



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA EQUINOCCIAL**

**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES Y COMUNICACIÓN**

**DISEÑO GRÁFICO PUBLICITARIO**

**“Creación de los personajes principales de las leyendas urbanas de Quito, en función de la cromática e iconografía de la época.”**

**Tesis Previa la Obtención del Título: Ingeniero en Diseño Gráfico Publicitario**

**Autor: Jefferson David Sarango Molina**

**Director: Jorge Gustavo Munive Romero**

**Quito 2015**

## **DECLARACIÓN**

“Yo, Jefferson David Sarango Molina con cédula de identidad N° 171967311-1 declaro que el proyecto: “Creación de los personajes principales de las leyendas urbanas de Quito, en función de la cromática e iconografía de la época”; los resultados, análisis y conclusiones de la respectiva investigación a los que he llegado son de mi absoluta responsabilidad”

La presente Tesis constituye requisito previo a la obtención del título de INGENIERO EN DISEÑO GRÁFICO PUBLICITARIO, de la Universidad Tecnológica Equinoccial-UTE.

Fecha: Quito, Junio 2014

## DEDICATORIA

En primer lugar me gustaría dedicar el presente proyecto de tesis a Dios, porque ha llenado mi vida de muchas bendiciones, me ha permitido cumplir todas mis metas y enfrentar todos los obstáculos con humildad y gratitud.

A mis padres, que han luchado incansablemente y me han apoyado en todas mis decisiones. Por la oportunidad que me dieron de desarrollar mi carrera y todos mis proyectos personales. Por todo su tiempo y esfuerzo dedicado a mi bienestar.

A mi familia, que ha sido el apoyo incondicional y me ha enseñado el valor fundamental de la vida, que es amor de familia. Gracias por todo ese aprecio y ayuda constante, que me ha servido para valorar las cosas importantes de la vida.

A mi novia, por haberme brindado su paciencia y su gran apoyo en el transcurso de esta gran meta; ya que con su valiosa ayuda este proyecto pudo salir adelante.

## **AGRADECIMIENTO**

A todos mis maestros de la carrera que me han dado el conocimiento necesario para poder desarrollar mis habilidades en los distintos campos profesionales.

Un agradecimiento muy especial a Jorge Munive, por su tiempo, esfuerzo y paciencia en las distintas adversidades que tuvimos al desarrollar este proyecto de tesis.

Solo puedo decirles

Muchas Gracias.

## Índice de Contenido

Declaración	i
Dedicatoria	ii
Agradecimiento	iii
Resumen en español	xv
Abstract	xvi
Introducción	xvii
Tema	xviii
Planteamiento del problema	xviii
Formulación del problema	xiv
Problema	xiv
Título de la investigación	xiv
Objetivos	xiv
Objetivo General	xiv
Objetivos Específicos	xx
Justificación	xx
Capítulo I	
1. Marco Teórico	1
1.1 Antecedentes	1
1.2 Fundamentación teórica	2
1.2.1 La leyenda, una visión general	2
1.2.2 Influencia de las leyendas en la sociedad	6
1.3 Cromática	4

1.3.1 El círculo cromático	4
1.3.2 Los Sistemas Cromáticos	5
1.3.3 Las tres coordenadas de los sistemas actuales	6
1.3.4 Interacciones cromáticas	6
1.3.5 Modelos de Color:	7
1.3.6 Los colores como símbolo	8
1.3.7 Psicología del color:	9
1.4 Iconografía	9
1.4.1 El Signo	10
1.4.1.1 Los elementos de un signo	10
1.4.1.2 Los signos básicos	11
1.4.2 El símbolo	11
1.4.3 La Señal	12
1.4.4 El Índice	13
1.5 Forma	14
1.6 Figura/fondo	15
1.6.1 Inversión de figura/fondo	16
1.7 La ilustración	16
1.7.1 Géneros de Ilustración	17
1.7.2 Estilos de Ilustración	19
1.7.3 La ilustración digital	19
1.8 La creación de personajes	20
1.8.1 Los componentes de un personaje	20

1.8.2 Proceso de Personajes	21
1.9 Flat Design	22
1.9.1 Color y tipografía	24
1.9.2 Long Shadow Design	24
Capítulo II	
2. Marco Contextual	25
2.1 Características de las leyendas de Quito	25
2.2 Análisis de las leyendas	28
2.2.1 Cantuña	28
2.2.2 El Padre Almeida	37
2.2.3 El Gallo de la Catedral	45
2.2.4 La Casa 1028	55
2.2.5 El Duende	61
2.2.6 La Olla del Panecillo	65
2.2.7 El Muerto del Candelabro	70
2.3 El hábito de lectura en el Ecuador	76
2.4 Marco Legal	78
2.4.1 Plan Nacional del Buen Vivir 2013 – 2017	78
2.4.2 Registro de Propiedad Intelectual	80
Capítulo III	
3. Metodología de Investigación	82
3.1. Métodos de investigación	82
3.1.1 Método analítico sintético	82

3.1.2 Método histórico lógico	83
3.2 Objetivos de investigación	83
3.2.1 Objetivo General	83
3.2.2 Objetivos Específicos	83
3.3 Herramientas de investigación	84
3.3.1 Entrevista	84
3.3.1.1 Cuestionario de la entrevista	84
3.3.1.2 Fuentes de Investigación	85
3.3.2 Encuesta	85
3.3.2.1 Cuestionario de la encuesta	86
3.3.2.2 El Universo	87
3.3.2.3 La muestra	88
3.3.2.4 Lugares en los que se realizó la encuesta	89
3.4 Análisis e interpretación de resultados	89
3.4.1 Resultados de las entrevista	89
3.4.1.1 Entrevista al Magister Hernán Pernet	89
3.4.1.2 Entrevista al Docente Lenin Miño	90
3.4.1.3 Entrevista al Docente Juan Carlos Fernández	90
3.4.1.4 Entrevista al Licenciado Luis Sigüenza	91
3.4.1.5 Entrevista al Magister Juan Carlos Morales	92
3.4.1.6 Por qué se ha reducido el conocimiento de las leyendas	92



3.4.2 Resultados de las encuesta	93
----------------------------------	----

---

## Capítulo IV

4. Propuesta	101
4.1 Descripción	101
4.1.2 La época y los tiempos actuales	101
4.2 Objetivos de la Propuesta	102
4.2.1 Objetivo general	102
4.2.2 Objetivos específicos	102
4.3 Perfil de cada personaje	102
4.3.1 Cantuña – Cantuña	102
4.3.2 El Diablo – Cantuña	103
4.3.3 Padre Almeida - El Padre Almeida	104
4.3.4 Ramón de Ayala y Sandoval – El Gallo de la Catedral	104
4.3.5 El Gallo – El Gallo de la Catedral	105
4.3.6 La Indiecita – La Olla del Panecillo	106
4.3.7 La Princesa – La Olla del Panecillo	106
4.3.8 El Duende – El Duende	107
4.3.9 Bella Aurora – La Casa 1028	108
4.3.10 El Toro – La Casa 1028	108
4.3.11 Pedro Illescas – El Muerto del Candelero	109
4.3.12 Toribio Fonseca – El Muerto del Candelero	109
4.3.13 El cadáver– El Muerto del Candelero	110

4.4 Elementos gráficos de las ilustraciones	110
4.4.1 Género de Ilustración	110
4.4.2 Estilo	110
4.4.3 Cromática	111
4.4.4 Forma	111
4.4.5 Iconografía	111
4.4.6 Estructura	112
4.4.7 Proceso de Ilustración	113
4.4.8 Esquematización de los personajes	114
4.4.9 Bocetos	115
4.5 Ilustraciones por personaje	116
4.5.1 Cantuña y el Diablo	116
4.5.2 El Padre Almeida	117
4.5.3. El Gallo de la Catedral	118
4.5.4 La Olla del Panecillo	119
4.5.5 El Duende	120
4.5.6 La casa 1028	121
4.5.7 El Candelabro de San Agustín	122
4.6 Difusión y publicación	123
4.6.1 Medio de Difusión	123
4.6.1.1 Facebook como herramienta de difusión	123
4.6.1.2 Datos y cifras de Facebook	124
4.6.1.3 Distribución de edades de usuario	124

alrededor del mundo	
4.6.1.4 Facebook en Ecuador	125
4.6.1.4.1 Distribución por edades en Ecuador	125
4.6.1.1 Expectativa	126
4.6.1.2 Lanzamiento	130
4.6.1.2.1 Lanzamiento de las leyendas completas	132
4.6.2 Medios de Difusión Secundarios	137
4.7 Presupuesto	140
Conclusiones y Recomendaciones	142
Conclusiones	142
Recomendaciones	144
Glosario	146
Bibliografía	149
Lista de Referencias	151
Lista de Referencias Digitales	153

## Índice de Tablas

Tabla N. 1 Iconografía	14
Tabla N. 2 Fuentes de Investigación	85
Tabla N. 3 Marque las leyendas que conoce	93
Tabla N. 4 ¿Cómo conoció estas leyendas?	94
Tabla N. 5 ¿Cuánto conoce de estas leyendas?	95
Tabla N. 6 ¿Conoce los personajes de estas leyendas?	96
Tabla N. 7 ¿Conoce los lugares en los que se desarrollan estas leyendas?	97
Tabla N. 8 ¿Le gustaría conocer más acerca de las leyendas tradicionales de Quito?	97
Tabla N. 9 ¿A través de qué medio le gustaría conocer acerca de las leyendas de Quito?	98
Tabla N.10 ¿Considera importante rescatar las leyendas tradicionales de Quito?	99
Tabla N.11 Resultados numéricos de la encuesta	100
Tabla N.12 Iconografía de la Propuesta	112
Tabla N.13 Esquematización de los personajes	114
Tabla N. 14 Presupuesto	140

## Índice de Gráficos

Gráfico N. 1 Hábito de lectura en el Ecuador	77
Gráfico N. 2 Hábito de lectura por ciudad	77
Gráfico N. 3 Marque las leyendas que conoce	93
Gráfico N. 4 ¿Cómo conoció estas leyendas?	94
Gráfico N. 5 ¿Cuánto conoce de estas leyendas?	95
Gráfico N. 6 ¿Conoce los personajes de estas leyendas?	96
Gráfico N. 7 ¿Conoce los lugares en los que se desarrollan estas leyendas?	97
Gráfico N. 8 ¿Le gustaría conocer más acerca de las leyendas tradicionales de Quito?	98
Gráfico N. 9 ¿A través de qué medio le gustaría conocer acerca de las leyendas de Quito?	98
Gráfico N. 10 ¿Considera importante rescatar las leyendas tradicionales de Quito?	99
Gráfico N. 11 Distribución de edades de usuario alrededor del mundo	124
Gráfico N. 12 Distribución de usuarios de Facebook por edades en Ecuador	125

## Índice de Imágenes

Imagen N. 1 San Francisco	34
Imagen N. 2 Cantuña	35
Imagen N. 3 El Diablo	36
Imagen N. 4 Convento de San Diego	43
Imagen N. 5 La Catedral	53
Imagen N. 6 La Olla del Panecillo	68
Imagen N. 7 San Agustín	74
Imagen N. 8 Estructura	113
Imágenes N. 9 Bocetos	115
Imagen N. 10 Cantuña y el Diablo	116
Imagen N. 11 El Padre Almeida	117
Imagen N. 12 El Gallo de la Catedral	118
Imagen N. 13 La Olla del Panecillo	119
Imagen N. 14 El Duende	120
Imagen N. 15 La casa 1028	121
Imagen N. 16 El Candelabro de San Agustín	122
Imágenes N. 17 Expectativa	126
Imágenes N. 18 Expectativa	129
Imágenes N. 19 Lanzamiento	130
Imágenes N. 20 Lanzamiento de las leyendas completas	135
Imágenes N. 21 Lanzamiento en Pinterest	138



## **RESUMEN ESPAÑOL**

El presente proyecto de titulación consta de una primera parte en la que se señala todo el lineamiento principal como: planteamiento de problema, tema, título de investigación, objetivos y justificación. Estos funcionan como una guía primaria de inicio.

A continuación se encuentra el marco teórico, que analiza las leyendas a nivel de literatura y los elementos gráficos del proyecto como son la cromática y la iconografía. También se presenta el marco contextual en el que se analiza cada leyenda a fondo para obtener información importante para la propuesta. Por último en este capítulo, se plantea el marco legal, con la sustentación del proyecto desde el Plan del Buen Vivir del Ecuador y el procedimiento legal del registro de propiedad intelectual.

En el siguiente capítulo se enlistan los métodos científicos y se explica cómo fueron utilizados en el desarrollo del proyecto. La investigación fue realizada con dos tipos de técnicas, por medio de herramientas de medición de datos y análisis; con estas técnicas se recolectó información suficiente para realizar una propuesta que resuelva las necesidades.

Se sistematizó la información obtenida de la investigación. También se tabularon los datos de las encuestas y se analizaron las respuestas de las entrevistas a expertos.

Finalmente se desarrolló el proceso gráfico de cada personaje de las leyendas y se establecieron todos los detalles necesarios para realizar y demostrar la viabilidad de la propuesta.



## **ABSTRACT**

The present project has a first part where is noted all the main guideline such as: problem statement, theme, research title, objectives and justification. These work as a primary guide home.

Coming up next there is the theoretical framework, which analyzes the legends in a literature level and the graphics elements from the project, such as chromatic and iconography. Also, the contextual framework is presented where each legend is analyzed deeply to obtain important information for the proposal. Finally in this chapter, it arises de legal framework, with the project sustentation from the Plan del Buen Vivir del Ecuador and the legal procedure of copyright registration.

In the next chapter the scientific methods are listed and it is explained how they were used on the project development. The research was made with two types of techniques, through data measuring tools and analysis; with these techniques, enough information was recollected to make a proposal that can solve the needs.

The obtained information from the research was systematized. The data from the survey was tabulated and the answers from the interviews made to the experts were analyzed.

Finally, the graphic proposal from each legend's character was developed and all the needed details to prove the viability were established too.

## INTRODUCCIÓN

Las leyendas tradicionales son una parte fundamental en la historia de la ciudad, marcan las creencias, costumbres y formas de vida del pueblo. Son parte vital de la identidad y gracias a ellas, se entiende mejor el pasado histórico de la ciudad. Las leyendas son sumamente interesantes y pueden dar origen a muchas propuestas creativas y productivas. Éstas tienen mucho potencial cultural, pero no se les ha dado el protagonismo que merecen, actualmente se suele limitar a enseñarlas a los niños a manera de fábulas, por lo que no se las aprovecha como recurso real.

Con este proyecto, se rescata y valoriza a las leyendas tradicionales como un recurso enriquecedor, para crear una nueva oportunidad cultural para la ciudad. Darle un rostro y vida a las mejores leyendas, para que puedan ser conocidas y devolverles la magia que tuvieron. Se logra crear una propuesta gráfica basada en los elementos más importantes, extraídos de la investigación teórica y práctica. Gracias a estos datos, las ilustraciones llevan una esencia acertada de los protagonistas de las leyendas tradicionales quiteñas. Este proyecto se embarca en la tarea de extraer toda la información posible acerca de cada una de las leyendas escogidas, luego se pasa a un proceso de sistematización de dichos datos para lograr entender la esencia y rasgos de los personajes. Enseguida se continúa con una investigación a los expertos en el tema y una encuesta a las personas que conforman el grupo objetivo. Esto permite saber la situación actual en cuanto al conocimiento de las leyendas y a conocer el punto de vista de los entrevistados. Finalmente la propuesta se crea siguiendo todas las guías obtenidas para lograr un producto final atractivo, moderno, funcional y viable; que promueva la valorización y el interés en las leyendas como recurso cultural para la ciudad de Quito.

