 2 de 2009). Guía Diseño de Encuestas. Quito, Pichincha, Ecuador.

Fabry, G. (2005). Anatomy for Fantasy Artist. New York: Quarto Inc.

Fierro Bardají, A. (1981). El Hecho Religioso. Barcelona: Salvat.

Gómez García, P., & Morín, E. (2002). Las ilusiones de la Identidad. Valencia: Universitat de Valencia.

Gratiot Alphandery, H., & Zazzo, R. (1985). Tratado de Psicología del niño. Madrid: Morata.

Herrera, F. (2000). Aspectos culturales de la Integración Latinoamericana. Chile: BID.

Instituto Nacional de Estadisticas y Censos. (27 de 3 de 2005). Redatam. Recuperado el 15 de 9 de 2009, de http://redatam.inec.gob.ec/cgibin/RpWebEngine.exe/PortalAction?&MODE=MAIN&BASE=CPV2001&MAIN=WebServerMain.inl

Lema, G. P. (1995). Los otavalos: cultura y tradición milenarias. Quito: Abya Yala.

Llovet, J. (1981). Ideología y Metodología del Diseño 2da Edición. Barcelona: Gustavo Gili S.A.

Margolin, V., Rodríguez Morales, L., González Ochoa, C., Garone, M., Salinas Flores, O., Morales, E., y otros. (2003). Las rutas del diseño: estudios sobre teoría y práctica. México: Designio.

Mckee, R. (2006). El Guión: Sustancia, Escritura, Estilo y Principios de la Escritura de Guiones. Port Everglades: Panoplia Export.

Mckenna, M., & Vallejo, B. (2007). Fantasy Art Now. New York: Collins Design.

Muñoz Rodriguez, V. (1992). Introducción a la Filosofía del Lenguaje: Cuestiones Semánticas. Barcelona: Anthropos.

Muyo, K. (18 de 5 de 2008). Revista del Arte y la Sabiduria de las Culturas Originarias. Otavalo, Imbabura, Ecuador.

Nicolaïdes, K. (1941). The Natural Way to Draw. Boston: Houghton Miffin Company.

Nochlin, L. (1991). El Realismo. Madrid: Alianza.

Ochoa, C. G. (1997). Apuntes acerca de la representación Volumen 2. México: UNAM.

Olmos, J. (06 de 04 de 2003). El Universo. Recuperado el 5 de 2 de 2010, de http://www.eluniverso.com/2003/04/06/0001/12/CB107C97E81B46039BE9A7CC60AC86A9.html

Payne, M., Ponnuswami, M., & Payne, J. (1981). Diccionario de Teórica Crítica y Estudios Culturales. Buenos Aires: Paidós.

Semen es Semilla. (13 de 11 de 2009). El Taita Imvavura. Recuperado el 27 de 11 de 2010, de http://www.semenessemilla.org/el-taita-imvavura/

Serrat, L. (2005). Leyenda de la cierva plateada y otras leyendas. Colombia: Cargraphics.

Taipe Campos, N. G. (12 de 06 de 2004). Gazeta de Antropología. Recuperado el 28 de 1 de 2011, de http://www.ugr.es/~pwlac/G20_16NestorGodofredo_Taipe_Campos.html

The Society for the Studies of Manga Techniques. (2002). How to Draw Manga. Tokio: Graphic-sha.

Ubidia, A. (1997). Cuento Popular Andino. Quito: IADAP.

Ubidia, A. (2007). Cuentos, Leyendas, Mitos y Casos del Ecuador. Quito: Libresa.

Valdivia Chávez, R. (2008). De ferias y Lagos: Los Colores de Otavalo. Travesías, 33-37.

Viajandox. (23 de 4 de 2008). Volcan Cotacachi. Recuperado el 27 de 7 de 2011, de http://www.viajandox.com/imbabura/imba_cotacachi_volcancota.htm

Villa, E. (1987). La Literatura Oral: Mito y Leyenda. Quito: IADAP.

Wapedia. (21 de 11 de 2007). Realismo. Recuperado el 11 de 11 de 2009, de http://wapedia.mobi/es/Realismo

Yánez del Pozo, J. (30 de 9 de 2008). La Lógica de la relacionalidad en el mundo Andino. Recuperado el 20 de 6 de 2011, de http://alainet.org/active/26655&lang=e

Zamora Águila, V. (2003). Filosofía de la Imagen: Indagaciones sobre lenguaje, imagen y representación. México: Universidad Nacional Autónoma de México.

Zúñiga, Vanessa. Aproximación a un vocabulario visual básico andino. Tesis de Maestría en Diseño de la Universidad de Palermo. Buenos Aires. Argentina. 2006. http://www.amuki.blogspot.com.

ANEXO No. 1

Entrevista a César Jiménez, escultor y creador del Proyecto de Escultura Fantástica Mitológica Ecuatoriana.

Sinopsis del Trabajo.-

"Me especializo en escultura, eso es lo que hago, es en lo que he estado trabajando desde el año pasado, bueno, ya son varios, primero porque hay que hacer una investigación de todo lo que es mitología andina, y la idea, de repente, surgió.

Hay material, pero es bastante complicado, conseguir las cosas, he coleccionado un poco de libros que tienen que ver con este tema. Generalmente, van orientados y son para niños, entonces, es difícil muchas veces conseguir libros para adultos o para jóvenes.

En el marco de eso he logrado encontrar un poco, muchas veces hay libros que tratan sobre cantones, un libro que me ha servido mucho es de Manuel Espinoza Polo, él es un investigador que se hace cargo y le gusta mucho investigar sobre las leyendas, es historiador y él incluye la tradición oral. Por ejemplo, él incluye historias de la gente, sobre duendes y ese tipo de cosas. Este señor publicó un libro, que es el que me ha ayudado para todo, tengo que decirlo, que se refiere a **Seres y Lugares míticos del Ecuador**, ese es el título del libro.

Es complicado conseguir bibliografía, ya que estos libros que se encuentran, tienen muchas leyendas, sea que se originaron acá, sea que son importadas, o también leyendas que nos han llegado de tradiciones coloniales. Se encuentra mucho en lo que es Costa y Sierra, pero si tú indagas sobre el Oriente Ecuatoriano, la mitología Shuar o de otras comunidades indígenas, encuentras un mundo completamente diferente. Es especialmente difícil encontrar leyendas sobre Galápagos".

¿ Qué tan fácil le ha sido encontrar referencias de índole gráfica sobre el tema?

"Es muy difícil, lo que me ha servido de estos libros, son las descripciones de duendes, fantasmas, aparecidos y de todo eso que está plagado la mitología del Ecuador, muchos tienen descripciones de cada ser, o cada bestia, animal con forma humana, mucha descripción, en base a eso salen mis diseños personales".

¿Hubo algún tipo de referencia para la creación de estos personajes?

"Referencia digamos que no. Todo está basado en lo que a mí me gusta. Es personal. Tengo un duende que está en proceso de elaboración, y es el Tin Tin. Este Tin Tin, yo lo hice pensando en los orcos del Señor de los Anillos, esa imagen tan grotesca, eso me gusta a mí, esa es mi referencia, pero a eso yo le pongo también mis propias características. Porque yo también colecciono figuras que son ultra detalladas. Reuniendo cosas que me gustan, más obviamente la inspiración con la descripción que encuentro yo en los libros, todo eso resulta en mis propias figuras, es algo mío. Los diseño, los dibujo, los tengo en la cabeza, muchas veces. Es algo que nace de tu imaginación. Debes tener tu influencia, sean uno a varios artistas que te gusten. Es así. Siempre va a funcionar de esa manera. Lo que se hace es juntar muchas características o cosas que te agraden y lograr dar naturalidad a mis personajes.

Por ejemplo, tengo un personaje *Zhiro*, es nuestro Yeti, en general los duendes de los países

como Perú y los que en general nos rodean comparten también esa mitología, no es exclusiva de Ecuador.

Hay este duende llama *Chulla Chaqui*, el nombre significa "Pie Falso" o Falso Pie, es su nombre traducido, es un duende que vive en la selva de lo que es Ecuador y Perú, por que allí también encontraron varias descripciones del mito. Y es un duende que tiene una pata de venado y la otra normal. Como verás compartimos mucho, y eso he encontrado en libros de seres mágicos y mitológicos de la Argentina, pero ellos tienen además muchísima influencia europea, por ejemplo, allí puedes encontrar seres como elfos y enanos.

Como te decía, la mayor parte de nuestros duendes ecuatorianos, tienen la característica de que tiene volteados los pies hacía atrás, mi problema con este monstruo en particular (Zhiro), este ser fue hacerle un pie torcido hacia atrás que se viera anatómicamente natural.

Para ser escultor necesitas ser un buen ilustrador y naturalmente, saber mucho de anatomía, cómo se mueven los músculos. Yo soy un escultor aficionado, no he tenido un entrenamiento como tal en Artes. Lo mío es un poco de habilidad que he cultivado desde pequeño y me he lanzado a hacer cosas, y proyectos poco a poco.

Uno de mis problemas, fue como hacer que este pie torcido fuera natural, porque no quería hacer un pie normal torcido por que se iba a ver como algún tipo de deformidad. Hasta pensar la forma, me demoré unos 3 meses, posiblemente un poco más, pero ya estaba hecho el resto de la figura.

Pero para darle esa naturalidad se debe pensar muchísimo, como una idea que llega y que tu la aplicas haciendo pruebas y viendo que tal queda. O tal vez al haber visto en algún lado algo que te de una idea, de ahí surge todo, la proyectas y la sacas adelante. Con ese tipo de obstáculo uno se topa mucho, porque se quiere dar la mayor credibilidad a la creación".