## **TEMA**

“CREACIÓN DE LOS PERSONAJES PRINCIPALES DE LAS LEYENDAS URBANAS DE QUITO, EN FUNCIÓN DE LA CROMÁTICA E ICONOGRAFÍA DE LA ÉPOCA.”

## **PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

La ciudad de Quito siempre ha sido considerada como una de las más ricas en diversidad y cultura, debido a su arquitectura, gente y a todos los elementos representativos. El problema es que las personas y consigo el turismo solo llega hasta ahí, no llega a algo más profundo, por lo que nadie ve detrás del alma de la ciudad; como es su historia, tradición, creencias, relatos. Quito no solo tiene relevancia arquitectónica, va más allá y tiene una historia enriquecedora que puede fascinar a más de uno. Las propuestas turísticas pueden tener el riesgo de tornarse repetitivas y no atraer a la gente como deberían, siempre se debe innovar y buscar fuentes que causen novedad, porque si se utiliza el mismo recurso, se descuidan otros que tienen mucho potencial.

Es muy importante desglosar profundamente el pasado de esta ciudad a través de estas leyendas convertidas en parte de la cultura y así obtener una base ideal que permitirá desarrollar un proyecto gráfico adecuado para fomentar el conocimiento de las leyendas de una nueva manera.

Es necesario desarrollar una investigación que permita entender las leyendas de una manera diferente. Que permita fusionar el diseño, el arte y la cultura. Este proyecto se enfocará en crear una propuesta novedosa y atractiva para que el grupo objetivo se convenza del potencial que guardan las leyendas como recurso cultural.

## **FORMULACIÓN DEL PROBLEMA**

¿Cómo crear personajes principales de las leyendas tradicionales de Quito basados en la cromática e iconografía de la época?

## **PROBLEMA**

Las nuevas generaciones están perdiendo el interés y el conocimiento en las leyendas tradicionales quiteñas y esto puede afectar a la apreciación de las costumbres y tradiciones autóctonas.

## **HIPÓTESIS**

La creación de los personajes principales de las leyendas tradicionales quiteñas debe basarse en la cromática e iconografía de la época y adaptarse a la época contemporánea para que resulten atractivos para el target.

## **TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN:**

Creación de los personajes principales de las leyendas urbanas de Quito, en función de la cromática e iconografía de la época.

## **GRUPO OBJETIVO:**

Población joven de entre 18 y 24 años de asistencia a Educación Superior en el sector de Quito urbano.

## **OBJETIVOS**

### **Objetivo General:**

Elaboración de un proyecto gráfico cultural basado en un estudio cromático e iconográfico de la época, que represente la esencia de los personajes de las leyendas tradicionales de Quito, adaptadas a los tiempos actuales.

### **Objetivos Específicos:**

- Recopilar y analizar información teórica acerca de las leyendas tradicionales quiteñas.
- Utilizar los métodos y herramientas de investigación apropiados para recopilar información de parte del grupo objetivo y expertos en el tema.
- Crear ilustraciones que representen en esencia a los personajes de las leyendas tradicionales quiteñas.

### **JUSTIFICACIÓN:**

El país tiene muchos recursos que pueden ser explotados. Toda la diversidad, costumbres, lugares y cultura que componen al Ecuador, no son valorados por los mismos ecuatorianos, mientras que para las personas extranjeras son sumamente apreciados; este es un hecho que se necesita mejorar.

Quito, ya fue reconocida como una de las mejores opciones para visitar, habiendo ganado el premio Destinos Líderes de Sudamérica de los World Travel Awards –WTA- 2013, superando incluso a Río de Janeiro. Esto demuestra el potencial escondido de la ciudad, y se puede aprovechar para lograr el propósito anhelado.

Las leyendas urbanas son un recurso subestimado. Estas cuentan historias fascinantes y entretenidas, contienen ficción, terror, drama, comedia y romance y podrían ser bases para la creación de películas, canciones, libros o cualquier otra producción. En este caso se busca darle un giro más productivo y funcional, usarlas para enriquecer culturalmente a las nuevas

generaciones de ecuatorianos y hacerlas destacar de una manera distinta, para así despertar un interés renovado.

La intención es darle vida a las leyendas, que las personas las puedan apreciar visualmente y que sientan que así fueron en realidad. Una nueva propuesta que busca rescatar un pedazo del pasado y apoyar el bienestar del futuro.

Al crear la propuesta gráfica de las leyendas urbanas, se busca impulsar al máximo el interés perdido de la cultura, realizándola de una forma novedosa, atractiva y así lograr llegar a que la gente las perciba de una forma distinta. Se necesita abrir nuevas oportunidades, con un recurso que no se ha aprovechado. Se usarán todas las herramientas y conceptos de diseño para la elaboración de una propuesta adecuada.

# CAPÍTULO I

## 1. MARCO TEÓRICO

### 1.1 ANTECEDENTES

Las leyendas se remontan a los años 1700 e incluso 1500, su origen no está del todo claro, pero son sumamente antiguas. Las leyendas representan las creencias y costumbres de un pueblo o sociedad. Es casi imposible establecer una fecha exacta, pero desde el momento en el que se menciona al protagonista de la leyenda, ésta ya fue tomando forma todo el concepto de la misma, con este, sus elementos, detalles y características. Las leyendas alrededor del mundo, marcan la identidad de cada lugar o país y permiten a la gente descubrir facetas inexploradas.

Es importante recalcar que las leyendas no nacen de la imaginación de un autor específico, sino de la combinación de varias versiones que van formando una sola estructura, que logra transmitir el mensaje esencial de lo que sucedió. No hay manera de comprobar los sucesos que se relatan en una leyenda tal y como se describen, ni la existencia de los personajes. Solo hay indicios de que hubo algo relacionado con esta, por lo que la leyenda no queda completamente en la fantasía.

A lo largo de la historia del Ecuador, la mayoría de leyendas permanecen como parte primordial de la cultura, se las enseña como parte de la formación primaria en las materias de historia o estudios sociales, lo que no permite que desaparezcan por completo. Son temas obligatorios que se deben tocar en la educación, lo que demuestra su importancia para la cultura general de las personas. Porque parte de ser quiteños es conocer estas historias que en algún momento fueron hechos reales.

Las leyendas de Quito son un tesoro invaluable ya que gracias a estas, se puede regresar un momento en el tiempo y vivir el pasado y las circunstancias del Quito colonial.

Las leyendas de Quito surgen como una vivencia o experiencia de alguien ordinario y a través de su difusión, se añaden elementos fantásticos. Sus propósitos son varios, entre ellos informar de un hecho que fue relevante para la historia como la relación de sitios importantes que forman parte de la ciudad con los relatos y sucesos, también añadir personajes o acontecimientos sobrenaturales que no tienen explicaciones lógicas, pero de alguna manera, se conectan entre sí y le dan sentido a toda la leyenda, lo que persuade a la persona de que sí existieron.

Conocer una leyenda, no se refiere a narrarla de forma mecánica ni de memoria, se refiere a entender el concepto de esta y a los personajes. No solo de contarla, sino también de desarrollarla en las mentes, para que se convierta en una historia. Las leyendas no son para escépticos ni personas de mente cerrada. Éstas requieren que la persona pueda abrir su mente a cosas que no siempre tienen una lógica fría y comprobable.

## **1.2 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA:**

### **1.2.1 La leyenda, una visión general**

Las leyendas recolectan las vivencias y acontecimientos de pueblos o ciudades, para formar una sola estructura y contar una pequeña historia. Se dice que las leyendas tienen un poco de verdad, un poco de mentira y mucho de encanto. Es decir, una leyenda no es un cuento de ciencia ficción, ya que no tiene todo su contenido inventado ni imaginado. Tampoco es una historia normal, ya que no narra hechos totales ni menciona lo que ha ocurrido en forma normal. Lo que crea también a una leyenda, es que no tiene un autor establecido. Si existiera un escritor, se convertiría en un cuento o narración y perdería su encanto, ya que se podría comprobar su veracidad. La leyenda nace de la colectividad, de la gente, el pueblo es el que se encarga de armarla, a través de rumores, anécdotas hasta que se mantienen versiones similares y estas pasan de generación en generación. La leyenda puede ser alterada: al no tener ningún autor específico, la gente puede agregar datos, cambiar detalles o suprimir partes para adaptarla a su gusto. Incluso las leyendas que se conocen hoy en día, probablemente difieren mucho de las primeras versiones. No hay manera de establecer una sola



versión que se afirme sea la original, ya que al nacer del pueblo, esta es subjetiva y no representa una realidad contundente.

Las leyendas cuentan historias de hechos históricos importantes, como la Fundación de Quito, la muerte de Manuela Cañizares o el tesoro de Atahualpa y le añaden un elemento sobrenatural que le da un toque de misterio y magia a la versión normal histórica. En estos casos, no ocurre lo anterior, simplemente se cree que la verdadera razón por la que sucedió este hecho, es ese acontecimiento sobrenatural, lo que cuestiona la verdadera historia escrita en los libros.

Las leyendas marcan al pueblo, en el caso del Ecuador, se ven rastros de religión, de temor a lo desconocido, de fe, de malas costumbres del pueblo, de lugares y construcciones ícono y de la diversidad que tiene la gente.

### **1.2.2 Influencia de las leyendas en la sociedad**

La importancia de mantener la tradición radica en la necesidad de valorar y revalorar la autoestima colectiva, de reconocerse en factores de identidad, de reafirmarse en la historia de un territorio, en su patrimonio cotidiano, en las relaciones interculturales e intergrupales que ahí se establecen, para ser protagonistas al interior de conglomerados más amplios.

(Municipio del Distrito Metropolitano de Quito, 2003, p.48)

En otros tiempos, las leyendas solían ser usadas como método de enseñanza a los niños. Estas se contaban para convencerlos de que si hacía lo que hacían los personajes, les iba a pasar lo mismo que a estos. Actualmente ya no se usan a las leyendas para reprender a los niños, se les enseña como parte de su cultura general. Forman parte del legado de ancestros, funcionan para mantener la herencia de los pueblos y sus memorias para la posteridad.

Su importancia también radica en que mantienen la comunicación y los lazos entre las generaciones, los padres a sus hijos comparten las enseñanzas que sus padres y los padres de sus padres, les transmitieron.

Las leyendas dan indicios de cómo vivían los antepasados y de sus costumbres, también fomentan la riqueza cultural. Va más allá de los relatos comunes, su contenido fomenta la imaginación y la creatividad, ya que las situaciones que tienen son fantásticas. Al ser contadas, permiten a la persona abrir su mente y aceptar que hay hechos que no se pueden explicar por la lógica fría. Las leyendas también crean interés y curiosidad hacia el sitio en el que se desarrollan ya que las personas no solo ven el sitio como La Catedral o San Francisco, sino que buscan los indicios que comprueban los hechos de la leyenda.

Las leyendas son un tesoro que se debe resguardar y explotarlo para que las futuras generaciones sigan la tradición de contarlas.

### **1.3 Cromática**

Hay pocos estímulos visuales tan poderosos como el color: es una herramienta de comunicación de utilidad enorme. Pero, debido a que es el resultado del reflejo de las ondas luminosas, transmitidas por un órgano imperfecto (los ojos) a un intérprete imperfecto (el cerebro), el significado que transmite el color es también profundamente subjetivo.

(Samara, 2008, p.83)

#### **1.3.1 El círculo cromático**

“El círculo cromático es un elemento esencial de todos los libros de enseñanza de arte, pero puede ser de los más útiles a la hora de diseñar combinaciones y gamas de colores para ambientes o efectos específicos.” (Millidge, 2010, p.118) Las combinaciones en el círculo cromático se dan por su posición en el mismo y pueden ser:

- Monocromático: el uso de un sólo color en sombras variables de brillo.
- Análogo: el uso de 3 colores adyacentes.
- Complementario: los colores que se encuentran opuestos.
- Complementarios adyacentes: los colores a la izquierda y derecha del complementario del primer color.

- Colores neutros: tienen poca saturación y le dan una atmósfera deprimente a la escena.
- Colores primarios: son colores puros, el amarillo, rojo y azul.
- Colores secundarios: son las mezclas de los colores primarios, es decir el violeta, verde y naranja.
- Colores terciarios: las mezclas intermedias de los colores primarios y secundarios como el rojo anaranjado.

### **1.3.2 Los Sistemas Cromáticos**

Establecer un orden para los colores es una tarea muy compleja ya que estos pueden ser muy subjetivos. Pueden ser vistos desde el punto de vista de filósofos, pintores, y otros. Por lo que establecer un orden solamente no es conveniente. Por este problema, nace la colorimetría.

El término indica los métodos usados para “medir” el color de un objeto. Un primer procedimiento, llamado la igualación del color, identifica el color “incógnito” a través de una comparación visual, efectuada bajo iluminación conocida, con una serie de muestras de referencia

(Tornquist, 2008, p.17)

Los “diccionarios de color”, como el sistema de Munsell y NCS, han clasificado los colores bajo parámetros como la claridad y saturación. El sistema CIE mide el color por medio de mezclas aditivas de tres estímulos de referencia.

Por sus características de objetividad y capacidad analítica, se usa cada vez más el método de análisis espectral de la luz reflejada, remitida, o absorbida (reemitida en las bandas del no visible) por un objeto (curvas espectrales de reemisión o de absorción), que se produce con la utilización del espectrofotómetro, bajo luz patrón.

(Tornquist, 2008, p.17)

- La esfera de Runge: establecida por el pintor alemán Philipp Otto Runge. Esta posee un eje vertical, en el que se encuentra la escalada de grises que inicia desde el blanco y termina en el negro. Los colores alrededor de este eje cambian de tonalidad de acuerdo a la escala y los que se encuentran en el eje se llaman acromáticos.
- El sólido de Ostwald: este sistema lo propuso el alemán Wilhem Ostwald. Se basa en una codificación exacta de los colores y armonías creadas por cálculos. Se presenta como un doble cono. Igualmente, tiene un eje de escala de grises y a partir de este sistema nace el NCS ( Natural Colour System)
- El sólido de Munsell: creado por el americano Albert H. Munsell. Este sistema utilizaba la claridad y la saturación para establecer colores más cercanos a la realidad.
- NCS estándar: nace de la Fundación Centro del Color de Suecia. Este sistema busca ordenar colores tal como los percibe el ojo humano. Se basa en 6 colores fundamentales que son el Y: yellow, R: red, B: blue, G: green y w: witness o blanco y S: swartness o negro.
- Sistema aditivo: en este los colores principales son el rojo, el azul y el verde (RGB). Los colores secundarios son naranja, verde y violeta.