¿Este proceso cuanto tiempo ha tomado?

"Este proceso me ha tomado aproximadamente unos 5 años, específicamente en estas figuras".

¿Cuál ha sido, la simbología, las formas o colores que ha utilizado para representar sus figuras?

Lo que he podido encontrar en ciertas referencias lo he aplicado. En el caso de Zhiro, en el idioma de los indígenas, el zhiro se refiere al color "GRIS", esta es una bestia, un animal, un cruce entre hombre y mono que tiene el pelo de color gris, cuando encuentro ese tipo de referencias trato de aplicarlas.

También tengo la escultura de la Amazona, que está basada en las leyendas es un poco de imaginación, incluso hasta llega a alucinación tengo que decir, porque Francisco de Orellana, era adicto al licor, él tomaba, cuando iba a buscar El Dorado, y alucinó con mujeres guerreras.

Esta es mi interpretación de estas mujeres guerreras, incluso dicen los historiadores, que lo que Orellana debió haber encontrado son indígenas de pelo largo a los que les confundió con mujeres, enseguida en la cabeza de él, creo yo, hubo un revuelto de todas esas ideas combinadas con otros factores y se imaginó guerreras que le atacaban.

Para esta figura, tomé varias cosas, la quise hacer más universal: las piezas de la armadura tienen detalles, el sol que yo he visto en otras culturas, no solo en culturas del Oriente, los dibujos del rostro los saqué de inspiración de una cerámica de una cultura del Oriente, les decíamos a ellos "Rostros de Luna". Vas a las fotografías, investigas un poco más sobre como se relaciona con las culturas, pero eso te ayuda a darle más vida a la figura".

¿En qué radica la importancia del Realismo para este trabajo?

"Como puedes ver en la figura, la posición es bastante dramática, es otra característica que se debe tomar en cuenta. Es mi consejo, hacerla lo más vívido posible, porque hay gente que es excelente haciendo esculturas pero fallan un poco en lo que es la vida que hay que inyectarle a la figura. Hay que hacerle vívida, para mí, hay que hacerla creíble, tienes que creer que esa Amazona te va a atacar o tienes que creer, que un diablito, un duende o algo se te está yendo encima, en actitud amenazante.

Hay muchas buenas esculturas, pero que parecen maniquíes, por eso exagero un poco en el nivel de detalle que me gusta darles a mis piezas. Creo que eso es lo que hace lo que las hace. Así se tiene en la mente la idea de cómo va a ser, sea una escultura, ilustración o lo que sea. La siguiente etapa es plasmar todo eso".

¿Cuál sería la forma en la que se estaría distribuyendo este trabajo?

"Las figuras en sí no se van a comercializar, alguna vez pensé en hacerlo, pero me dí cuenta que aquí no podría hacerlo, muchas de las cuestiones tienen que ver con la piratería. He investigado sobre eso, porque cuando creas algo tuyo, quieres que esté protegido, y no quieres ver como pasa a menudo, todo está plagado de copias. Puedes encontrar desde una figura hasta un CD. Todo es piratería

Estás en tu derecho de proteger tu trabajo, es por esa opción que yo opte por no comercializar mi trabajo. Pero sí comercializar otro tipo de cosas que tengan más salida. Cosas nuevas, como un sentimiento más personal, haciendo algo que no haya, y que me guste a mí como consumidor.

Pienso que habrá gente a la que no le gustarán mis figuras como habrá otro tipo de gente a la que sí, por eso trato de ver otros campos, y experimentar con otros materiales, experimentar con lo que sea más conveniente para lo que yo hago".

¿Cuál es el objetivo de este proyecto?

"Mi objetivo o más bien el sueño de mi vida es el realizar estas figuras que yo colecciono, eso es lo que yo nací para hacer. Llegué a un momento de mi vida en el que me dije que yo tengo a hacer esto porque si no lo hago no voy a ser feliz. Básicamente para eso estoy, tratando de impulsarme, de seguir con ideas, tratando de hacer cosas nuevas, tratar de mejorar mis habilidades.

Fueron muchos años que me estuve preparando, inclusive tomé clases de dibujo, las habilidades que tengo me sirven, pero me di cuenta que para hacer mis figuras necesité aprender varias cosas, como por ejemplo; la elaboración de moldes, a pintarlas, que es importantísimo , ya que la pintura hace a una figura, y le da un gran efecto dramático, es un beneficio muy grande que el hace a una figura, a una escultura o a una ilustración. Me di cuenta que debía aprender a pintar con aerógrafo, comprar materiales nuevos, investigar sobre materiales, resinas que es con lo que trabajo".

ANEXO No. 2

Entrevista al Dr. Luis Valle Jarrín, fundador del Centro de Desarrollo Integral USHAI de Estudios e Investigaciones de Sabiduría Ancestral. Y ganador de la Bienal Intercontinental de Arte Mítico Ancestral en las categorías de: Filosofía, Religiosidad y Cosmogonía. Pintura-Investigación Social y Científica.

Para mayor referencia, sus obras completas se encuentran detalladas en: http:// vallejarrin.artelista.com/

"Primeramente, nosotros tenemos que entender que se desarrolló una gran civilización que fusionaba todo lo que corresponde México, Guatemala, y todo lo que es Sudamérica en sí, entonces la influencia sobre el aspecto socio, artístico cultural y científico de la época.

Las escuelas de sabiduría anteriores de acuerdo a su cosmovisión, a sus elementos, a sus mitologías en sí, tenía cada sector tenía sus dioses, pero los cuales vinieron a desarrollar un eje de taras posteriores.

De la misma manera, la medicina en sí ha desarrollado muchos cambios quedándose en un aspecto estrictamente empírico, sin un raciocinio lógico, por que nuestros Yachai Taitas, nuestras Mamas Yachai, no saben su ubicación dentro del aspecto de la cosmovisión.

Es así como desde hace 10 o 15 años se trata de rescatar este tipo de elementos y tomando aspectos tanto de México, Guatemala, Perú y Bolivia. Se desarrolla un aspecto de cosmovisión. Esta cosmovisión la sintetizan y la llaman *"pedagogía andina"* , pero esta pedagogía andina es sintetizada hoy en día como, el Discurso Andino.

Si nosotros, queremos desarrollar un aspecto coherente y lógico, debemos comenzar desde el aspecto mitológico para entrar a un mecanismo global. Por que la totalidad de todos los elementos, conjuga un solo aspecto: La sabiduría ancestral.

Este mecanismo, de la sociedad o el *ayllu,* no es únicamente el aspecto médico o de ingeniería o arquitectura, más bien es una sociedad totalmente multifacética, que se estructura a través de una célula conducida por un gran equipo a nivel global".

¿Cuáles son las bases del discurso andino?

"He desarrollado un trabajo que básicamente son investigaciones que he ido realizando, algo que no se encuentra en el Internet ni tampoco en libros, más bien es el cúmulo de la investigación de un proceso de 35 años.

Es importante tener una idea lo suficientemente clara del mundo andino, en el cual todo está integrado en el principio de la *dualidad* como tiempo cíclico, no había nadie más que Ñaopa Paccha (Tiempo), adelante en donde el pasado se une con el futuro que desarrolla el nuevo Pachakutik, o tiempo cíclico, solamente Apunchi, palabra compuesta que viene de dos vocablos: Apu; o divinidad e Inchi: sufijo de la primera persona, en donde todo era oscuridad, que se define como la divinidad dentro de nosotros.

Apunchi, inicia un proceso de transmutación y da origen al Apunchi Paccha Mama de donde surge la energía para soplar y sonar el churo caracol gigante marino con el que empezó a formarse todo el Universo.

Apunchi Paccha Mama, o divina Madre Tiempo o Universo Dual, dio origen a elementos, como el trueno y el rayo, Taita Inti o Padre Sol, Cali Mama o Madre Luna, Chasca o los planetas, y Cuichur o las estrellas, en cada rayo y trueno abajo nacieron, Ashpa Mama o Madre Tierra, Yacu Mama o Madre Agua, Rumi o las rocas, Mira o el fuego, Urcu o las montañas, Acapana o

el huracán, Yiura o las plantas, Curi o los árboles, Weiwa o los animales, Cuichu, o el arcoiris, Waira o el viento, Runa Warmi o la mujer, Cari Runa o el hombre y todo lo existe.

Estos saberes deben ser estudiados de forma analógica, con los saberes de los pueblos, admirablemente la similitud del conocimiento ancestral, nos indica la existencia de un solo origen, nos instruye a saber que todos los saberes y conocimientos del mundo de la pre-antigüedad son idénticos en sus principios, hecho que constituye la ciencia tradicionalista ancestral, que ordinariamente la denominamos como sabiduría ancestral.

Esta sabiduría abarca 3 grandes divisiones; teurgia, magia y alquimia. La teurgia se refiere a un rito, que se define como algo mayor a una "misa", sino más bien intervienen otro tipo de elementos, es una perfecta comunión de la conciencia universal, de la naturaleza, y de cosmos. Una trinidad que nuestros ancestros lo llevaban muy marcado.

Históricamente, cuando vinieron los españoles y vieron a nuestro ancestros orando al Sol, creían que estaban adorandolo, más esto era un tipo de mantra, el cual pronunciaban, desarrollando aspectos mentales, abdominales y pulmonares. Las vibraciones internas de nuestro organismo, van desarrollando y liberando cierto tipo de energía en el cuerpo, iniciandose una gran convulsión energética para luego quedar en un estado de perfecta paz o armonía perfecta, con la naturaleza, el universo, y el ser. Este desarrollo interno requiere de una práctica, un estudio y un desarrollo para poder dominar los aspectos, no se puede hablar de sabiduría si alguien no puede definir qué es la sabiduría.

No es únicamente aquí en Ecuador, en donde se ha desarrollado este conocimiento, sino más bien es en todo el mundo, porque viene de un proceso evolutivo, si sabemos que hace 45000 años vinieron la población de todo el cono americano, y se asentaron en este sector los Incas adorando a este cerro, el Ilaló que quiere decir "montaña de luz", entonces, básicamente ellos no estuvieron en este lugar como un enjambre de hormigas, sino que más bien, siempre el ser humano ha tratado de buscar otros lugares, otros senderos en los que poderse ubicar y desarrollar todos sus aspectos.

La sabiduría ancestral es un sistema filosófico que se divide en dos partes principales:

Primero, una que es permanente y constituye la base de la gran tradición, la cual se puede hallar en la cosmovisión de todos los imperios megalíticos, cualquiera que fuese su época y origen.

Otra, de carácter personal y propio del relator de la memoria tangible e intangible formada por sus comentarios y especiales aplicaciones de las artes inmutables de la cosmovisión ancestral, que se divide en 3 partes:

Primero, existencia de la Triunidad, como ley fundamental de acción en todos los planos del universo, no podemos conseguir la unidad hasta después de haber analizado, los tres planos de manifestación de dicha unidad, en esto se apoya la ideación de la trinidad de los pueblos originarios de Centro y Sudamérica.

La idea de la Triunidad se une de todas las cosmofonías y la de trinidad humana; espíritu, alma y cuerpo, Trinidad que se sintetiza en la concepción unitaria del hombre.

Segundo, existencia de las correlaciones que íntimamente unen todas las partes del universo visible e invisible, la metodología analógica del discurso andino amazónico, permite que el juicio, el razonamiento pueda elevarse de dos fenómenos a sus leyes, y de las leyes a los principios, la cosmovisión como doctrina es inseparable de la analogía y de las necesidades de su aplicación.

Tercero, la existencia de un mundo invisible duplicado exacto, desde el expresado punto de vista en el dominio de las enseñanzas ancestrales de las fuerzas vibracionales, de la naturaleza y del hombre y de los seres invisibles que pueblan los espacios de la existencia que se sintetiza en el estudio de la física antigua. Yacu; agua, Nina; fuego, Yaura; viento o aire y Ashpa; tierra.

Los 4 elementos; agua, fuego, aire, tierra, los efectos constitutivos orgánicos a los que

llamaron Ushai, emergía de la quinta esencia o quinto principio, que es la síntesis de estos 4 elementos, es decir, una operación que consta de envolver a la unidad de los elementarios; divido en Anan Paccha, o la naturaleza que se halla más más alla del principio único, Hai Paccha; la naturaleza externa y visible, Uju Paccha, el mundo interior subterráneo de la esfera cíclica".

En el mundo andino, ¿Cuál es el significado de este mundo duplicado?

"La simetría siempre existe, así como existe el blanco y existe el negro en perfecta armonía, existen 12 horas de la noche y 12 del día, esa es una perfecta simetría, pero existe un intermedio.

Este intermedio se lo llama "espíritu" o se lo llama "conciencia", todos los aspectos tienen un espíritu, este espíritu en sí, debemos entenderlo más bien como una energía inteligente o el principio del *Ushai,* o la energía vital como el *Reiki* de los japoneses. Básicamente, para ello debemos ir entendiendo, la estructura de la formación del proceso de liberación del pensamiento andino, para lograr una lógica y un discurso coherente.

Para comprender esto, es importante revisar, 2 aspectos: Primeramente, el aspecto religioso, los textos andinos y denominados sagrados de varias culturas del mundo, como la Biblia, nos está planteando muchos elementos, que se deben ser estudiados desde un punto de vista simbólico en sí, hasta ahora solo se les ha estudiado desde el punto de vista literario.

Pero no se lo ha visto desde el punto de vista simbólico, y tampoco se lo ve dentro del aspecto jeroglífico,

Se concluye que los textos antiguos deben ser vistos desde 3 diferentes puntos de vista:

Primero, el pensamiento claro y sintético. Segundo, el simbólico y el tercer aspecto, la estructura jeroglífica en sí. Lo que tiene oculto y lo que hay que sacar sobre ellos del mundo visible e invisible.

Nosotros estamos en dos aspectos fundamentales; la estructura de la materia orgánica que llamamos cuerpo físico y la estructura energética que llamamos la conciencia, el alma o el espíritu.

Nuestros ancestros desarrollaron este tipo de elementos, es por eso que no únicamente por el conocimiento astronómico sino más bien por este nivel de clarividencia".

¿Qué nos dice la sabiduría ancestral, desde el punto de vista mitológico?

"Bueno, existen relatos que nos hablan de ritos mágicos, de encantamientos sagrados, poderes de ver lo que se manifiesta en ciertas vibraciones y mantras.

Inclusive los Mayas ya tenían un conocimiento de lo ahora se conoce como yoga, los Incas y Aztecas, también tenían este conocimiento. Esto nos demuestra que estas civilizaciones tenían una cultura muy avanzada dentro del aspecto y evolución espiritual.Este mantra es, la medida de tres mundos diferentes: Aksimama o Gran Espíritu, Mama Chiyaya, Gran Espiritu Padre y Paccha Mama, nuestra generosa madre tierra.

Además, hemos escuchado relatos de que los shamanes de la antigüedad, se podían transformar en cóndores o serpientes como resultado de esto. Estos estados se logran a través de la síntesis de los cuatro elementos tierra, agua, aire, fuego, que dan paso a lo que los alquimistas llaman la quinta esencia o principio como una de las máximas expresiones del espíritu.

En la concepción andina se da el nombre de espíritu a la esencia muy sutil, de quienes tenían correctos elementos a los cuales no se les debe confundir con elementarios. Los elementarios,

son entidades humanas, seres evolucionados en materiales, quienes terminaron el ciclo de reencarnación, los cuales están listos para reintegrarse en el mundo.

Su presencia en los cuatro elementos, indica que provienen de un orden muy elevado y acercado al origen mismo de la creación.

Por otro lado, los elementales son los espíritus de los elementos no evolucionados, usualmente en nuestra memoria intangible ancestral, escuchamos de nuestros mayores, relatos de apariciones, de duendes, gnomos, hadas, diablos, entre otros. Es muy importante entender que el elemental, por sí mismo, es una entidad diferente, son groseros ya que no tienen individualidad en el sentido general, sirven como almas a los animales, puesto que el alma animal es colectiva, se comprende mejor, que los elementales provienen de una esencia primitiva.

Es por esto que en la cosmovisión andina se cree sobre la dualidad del mundo material y del mundo inmaterial en sí por estos elementos, como entidades astrales".

¿Cuáles han sido las expresiones gráficas o visuales de este conocimiento ancestral andino?

"Claro que han existido, digamos que de ahí vienen los llamados ideogramas, pictogramas y criptogramas, estos son elementos que nos han dejado, digamos que, ese simbolismo son elementos donde cada color y forma y su expresión están identificando un espacio.

El aspecto de ideograma básicamente es la percepción que tiene el ser y el manejo del mecanismo hacia la percepción interna de recibir y expresar externamente, es por eso que existen dibujos. Estos dibujos, podemos encontrarlos en todos los imperios megalíticos, especialmente en el Amazonas, hay piedras con inscripciones de animales, de seres humanos.

Esa es una evidencia, pero en nuestros colegios e universidades, tienes que ser especialista en esa materia para poder leerlo, pero es de vital importancia introducir el aspecto multifacético del conocimiento.

Pienso que es de vital importancia, conocer lo andino, lo moderno y proyectarlo a un aspecto del futuro".

¿Cuáles son los elementos gráficos que se pueden manejar visualmente para contribuir a que este tipo de mensaje sea más afín a este discurso andino?

"Bueno, los colores hay que sujetarse a los colores primarios: amarillo, azul, rojo, negro, blanco. Estos colores primarios, básicamente, cada uno de ellos tiene su actividad vibracional, y la unificación de la estructura vibracional de cada uno de estos colores da la forma en sí y viene el impacto visual.

El impacto visual es de rechazo, aceptación o admiración o de sensación. El ideograma o el pictograma utilizado básicamente, es una síntesis de culturas andinas, que había yo mencionado, la existencia de una gran civilización que se componía de los imperios megalíticos que luego se transformó en un gran imperio.

Este gran imperio, los Aztecas, los Mayas y los Incas, de quienes esto transciende, ya que los colores son similares, y nosotros socialmente, nos ponemos a analizar, tenemos una similitud, casi exacta con la combinación de este tipo de estructuras.

Más bien ahora ya habido una serie de transformaciones ya que se ha desarrollado una investigación más profunda sobre la simbología andina. Como son la geometría sagrada, el Inicio, los elementos, también dentro de lo que corresponde al dibujo, a la pintura".

Tomando en cuenta su trabajo a nivel artístico como participante de la Bienal Intercontinental de Arte Milenario Ancestral de 2010. ¿Cuáles fueron los elementos gráficos que definieron su arte?

"En primer lugar, no existe la inspiración, existe mucha investigación, que han sido más de treinta años, porque mi trabajo se basa en los doce meses lunares, cada uno de ellos con su rito, su tiempo. Cada uno de los aspectos simbólicos en sí, está sujeto a una estructura mitológica de cada mes. Porque cada una de las culturas, tiene un mes representativo.