### **1.3.3 Las tres coordenadas de los sistemas actuales**

- Tono: se conoce como hue, se refiere a la tinta de la que nace el color puro y a partir de esta, se va combinando con el negro o blanco para obtener más tonos.
- Claridad: se conoce como lightness, se refiere a la cantidad de luz (color blanco) que posee el color.
- Saturación: se conoce como croma, se trata de la cantidad de color puro que tiene un color, si este se combina con otro, entonces la saturación disminuye.

### **1.3.4 Interacciones cromáticas**

El color interactúa en la realidad a través de diversas formas que se mencionarán. Estas son percibidas por el ojo e interpretadas por el cerebro. A continuación se señalan las principales interacciones:

- Iluminación:
  - Alta luminosidad: iluminación directa que marca y delinea las sombras y difusa, que crea contornos difuminados.
  - Baja luminosidad: principalmente oscuro y con bajos contrastes.
  - Luz rasante: esta iluminación es fuerte, presenta contrastes fuertes pero en objetos oscuros.
  - Claroscuro: se refiere a la luminosidad que da el fondo cuando este consta de una escala de grises. A pesar de que un color es igual, si se lo presenta sobre un fondo negro, este se percibe menos iluminado que uno sobre fondo blanco.
- Sombras:
  - Sombra arrojada: “un velo semitransparente que oscurece los colores” (Tornquist, 2008, p.99)
  - Sombra propia: “sombra propia que la crea la corporeidad del mundo” (Tornquist, 2008, p.101)
- Armonías:
  - Análogos: “colores adyacentes en el círculo cromático” (Samara, 2008, p.94).
  - Complementarios: “colores opuestos entre sí dentro del círculo cromático” (Samara, 2008, p.94).
  - Triádicos: utilizan tres colores separados por un intervalo de 120° (Samara, 2008, p.94).
- Temperatura: “la calidez o frialdad que percibimos en un color” (Samara, 2008, p.83)
- Brillo: “la claridad u oscuridad de un color” (Samara, 2008, p.83)

### 1.3.5 Modelos de Color:

- RGB: este modelo es aditivo, se compone de verde, azul y rojo. Es adecuado para pantallas y monitores. “Los monitores de ordenador visualizan los colores como píxeles de luz de color. Cuanto más colores se unen, más se aclara” (Millidge, 2010, p.118)

- CMY: adecuado para impresoras, este modelo utiliza colores primarios sustractivos azul, magenta y amarillo. “Se parte del blanco y cada color quita luz al papel. La suma d todos los colores genera el negro (Fernández, s.f. p.45)
- CMYK: este es un modelo sustractivo, es decir que mientras más colores se añaden, más se oscurece. Se usa una cuatricomía, que se compone de azul claro, rosa, amarillo y negro. “El proceso se emplea para crear de todo, desde cómics económicos y en rústica (pulp) hasta lustrosos libros de arte.” (Millidge, 2010, p.118)
- YIQ: “Se utiliza por la televisión de USA para obtener compatibilidad con la televisión blanco y negro.” (Fernández, s.f. p.50).
- HSB: : “Es un sistema de color que partiendo del RGB varia el grado de propiedades del color para crear nuevos colores” (<http://www.forpas.us.es/aula/gimp/files/GIMPC7.pdf/> s.f.). Este modelo utiliza en tinte (hue), saturación y brillo. “Está orientado al usuario y no al hardware. Hay un sistema de coordenadas cilíndrico, y el espacio de colores es un cono de base hexagonal” (Fernández, s.f. p.52).

### 1.3.6 Los colores como símbolo

A continuación se enlistan los colores con su significado simbólico.

- |                                    |  |
|------------------------------------|--|
| • Negro: la negación.              | • Amarillo: el alegre, el sereno, el exhibicionista. |
| • Blanco: el vacío.                | • Azul: el infinito.                                 |
| • Gris: el anónimo.                | • Violeta: el reprimido.                             |
| • Rojo: la fuerza de la vida.      | • Naranja: el despreocupado, lo exótico.             |
| • Rosa: la ternura.                | • Marrón: el conservador.                            |
| • Púrpura: la majestad.            |  |
| • Verde: la paz y la putrefacción. |  |

(Tornquist, 2008, p.269)

### 1.3.7 Psicología del color:

Cada color transmite mensajes distintos, este influye en la imagen o tipografía y su contenido emocional se vincula con la biología y el instinto humano.

- Rojo: despierta la adrenalina, provoca hambre, estimula la impulsividad.
- Azul: calma y crea sensación de protección. Se percibe como sólido y digno de confianza.
- Amarillo: estimula una sensación de felicidad, la claridad de pensamiento, y memoria.
- Marrón: sensación de comodidad y seguridad. Evoca rugosidad, ecología e industria.
- Violeta: se considera misterioso y esquivo.
- Verde: es el color más relajante del espectro. Otorga sensación de seguridad pero también enfermedad o decrepitud.
- Naranja: vitalidad y excitación. Se presenta sociable y aventurero.
- Gris: suele ser un color neutro. También puede ser formal, digno y autoritario.
- Negro: extremo y misterioso. Es el color más fuerte del espectro.
- Blanco: connota plenitud espiritual y poder. Tranquilo, majestuoso y purrrooo.

### 1.4 Iconografía

El ícono se refiere a un elemento visual que ha sido aceptado de manera global para representar algún objeto. “Un ícono se parece a la cosa a la que representa o, como mínimo, comparte cualidades con ella” (Landa, 2010, p.169) Un ícono puede ser una fotografía, una ilustración, algo simbólico e incluso algo arbitrario.

El diseño gráfico significa. El diseño gráfico representa. El diseño gráfico comunica. A través de la teoría de la semiótica, el estudio de los signos y los símbolos, establecemos una clasificación de los signos, de lo que significan y de cómo se utilizan en el diseño gráfico.

(Landa, 2010, p.169)

## 1.4.1 El Signo

Marca visual o parte de un lenguaje que denota otra cosa. Por ejemplo la palabra “pero” y un pictograma de un perro ambos son signos que se usan para representar un perro. El símbolo € denota dinero, la letra “p” es un signo de sonido hablado.

(Landa, 2010, p.169)

### 1.4.1.1 Los elementos de un signo

- El punto: “En sentido gráfico, el punto es una superficie materializada, es decir, reconocible por el ojo humano; es la unidad gráfica más pequeña, el «átomo», por así decir, de toda expresión plástica” (Frutiger, 1994, p.17).
- La línea: se subdivide en lo siguiente:
  - Línea imaginaria: “Es la que describe mentalmente el observador entre dos puntos” (Frutiger, 1994, p.17).
  - Línea en sí: se considera normalmente a la línea recta y es la sucesión entre puntos.
  - Horizontal y vertical
  - La curva
  - La línea oblicua
- Relación entre líneas: se subdivide en lo siguiente:
  - Ademanos del trazado de líneas
  - Sucesión y ritmo
  - Proximidad
- Morfología del signo
  - La geografía de las sensaciones: “El observador de un signo no sólo abriga al respecto un determinado punto de vista sino que adopta asimismo una posición «geográfica» determinada en relación al mismo” (Frutiger, 1994, p.22).
  - Simetría y asimetría



- Topología de los signos: se refiere a clasificar a los signos por el tipo y forma del mismo. Por ejemplo un cubo y una esfera pertenece a un mismo grupo al tener formas sólidas, sin agujeros ni ramificaciones.

#### **1.4.1.2 Los signos básicos**

- El cuadrado
- El triángulo
- El círculo
- La flecha
- La cruz

(Frutiger, 1994, p.30)

#### **1.4.2 El símbolo**

Un elemento visual que tiene una relación arbitraria o convencional entre el significante y la cosa que significa. El intérprete descodifica su significado a través de asociaciones aprendidas (por ejemplo, la paloma se ha convertido en un símbolo aceptado para la paz). Las palabras escritas o habladas también son símbolos.

(Landa, 2010, p.170)

Muchos símbolos tienen un significado más difundido y global por su utilización en la religión, e incluso por parámetros culturales, históricos y sociales. Por ejemplo la Cruz cristiana, la Estrella de David y el Ying-yang de China. Todos estos símbolos son conocidos universalmente por su importancia religiosa, histórica y cultura. Un ejemplo de relación arbitraria y social es el símbolo de paz, este fue establecido por la comunidad hippie en la década de los 60 y a pesar de tratarse un símbolo que no tiene relación directa con la paz, ya se ha posicionado en el mundo como una representación de la misma.

Una imagen puede llegar a convertirse en un símbolo, mediante un proceso de simplificación. Por ejemplo, la Cruz cristiana es un símbolo simplificado que nació del Cristo Crucificado, por lo que dicha Cruz es un símbolo religioso de cristianismo.

“La graduación simbólica no depende, pues, de la perfección de su exterior sino de la disposición interna del observador de fijar sus convicciones y su fe en un objeto de meditación, o sea e un símbolo” (Frutiger, 1994, p.177).

Los símbolos muchas veces nacen de objetos específicos, queriendo representar ideas diferentes, por ejemplo la serpiente y un esqueleto simbolizan la muerte. Como estos, muchos símbolos naces de objetos reales. En este caso se habla de imágenes elevadas a símbolo.

- Símbolos de animales. (1)
- Símbolos vegetales. (2)
- La figura humana como símbolo. (3)
- Objetos, paisajes, elementos de la naturaleza. (4)

### **1.4.3 La Señal**

A diferencia de los otros signos cabe a la señal una función menos pasiva en cuanto a comunicación e información, pues su objeto tiene el sentido de una indicación, una orden, advertencia, prohibición o instrucción, no tanto de carácter comunicativo sino convocador más bien de una reacción inmediata por parte del observador.

(Frutiger, 1994, 270)

Las señales fueron establecidas en las ciudades para generar un orden y precaución en los habitantes. Estas tienen la cualidad de ser entendidas por la mayoría de personas y generar una reacción informativa, preventiva o prohibitiva. Las señales se tratan de formas y colores que representan una situación que debe ser tomada en cuenta por el espectador.

Las señales pueden tener diversas clasificaciones. Por ejemplo por su uso:

- Señales de tránsito.
- Señales en establecimientos o edificios.
- Señales de servicios.

El color juega un papel muy importante en las señales. El color rojo generalmente es usado en las señales de tránsito ya que es uno de los más llamativos. El amarillo suele ser usado como prevención. El azul es informativo, mientras en verde indica que algo es permitido.

Las señales se tratan generalmente de formas sólidas a manera de siluetas, dependiendo de su significado, pueden tener detalles. Generalmente el diseño de estas varía dependiendo de cada país.

Una señal puede representar diversos mensajes: No fumar, Prohibido el paso, Cabina telefónica, entre otras. Tienen la cualidad de ser claras y entendibles por la gran mayoría de personas.

#### **1.4.4 El Índice**

El índice se trata de un elemento visual que representa un objeto por medio de una relación, sin describir directamente lo que representa.

Hay muchas formas de hacer esto: un indicio que haga pensar al espectador en el objeto al que se está haciendo referencia (por ejemplo, un sonajero puede ser un signo de tipo índice para un niño), mediante su proximidad con él (por ejemplo, una bandera de inmersión significa que hay alguien bajo el agua que debemos permanecer alejados de la zona), indicando realmente al elemento que se desea representar (una flecha en una intersección en una carretera) o mediante una evidencia física (por ejemplo, una radiografía de una mano o una huella de una pezuña en la tierra).

(Landa, 2010, p.169)

La clave en el índice se halla en la relación o proximidad del objeto que representa, el índice de un árbol es una hoja: es parte del árbol, por lo que tiene una relación con él, mas no lo representa física o descriptivamente.

**Tabla N. 1**






Ícono		Se parece al objeto que representa.
Signo		No se parece al objeto que representa.
Símbolo		Representación religiosa, cultural, histórica o social.
Señal		Indicación de tránsito, servicio, entre otros.
Índice		Tiene relación con lo que representa.

Tabla e imágenes elaboradas por: David Sarango

Fuente: (Landa, 2010, p.169)

(Frutiger, 1994, 280)

### 1.5 Forma

El contorno o perfil general de algo es una forma; es un área configurada o delimitada en una superficie de dos dimensiones creada total o parcialmente por líneas (perfiles, contornos) o por colores, tonos o texturas. También se define como una forma cerrada o una trayectoria cerrada.

(Landa, 2010, p.70)

Dos cualidades clave de la forma es que son esencialmente planas, es decir tienen dimensiones, y pueden ser medidas en altura y anchura. Las formas se derivan normalmente de las formas básicas: cuadrado, círculo y triángulo.

Las formas tienen una amplia clasificación:

- Formas geométricas: se la conoce también como rígida. Están compuestas de bordes rectos, curvas exactas, y ángulos precisos que pueden ser medibles.
- Formas orgánicas: también conocidas como biomórfica y curvilínea. Es una forma de aspecto natural, Puede ser dibujada regular e irregularmente.
- Forma rectilínea: se encuentra compuesta por líneas y ángulos.
- Forma curvilínea: se compone de líneas curvas y bordes redondeados.
- Forma irregular: combina líneas rectas y curvas.
- Forma accidental: es la forma resultante de “accidentes” como manchas, salpicados o raspados.
- Forma no-objetiva: se la conoce también como no-representacional. Es una forma que no representa ningún elemento de la realidad, ni animal, ni vegetal, ni humano, ni material. Nace completamente de la invención.
- Forma abstracta: esta forma se trata de una alteración de la forma natural de algo. Tiene propósitos estéticos o comunicativos.
- Forma representacional: se la denomina también como forma figurativa. Es la representación reconocible de un objeto real. Puede ser la silueta de algo.
- Cerrada: se caracteriza por tener un relleno visible.
- Abierta: se percibe un “vacío” en esta forma, carece de un relleno sólido, por lo que puede estar sólo delineada.

## **1.6 Figura/fondo**

Figura y fondo también se denomina espacio negativo y positivo, se trata de la relación entre la figura o forma, sobre su fondo. Normalmente en dos dimensiones. “La figura o forma positiva es una forma definida. Se identifica inmediatamente como una forma. Las formas o áreas creadas entre las figuras se conocen como fondo o formas negativas” (Landa, 2010, p. 71).

El fondo debe ser una parte integral de la composición ya que este puede agregarle complejidad e interés a todo el arte. Muchas veces, gracias a la figura, el fondo puede transmitir un mensaje.

### **1.6.1 Inversión de figura/fondo**

Este efecto se refiere a cuando tanto las formas positivas y negativas son perfectamente identificables. Usualmente se necesita dos colores que creen un alto contraste para entender mejor la composición. “El ejemplo tradicional es el antiguo símbolo chino del ying y el yang (dos principios opuestos el uno al otro en sus acciones); otro ejemplo de una distribución igualitaria e intercambiable de figura y fondo es un patrón en forma de tablero de ajedrez.” (Landa, 2010, p.72) En ambos casos, y gracias al alto contraste, se aprecian claramente dos figuras, la primera originada de la forma positiva y la segunda de la forma negativa, es decir el fondo.

### **1.7 La ilustración**

“Término que se emplea para describir una imagen dibujada en lugar de fotografiarla.” (Mulherin, 1993, p.137)

La ilustración es una técnica de representación muy antigua que ha sido utilizada en varias ramas del diseño. Esta tiene diversas técnicas, estilos y acabados. En las primeras etapas de la ilustración el lápiz de grafito es la herramienta principal de trabajo. El grosor de su mina depende del sustrato que se utiliza. “Los lápices más blandos aptos para papeles ásperos o granulados, y los más duros para superficies más lisas.” (Mulherin, 1993, p.46) El lápiz HB es el más recomendado para bosquejos a pulso.