Entonces, es la síntesis en sí de un periodo, de una época que esta descifrada en el aspecto actual por eso el título de ***"Criptogramas Estelares"*** . El criptograma básicamente es un código cifrado, que ha sido interpretado para poder presentarlo".

ANEXO No. 3

Entrevista a Eduardo Villacís, M.F.A. Profesor de Artes Contemporáneas de la Universidad San Francisco de Quito.

Experiencias de su trabajo en el campo de la ilustración

"Casi todo lo que hago, está ambientado en el Ecuador y está ambientado o tiene fuertes tintes de las cuestiones precolombinas, el sentido a todo lo que hago involucra eso.

Hicimos la continuación del proyecto "Preteritus Futuros", era una visualización, del futuro del Ecuador y era ahí donde veíamos todos los aspectos, lo que pasa, o sea todo, la religión, el fútbol se convierte en la religión del Ecuador, que pasa con la bandera, que pasa con como el Ecuador crece y se vuelve un gran imperio.

Hay muchas cosas, yo siempre estoy recogiendo sobre las tradiciones y las costumbres. De ahí, mitología propiamente, criaturas fantásticas propiamente dichas no, pero sí, los mitos, la estética y las leyendas.

Por ejemplo evoca, a un libro que está inconcluso, que espero acabar algún rato, que se llama: ***El Ecuador que nunca verás***, también se basa en esto de, qué pasa si haces con cómic, aquí ha trabajado alguna gente, en cooperación con un profesor de Historia de la Universidad Católica y habla de ecuadores imposibles, del que te puedo mostrar las imágenes, que habla de mitologías por ejemplo de la colonia, o elementos como Diablos Uma pero en las ciudades.

Además estamos trabajando en este libro, que se llama ***Ilustrati*** que estoy trabajando ahora con César Jiménez, que es un libro sobre Arte Fantástico en el Ecuador, la visión de este libro, o mi creencia es que el dibujo y la pintura hoy sirven, digamos que para que sirven si hoy hay fotografía o el video.

La común respuesta es que no sirven, pero yo pienso que sirven, porque el dibujo y la pintura son útiles, ya que la fotografía por ejemplo, no sirve para mostrar algo que no existe, entonces es ahí donde viene el dibujo y la pintura, digamos un cuadro mío de ciudades fantásticas, esto no existe, está en mi mente, entonces para coger desde mi mente, o sacar cosas de la mente, el dibujo y la pintura tienen un gran valor.

Lo que he visto que está pasando es que gente que trabaja muy bien en lo que es el dibujo, la pintura y la escultura y las artes plásticas tradicionales como carrera, dicen que esto no tiene sentido, que debes hacer otras cosas, inclusive, las mismas universidades desvían hacia otras cosas. Por eso yo fabriqué el Área de Ilustración, para darle cabida a esto, ya que aquí, hay gente que le interesa esto: el dibujo y pintura figurativos sean más prácticos.

Yo vi que muchos estudiantes que realizaron pintura o dibujo en el Ecuador, se han ido hacia el mundo de la ilustración porque no encuentran un espacio en el mundo de la gráfica contemporánea. Es por esto, que lo que estoy haciendo es un recuento, son un total de 50 artículos de artistas".

¿Qué trabajos ha realizado referentes a mitología andina?

"Mi trabajo en el Espejo Humeante, por ejemplo, usa varias mitologías precolombinas, actualmente lo estoy haciendo en cómic, ya que esto es una muestra de museo, hechas en su mayoría en pintura sobre tabla, inclusive las pistolas expuestas son pistolas físicas, mandadas a hacer entre otros elementos, la idea, básicamente, se me ocurrió, pues me pareció interesante pensar en si todo hubiera pasado al revés.

En lo que refiere a mitologías andinas, hace unos 15 años hicimos un videojuego, basado enteramente en mitología precolombina. El videojuego fue basado en el mito del tesoro de los Llanganates. La idea es que el protagonista era un gringo, del que supuestamente su tío era un arqueólogo. Y éste gringo llega al Ecuador, al parecer su tío encuentra el tesoro de los LLanganates y temía por su vida, y cuando él llega, ingresa a una hacienda, y dentro de la hacienda empieza a ver los cuadernos y apuntes de su tío. Conforme va encontrando, llega a cuartos secretos y pasadizos, en donde se encuentra con el espíritu de un shaman que protege el tesoro de los Llanganates.

Y proporcionalmente el mundo se va volviendo más surrealista, al encontrar al shaman se vuelve más precolombino, inclusive la hacienda era construida sobre unas ruinas, llegan al tesoro de los Llanganates, todo esto dentro de un trance shamanico, como cuatro animales diferentes en los que se puede transformar, llegando a un mundo como un Macchu Picchu fantástico.

Cuando hicimos este juego, no pudimos completarlo por falta de presupuesto, pero yo realice un gran esfuerzo, en el que me pasé todo un año investigando mitología precolombina. Pude encontrar material en libros de historia y antropología.

A nivel más gráfico, obviamente elementos de los Quitus, o de cómo era por ejemplo, la cerámica, la joyería. Los mitos también, entrevistamos a un shaman shuar para que nos explique como es esta cuestión.

El juego como fue hace tantos años, se quedó sin presupuesto, pero desarrollamos un prototipo funcional del juego, un porcentaje del juego ya funcional que se podía jugar y se hizo digamos el material. Para el resto lastimosamente no se pudo conseguir el financiamiento. El juego es hecho en 3D, yendo de lo real a lo precolombino.

Ahora me dedico completamente a la ilustración más que a la animación porque eso es un proceso que depende de mí solamente".

ANEXO No. 4

Entrevista a Galo Ramón Valarezo, Historiador y Director del. Sistema de Investigaciones y Desarrollo Comunitario (COMUNIDEC)

¿Cuál es el origen y la importancia del mito en el Ecuador?

"Veras, en el mundo indígena, el mito, a diferencia de Occidente, en Occidente, en los tiempos homéricos, los hombres occidentales, estaban buscando romper con la razón, el mito. Superar al mito con la razón, porque, no se si tú recuerdas la novela de la Odisea, siempre hay muchos pasajes, en donde Ulises se enfrenta con un montón de mitos y los vence con la astucia; con la razón.

Por ejemplo, recordarás que en una isla había unas sirenas que eran criaturas un tanto especiales. El quería escuchar el canto de las sirenas, y pidió que lo amarrasen y todos ellos se pusieran en los oídos cera y que por más que él lo pidiera no lo desataran, entonces él con un elemento de astucia, que es totalmente racional, que era amarrarse, y ordenar a sus hombres que no lo desaten, escuchó los cantos y no sucumbió al mito. Y así, la Odisea está llena de momentos especiales, en que el hombre con la razón vence al mito.

El mito entonces en Occidente, en la cultura occidental, es una construcción fabulosa, ordinariamente irreal. Es una construcción *ahistórica*, no tiene un tiempo, eso existió siempre y no tiene una explicación científica, entonces el mito, es algo que la razón debe entenderlo y superarlo. Por eso, hay muchos programas en el mundo desde el siglo XVI pero sobretodo, desde el siglo XVIII en que en Occidente, se invitaba a que superes una serie de mitos y entiendas desde el punto de vista científico, las cosas.

Ahora, hay un programa, en el canal Teleamazonas, los domingos, no recuerdo, una pareja de personas, que se llama Mitos y Verdades y todavía sigue en esa construcción, de cómo la gente puede *demitificar* a una serie de mitos, que existen construídos, y como al ponerlos frente a la gente, estos mitos se derrumban, porque son construcciones fabulosas, porque no son ciertas, porque son en tiempo, no son temporales, y pueden ser decodificadas por la razón.

Este tipo de forma, de mito, no funciona en los Andes, y no funciona en una serie de sociedades que no son Occidentales que tienen otra forma de pensamiento.

En los Andes, el mito, en cambio, si bien tiene características fabulosas, sin embargo, codifica mucho el conocimiento. Incluso a veces tiene cambios históricos, es decir, se va a adaptando, si bien tiene temporalidades largas, es decir, puede existir muchos años, sin embargo, se va adaptando a distintos contextos, tiene cierta historicidad y ordinariamente es un mito que pretende, que se funda sobre elementos bastante reales y que pretende transmitir conocimientos".

¿A nivel bibliográfico qué se puede sobre este aspecto de la mitología andina?

"Digamos hay una diferencia, hay entonces, bibliografía al respecto, que se compara la función del mito en occidente y la función del mito en los Andes. Esto sobre el primer tema.

Sobre el segundo tema, bueno, y entonces; ¿hay alguien que tenga un repertorio de mitos? Hay muchos, es decir, que han recogido muchos mitos por varios lados, la característica, bueno hay miles de mitos que se construyen, que se determinan en la Sierra, la Costa, y cada pueblo tiene su mito hasta cada familia tiene su mito.

De los mitos existentes y recogidos tú puedes mirar que existen algunos mitos que son panandinos que están en muchos países; en Ecuador, Perú, Bolivia, es decir, que están en un

contexto mas o menos amplio y a veces más allá y que son compartidos, por ejemplo, el mito de la chica raptada por el cóndor, por decirte un mito, es un mito panandino.

Hay una serie de mitos entonces, que son universales en el mundo andino o incluso en América, en las culturas indígenas. Hay otros mitos en cambio, que son particulares de esa zona, y que no se repiten en otro sitio, y hay otros mitos que son sincréticos, es decir, que han tomado elementos a veces de la cultura occidental o a veces afro o a veces lo han adaptado a las condiciones locales. Entonces, hay diversos tipos de mitos.

Tú puedes, entonces encontrar diversas tradiciones y tú puedes luego identificar si se trata de un mito panandino, que tiene diversas versiones o se trata de un mito local o se trata de un mito muy sincrético. Estos mitos sincréticos, por ejemplo están fuertemente establecidos, y otros, hay mitos digamos españoles, que no son muy sincréticos sino son adaptados; ambientados en la cultura local.

Por ejemplo, por decir, el mito del aparecimiento de la Virgen del Quinche en Loja, es un mito de fuerte factura europea, pero adaptado a las condiciones locales. Para esto hay diversos tipos de libros".

¿Según el periodo de tiempo en el que se dieron estos hechos, no se podría establecer una diferencia entre lo que es un mito y lo que es una leyenda?

"Se puede hacer ese tipo de clasificaciones, aunque es muy difícil en los Andes, decir hasta donde llega un mito y hasta donde una leyenda, porque muchos de los mitos se excusan en cosas reales. Por ejemplo, en la Virgen del Cisne, te voy a decir, te la menciono, porque yo hice un estudio en particular de los mitos de la Virgen del Cisne y hay muchos de esos mitos que realmente sucedieron.

Por ejemplo, se dice que un mito dice, que hubo en Loja una gran sequía, en ese momento, después de la gran sequía, de pronto, hubo una plaga de langostas, que vinieron, y se comieron todos los sembríos, después de esa plaga de langostas, vino una plaga de ratones que terminaron, con todo, por lo que, la gente se quiso ir, quiso abandonar Loja, e irse al Oriente. Y entonces, en ese momento, una niña se encontró con la Virgen mientras estaba pastoreando y la Virgen le dijo: -Vamos a resolver estos problemas, mándenme a hacer una iglesia, mándenme a hacer un sitio, donde pongan mi imagen y yo les resuelvo estos problemas.-

Entonces aparentemente, este mito es falso, porque tú dices, ha habido una sequía, en verdad una plaga de langostas, hubo una plaga de ratones, se le apareció a una niña, les mandaron a hacer, y luego se solucionó el problema. Son muchos hechos fabulosos.

Yo como historiador en cambio, me digo y sé que los mitos andinos tienen ciertos elementos de verdad, entonces me puse a investigar en el tema, y en efecto, hubo una sequía, entre el año 1592 a 1596, hubo una prolongada sequía de cuatro años.

Probada, es decir, porque se ha hecho un análisis de las sequías, ahora es posible hacer eso, porque los científicos pueden hacer un análisis de los glaciares, como aquí se ha hecho y saber si un año hubo mucha lluvia u otro año hubo menos lluvias, etc. Estudiando los glaciares, se saca una muestra, y se estudia.

Pero también hay referencias históricas de que había una sequía en ese momento, luego encontré, que se produjeron unas lluvias anormales, en junio y julio, en un sitio tan seco como Trujillo, que está al norte de Perú, pero al sur de Loja.

Y en ese momento, entonces, apareció una plaga de langostas, de grillos, probado, es decir, había una plaga de grillos, y luego apareció una plaga de ratones y esto lo encontré, ya no en el mito sino en las Actas de Cabildo, ya que en las Actas de Cabildo, se va recogiendo lo que

realmente acontecía, es decir, que el mito se basó sobre hechos reales y construyó la idea de la Virgen, entonces, ese es en cambio, un mito de fuerte estructura occidental, siendo europea pero en cambio, anclada sobre estos acontecimientos reales.

Al recopilar muchos mitos, puedes clasificarlos de diversas formas, a mi me parece una clasificación como la que te digo, aquellos que son panandinos, aquellos que son locales, aquellos que son sincréticos, y aquellos que son adaptaciones.

También puedes clasificarlos por el tiempo, aquellos que aparecieron tempranamente en el siglo XVI o los que han aparecido en la época colonial, otros que han aparecido en el tiempo actual, y ahora mismo, que se siguen produciendo mitos.

Por ejemplo, hace unos años trabajábamos sobre el tema del cólera, y entonces cuando yo fui a Otavalo y pregunte que por qué está el cólera, entonces me contaron, que había un niño, que era desobediente con su mamá, que había desobedecido, y en castigo a ese acto de desobediencia , el cerro le puso en el agua unos microbios, o unos "gusanitos" decía la gente y que el niño este se tomó, y le dio cólera, y que a partir de eso, empezó el brote de cólera. Entonces, los mitos se han ido creando porque hay sociedades que tienen formas de pensar.

Los mitos, también puedes clasificarlos por tiempo, pero es más difícil saber a qué momento se originó un mito. Pero de todas maneras, en un tema que es el Diseño, mientras yo soy historiador, a mí me interesan estas cosas. Me parece, es mi punto de vista, que no interesa en este caso, un análisis de su origen, del significado. Pero sí más bien, sería interesante, si es posible pasar del mito al Diseño".

Según su experiencia en el campo de la Historia y el Diseño, ¿cuál es el proceso de trabajo más pertinente, a realizarse?

Sobre este tercer punto, es el último punto que te mencioné, este tema lo tope en el proyecto del Museo Mindalae, en este museo, hace unos 2 o 3 años decidimos, impulsar un proyecto de renovación de las artesanías. Nos preguntamos, si es posible renovar las artesanías de los pueblos indígenas de Cayambe, de Otavalo, entre otros.

Está sucediendo ese rato, que los otavalos están copiando una serie de diseños externos, y no están produciendo ellos mismos sus propios diseños. Nos dijimos, no hay creatividad en la gente. ¿Cómo renovar? Fue la pregunta que nos hicimos, y nos planteamos una hipótesis: ¿Por qué no hacemos un estudio de las siguientes cosas:

1. Las antiguas representaciones que se dieron en el pasado, es decir, en las formas de los diseños antiguos, para ver si los podemos recuperar, pero sobretodo, entender cuales son los principios de Diseño, y que la gente, vuelva a crear, pero basado en esos principios, para tenga una línea de creación con identidad.

2. La otra posibilidad dijimos luego, sobretodo, esto era muy interesante, entre los Pastos, ya que ellos tienen una infinidad impresionante de diseños, y entonces, es posible basarse en los diseños antiguos y ponerlos en la contemporaneidad fácilmente.

Pero en cambio, entre los Cayambes, los Otavalos, y los Caranges que eran un área cultural, en cambio, hay muy poca representación material. No se dedicaron mucho al diseño ellos propiamente. Pero en cambio, crearon una serie de impresionantes personajes. Históricos, místicos, rituales, de todo tipo, crearon, y también tienen ellos, una cultura material muy fuerte.

Entonces, nos dijimos, ¿es posible a estos mitos, convertirlos en diseño? ¿Es posible convertir a estos personajes en elementos de diseño, es posible a su cultura material, convertirla en elementos de diseño? Yo hice una investigación, de todos estos elementos y luego miramos cuales eran los principios y con una diseñadora, estudiamos si esto era posible".

¿Cuáles podrían ser estos personajes que han sido desarrollados por esta cultura?

"Por decirte algo, la gente allá tiene como un mito, que Imbabura, el cerro Imbabura, es un varón, un taita y la Cotacachi, es una hembra o una warmi razo; warmi es mujer, razo nevado; una nevado mujer . Los dos tienen amoríos, y producto de esos amoríos nace su hijo Yanahurco, que es un cerro chico que hay por ahí.

Este Yanahurco es el espíritu que se encarna en los Aruchicos, que son unos personajes existen en el tiempo del Inti Raymi. Son los que se visten con una máscara y que tienen unos cachos. Y son los que influyen, los que traen el espíritu del cerro y esto les comunica a la gente la idea de combate ritual, porque en Cotacachi, se hacen enfrentamientos rituales. Este es el mito.

Entonces, qué hicimos; hicimos un taller con la gente sobretodo con shamanes, con gente curandera, con personas de esa naturaleza, preguntamos: muy bien, cuéntennos varios mitos del Imbabura, y una vez q nos contaron, hicimos que dibujen al Imbabura, lo mismo con la Cotacachi, lo mismo con Yanahurco, y luego recogimos estos elementos y los convertimos en el método de Diseño".

Investigaciones Metodológicas Relevantes

"Estos elementos de diseño, se los llevo a los tejidos y ahora creamos una línea de exportación que llega a China, por ejemplo. Entonces, en ese punto, esa mediación entre lo uno y lo otro ha sido un hecho interesante.

Nosotros, entonces al principio, hicimos una investigación de los diferentes materiales que cerámicos y tambien petroglifos que los Pastos tienen. Los Pastos tienen una infinidad increíble de material, en verdad, hay cerca de 10000 diseños de los Pastos.

Entonces, qué hicimos con todo este material, hicimos un análisis de cuales son los principios de Diseño que tienen estos materiales. Tengo un texto a partir de esto, e hicimos un trabajo a partir de este texto que incluso lo publicamos ya. Entonces, se llama: "Los Pastos: la más sorprendente iconografía de los pueblos Antiguos". Tengo un análisis, primero una breve historia del pueblo de los Pastos, cuál era su localización, dónde estaban, su cultura, cómo era la cultura de los Pastos.

Luego hicimos un análisis de su iconografía, tratando de mirar cuales eran los principios de Diseño que ellos desarrollaron, entonces para este análisis , utilizamos su historia, qué paso con ellos, por qué desaparecieron, y aquí viene el análisis real.

Entonces, analicé los petroglifos, la producción orfebre, la producción textil, el estilo cerámico de cada una de las partes. Entonces, una vez que se analizó, se recogió todo lo que habían producido, se hizo un análisis de los estilos, qué estilo de diseño existen ahí.