Luego, para ilustraciones más complejas se puede utilizar el rotulador, éste brinda una infinidad de tonos y grosor de punta. Los rotuladores permiten dar color y pasar de un boceto a un acabado final. “La razón principal es que son muchos más cómodos que la acuarela o el gouache; los rotuladores permiten trabajar con rapidez, no es preciso rellenarlos ni mezclarlos, y se fabrican en una amplia variedad de puntas.” (Mulherin, 1993, p.47)

Otras herramientas útiles son la pluma y la tinta. Pueden llegar a ser muy versátiles y brindar tonos y texturas. La pluma y la tinta usualmente son utilizadas para la creación de dibujos de arquitectura, ilustraciones monocromas, caricaturas, dibujos anatómicos y bocetos de moda. Pueden ser usados por sí solos o mezclados con agua. Las puntas de la pluma tienen diversos grosores que se adaptan al acabado deseado.

La acuarela es otra técnica muy famosa. Sobre el sustrato se torna transparente y puede ser usada mediante capas de color. Normalmente es usada para ilustraciones de libros y de moda. Esta técnica requiere cierta práctica y se recomienda empezar por rotuladores al agua.

Los lápices de colores también son muy utilizados a la hora de ilustrar. Al igual que los rotuladores, su uso es sencillo y versátil. Existen 3 tipos principales: de mina dura, de mina blanda y acuarelable. Cada tipo de adapta a las necesidades del sustrato y del efecto deseado. “Muchos diseñadores encuentran que los lápices de colores son ideales para imitar el estilo de una ilustración sin necesidad de trabajar con medios más complicados, ya que ofrecen una amplia gama de colores, son muy versátiles y fáciles de usar.” (Mulherin, 1993, p.58)

Para conseguir un color uniforme se recomienda el aerógrafo. Esta herramienta la suelen usar ilustradores profesionales para lograr luces, sombras y tonos; y que la ilustración se asemeje a una fotografía. El medio principal para el aerógrafo es el gouache, pero también existen acuarelas, tintas y pinturas acrílicas.

Otros medios de ilustración son los pasteles secos y grasos, el gouache, las pinturas acrílicas, los óleos y el collage.

### **1.7.1 Géneros de Ilustración**

El género de refiere al propósito de la ilustración, es decir al tipo de uso que se le va a dar.

- Conceptual: este género no se basa en datos reales, más bien se trata de una idea propia del ilustrador. Da mayor importancia a la creatividad que a la realidad.
- Narrativo: se trata de la ilustración que narra historias, normalmente funcionan como un apoyo a textos de historias o sucesos en libros o revistas.
- Decorativa: “Es la ilustración que acompaña a un texto para embellecer la página. Suelen ser ilustraciones marginales que enriquecen el diseño gráfico de las publicaciones, generalmente manchas, formas abstractas, detalles, entre otros.” (<http://ilustracioneditorialypublicitaria.blogspot.com/p/ilustradores-importantes.html>/ Junio 2012)
- Portadas: es la ilustración que representa un contenido textual; y se presenta ocupando toda la portada del libro, revista, folleto, entre otros.
- Publicitaria: es la ilustración que forma parte de piezas gráficas en anuncios publicitarios de marcas, productos o servicios.
- De moda: “Su utilidad abarca desde la inspiración para el diseñador hasta el estilo característico de los books de moda, revistas y publicidad en general.” (<http://ilustracioneditorialypublicitaria.blogspot.com/p/ilustradores-importantes.html>/ Junio 2012)
- Informativa: son las ilustraciones que transmiten datos concretos sobre algún tema, por ejemplo en planos arquitectónicos, mapas, infografías.
- Cultural: “Ilustraciones usadas como Comics o para proyectos relacionados con publicaciones culturales sin ánimos de lucro o gubernamentales, usualmente no muy bien remuneradas.” (Erazo, 2009, p.14)
- Infantil: se trata de las ilustraciones que acompañan los cuentos o historias de libros de niños para que éste pueda estimular su creatividad.
- Científica: “Ilustraciones especializadas para las ciencias como medicina, espacio, biología, etc. que necesitan ilustrar cierta fidelidad especial del tema que se ilustra.” (Erazo, 2009, p.15)
- Humorístico: representa escenas o personajes de manera humorística. crítica o irreverente.



### **1.7.2 Estilos de Ilustración**

Se refiere al estilo que usa el ilustrador para realizar la obra, independientemente del uso que esta tenga.

- Cómico: "La secuencia de viñetas o representaciones gráficas que narran una historieta mediante imágenes y texto que aparece encerrado en un globo o bocadillo" (Jaramillo, 2013, p.22)
- Abstracto: la ilustración que no representa ningún objeto de la naturaleza conocida, sino de la imaginación del ilustrador.
- Artístico: "Representación más esencial y primigenia de cualquier forma de arte en su concepción más clásica." (Erazo, 2009, p.19)
- Monumental: es la ilustración que representa edificaciones y obras de infraestructura.
- Manga: "Estilo de cómic de origen japonés, basado en las expresiones y las emociones de los personajes. Se compone de viñetas grandes y suelen resaltar sobre todo la personalidad y el estado de ánimo de los personajes." (Erazo, 2009, p.21)
- Minimalismo: es un estilo en el que "menos es más". Deja los puntos más importantes al color y a la forma. Manteniendo limpieza y simplicidad. "Sigue las características propias del estilo: la abstracción, la economía de lenguaje, purismo estructural y funcional, orden, reducción, síntesis, sencillez y concentración." (<http://www.webnova.com.ar/teoria-del-diseno-minimalista/> Mayo 2012)
- Los estilos también pueden basarse en las corrientes artísticas antiguas como: modernismo, fauvismo, impresionismo, expresionismo, dadaísmo, entre otros.

### **1.7.3 La ilustración digital**

Se refiere a toda ilustración creada por medios digitales como ordenadores, mediante programas especializados en ilustración.

- **Ilustración Vectorial**

“La vectorización radica en transformar una imagen bitmap o fotografía en imágenes formadas por vectores. Esta técnica se logra dibujando todos los contornos y rellenos de la imagen mediante curvas Bézier.” (Vite, 2013, p.21) Este tipo de ilustración tiene contornos bien definidos, por lo que no se distorsiona al cambiar su tamaño.

- **Foto ilustración**

Este tipo de ilustración nace a partir de una fotografía, a ésta se le aplican varios efectos para tener una ilustración realista.

La ventaja de esta técnica es que al momento de finalizar el arte, este se puede modificar de tamaño, ya que una foto real podría “pixelarse” o hacerse más borrosa e irregular al momento de agrandarla y perder toda su calidad.

(Vite, 2013, p.21)

- **Ilustración 3D**

“Esta técnica consiste en ilustrar cualquier tipo de imagen o dibujo en una forma más realista, tomando en cuenta los elementos principales que son el volumen, la luz y la sombra.” (Vite, 2013, p.21)

## **1.8 La creación de personajes**

Generalmente, los creadores de cómic en solitario no tienen la necesidad de “diseñar” a los personajes, ya que el proceso de creación se desarrolla de forma intuitiva. Los creadores independientes, que escriben y dibujan su propio material, desarrollan los personajes a partir de sus bocetos o improvisan según lo que dicte el argumento, como parte de un proceso orgánico en curso.

(Millidge, 2010, p. 14)

### **1.8.1 Los componentes de un personaje**

- **Papel y función:** durante el desarrollo de personajes se debe definir la importancia del protagonista en la historia. Debe ser desarrollado para simpatizar con el grupo objetivo, mientras que el antagonista, que no siempre

debe ser el exacto opuesto, no debe ganarle al protagonista en simpatía. “Vale la pena tener presente que los lectores deben ser capaces de identificarse con el personaje principal, es decir, el protagonista o héroe, y simpatizar con él.” (Millidge, 2010, p. 14)

- **Personalidad e historia previa:** para darle credibilidad al personaje es recomendable crear un contexto detrás de él, como su vida, ambiciones, esperanzas. Para que la gente lo conozca y pueda entenderlo. Este contexto no debe ser demasiado complejo ni extenso. “Los rasgos conductuales como el habla, el lenguaje corporal, los gestos y las expresiones faciales, acaban de pulir el personaje.” (Millidge, 2010, p. 15)

- **Diseño visual:** para crear el diseño visual del personaje es necesario representar su estatus social, profesión, altura, edad, etnia, rasgos faciales, cabello características físicas y emocionales. El estilo de ilustración del personaje depende de cada diseñador. Pero es importante diseñar cada personaje para que no se confundan y sean identificables. Darles rasgos y características propios.

El diseño visual de un personaje también puede inspirarse en personas reales, bocetos de la vida o incluso famosos y personajes públicos, aunque es recomendable asegurarse de que el parecido es suficientemente alejado como para evitar demandas potenciales.

(Millidge, 2010, p. 16)

### 1.8.2 Proceso de Personajes

- **Fase de descubrimiento:** en esta fase se comienza el proceso creativo del personaje. Se desarrolla su historia, rasgos físicos, personalidad y toda su esencia. Esta es la fase inicial del personaje y funciona como un guion para su posterior diseño visual.

- **Fase de Bocetaje:** la fase de bocetaje es el inicio del diseño del personaje. Este plasma las características ya establecidas en la fase de descubrimiento mediante la ilustración. Normalmente se inicia con ilustración a mano con lápiz o carboncillo. Luego de establecido el primer boceto, se lo pule para generar el diseño casi final al personaje. Este segundo proceso se realiza usualmente con ilustración digital para tener una idea más acercada al producto final.
- **Fase de color:** en esta fase se establece la paleta de colores que utilizará el personaje. De acuerdo a sus rasgos físicos y de personalidad, se le asigna combinaciones de colores adecuadas.
- **Fase final:** ésta es la última fase de la creación del personaje. Aquí se presenta el personaje con su estilo de ilustración escogido y se determina detalles como el acabado de contornos, degradados o colores planos; pero esto depende del estilo de ilustración previamente utilizado.

## 1.9 Flat Design

El diseño plano, o flat design es una tendencia de diseño gráfico introducida hace pocos años. Ésta tendencia ha ganado popularidad no sólo por su alto contenido estético, sino también porque cumple con la funcionalidad que exige el diseño responsive.

El diseño plano surgió por la necesidad de diseños limpios y simples que se adapten a los medios más actuales y populares, como son las pantallas de móviles y tabletas. Nació para brindar a los usuarios de dichos dispositivos, un uso más sencillo.

Influenciado por el minimalismo, la escuela de la Bauhaus y el Estilo Tipográfico Internacional o Swiss Style, es la tendencia en diseño web y diseño gráfico opuesta al realismo de la etapa anterior que fue propiciado por la introducción de HTML5 y CSS3 y sus infinitas hasta la fecha posibilidades y efectos.

(<http://www.mique.es/disenio-grafico-plano-o-flat-design/> s.f.)

El diseño plano busca ser limpio, elegante, simple y minimalista. Se enfoca en el uso de figuras geométricas y color. “El flat design elimina sombras, relieves, ornamentos, texturas, degradados, difuminados y cualquier sensación de tridimensionalidad.” (<http://www.mique.es/diseño-gráfico-plano-o-flat-design/> s.f.) En esta tendencia se aplica el principio de “menos es más”. Menos detalles suponen más estética.

El flat design es funcional, versátil y transmite mensajes de una forma clara, rápida y directa. A continuación se enlistan varios elementos clave del diseño plano:

- Sin efectos: las formas planas son valoradas, dejando de lado los efectos que tienden a la idea de "realidad".
- Sugerencia: evita sombras, reflejos, texturas o cualquier otro elemento que transfiera el mundo físico al plano virtual.
- Elementos geométricos: formas simples y esculpidas a partir de cuadrados, rectángulos y círculos.
- Sugerencia: estudia a fondo la dinámica de los colores y las formas, recordando siempre comunicar más con menos y facilitar la comprensión.
- Colores: predominio de colores sólidos y planos, con aplicación de tonos más vivos, vibrantes y combinaciones más coloridas.
- Sugerencia: analiza las características de los colores, teniendo en cuenta las diferentes sensaciones que cada uno transmite sobre la marca.
- Foco en la tipografía: la regla es clara y defiende un texto limpio, fácil de leer y entender, independiente de donde se acceda.
- Sugerencia: utiliza fuentes sin trazos rebuscados, como Serif por ejemplo, para alinearla a los demás elementos de la campaña.
- Simplicidad: las pantallas llevan menos elementos, apenas lo suficiente como para mostrar el contenido y las funcionalidades.
- Sugerencia: apuesta a la negrita o colores en botones claves, por ejemplo, para incentivar la acción (CTA call to action).
- Abordaje minimalista: menos es más, entonces lo simple domina el concepto general de la estructura de un e-mail.

- Sugerencia: evita el exceso de elementos y apuesta a colores y textos simples para ilustrar la campaña.

(<https://www.emailmanager.com/es/blog/12/1865/que-implica-el-concepto-flat-design-una-de-las-apuestas-para-el-email.html/> Diciembre 2014)

### **1.9.1 Color y tipografía**

El color es un elemento importante en el diseño plano. Se puede usar tonos monocromáticos junto con el blanco y negro.

Son colores primarios y secundarios, brillantes para favorecer tanto el contraste sobre fondos oscuros e imágenes, como la visibilidad cuando se utilizan a la luz del día. Se utilizan gamas de colores pastel, poco saturados y existe aquí también una tendencia retro usando naranjas, turquesas, amarillos. Cuando se utiliza un solo color, a este se le añade blanco o negro para crear los distintos matices.

(<http://www.mique.es/disenio-grafico-plano-o-flat-design/> s.f.)

La tipografía en el diseño plano deber ser clara y legible, normalmente se la utiliza de tipo sans-serif, de grosor bajo y cuerpos grandes. En el flat design los mensajes en texto deben ser cortos y simples.

### **1.9.2 Long Shadow Design**

Esta tendencia es una variante del flat design. Se la utiliza en íconos principalmente y a estos se les añade una sombra alargada. Esto agrega profundidad pero manteniendo el diseño simple y limpio. “La sombra se alarga en un ángulo de 45 grados y debe ser al menos 2,5 veces el espacio diagonal del icono o logotipo llegando hasta los bordes.”

(<http://www.mique.es/disenio-grafico-plano-o-flat-design/> s.f.)

## CAPÍTULO II

### 2. MARCO CONTEXTUAL

#### 2.1 Características de las leyendas de Quito:

- Alto contenido religioso

Las leyendas quiteñas se caracterizan por involucrar en sus historias la contraposición del bien y del mal, del cielo y del infierno, de Dios y el diablo. Las leyendas son una muestra de la fe que tenía el pueblo en ese entonces, de la importancia y autoridad que tenía la iglesia. Las leyendas se caracterizaban por servir de advertencia a la gente de que existía el demonio y se debía tener cuidado, porque al caer en su tentación las consecuencias serían graves. Incluso al ver que muchas leyendas quiteñas se desarrollan en atrios, conventos, catedrales, se ve la importancia de la fe religiosa. Los relatos tradicionales buscaban contar las vivencias de la gente pecadora que sufría su castigo. En algunas leyendas el protagonista aprende su lección y logra rectificar su vida, en otras en cambio, el crimen es tan grave que no logra sobrevivir.