Entonces, en mi opinión, era una fusión de un estilo de tradición figurativa estilizada de origen amazónico con una tradición geométrica. Esta es, la característica de los Pastos de saber fusionado dos tradiciones; una de origen amazónico estilizada y otra de origen sudandino.

Entonces, para mostrar eso, esta es una tradición de origen amazónico, y esta es la tradición de origen sudandino, es más geométrica, ésta es figurativo, pero es muy estilizado, porque es un figurativismo muy sencillo, este es en cambio geométrico, claramente, es muy abstracto, y ellos crearon una síntesis de los dos, y tu ves, aquí un elemento figurativo, con una nota geométrica y por este cambio que hicieron de las dos tradiciones. La unión incluye al individuo y la nota geométrica. Es una mezcla en general. […]"

¿Cuál es la importancia de la complementariedad o dualidad en la sabiduría ancestral andina?

"Entonces, una vez que analizamos, la creación o la concepción del mundo, prácticamente, lo que estás plateando; el problema de la complementariedad, viene a ser la creencia del

mundo dual. Si analizamos, está afirmación, el cosmos y el mundo, tienen una partición dual.

Luego, como eso se convierte en una nota bipartita y como se convierte también en una nota cuatripartita, estos son elementos constitutivos de su forma de diseñar. […] Una bipartición es aquella que mantiene partes que se dividen en dos, una cuatripartición divide dos partes en cuatro y así sucesivamente.

Luego, la concepción de la sociedad, relaciona el mundo del cosmos y el mundo de la naturaleza y el mundo de los humanos. Como representaban la sociedad, la relación con Dios, a través de formas y figuras".

¿Cómo aplicar todo esto al patrimonio actual?

"Allí, la idea, es; ¿cuáles son las propuestas que yo como historiador, le sugiero al diseñador? Las representaciones, deben combinar mejor, o fusionar la imagen con la tradición figurativa utilizando elementos claves, tales como: la simetría, la combinación de la partición, la tripartición, la cuatripartición, etc. Los colores que complementan esta unidad, la tècnica que se utiliza, la jerarquía figurativa o geométrica. Elementos como estos, se entrega al diseñador; y con esos elementos, vamos a tratar de construir una imagen.

Rediseñando, redibujando objetos o imágenes en bruto, que una vez rediseñados, se debió utilizarlos en nuevas aplicaciones".

¿Cuál podría considerarse como el proceso más idóneo para la creación de personajes?

"La idea es como los personajes a los mitos, a los monumentos ancestrales y rituales, se los puede convertir en elementos iconográficos. Iniciando con una introducción de dónde vivían, el lugar, el ambiente, la cultura, la gente; de acuerdo a sus características históricas.

Esto sobretodo, corresponde al historiador, yo voy, y trato de analizar, qué paso, en los distintos momentos de en historia, social, política económica y cultural; es una síntesis de la continuidad de qué había pasado en esos tiempos, los cambios en la época con respecto a lo que ha pasado en esta época, para ir mirando que pasó en los distintos momentos.

Es importante, ponerse en contacto con el lugar, visitando el lugar, utlizando elementos como la fotografía, con ideas de cómo podrían haber sido estos personajes históricos, pero con una explicación histórica del tema. Los personajes míticos, como en mi caso el Aruchico de quien recogí un poema.

Reuniendo elementos como estos, ¿qué es lo que debe hacer el diseñador? El diseñador leyó con mucho cuidado sobre el tema, se converso mucho sobre el tema, para lo que hicimos dos cosas; uno, se fue al campo a ver si podemos hacer unos talleres con la gente, para ver que nos pueden aportar al tema. Hicimos un taller, con varios hombres y mujeres en donde se discutió, qué es el warmi razo, qué es el chuzalongo, y qué es el Inti Raymi. La gente opinó , entre ellos figuraban; parteras, soñadoras, gente de campo.

La gente comentó sobre ellos; dónde vive, cómo se los ve, cual es su indumentaria, y finalmente decidimos que la gente hiciese unos dibujos, entonces, hicieron una serie de dibujos, interesantes, en algunos casos, muy sencillos, ya que no eran dibujantes, pero en otros, algo más complicados.

En el caso del Chuzalongo, es un mito de un personaje seducía muchachas o mujeres, a las que mataba ya que tenía un miembro de 3 metros. Y cuando se lo dibujaba, era un hombre guapo; entonces ¿qué es ser guapo en el mundo indígena?

Entonces, todo esto, fuimos haciendo dibujos, para que la gente incluso diga: no, este no es un guapo, este si es un guapo en el mundo indígena.

Y también, rematamos nuestro análisis con una serie de sugerencias para el diseñador, es decir, una idea de que los principios de diseño son los siguientes, los colores son los siguientes, las técnicas son las siguientes, etc. Cosas, para que el diseñador, tenga elementos clave de la cultura [...].

Era importante, además validar con la gente, fuimos con el dibujo, la ilustración y les hicimos saber, por lo que la gente, dijo si estaba bien, si esto si, esto no, esto está muy europeo o no es lo que nosotros estamos pensando.

Fue un momento, que nosotros lo pensamos, como de validación, pero eso no es todo, sino, como pasar de esto, al diseño propiamente dicho, es entonces, como de ahí es importantísima la opinión de la gente, para saber si es que lo estamos haciendo bien, por ejemplo organizamos un evento, presentando esto, a toda la gente.[...]

Por otro lado, si tú quieres pasar de los mitos al diseño, se debe hacerlo, bajo los patrones culturales de la gente, es decir, desde los principios de diseño de la gente, y no desde aquellas formas como tú puedes encontrar desde occidente. Para ello, es necesario captar, el punto de vista de la gente, y como están pensando el cómo es el diseño en su tiempo, cómo era su estilo, figurativo, era geométrico, era estilizado, cómo manejaba los colores, cuál era la jerarquía de los elementos, cómo eran sus composiciones, cuales era las técnicas, que utlizaron,etc.

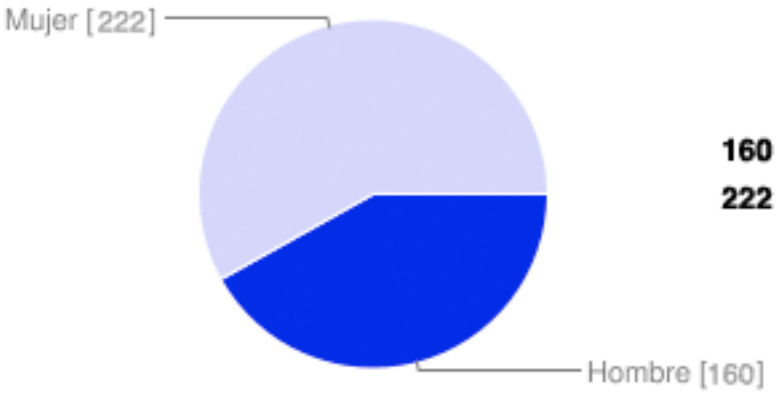
Es decir, una serie de principios que como diseñador que puedes analizar y crear otros más actuales, y para validarlos, los puedes someter a la crítica de la gente, para ver si se dio en el clavo, y luego convertirlos en elementos que se presten para el diseño actual".

ANEXO No. 5

Resumen de Respuestas de la Encuesta Realizada

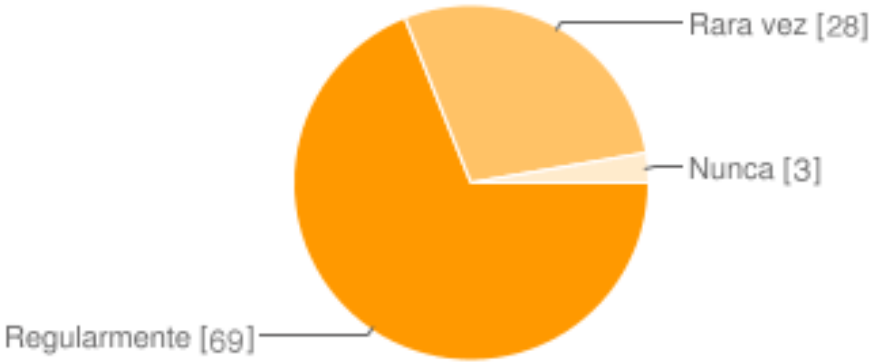
(datos obtenidos vía Google Docs)

Ingresa tu sexo



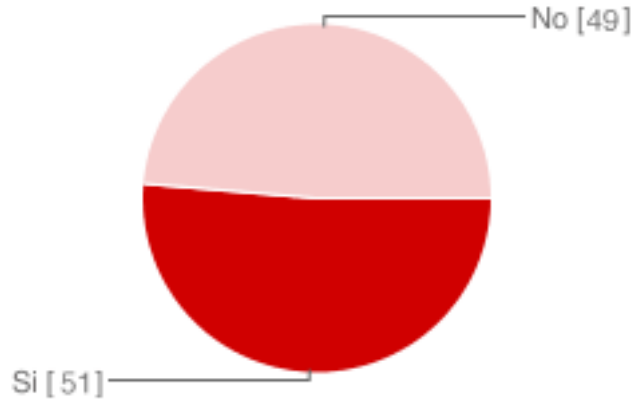
160	42%
222	58%

¿Con que frecuencia acostumbra leer?