- Hechos paranormales

Las leyendas tradicionales usan las fuerzas sobrenaturales como duendes, fantasmas, espíritus, hadas y más. La fuerza sobrenatural era importante para la época, porque no todos los fenómenos eran comprobables lógicamente y al tener un alto grado de fe, también se tenía un alto grado de creencia en lo inexplicable. Las leyendas casi siempre se tratan acerca de un hecho que no se puede explicar con la ciencia normal.

La gente que creó las leyendas era imaginativa que tenía mucha fe en lo paranormal, si hubiese sido lo contrario, las leyendas no se hubiesen transmitido porque la gente las hubiera tachado de fantasías y las hubiera desechado.

La difusión de las leyendas demuestra la necesidad de la gente en creer en la magia y en los seres sobrenaturales.

- El uso de la mujer como fuerza maligna

La mujer casi siempre juega un papel importante en las leyendas, no como protagonista, sino como la amenaza del personaje principal. Se manifiesta muchas veces como una idea del pecado, de tentación. Cuando el personaje cae en los encantos de la mujer, algo malo le sucede, se revela su verdadera apariencia y sus intenciones. El hecho de que se use a la mujer como amenaza demuestra de alguna forma el machismo de la época. La mujer era vista como objeto de tentación, que podía hacer mucho daño y causar dolor. De hecho, se nota que incluso en las canciones como boleros y pasillos el hombre se victimiza y la mujer queda como la causante de ese dolor. El machismo se evidencia, al ver a los hombres como las víctimas de una mujer que tiene y crueles intenciones. Muchas veces la mujer de la leyenda, en su vida terrenal, había sufrido un desengaño amoroso o alguna forma de sufrimiento, lo que la arrastró a una muerte prematura que terminó en una vida como espíritu que busca la venganza de todos los hombres.

La mujer en las leyendas es muy importante, pero pocas veces son protagonistas, la mayoría son hombres, animales o niños.

- Lugares icónicos

Para darle realismo a las leyendas, se utilizan lugares famosos como escenarios: iglesias, atrios, barrios y otros. Muchos de los detalles que se cuentan en las leyendas se mantienen todavía en los lugares, incluso para darle un toque de verdad a la leyenda. Por ejemplo, todavía se mantiene el hueco en la iglesia de Cantuña, o la huella del candelabro en San Agustín.

Muchas leyendas hablan del origen de algún sitio famoso, buscan una explicación mágica para la existencia de este sitio.

Es necesario conocer la leyenda respectiva del sitio que se visita, para conocer más de su historia y enriquecer su valor cultural.



- Personajes reales

Muchas de las leyendas usan protagonistas que posiblemente sí existieron. Esto también aporta realismo al relato. Ya que las leyendas tienen varias versiones, es muy difícil establecer una sola, pero en algunas incluso hay datos como nombres y detalles de los personajes, como en el padre del Gallo de la Catedral o con el Santo Descalzo. Las leyendas que cuentan con un personaje que posiblemente existió, contiene mucha más magia y crean un interés mayor.

- Género de terror

Casi todas las leyendas se cuentan para asustar, puede que iniciaron como forma de reprender, pero hoy en día tienen un propósito más bien de entretenimiento y enriquecimiento. El terror genera interés, al contener hechos que no se pueden explicar, personajes que agradan fácilmente y fuerzas malignas que se deben vencer.

El terror es el género más usado en las leyendas, no sólo en Ecuador, sino en muchos otros países.

Probablemente demuestra el miedo que tenía la gente. La colonia fue una época de sometimiento y dominación, por lo que la gente menos favorecida sufría mucho por sobrevivir. Tal vez las leyendas transmitían los miedos de la gente, y al no poder expresarse directamente acerca de las autoridades tiránicas, lo hacían a través de demonios y espíritus.

- La mayoría de las leyendas suceden en las épocas coloniales

Esta es una de las mayores características, para que un relato se considere leyenda de Quito, debe haber sucedido desde los años 1500 a 1800. La mayoría de leyendas se mantienen en estos años y actualmente ya no nacen más leyendas nuevas.

- Se transmiten de generación en generación

Las leyendas no son relatos escritos formales, son contados oralmente y pueden modificarse, esta es una característica muy propia de ellas. Las generaciones mayores

como abuelos o bisabuelos, son los encargados de transmitir las leyendas porque ellos conocen muchas y mejor detalladas.

## **2.2 Análisis de las leyendas**

### **2.2.1 Cantuña**

#### **Antecedentes**

Fray Jodoco Ricke de Marselaer tenía en mente algunos proyectos religiosos, para lograrlos debía tener abundante mano de obra, es por eso que decide junto a otros flamencos, para enseñar artes y oficios a hijos de príncipes, caciques y jefes de alrededor. Se creó el colegio de San Andrés. Lo que el Fray trataba de lograr es que estos conocimientos vayan pasándose de generación en generación. La iglesia representa claras influencias nativas, lo cual fue y es parte del proceso de mestizaje que sufrió Quito.

#### **Contexto histórico**

El año en el que se desarrolla la leyenda sería 1537. En los años de 1530 se dio la transición de la conquista inca a la conquista española, para fundar la ciudad de Quito.

La conquista española se originó con el rumor de que en la ciudad existía un gran tesoro inca. Las expediciones para encontrarlo estuvieron a cargo de Pedro de Alvarado y Sebastián de Benalcázar. La ciudad fue fundada por Benalcázar un 6 de diciembre de 1534. La ciudad quedó en ruinas luego del incendio de Rumiñahui y así fue fundada. En esta época la ciudad sufrió mucho abuso y la dominación española, los indios eran sometidos y se implantó el régimen monárquico. Ya se hablaba del tesoro de Atahualpa, con el que Cantuña tiene mucha relación, ya que se dice que fue descendiente de Atahualpa. Quito sufrió una destrucción total para pasar del período prehispánico a la conquista.

#### **Origen de la leyenda**

La leyenda se originó con la construcción de la Iglesia de San Francisco. Se dice que la leyenda tuvo su origen de otra forma:

## La Verdad

El joven Cantuña fue salvado de un incendio, que le desfiguró el rostro, por un Español de buen corazón el que lo crió como hijo.

Ante los problemas económicos del buen Español, Cantuña ayudó a su benefactor con oro, ya que Cantuña sabía dónde estaba enterrado parte del tesoro de rescate de Atahualpa escondido por Rumiñahui ante la traición española.

Cantuña a la muerte de su padre adoptivo, siguió siendo muy devoto cristiano por lo que daba importantes sumas de oro a la iglesia.

Dado la abundancia de las donaciones se presentaron muchas dudas de la procedencia del oro, siendo continuamente interrogado al respecto, por lo cual ante tanta insistencia y para que lo dejaran en paz, a Cantuña se le ocurrió decir, que el oro provenía de la venta de su alma al diablo.

Así surge esta leyenda con un parte real. Así que toda la parte de la leyenda tiene una base real, que el imaginario popular cambió.

(<http://ve-oea09latinoamerica.blogspot.com/2012/03/leyenda-de-cantuna-y-mito-del-origen.html/> Marzo 2012)

Muchas de las versiones, afirman que Cantuña conocía del tesoro de Atahualpa y que incluso era su hijo. La verdadera historia es difícil de afirmar ya que sucedió hace muchos años y no quedan documentos que afirmen los hechos de la leyenda.

### **Personajes de la leyenda**

#### Cantuña

Cantuña fue hijo de Hualca, quien fue un general de Rumiñahui, que conocía donde se encontraba el tesoro de Atahualpa, tiempo después Quito sufrió un gran incendio donde Cantuña quedó atrapado en las llamas quedando huérfano. Fue acogido por el español Hernán Suárez quién lo cristianizó y lo hizo parte de su familia.

Cantuña se dedicaba al arte de la cerrajería, herrería, carpintería y en especial albañilería era un hábil picapedrero.

Después de varios años, Hernán Suarez muere y Cantuña fue declarado el único heredero, y como tal, gozaba de todos los bienes heredados

El Diablo

El Diablo se le apareció a Cantuña cuando este se encontraba desesperado. Le ofreció terminar la iglesia a cambio de su alma. Envió a todos sus demonios a trabajar. Los demonios avanzaban rápidamente, pero El Diablo no contaba con que Cantuña escondiera la última piedra, por lo que Cantuña conservó su alma.

El diablo de las leyendas se presenta con distintos nombres: Luzbel, Satanás, Lucifer. Según Edgar Freire en su libro Quito, Tradiciones, leyendas y memoria, el diablo es rojo, con una capa roja y botas retorcidas también rojas. Por lo que se entiende que la imagen del diablo es la universal que se conoce.

Los demonios

Otros personajes de Cantuña son los diablillos encargados de la construcción de la iglesia. Estos trabajaron incansablemente para acabar la iglesia y lograr obtener el alma de Cantuña para el diablo. Estos representan las jerarquías y la esclavitud ya que el diablo les impone el trabajo y de alguna manera son sus esclavos.

### **Datos de la leyenda**

Probablemente el dato más interesante es el que dice que Cantuña era descendiente de Atahualpa y conocía del tesoro escondido.

La Capilla de Cantuña

Según Paola Karolys y Gabriel Karolys en su libro Cantuña: De la leyenda a la verdad histórica, esta capilla lleva el nombre de Vera Cruz de los Naturales. La capilla se edificó con la herencia de Cantuña a los franciscanos y se la edificó dónde solía ser su casa.

No hay documentos que prueben la existencia de tal casa y ni siquiera la propia existencia del capitán español. Pero en un documento de 1747, por ejemplo, el nieto de Cantuña, Miguel, al referirse a la herencia familiar, menciona una casa ubicada al frente de la portería del convento de San Francisco, la cual había sido subastada por aquella época.

(Karolys, 2012, p.49)

Según la autora, la capilla fue usada en el siglo XVIII por escultores y pintores como cofradía. Luego en 1957 se encontraron restos de huesos en una bóveda bajo el piso de la capilla. Pero se declaró que se trataba de una bóveda de Fabricio Francisco Cantuña.

### **Versión de la leyenda**

Versión de Quito: Tradiciones, Leyendas y Memoria

Lentos corrían los tiempos monótonos de la colonia. Un indiano llamado Cantuña, impulsado quizá por la sed de oro o el ansia de grandeza, acometió la singular locura de firmar solemne compromiso para construir el atrio grandioso. Expiraba ya el plazo y la obra estaba a la mitad. Con el esfuerzo humano era imposible acabar la construcción en el tiempo sobrante aún. Loco de dolor, jadeante, consumido por la fiebre y por los temores, Cantuña se debatía en su estancia, faltaban dieciocho horas para vencerse el término. Los sueños de dicha, de grandeza que alimentara el pobre indiano, se iban abajo ante la terrible realidad. Pronto debería estar sumido en las tinieblas de una cárcel, con el sarcasmo de las gentes encima. El orgullo innato de indio le devoraba.

Moría la tarde lujuriosa en un crepúsculo de fuego. Las campanas de las escasas iglesias llamaban con sonoridad a la oración de la tarde, flotaba un aroma campesino y puro. Desiertas iban quedando las callejas tortuosas y sin empedrar. La poca gente se dirigía al templo o presurosa a encerrarse en el hogar.

Cantuña veía danzar en rededor de la estancia, sumido en penumbra, formas extrañas y diabólicas. Jadeante, ansioso, el mísero corría a largos pasos la habitación. No le valían ni los rezos ni las súplicas al cielo. Creyó distinguir una voz misteriosa que le exhortaba a implorar remedio a Dios: y así lo hizo. Conforme iban saliendo de su boca las palabras de la oración, un bálsamo inefable de consuelo parecía descender sobre él. Acabada la plegaria, Cantuña se dirige a San Francisco. Secreta esperanza le dice que el Señor ha entendido su ruego, mandando que la obra concluyera. Por un ángulo de la plaza, envuelto en amplia capa, apareció Cantuña. Sus ojos creyeron vislumbrar obreros divinos que daban la última mano al atrio gigantesco. Palpitó su corazón de gozo y la oración de gracia brotó ferviente de su pecho. Y vio luz, mucha luz, pero la visión se esfuma ya, la regresión a la realidad fue rápida. Se había engañado. La ira salió de su corazón y la blasfemia vibró por el espacio.

Pero ¿qué era aquello? ¿Otra vez se engañaba?

De entre los hacinamientos de piedras salía un personaje misterioso, envuelto en manto rojo, su rostro estaba negro, sudoroso, sonrisa enigmática se dibujaba en su enorme boca. Calzaba botas retorcidas y también rojas; poco a poco el fantasma se acercaba al estupefacto indígena. Cantuña, le dijo, sé cuál es tu dolor, sé que mañana serás desgraciado y maldito. Pero yo puedo consolarte en tu aflicción. Antes de que asome el alba, el atrio estará concluido. Tú en cambio firmarás hoy este contrato. Yo soy Luzbel y quiero tu alma. ¿Aceptas? Di.

El indio no vaciló: Acepto, Pero si al rayar el alba, antes de que se extinga la última campana del Avemaría, no está construido el atrio, si falta una piedra que colocar, una sola, óyelo bien, el contrato será nulo.

Y poco después, azorado y maldito, volvía el triste

Cantuña a su vivienda. Lágrimas abundantes corrían por el rostro bronceado del indiano. Ferviente imploró al cielo perdón para su culpa y remedio para su alma.

Al día siguiente, cuando empezaba a romper el alba, Cantuña se dirigió presuroso a San Francisco. La obra estaba al concluirse, millones de diablillos rojos cruzaban, como lenguas de fuego, por el espacio, atareados en la construcción del atrio que majestuoso se alzaba. Y el alma, la pobre alma del indígena, estaba ya perdida. Una oración, la última, llena de fe y de penitencia, salió de sus labios. Luzbel reía.

Pero el día asomaba. Un pálido color violeta empezó a cubrir el firmamento, tornaban a cantar los gallos, el sol se desperezaba ya tras del Itchimbía<sup>1</sup>. El indio afligido contemplaba el espectáculo. El atrio estaba al acabar de concluirse.

Lentas, graves y consoladoras sonaron las cuatro campanas, heraldos de la aurora.

Victoria, rugió Luzbel.

Victoria, exclamó el criollo, falta una piedra.

En efecto, un bloque, uno solo, faltaba aún. El alma de Cantuña habíase salvado. Satanás, maldiciendo, se hundió en los infiernos con sus secuaces. El alma del atristado indiano estaba libre y, como evocación prodigiosa, el atrio alzabase solemne a la mirada de los creyentes quiteños.

(Freire, 2003, p.156)

### **Análisis de la leyenda**

La primera cuestión a analizar, es el propósito con el que Cantuña decidió construir la capilla. En algunas versiones se entiende que era un picapedrero. Pero incluso en esa época, que una sola persona logre terminar en este plazo semejante edificación, era algo absurdo. Según varias leyendas, es por codicia y ambición. Entonces se puede llegar a la conclusión de que cualquiera que haya sido la motivación para Cantuña de realizar la iglesia debió haber sido muy fuerte para que se comprometiera a tal trabajo.

Decide tentar a su suerte y acepta el trato, no se sabe si Cantuña en algún momento guardaba la esperanza de salvarse o desde el principio entendió que iba a perder su alma. El diablo es claramente la personificación del mal. Simboliza la maldad y el pecado. Lo que quiere representar es lo débiles que son lo seres humanos ante la tentación. Cantuña no pensó mucho antes de acceder al pacto y esto casi le cuesta el alma. La leyenda se centra principalmente en cómo Cantuña a pesar de haber escogido el trato con el demonio, se salva y no pierde su alma.

Cantuña demostró un arrepentimiento real y gracias a esto, se le concedió una señal que le mostró cómo salvar su alma: la piedra. Muchas versiones dicen que fue una señal divina, otras que el mismo Cantuña se dio cuenta de su existencia, pero como haya sido, la leyenda termina bien y se legado permanece, con el hueco dejado en el atrio de San Francisco.

Cantuña es una de las más famosas leyendas de Quito, si bien no todas las personas conocen la leyenda a la perfección, muy pocos ignoran por completo al personaje de Cantuña. Esta leyenda envuelve muchos elementos dignos de mención, iniciando con la majestuosa obra de San Francisco, siguiendo con la fascinante vida de Cantuña, luego con el temible Diablo y terminando con la fe, que al final, fue lo que permitió a la leyenda culminar con un final impecable.

## **Elementos gráficos**

San Francisco





## Imagen N. 1

([http://www.paisturistico.com/php/verBannerActividadPe.php?id\\_id=1&pa\\_id=1&at\\_id=7&ap\\_id=127/](http://www.paisturistico.com/php/verBannerActividadPe.php?id_id=1&pa_id=1&at_id=7&ap_id=127/) s.f.)

La iglesia de San Francisco es una muestra de la época, lleva en su estructura a la historia de Quito, a la época de colonización y a la escuela de arte de la época. Representa toda la arquitectura europea, tiene detalles que reflejan el lujo y la suntuosidad de toda la corriente cultural. En toda su fachada y estructura, guarda muchos detalles, es muy compleja y casi imposible de reproducir. La iglesia de San Francisco demuestra el talento de los escultores y los artistas que se encargaron de su construcción. Según la leyenda entonces, reflejaría todo el talento que tiene Cantuña, no cualquiera puede construir una iglesia así. Si bien la leyenda tiene una parte de fantasía, el atrio es una parte real y tangible que le ha merecido a la ciudad muchos reconocimientos. San Francisco deja un legado permanente en la riqueza de Quito, esta obra es una de las más emblemáticas de la ciudad y debe ser valorada por todos.

Cantuña



Imagen N. 2 (Karolys, 2012, p.34)

El personaje principal, representa conceptualmente, el trabajo indígena, el sacrificio, el esfuerzo, la ingenuidad, la fe, la debilidad, la humanidad en sí. Cantuña representa al ser humano: imperfecto e imprudente.

Cantuña se presenta como un indígena serrano propio: su vestimenta principalmente se compone de poncho, pantalones flojos blancos y cortos, sombrero, trenza y alpargatas o descalzo. Es de tez morena y facciones toscas, como indígena propio: nariz aguileña y grande, ojos pequeños y labios delgados. La edad de Cantuña oscila entre los 25 y 30 años. Se entiende en la leyenda que es de origen humilde, pero investigando, se demuestra que tenía poder económico.

El diablo



**Imagen N.3** (Karolys, 2012, p.33)

El diablo representa todo lo malo y gráficamente la leyenda lo describe como el diablo rojo, brillante y audaz. Aquí hay una contradicción, ya que al ser una leyenda quiteña, se debería hacer alusión al diablo huma, que es de hecho ecuatoriano. Pero en las versiones, el diablo es el de la cultura popular. Cada versión detalla un diablo con distintos detalles: cuernos largos, patas de cabra, otro par de brazos, gordos o delgados y más.

## **2.2.2 El Padre Almeida**

### **Antecedentes**

El Padre Almeida fue un sacerdote franciscano que cumplía con todos sus deberes de religioso, pero tenía un defecto muy grande que le impedía llevar una vida completa de abstinencia: el vicio del alcohol. Este vicio fue el desencadenante para que toda la leyenda se desarrolle y empiece.

El padre Almeida pertenecía a esta Orden. Según John Castro, historiador y padre, estas fueron los verdaderos antecedentes del padre Almeida:

“Don Manuel de Almeida ingresó en el convento a los 17 años de edad, cuando era un novicio, renunciando a todos sus bienes materiales, que se los cedió a su madre y a sus hermanas. Igualmente, abandonó la vida de la ciudad, ya que el monasterio estaba en las afueras. En su biografía se puede conocer que desempeñó los cargos de definidor, guardián, mesero de novicios, secretario de provincia llegando a ser visitador general, todos estos de gran importancia. Estos cargos son del todo incompatibles con la vida que se le otorga”, comenta el padre Castro.

([http://www.lahora.com.ec/index.php/noticias/show/1101599816#.VEWuh\\_mG-8A](http://www.lahora.com.ec/index.php/noticias/show/1101599816#.VEWuh_mG-8A) / Diciembre 2013)

### **Contexto histórico**

La leyenda se desarrolla en el siglo XVII, en la primera mitad de los años 1600. Aquí, la ciudad todavía se encontraba en la colonización, pero ya se habían construido algunas iglesias como La Compañía, San Francisco, San Agustín y más. El lugar en el que suceden los hechos es en el convento de San Diego. En esta época, se mantenía la enseñanza católica y la autoridad española. Aquí se inicia también la misión geodésica.

Esta fue una época muy difícil para Quito, sucedieron muchas crisis que afectaron el desarrollo de la ciudad, lo que se complicaba más al estar en una zona aislada por los accidentes geográficos, de los adelantos europeos que llegaban primero a la zona del

Guayas. Quito tuvo un enorme retraso, ya que el transporte hacia las afueras de la ciudad, se tornaba muy complicado.

La leyenda toma lugar en el convento de San Diego, fundado el 30 de enero de 1597. Mediante una solicitud de 48 vecinos de Quito, que pidieron la construcción del convento, a pesar de que ya existían otras instituciones religiosas.

### **Origen de la leyenda**

En Historia, leyendas y tradiciones de Laura Pérez de Oleas, bajo el título de «¿Hasta cuándo, Padre Almeida?», se cuenta que la Recolectión Franciscana de la Orden de los Descalzos de San Diego de Alcalá, fundada por el Fraile Bartolomé Rubio en terreno donados por el español Marcos de la Plaza, tenía al pie del coro de la iglesia una escultura de Cristo de grandes proporciones; que uno de los conventuales era el Padre Manuel Almeida y Capilla, erudito que ocupó las más altas dignidades de su orden, de rica y distinguida familia, quien profesó como religioso a consecuencia de un desengaño amoroso; que el Padre Almeida, siguiendo el mal ejemplo del relajado Padre Tadeo, saltó una noche por una tapia y lo siguió a éste hacia la esquina de Las Almas, donde el relajado tenía una moza; que el Padre Almeida entonces se encaminó donde su antigua enamorada que vivía en la Cruz de Piedra; que ambos religiosos continuaron en las noches y siguientes concurriendo a donde otras mujeres llamadas Gabriela, Catita y la Pecherona; que uno de ellos tocaba el arpa y el otro la guitarra, y cantaban coplas y jugaban naipes; que el padre Almeida aprovechaba para salir del convento una ventana, en la que estaba el Cristo antes mencionado, como si este fuera una escalera; que una noche el misericordioso Cristo le preguntó diciéndole: «¿Hasta cuándo, Padre Almeida?», y el aludido le respondió sin darse cuenta: «¡Hasta la vuelta señor!»

(Jaramillo, 2000. p.114)

En la época en que se desarrolla la leyenda, se dice que la religión se encontraba en un tiempo de “relajación”. Que los frailes solían pasar su tiempo jugando y no tomaban en serio el trabajo religioso, por lo que no fue el padre Almeida el que inició las escapadas nocturnas. Él simplemente siguió esta costumbre de sus compañeros.

### **Personajes de la Leyenda**

#### El Padre Almeida

Según la leyenda, el nombre real del Padre Almeida era: Manuel de Almeida y Capilla. Sus padres se llamaban Tomas de Almeida y su madre Sebastiana Capilla. Él entró al convento de San Diego como consecuencia de un desengaño amoroso y uno de sus amigos frailes le influyó para escaparse del convento e irse de fiesta. Al Padre Almeida le gustó tanto esto, que decidió repetirlo todas las noches.

Se dice que el Padre Almeida se había dejado seducir por los placeres de la vida nocturna: bailes, naipes, música y mujeres. Estos son detalles que no se encuentran en la versión normal. Incluso en esta versión, el Padre iba acompañado de más frailes. Los amigos del Padre Almeida, dejaron de salir por las noches ya que Almeida lo empezaba a convertir en un hábito, y ellos no querían ser descubiertos.

#### Los frailes y el fraile Tadeo

Según algunas versiones, el padre Almeida fue influenciado por terceras personas a las aventuras nocturnas. El padre Almeida tenía varios amigos frailes, lo cuales ya frecuentaban lugares en la noche, donde disfrutaban de la compañía de mujeres y bebidas. Estos amigos frailes acompañaban al Padre Almeida en sus escapadas nocturnas, pero en un punto, se dieron cuenta de que estas ya se estaban convirtiendo en costumbre, por lo que decidieron dejar de hacerlo por miedo a ser descubiertos. El padre Tadeo, según estas versiones, fue el sacerdote que lo llevó a empezar con este hábito.

## El Cristo

El Cristo es un personaje crucial para darle el toque fantástico a la leyenda. Según esta, el Cristo estaba cansado de que el descarado padre Almeida lo utilizara como escalera para fugarse del convento y decidió enfrentarlo y preguntarle ¿hasta cuándo? Es muy interesante descubrir que en algunas versiones, se dice que el Cristo le preguntó en latín, y que el Padre Almeida le respondió en el mismo idioma. Pero que luego el Cristo se dio cuenta de que este no entendía muy bien el latín y le preguntó en español. Esta teoría, de hecho, es muy lógica, ya que el latín era la lengua de la iglesia en realidad.

### **Datos de la leyenda**

Se habla sobre un diario del padre Almeida, en el que se relatan sus memorias, pero este libro actualmente se halla desaparecido. Este, sería el único documento que verifique si parte de la leyenda fue real o ficticia.

Se menciona que el Padre Almeida en realidad solía pasar la mayoría de su tiempo en el convento de San Francisco, no en el de San Diego. Por lo que en realidad, debería ser franciscano.

El Padre Almeida también tenía talento para la guitarra y el canto, lo cual era mal visto en la iglesia, ya que reflejaba la vida bohemia. Se dice que el padre Almeida incluso tenía voz de tenor.

### **Versión de la leyenda**

Versión de Historia, tradiciones y leyendas de Quito.

En Historia, leyendas y tradiciones de Laura Pérez de Oleas, bajo el título de «¿Hasta cuándo, Padre Almeida?», se cuenta que la Recolectión Franciscana de la Orden de los Descalzos de San Diego de Alcalá, fundada por el Fraile Bartolomé Rubio en terreno donados por el español Marcos de la Plaza, tenía al pie del coro de la iglesia una escultura de Cristo de grandes proporciones; que uno de los conventuales era el Padre

Manuel Almeida y Capilla, erudito que ocupó las más altas dignidades de su orden, de rica y distinguida familia, quien profesó como religioso a consecuencia de un desengaño amoroso; que el Padre Almeida, siguiendo el mal ejemplo del relajado Padre Tadeo, saltó una noche por una tapia y lo siguió a éste hacia la esquina de Las Almas, donde el relajado tenía una moza; que el Padre Almeida entonces se encaminó donde su antigua enamorada que vivía en la Cruz de Piedra; que ambos religiosos continuaron en las noches y siguientes concurrendo a donde otras mujeres llamadas Gabriela, Catita y la Pecherona; que uno de ellos tocaba el arpa y el otro la guitarra, y cantaban coplas y jugaban naipes; que el padre Almeida aprovechaba para salir del convento una ventana, en la que estaba el Cristo antes mencionado, como si este fuera una escalera; que una noche el misericordioso Cristo le preguntó diciéndole: «¿Hasta cuándo, Padre Almeida?», y el aludido le respondió sin darse cuenta: «¡Hasta la vuelta señor!» Cuenta la tradicionista que de una de esas noches de escapadas del convento, el Padre Almeida quedó desconcertado al encontrarse con un cortejo fúnebre formado por franciscano, en el cual cuando él preguntó quién era el fallecido le respondieron que él, el Padre Almeida; que entonces al acercarse a mirar al fallecido, se quedó estupefacto ¡viéndose a sí mismo deformado por la muerte! Termina este relato expresándose que desde entonces el Padre Almeida se reconcilió con Dios, confesó sus escándalos provocados por su vida licenciosa, pidió de rodillas perdón al Cristo que le servía de escalera y en adelante su vida fue edificante.

(Jaramillo, 2000, p.114)

### **Análisis de la leyenda**

Esta es una de las leyendas más famosas de Quito. El Padre Almeida representa la mala época que vivía la iglesia en este tiempo. Se dice que en los años 1600, la disciplina de la iglesia católica “se ablandó”: que los curas dedicaban mayor parte de su tiempo al ocio. Todo esto fue representado por el Padre Almeida. Probablemente es

injusto calificarlo de pecador, ya que a pesar de que era un fraile, seguía siendo un ser humano con errores. El Padre Almeida fue un sacerdote importante, con varios títulos, aunque no se especifica si estos los obtuvo antes o después de los incidentes de la leyenda; que debía mantenerse en el camino correcto que dicta la iglesia, pero al igual que muchos otros, vivió la vida nocturna, y esta le gustó demasiado.

No sólo se habla del mal hábito del Padre Almeida en sí, sino también de la falta de respeto que cometía todas las noches: pisar el Cristo. En cualquier cultura, pisar o hacer mal uso de un símbolo religioso, es una falta grave. Que el propio fraile, no respete su credo, y que por su vicio, no le importe pisotear una imagen sagrada de su religión, demuestra lo grave que puede llegar a ser un mal hábito. El Padre Almeida representa el vicio de la vida nocturna, combinado con la falta de respeto hacia el Cristo. Pero si los sucesos no fuesen así, probablemente no habría leyenda.

Que el Cristo haya hablado y le haya dicho al Padre Almeida “¿Hasta cuándo?”, representa lo cansado que estaba de los abusos, no sólo del hecho que salga todas las noches, sino que encima lo use de escalera para hacerlo. El Cristo representa de alguna forma a la fuerza divina o supernatural de toda leyenda. Fue él el que también quiso hacer entrar en razón al Padre Almeida. Probablemente fue quien envió a la procesión esa noche para hacerlo reaccionar.

El Padre Almeida forma parte de la historia del convento de San Diego y de la ciudad de Quito, es una leyenda con un final feliz, que refleja la vida en los conventos e iglesias, y cuenta la historia de un padre simpático, que por querer vivir una vida que no debía, recibió su escarmiento y aprendió la lección.



## Elementos gráficos

### Convento de San Diego



**Imagen N. 4** (<http://www.in-quito.com/uio-kito-qito-kyto-qyto/spanish-uio/museos-quito-ecuador/quito-museo-convento-san-diego.htm/> s.f.)