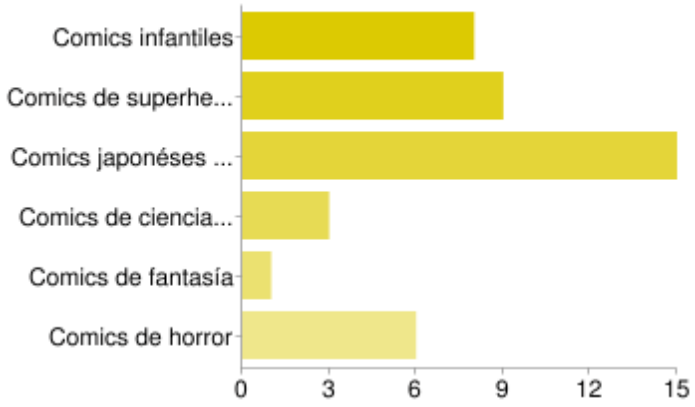
262	69%
106	28%
11	3%

Ha leido o lee actualmente algun comic?



194	51%
186	49%

De ser así, ¿Qué clase de comics lee usted?



Comics infantiles	**42**	11%
Comics de superhéroes	**46**	12%
Comics japoneses (mangas)	**76**	20%
Comics de ciencia ficción	**15**	4%
Comics de fantasía	**4**	1%
Comics de horror	**30**	8%

Mencione cual

Ranma ½ ,

Gantz,

Superman,

Todo Mafalda,

Avengers,

Blackest Night,

Marvel Ultimete War,

Onslaugt,

secret wars,

X Men,

Canni…

crosoovers,

ERA DE APOCALIPSIS,

Fantastic Five,

House Of M,

Hulk, Marvel Ultimate,

¿Conoce usted alguna mitología?

Nordica

Mitología Griega!

Mitología de Tolkien…

Mitología,

Griega y Nórdica,

El del padre almeida

Griega??

griega

Conozco de las leyendas quiteñas que me contaba mi abuelita cuando yo era niño.

Cantuña, El gallo de la catedral y otros..... eso es mitología verdad? No

mitología griega

Griega

Griega/Romana

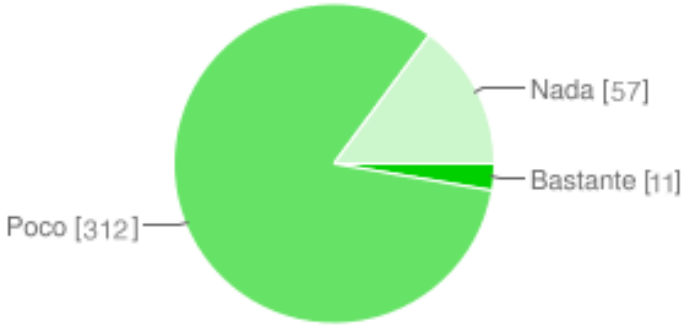
Incasi,

conozco de mitologia griega,

aria, entre otras y e leído libros relacionados como la iliada, la odisea y hasta el señor de los anillos y todas las fabulas de J R R Tolkien Griega,

Romana,

¿Cuanto conoce usted sobre mitos ecuatorianos?



Bastante	**11**	3%
Poco	**312**	82%
Nada	**57**	15%

De ser así ¿Cuales mitos ecuatorianos conoce?

El mito del Sol y la Luna,

Taita Inti y Mama Quilla

por que cierran la puerta de los sagrados corazones

Duende, la viuda negra, cantuna

Los mensionados anteriormente y además: El padre almeida, el cucurucho de san agustin y no recuerdo mas el taita imbabura, la mama chimborazo y el guagua Pichincha

No recuerdo

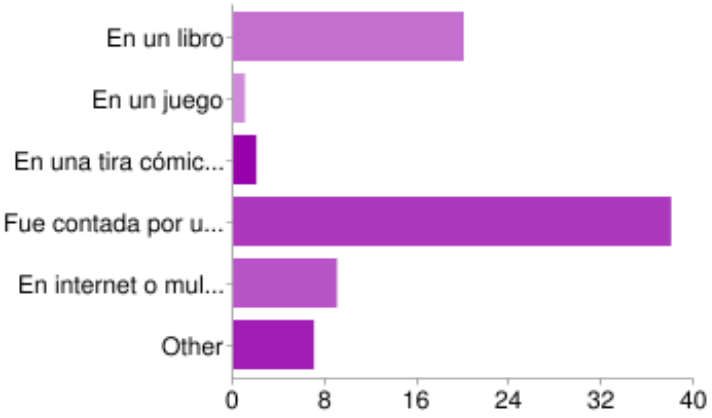
Deidades incas en general.

Inti, Quilla, Pacha. Chucuri, Chusalongo Yaguarcocha,

Taita Imbabura y Mama Cotacachi

no podria decirlo exactamente ya que no e sido muy apegado a esta clase de lectura pero me han contado algunas leyendas nunca las he leido, tienen una por ejemplo que hay...

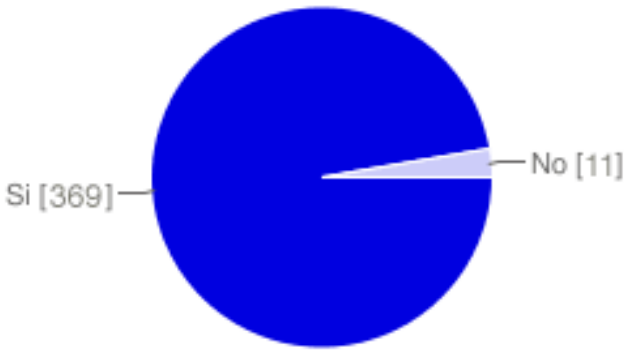
¿Comó conoció sobre mitos ecuatorianos?



En un libro	**98**	31%
En un juego	**6**	2%
En una tira cómica	**10**	3%
Fue contada por un amigo o familiar	**187**	59%
En internet o multimedia	**44**	14%
Other	**35**	11%

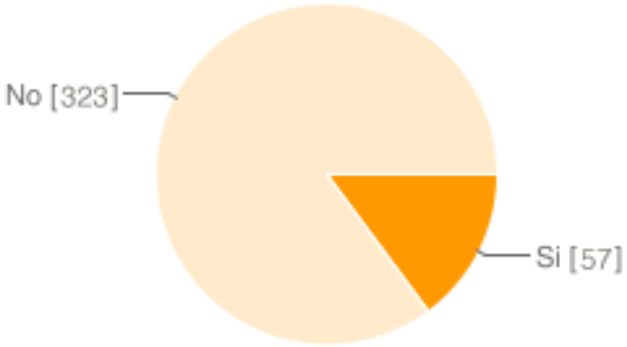
People may select more than one checkbox, so percentages may add up to more than 100%.

¿Le gustaría aprender más sobre mitología ecuatoriana?



Si	**369**	97%
No	**11**	3%

¿Conoce alguna adaptación novedosa en el tema?



Si	**57**	15%
No	**323**	85%

De ser así, mencione cual es la adaptación novedosa que usted conoce

El juego de Cartas Mitos y Leyendas

Hay un libro que se llama “Las Traigo muertas” y tiene 3 historias diferentes pero una de ellas se llama la Historieta y en ella se mezclan muchos cómics pero en lugar de ser los mismos nombres de los superhéroes el autor les puso nombres de personajes de leyendas ecuatorianas; mezclando asi poderes que se describen en las típicas historietas y acoplándolas con un Cantuña o las picardías del padre Almeida.cuentos ilustrados

Hubo un TFC que era un comic sobre alguna leyenda Ecuatoriana

José de la cuadra mi tesis .)

Niguno figuras de accion algunas ilustraciones o …

De los siguientes medios de comunicación

¿Por cuál estaria dispuesto a recibir esta información?



Libro de Texto	**34**	9%
Tira cómica o historieta	**68**	18%
Animación	**106**	28%
Página de Internet	**114**	30%
Juego	**42**	11%
Other	**15**	4%

¿Por qué prefiere dicho medio de comunicación?

Por que es más entretenido.

Es mucho mas interesane, dinamico y entretenido para aprender sobre la mitologia ecuatoriana,

Tradicional,

Me parece interesante y facil de llevar en un viaje,

Porque es moderno y podría llegar gratis a todo mundo porque puede ser mas llevadero y alcanzaria mayor cantidad del segmento.

Porque al ser interactivo aprendería casi sin esfuerzo sobre el tema.

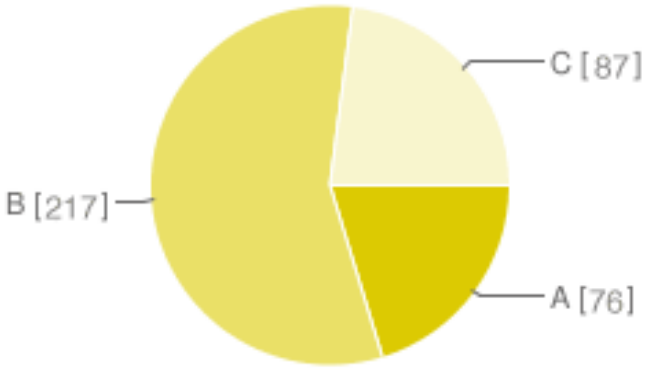
Por que el acceso es permanente, no requiero desplazarme

difusión masiva de alto impacto

(fusión de estilos, justas comic con libro y encima animas),

Porque es mucho mas amplio lo que uno puede retener en un libro mas que en u...

¿Cuál de los siguientes estilos gráficos considera el más adecuado para representar a la mitología ecuatoriana?