El convento de San Diego enmarca todo el ambiente de la leyenda. Esta iglesia construida en los años 1500 es una de las más famosas de la ciudad. Albergaba a muchos frailes, incluyendo al Padre Almeida, a pesar de que se decía que este solía pasar más tiempo en San Francisco, se sabe que la leyenda se desarrolló en San Diego

El Convento es una inmensa ermita con su capilla, con los claustros cuadrados, muchas celdas, un precioso humilladero, una clásica fuente castellana, un jardín, un huerto y un gran bosque de eucaliptos que antes lo fue de cedros, capulíes y arrayanes.

Los claustros del piso superior son angostos, bajos de techo e iluminados con una que otra ventana o algún tragaluz que, produciendo durante el

día la indispensable claridad, impide la curiosidad de la mirada y concentra necesariamente el espíritu en el ambiente austero de santidad y recogimiento que rodea a este lugar. A un lado y otro de las antiguas celdas de los frailes, pequeños cuartos enjalbegados con cal en algunos de los cuales aún se encuentra el lecho de madera con tejido de cuero, que cubierto de miserable estera les servía para su descanso ya de noche, ya en las horas de silencio. Algunas de estas celdas tienen una sola ventana alta en el techo con una puerta que funciona mediante un curioso sistema de cuerdas y poleas; otras tienen dos ventanas en una de las paredes, pero tan diminutas que apenas el espíritu puede salir por ellas. Las puertas de entrada son de una sola hoja a sus marcos forrados de cuero para apagar el sonido si la puerta se cerrara bruscamente.

(Freire, 2003, p.195)

#### El Padre Almeida

En apariencia, era como todos los frailes, de contextura normal, con su hábito y el cordón. El hábito franciscano tenía un color marrón, la forma del hábito era de cruz de tau. Para cada orden, el hábito variaba. Normalmente iban descalzos y con su característico corte cabello.

La vestimenta franciscana tiene la principal característica del nudo, este se trata de un cordón grueso alrededor de la cintura, a manera de cinturón, con varios nudos que tienen diferentes significados: los 5 nudos se dan por los estigmas de la crucifixión de Jesús. Cuando son 3 nudos, representan pobreza, obediencia y castidad, para la primera y segunda orden, en la tercera, representan pobreza, obediencia y humildad.

#### El Cristo

El Cristo de esta leyenda se trata de una escultura grande de Jesucristo crucificado, representa la agonía y es sufrimiento, en este caso, por el padre Almeida. El Cristo tiene todas las características gráficas de la crucifixión, la expresión de dolor, las heridas, el color pálido y la sangre.

### **2.2.3 El Gallo de la Catedral**

#### **Antecedentes**

La leyenda tiene como un elemento importante a la Catedral de Quito, esta iglesia es una de las más reconocidas de la ciudad. Desde su construcción, en el año de 1535, sufrió su primera actualización en el año de 1550, a cargo del Obispo García Díaz Arias. Pero la transformación fue interrumpida por la repentina muerte del obispo, por lo que Don Pedro Rodríguez de Aguayo continuó con el proyecto. La primera Catedral fue construida a base de adobe y paja, por lo que la nueva, la llevaría al siguiente nivel.

La leyenda se enfoca en el Gallo de Acero que se encuentra en una de las torres principales de la iglesia y este cobra vida, aportándole el toque mágico típico de la leyenda.

#### **Contexto Histórico**

La leyenda se desarrolla aproximadamente en el siglo XIX.

Descripción de Quito en 1824 por Victorino Blandín

Manifiesta que Quito se encuentra en deplorable estado económico; que la Plaza Mayor se halla rodeada de hermosas fachadas (la Catedral, los palacios de Gobierno, Episcopal y Municipal); que las calles que pasan por los ángulos de dicha plaza son derechas y anchas pero que, apartándose de ellas tres o cuatro cuadras, las calles son torcidas y disparejas; que las principales calles están empedradas y las otras son intransitables en invierno; que hay pocos coches tirados por mulas (el primero lo trajo el presidente Morgan en 1617 y el segundo por el tiempo a que nos referimos, el general Vicente Aguirre); que las casas particulares de la alta clase social son desahogadas y con balconerías en el segundo piso; que hay en la ciudad iglesias y conventos, un hospital, un colegio y una universidad; que en Quito hay de 40 000 a 50 000 habitantes entre blanco, mestizos e indios; que los mestizos son inteligentes e industriosos, como el pintor Miguel de Santiago, porque también se ocupan de las artes; que la gente vulgar se abandona a la embriaguez, al juego, al hurto, al ocio y a los

bailes o fandangos licenciosos; que las bolsiconas constituían la piedra del escándalo con la camisa bordada, la falda increíblemente corta dejando al descubierto la pantorrilla y una manta de felpa que caía coquetonamente de los hombros causando los malos pensamientos de los varones; que la juventud distinguida estudiaba Filosofía y Teología; que son raras las personas que se dedican al comercio; que los entierros son suntuosos; que las mañanas son frescas, el mediodía templados y las noches apacibles; que el invierno es de diciembre a junio y el resto del año es verano; que los campos son fértiles, abundando los productos agrícolas y las carnes de las ganaderías y que los obrajes en que se trabajan paños, bayetas y lienzos, se han reducido a una quinta parte de lo que era hace unos 100 años debido a la introducción de texturas extranjeras.

(Jaramillo, 2000. p.321)

### **Origen de la Leyenda**

Esta leyenda se origina con las costumbres de los chullas quiteños adinerados. Ramón Ayala y Sandoval es el personaje principal de la leyenda y se dice que llevaba una vida de comodidades y sin obligaciones. Se dice también que era presumido y arrogante, por lo que se creía un “gallo”. Entonces se puede deducir que era un personaje como muchos de ese tiempo, adinerado y altivo, que se creía superior al resto, en este caso, superior al Gallo de la Catedral.

### **Personajes de la Leyenda**

#### **Ramón Ayala y Sandoval**

Ramón Ayala y Sandoval era un hombre adinerado, dedicado a la buena vida y muy bohemio. Aficionado a la vihuela y mistelas (licor) de la “Chola” Mariana, se vanagloriaba de sus 40 años de soltería, de su hacienda y de su apellido.

Ramón llevaba una vida de horario estricto. Se levantaba a las 06h00, se ponía luego el poncho de bayeta, desayunaba lomo asado, papas, un par de huevos fritos, una taza de chocolate, pan de huevo y el delicioso queso de Cayambe.

Tras comer como los dioses, Ramón pasaba a la biblioteca, en donde disfrutaba de los recuerdos de sus antepasados. Dedicaba una hora a la siesta, se hacía luego un masaje con agua olorosa y a las 15h00 salía a la calle derramando elegancia.

Caminaba hasta el pretil de la Catedral y allí tenía siempre su primer encuentro con el gallito. Con un gesto desafiante le decía: “Qué gallito, que disparate de gallito”.

([http://www.lahora.com.ec/index.php/noticias/show/589350/1/El\\_gallo\\_de\\_la\\_Catedral\\_a%C3%BA\\_n\\_vigila\\_a\\_los\\_bohemios.html#.VFKfJ\\_mG-8A/](http://www.lahora.com.ec/index.php/noticias/show/589350/1/El_gallo_de_la_Catedral_a%C3%BA_n_vigila_a_los_bohemios.html#.VFKfJ_mG-8A/) Julio 2007)

Este es el personaje principal de la leyenda y por lo que se cuenta, se puede decir que era un chulla quiteño de dinero. Se dice que descendía de la nobleza, y este personaje poseía lo suficiente para no trabajar y tener una rutina libre de obligaciones. Lo que hacía era desayunar, tomar una siesta y salir a tomar mistelas en una tienda de los alrededores. Vivía en una casa con una finca, animales de granja, flores y sirvientes.

### **El Gallo**

Este personaje es el que ejerce como fuerza sobrenatural en la leyenda. El Gallo cobra vida, harto de los insultos de Ramón Ayala, decide asustarlo y hacerle prometer que va a cambiar su vida. El Gallo se encuentra en la torre de la Catedral, está hecho de acero y es de color negro. No se aclara si cambia de características al cobrar vida, pero se sabe que habla.

Se dice que el sacerdote de la Catedral fue el encargado de encantar al Gallo para que haga escarmentar a Ramón Ayala.

### **La Chola Mariana**

Mariana era la dueña del local en el que Ramón Ayala y otros señores iban a tomar sus famosas mistelas. Se dice incluso que el protagonista la amaba ya que era una mujer hermosa y dulce, y muchos otros chullas trataban de impresionarla.

## **Datos de la leyenda**

Según otras versiones, Ramón Ayala prometió al gallo dejar la bebida, pero un día, uno de sus amigos le organizó un agasajo, ya que se sentían orgullosos de que haya cambiado de vida. Entonces se volvió a topar con las mistelas, su debilidad, y retomó sus visitas al local de la Chola Mariana.

## **Versión de la Leyenda**

Versión de Quito tradiciones leyendas y memorias.

Todavía los pocos octogenarios del barrio de Santa Catalina, cuentan las hazañas de don Ramón Ayala y Sandoval, hombre de recia musculatura, valiente, aficionado a la vihuela, y también a las deliciosas mistelas que hace muchos años elaboraban las manos delicadas de la linda y dulce “Chola Mariana”. Pero esto no tuviera nada de raro, si entre las aventuras de don Ramón, no se hubiera mezclado el gallito de la Catedral, que sobre todo cuando éramos niños, robó tantas veces nuestra admiración y curiosidad y que aún luce su arrogancia sobre las cúpulas y techumbres coloniales del viejo templo metropolitano. Dicen que don Ramón, llevaba una vida sujeta a un horario estricto, haciendo honor a sus cuarenta años de soltería; se levantaba a las seis de la mañana, se ponía un gran poncho de Bayeta, cruzaba por varios corredores de su amplia casa solariega, bordeada de tiestos con hermosas flores, y luego se dirigía al patio cercano a la huerta, donde cacareaban las gallinas y una robusta vaca negra amarrada a una estaca, esperaba pacientemente el ordeño, mientras el ternero hacía vanos esfuerzos por liberarse de la soga que le aprisionaba. Y claro, cuando don Ramón, se presentaba en ese pedazo pintoresco de la heredad, la servidumbre se apresuraba a servirle una escudilla llena de la mejor leche, “la postrera”, en la que se había vertido unas cuantas gotas de algún sabroso licor.

Después don Ramón daba sus órdenes al guasicama, paseaba un poco por el gallinero, el jardín y la huerta, fumando un buen cigarro, para dirigirse luego al comedor y desayunar con un plato repleto de lomo asado, papas enteras y un

par de huevos fritos, terminando con una taza de exquisito chocolate, pan de huevo y el delicioso queso de Cayambe.

Satisfecho su estómago, don Ramón pasaba a la biblioteca que conservaba más como un recuerdo de sus nobles antepasados, que como un medio para distraer su despreocupado e inquieto espíritu; allí meditaba en lo agradable de la vida, y en la gratitud que debía a los que supieron dejarle una hacienda saneada y productiva. Y siguiendo su diaria costumbre, mandaba a invitar al maestro de capilla de la Catedral, al señor escribano o algún linajudo amigo con que almorzaba en abundancia, charlaba con entusiasmo sobre las debilidades de las familias encopetadas, despidiéndole después con inimitable afabilidad.

Dedicaba una hora a la siesta, se hacía luego un masaje con agua olorosa, y a las tres de la tarde salía a la calle derramando elegancia y salud. Paso a paso se encaminaba a la Plaza Grande y llegaba al pretil de la Catedral. Entonces se paraba y con gesto desafiante, miraba al gallito de las cúpulas exclamando con despectiva sonrisa: ¡qué gallito! ¡Qué disparate de gallito! Y seguía su camino por la bajada de Santa Catalina hasta la casa de la Chola Mariana, en donde entraba; porque en ese tiempo era muy concurrida por los señoritos que gustaban tomar buenos licores. Pero a más de esto, añaden los viejos relatantes, que don Ramón era uno de los más asiduos admiradores de la “chola”, cuya belleza provocaba la envidia de muchas hermosas de la aristocracia.

El sol bañaba de luz la blanca fachada de la casa de la bella del pueblo, hasta cuando las campanas de las iglesias cercanas daban el primer repique llamando a los devotos para las plegarias de la tarde. Casi al instante, todos los días con rarísimas excepciones, una voz de trueno salía de aquella casa, de manera que los tranquilos vecinos que pasaban, se detenían para averiguar lo acontecido. ¡el que se crea hombre, que se pare en frente!

¡Carajo! ¡Que para mí no hay gallitos que valgan! ¡Ni el de la Catedral! ¡¡¡Ni el de la Catedral!!! Era don Ramón que había saboreado en exceso las deliciosas

mistelas de la atractiva “chola Mariana”. El noble descendiente salía del grato refugio con los carrillos encendidos de color, y echando palabrotas sin medida. Más cuando arreciaba su coraje, era cuando llegaba al pretil de la Catedral y divisaba al gallito con la cresta erguida y en actitud de pegar picotazos al primero que lo mentara. Don Ramón no podía soportar que haya un gallo que le superaba en coraje, y originaba el más tremendo de los escándalos; había mujeres amantes de la oración, que al escuchar las palabrotas de don Ramón, se santiguaban con temor y huían como si vieran al mismo diablo. Era preciso que el sacristán de la Catedral, abandone sus servicios religiosos y salga apresurado a calmar a su encumbrado amigo. Y en realidad era el único que le convencía y le alejaba del sagrado lugar.

Esto pasaba todos los días; en vano un respetable político de don Ramón, le suplicaba para que se modere y evite los repetidos escándalos, en vano el sacristán, el escribano y otros de sus íntimos amigos le rogaban que deje sus bravatas contra el gallo de la Catedral, porque cometía una ridiculez que excitaba la risa de los vecinos; en vano un encargado de la Curia le llamó la atención para que entre por el camino del arrepentimiento. Hasta una monjita de Santa Catalina, prima suya, intervino con sus súplicas para que cambie de vida y repare sus faltas.

Pero no hubo remedio, pues para don Ramón eran irresistibles las mistelas de la chola Mariana y consideraba su peor enemigo al Gallo de la Catedral. Más sucedió una vez, que don Ramón había tomado más de lo ordinario, de modo que al regresar a su casa como de costumbre, con todo su valor en la cabeza, dio las ocho de la noche cuando estuvo en el pretil de la Catedral. A la luz de los faroles colgados de las altas paredes del templo, vio entonces que de las anchas columnas del centro, salió erguido como siempre el Gallito amarillo de las cúpulas; pero a medida que avanzaba iba creciendo de tamaño extraordinariamente; hasta que cuando estuvo bastante cerca, y don Ramón se disponía a gritarle, “¡para mí no hay gallos que valgan!” ¡Ni el de la Catedral!, se



le atragantaron las palabras, porque el gallo alzó su enorme pata y rasgó con su espuela las piernas del noble, que cayó secamente al suelo.