A. Anime Japonés	**76**	20%
B. Cómic Épico	**217**	57%
C. Caricatura Simple	**87**	23%

ANEXO No. 6

Guión Literario

“La Laguna de Los Dioses”

Un autobús de flota Imbabura cruza la carretera a gran velocidad a tempranas horas de la mañana, sin percatarse, el conductor se dirige hacia un gran bache en mitad de la vía, el impacto del neumático hace temblar a toda la unidad. De un sobresalto, Andrés (Terán) se despierta desubicado en la segunda fila cerca de la puerta.

-“Mugre chofer (Mira su reloj) 5 de la mañana y ya debería estar ahí”. -– (Abre su maleta y saca un papel en que dice)-

Universidad técnica _____
Facultad de Ciencias Exactas y Naturales

Para: Sr. Andrés Terán ESTUDIANTE

De: Dr. Franklin Barriga Lopez SECRETARIO

Asunto: Designación de Área de Estudio

Por medio de la presente informo a usted que, por disposición del Señor decano de la Facultad de Ciencias Exactas y Naturales, Ciencias Biológicas, para completar los créditos requeridos para su Licenciatura en Ciencias Biológicas, debe realizar la investigación de campo en la Reserva Ecológica Cotacachi Cayapas, y obtener una muestra del espécimen….

(Guarda la hoja y reclina el asiento)

Una hora después….

El copiloto grita: “Vea joven ¿usted no se bajaba aquí?”

Por la ventana se observaba un muro desgastado que pintaba con letras verdes

BIENVENIDOS A COTACACHI.

Andrés se baja del autobús con la mochila al hombro a la entrada de Cotacachi.

-“El profe me dijo que el hotel es cerca del centro” (con pasos acelerados se dirige hacia el pueblo).

En su habitación de hotel, saca sus herramientas para el día de trabajo, (su contenedor de muestras) y sale minutos después.

Dentro de la Reserva organiza una lancha con el encargado del lugar. El encargado advierte: “Vea joven tenga cuidado , la laguna es muy brava”. El hombre observa con preocupación como una espesa neblina baja de las montañas mientras la pequeña lancha se adentra en la misteriosa laguna.

Andrés aproxima la lancha cerca de los islotes con la esperanza de observar el misterioso espécimen, pensando: “Tengo que acercarme más o no voy a encontrar nada.”

A medida que se acerca, la niebla se vuelve más espesa sobre la silueta de los islotes y el

cielo se torna oscuro y sombrío. En el centro de ambos islotes una pequeña luz brillaba intermitentemente. Con cierto miedo pero fascinación, Andrés guía la lancha en su dirección.

Con asombro contempla una gran población de flores rosadas brillantes y en el centro la más grande de todas parece llamarle inevitablemente la atención.

_"!Esa es la flor que estaba buscando, si recojo la muestra va a ser mejor que cualquier fotografía! "

Se acerca con emoción hacia el islote (Wolf), listo para desenterrar el preciado espécimen. Amarra la lancha con dificultad a una rama y sube apresuradamente a través del islote. Se acerca a la enorme flor y empieza a desenterrarla, extrañamente, las raíces son muy duras y largas, no consigue desenterrarla del suelo a pesar de usar todo su esfuerzo.

- "Qué dura! Mmm..que diablos es esto!" Musitó con dificultad mientras jalaba de la inmensa raíz.

Finalmente la raíz se desprendió de la tierra y la fuerza hizo saltar a Andrés por los aires. Al levantarse y observar la planta notó que no se trataba de una raíz únicamente sino de un enorme y gureso bastón tallado casi de su altura, la enorme rama tenía tallada cuidadosamente extraños símbolos que el no conocía.

De pie en medio del islote con el extraño descubrimiento en las manos, se apoderó de el un miedo indescriptible como si unos ojos invisibles lo observaran agresivamente a través de la espesa niebla. Extrañas voces y sonidos parecían provenir de la bruma en diferentes direcciones.

Apresuradamente, tomó su equipo y el extraño bastón hasta la lancha. Debía regresar. –"No debí venir solo, debí esperar al grupo." Se dijo a si mismo en voz baja. "Tengo que irme de aquí."

En medio de la extraña quietud un grito de pánico ensordecedor le heló las venas, las piernas le temblaron y el equilibrio le falló. Cayó en la laguna mientras todo a su alrededor se tornaba oscuro y borroso.

El agua le llegaba hasta el cuello, un olor a azufre le invadía cuando una potente voz provenía de sus espaldas. – Sujete mi mano! Pronto! Decía. En medio de la confusión pudo sostenerse de una mano robusta que con gran fuerza logró sacarlo de las profundas aguas de la laguna.

Confundido pero agradecido por tremenda suerte, miró al joven que lo hubo salvado, era un muchacho alto robusto de piel blanca y de cabello largo, vestía un grueso poncho y sombrero tejido. Andrés pensó que debía ser un joven del pueblo que afortunadamente pasaba por allí.

-"Que hace usted aquí? No sabe lo peligroso que es si lo atrapan?"
-"¿Atrapan?"

Andrés desconcertado no sabía que es lo que el hombre quería decir. El muchacho lo tomó del brazo con una increíble fuerza –"Tenemos que salir de aquí" . Al levantarse Andrés notó que el extraño bastón estaba junto a el en el frío musgo del sombrío islote.

_ "Mire señor, yo no se lo que pasa, le agradezco pero solo necesito encontrar mis cosas en la lancha y me voy de aquí.2

Los ojos del joven indígena brillaron al ver el bastón que llevaba en las manos. _ - "Mi baston.. donde lo encontró?"
_"¿Esta rama? _ Ehh yo no se que sea pero..."
-"Gracias por encontrar al compañero de mis viajes, me siento obligado a premiar su

honestidad."

_ "Qué forma tan rara de hablar tiene, este señor esta loco." pensó.
-"Mire señor yo me voy aquí, gracias por su ayuda" dijo caminando en dirección opuesta al joven muchacho tras entregarle el inmenso bastón.

"– Parece la dimensión desconocida, en "dónde estoy? No reconozco nada" pensó jadeando mientras avanzaba a través de una fría ladera.

Como reiterando lo que dijo en ese momento, una enorme montaña en frente de sus ojos retumbaba con dureza. _ Esta erupcionando? Que es esto?!!

La niebla se disipó por un momento y lo que veían sus ojos parecía no tener sentido, la montaña parecía moverse, en delicadas formas que simulaban las de una mujer, una enorme y bella mujer de roca con larga y helada cabellera que cubría su cabeza con un sombrero tejido.

_ Cayó al suelo de rodillas y cerró los ojos al borde de las lágrimas pensando que de no hacerlo perdería la cordura.

Al abrirlos, el gran coloso había desaparecido.

–"¿Pero que?…." pensó. Con sobresalto encontró a su lado a la misma bella muchacha de blanca cabellera que le miraba con tierna curiosidad.

- "¿ Quién es usted? ¿Donde estoy? Déjeme! Yo no sé…"

- "¿Cómo te atreves a hablarle así a la hermosa Cotacachi?" reclamó firmemente el hombre que lo salvo de la laguna momentos antes.

– "Espera Manuel, no seas duro con el muchacho, que no ves que esta asustado?" miro a Andrés fijamente a los ojos y exclamo: " Ven sígueme."

Aturdido, Andrés siguió a la mujer por una pequeña colina hacía pequeña casa, la mujer lo invitó a sentarse y junto a el muchacho que le salvó la vida tomo asiento sobre un pequeño taburete de madera. En ese momento Andrés notó que el cielo parecía ensombrecerse extrañamnte en la más profunda noche.

En medio de ellos la mujer empezó una pequeña fogata de leña. Sentados junto al fuego, la joven muchacha preguntó:

- "Dime, ¿de dónde vienes? Conozco todos quienes viven por aquí y jamás te he visto.

Recuperando el aliento y con mucho timidez dijo: -"….Me llamo Andrés Teran y soy un naturalista viaje desde Quito y vine buscando una flor que sólo crece aquí.

- "¿Una flor? Pues debes ser un aprendiz de curandero." Dijo el muchacho del poncho, sacándose el sombrero y mostrando una larga cabellera. "Yo soy Manuel Imbabura y esta es mi esposa Isabel Cotacachi, por siglos ambos cuidamos de esta comunidad de los malignos peligros de la profunda laguna."

- "¿La laguna? Pero que puede haber de malo allí?" preguntó Andrés

- "Alguna vez, ese lugar no existió." susurró Cotacachi mirando fijamente el suelo con tristeza. "Hace no mucho tiempo, tuve al más pequeño de mis hijos, y fue en el tiempo en el que los seres del agua aparecieron, mi pequeño hijo fue llevado de mi lado y desapareció sin dejar rastro."

Habiendo dicho eso, sacó de entre sus ropas un muñeco de madera roto en la mitad. –"Esto es lo único que me queda de él… Lo he buscado por mucho tiempo pero parece haber desaparecido completamente."

- "Creemos que fue llevado al interior de la laguna…" exclamó Imbabura.

- "Necesito regresar para allá, debo volver a donde pertenezco". dijo Andrés con preocupación. "Talvez allí pueda averiguar que fue lo que pasó"
- "No puedes ir solo" respondió Cotacachi – "El lugar es muy peligroso, tuviste suerte en ser rescatado, muchos han sido arrastrados a las profundidades".
- "Temprano en la mañana decidiremos que hacer" dijo Imbabura y desapareció en medio de la noche a medida que caminaba entre la oscuridad sus pasos retumbaban pesadamente en la ladera.

Al intentar conciliar el sueño en la increíble calma nocturna de este nuevo mundo, miró hacia arriba, pensando que jamás en su vida había contemplado tantas estrellas en el cielo.