Luego levantó airado el pico y sentó un feroz golpe en la cabeza, haciéndole ver un mundo de centellas. Horrorizado don Ramón, pensó la tristísima situación en que se encontraba, y no tuvo empacho en suplicar al furioso animal que le perdonara todas las ofensas. Su asombro creció todavía cuando el gallo abriendo el descomunal pico, pronunció con voz ronca estas terminantes frases: ¿Me prometes que no volverás a beber de las mistelas de la chola Mariana ni ninguna otra? ¡Lo prometo!, exclamó como queja el varón. ¿Prometes no lanzar injurias contra el gallo de la Catedral, ni contra ningún otro ser humano? ¡Lo prometo! ¡Jamás volveré a tomar ni agua, menos licor!

¡Ni volveré a decir esta boca es mía! En ese momento el gallo juntó con esbeltez ambas patas y alzando ceremonioso el pico, dijo: Levántate pobre mortal, y ten cuidado que si vuelves a tus faltas, en este mismo lugar te esperaré para dar fin a tu vida. Después desapareció y no se supo el misterio del espeluznante acontecimiento. Aunque muchos decían que el autor del encantamiento había sido el sacristán de acuerdo con el escribano; algunas devotas de la Catedral, daban por cierto que era obra de espíritus del otro mundo. La verdad es que don Ramón llevó en adelante vida de recato, y no volvió a probar ni gota de aguardiente. Ni siquiera de las inocentes mistelas. Sin embargo, un día se le antojó pasar por frente a la casa de la chola Mariana; nada más que pasar. En efecto, cumplió su deseo, y al mirar desde afuera los llamativos colores de las mistelas, colocadas sobre una mesa, casi se animó a entrar; pero su fuerza de carácter y el recuerdo de la picada de gallo le detuvieron.

Casualmente, se encontró con su amigo el escribano. ¡Hombre!, le dijo al estrecharle entre sus brazos. Usted don Ramón, ahora sí que merece un premio, porque ha sabido salir por la dignidad de su nombre, y dejar para siempre el vicio de las mistelas. Ya iré a su casa y sabrá el premio que le hemos alcanzado sus amigos! Y se despidió; don Ramón quedóse pensativo, y aquello del premio le hizo reflexionar. ¡El premio!, exclamó después de monologar un momento. ¡El

premio es bien merecido! ¡He probado a la sociedad lo que puede un hombre de la integridad de un Ayala! ¡He probado que donde un Ayala promete una cosa, la cumple al pie de la letra! Y en fin, ¡he probado que soy todo un hombre! De veras merezco un premio ¡qué carambas! Continuó don Ramón. El mejor premio será una copita de mistela. ¡Nada más que una sola! Y luego de divagar un instante, entró resueltamente donde la chola y se quedó. Y al toque de la oración, la figura de don Ramón volvió a destacarse en el pretil de la Catedral, y su voz tonante volvió también a decir: ¡El que se crea más hombre, que se pare en frente! ¡Para mí no hay gallos que valgan! ¡Ni el de la Catedral! ¡Carajo! ¡Ni el de la Catedral!

Estaba probado: ¡Don Ramón no tenía remedio...!

(Freire, 1998, p.210)

### **Análisis de la Leyenda**

El Gallo de la Catedral es una leyenda compleja que involucra varios aspectos que se pueden desarrollar. El protagonista, en primer lugar es un hombre que tiene más defectos que cualidades. En un principio, es arrogante. Esto puede haberse originado en su descendencia noble, la cual le heredó cuantiosos bienes materiales y monetarios. Gracias a esto, pudo llevar la vida que quisiera, sin responsabilidades ni preocupaciones. Debió haber sido un hombre con educación que no veía la necesidad de emplearse en algún trabajo. La rutina que llevaba era una forma de entender lo que la vida era para él, disfrutar los placeres mundanos sin realizar en mínimo esfuerzo. Al mencionar que se perfumaba y se realizaba masajes, se refleja una vez más lo concentrado que estaba en sí mismo.

La vida del protagonista no había sido productiva hasta ese momento, llena de comodidades, lujos, libre de sacrificios y esfuerzos. Era un chulla quiteño propio, sus costumbres provenían de la nobleza. Este se limitaba a disfrutar de todas las facilidades que había heredado. Otro de sus mayores defectos era la arrogancia. No era muy querido por la gente que lo rodeaba, probablemente ni sobrio, y mucho menos ebrio. Ya que en la leyenda se da a entender que es la clase de persona que cuando

se embriaga se torna molesta, gritona, grosera, petulante e incluso violento de alguna manera. Por todas estas cualidades el Gallo decidió castigarlo. Tal vez si el Sr. Ayala continuaba embriagándose por las noches, pero no ofendía al gallo, probablemente este no hubiese sentido la necesidad de castigarlo. Entonces se puede entender que el problema se origina en la actitud, antes que en el de la bebida. El Gallo decidió castigarlo por su actitud ofensiva, siendo una razón muy justa, que de paso, podía quitarle la mala costumbre de la bebida.

El papel del gallo es interesante. Este no puede ser considerado un héroe, sino más bien un vengador. No quiso salvar al Sr. Ayala de su vida libertina, sino que ya no toleraba los insultos y las ofensas. El Gallo es un personaje antropomorfo, tiene la cualidad no sólo de volver a la vida, sino también de hablar e interactuar con humanos.

## **Elementos gráficos**

### **La Catedral**



**Imagen N. 5** ([http://www.catedralescatolicas.com/wp-content/uploads/2010/11/Catedral Metropolitana-de-Quito-Ecuador.jpg/](http://www.catedralescatolicas.com/wp-content/uploads/2010/11/Catedral-Metropolitana-de-Quito-Ecuador.jpg/) 2011)

Desde Lima se hizo merced a la Catedral de Quito de dos novenos de los diezmos de su Majestad, por seis años seguidos, expresando que colaboraba en la construcción el Arcediano Rodríguez de Aguayo, quien empleaba sus esclavos en el trabajo y aún traía piedra de la cantera a sus espaldas. La

Catedral consta de nave central con arcos apuntados de ascendencia árabe y naves laterales que se unen por detrás del prebisterio. En tres años se concluyó la estructura arquitectónica y al Obispo Pedro de la Peña, sucesor de Garci Díaz Arias, le correspondió la decoración interior hasta su inauguración en 1572; él ensanchó a la iglesia y construyó la sala capitular y la sacristía. La Catedral fue afectada y hubo que restaurarla por los terremotos de 1660 y 1797. Después del primero de estos, el Obispo Alonso de la Peña Montenegro hizo una primera remodelación de la sala capitular y de la sacristía y construyó la gradería que del atrio baja a la Plaza Mayor. Después del segundo terremoto, el Presidente de la Audiencia, Barón de Carondelet, y el Obispo José Cuero y Caicedo construyeron el domo, el templete, el atrio y, según algunos, el abanico de la grada que descende a la Plaza Mayor, confiados en el arquitecto español Antonio García, el cual introdujo el neoclasicismo de líneas sencillas, remodeló el coro colocando columnas de orden clásico para enmarcar el retablo, rehízo la techumbre de lazo morisco y en la puerta principal puso dos columnas corintias.

(Jaramillo, 2000. p.37)

### **Don Ramón Ayala y Sandoval**

El protagonista de la leyenda, un hombre agradable, cuando estaba sobrio, de descendencia noble, que disfruta de su tiempo libre y relajado. Este personaje representa la ociosidad, ya que su vida es muy sencilla y fácil. Tiene muchos bienes y recursos económicos, por lo que no tiene la necesidad de trabajar. Su apariencia era la de los chullas quiteños de la época. Se menciona que era de contextura robusta y grande. Era elegante y “perfumado”. No se aclara en las versiones, pero probablemente de tez blanca y cabello oscuro.

### **El Gallo**

El Gallo de la Catedral es un símbolo religioso imponente y poderoso. Se trata de una escultura en acero negro, de un gallo que aparentemente está cantando. Su estructura consta de un asta larga y puntiaguda que lo atraviesa, en la base tiene unas ramificaciones a manera de espirales hacia afuera. La parte superior del asta termina

en punta. El gallo tiene detalles como la forma de la cola, las alas y cabeza. Todas son esculpidas con gran exactitud. Es una escultura elegante y de un estilo neoclásico, como la Catedral completa.

#### **2.2.4 La Casa 1028**

##### **Antecedentes**

Esta es una de las leyendas más conocidas de la ciudad. Se desarrolla en la época colonial de Quito. La casa 1028 estaba situada en la calle Guayaquil y Chile del Centro Histórico. No se sabe a ciencia cierta los apellidos de los padres de la protagonista, Bella Aurora, pero se conocen sus nombres: Isabel y Ramón. Estos descendían de una noble familia quiteña y vivían una vida acomodada en la ciudad.

Eran fanáticos de las corridas de toros, como mucha gente quiteña. Se sabe que las corridas de toros tienen sus orígenes, en tierras ecuatorianas, desde el siglo XVII, por lo que se convierten en una tradición muy antigua. Las corridas de la leyenda, se realizaban en la Plaza de la Independencia, en lugar de la Estatua a la Libertad, se hallaba una pileta, y este era el escenario de toros y toreros.

##### **Contexto histórico**

Esta leyenda se desarrolla aproximadamente en los años 1800. No se tiene registro exacto del año, pero se aclara que era en la época colonial de Quito. La época colonial, fue marcada por las fuertes jerarquías, en este caso, los protagonistas tenían una herencia española, por lo que se hallaban en la parte superior de la escala social. No sufrían de carencias y vivían muy bien en su mansión, con sirvientes.

El Quito colonial es uno de los principales contextos de nacimiento de las leyendas. En este caso, la casa 1028 era una vivienda situada en el centro de la ciudad, muy admirada por la gente, por su estilo europeo elegante y suntuoso.

##### **Origen de la leyenda**

La leyenda se puede haber originado con la existencia de una niña que vivió en la casa 1028 y murió de causas naturales. Ya que los apellidos y el año de la leyenda son

incierto, se dice que en esta casa, vivió una joven que sufrió una muerte prematura, por lo que las historias alrededor de ella, dieron nacimiento a la leyenda.

Esta sin duda, es una de las leyendas más misteriosas. No se explica el origen del toro, cuando su hija muere, sus padres dejan la ciudad y tampoco se aclara el ataque.

### **Personajes de la leyenda**

Ramón N. e Isabel N.

Se saben sus nombres e incluso la inicial del apellido, pero no se conoce mucho acerca de ellos. Eran de noble descendencia y vivían en la casa 1028 con su hija, según la leyenda, esta no tenía más hermanos. Ellos eran adinerados y elegantes. Se sobreentiende que Isabel era hermosa, ya que se asevera que su hija lo era.

Querían mucho a su hija, se dice que la protegían y cuidaban como su más grande tesoro, aunque en la corrida de toros, su padre no quiso hacer caso enseguida de las súplicas de su hija por irse, creyendo que eran exageraciones. Luego de la muerte de esta, no se supo más de ellos, en algunas versiones se dicen que además de haber sufrido mucho por Bella Aurora, se marcharon para siempre de la ciudad.

Bella Aurora

Era la protagonista de la leyenda. Se la describe como muy hermosa y delicada. Incluso se la compara con una princesa europea. Tiene modales finos y se dice que fue muy bien educada, tanto por sus padres, como por sus maestros. Era una adolescente, aunque no se conoce su edad exacta.

Probablemente muy sensible, ya que se dice que las pesadillas que tenía, la afectaban mucho. Sumamente intuitiva también, ya que de alguna forma, predijo el ataque del toro.

El toro

El toro sería el antagonista. Se lo describe como grande y feroz, casi comparándolo a un monstruo. Hace su primera aparición en la corrida de toros de la Plaza de la

Independencia, en esta, al ver a la joven, se descontroló y atacó las barras e protección. No se explica por qué decide atacar a Bella Aurora, pero en algunas leyendas, se insinúa que se enamoró de la joven. De cualquier forma, desarrolló un impulso obsesivo hacia ella, no se aclara si su intención era matarla o poseerla. Pero perdió el control y terminó asesinandola.

### **Datos de la leyenda**

La casa 1028, que fue escenario de la leyenda, en realidad existe y hasta la actualidad, crea fascinación en la gente que la descubre. Se encuentra en el centro de la ciudad y lleva una placa con la nomenclatura, pero suele ser confundida con otra casa que se ha convertido en un local comercial, ya que las nomenclaturas fueron cambiadas. Pero la casa real, se encuentra cerrada y es una propiedad privada a la que no se tiene acceso.

Aunque se dice también que la casa real de la leyenda fue derrumbada, ya que se creía que era la portadora de una maldición, que quedó tras la leyenda.

La leyenda suele ser confundida con La Casa del Toro, que en realidad fue la casa de Sebastián de Benalcázar, y lleva su nombre por una estatua en forma de toro. Esta edificación, data del siglo XVI.

Se dice que la leyenda se llevó a cabo un 6 de diciembre, en las fiestas de Quito.

### **Versión de la leyenda**

Versión de Recopilación de la leyenda quiteña de La Casa 1028 en un libro electrónico enfocado a tablets.

Esta historia sucedió en la ciudad de Quito, capital del Ecuador, ciudad fundada en distintas épocas, por incas y españoles, alojada en las faldas del majestuoso Pichincha.

Hace más de doscientos años, una joven muy hermosa llamada Aurora, vivía en la casa con numeración 1028, sus padres eran muy cariñosos con ella, la mimaban y cuidaban con esmero. Aurora disfrutaba mucho de las corridas de

toros, desde que era una niña, con sus padres siempre acudía al cierre de las celebraciones de la ciudad, que se festejaba con una majestuosa corrida de toros, el 6 de diciembre de cada año.

La noche anterior al festejo, Aurora se sentía impaciente por acudir a la plaza, al estar dormida soñaba que un toro negro y con ojos rojos la perseguía con el fin de hacerla daño.

A la mañana siguiente, Aurora y sus padres ya ubicados en la barrera de la plaza, esperaban con ansias el inicio de la fiesta, en aquella época las celebraciones taurinas se festejaban en la plaza grande, en la cual existía una pileta que adornaba majestuosa el ruedo.

Después del paseíllo que realizan los toreros, el Juez de Plaza da la orden, suenan los clarines que dan inicio a las corridas. De repente, el ambiente se tornó oscuro y denso, el primer toro de la tarde era un ejemplar negro y grande, el más grande que se había visto en los ruedos capitalinos, éste echó por los aires al diestro que lo esperaba de rodillas frente a la puerta de chiqueros. El toro rodeó el burladero como si buscara algo o a alguien, al estar frente a Aurora, el ejemplar posó sus extremidades sobre las tablas, asustando de manera terrible a la hermosa joven, provocándole un desmayo que conmovió a todo el coso.

Los padres y amigos de Aurora se apresuraron a ayudarla, sacándola del recinto y llevándola a su casa, aumentando la terrible ira de aquel monstruoso animal. El toro al percatarse que Aurora ya no se encontraba en su sitio, enfureció aún más y de un gran salto abandonó el ruedo, creando conmoción en los asistentes que buscaban salvar su vida.

El animal se dirigió hasta la ahora maldita Casa 1028, derribó el portón, subió las escaleras y se dirigió a la habitación donde Aurora se reponía del susto que había recibido en la plaza. De repente, el toro irrumpió en la habitación, dirigiéndose ferozmente hacia Aurora, propinándole una cornada, que finalmente, acabaría con la vida de la hermosa joven.



El endemoniado animal, después de haber cumplido con su objetivo, simplemente desapareció sin dejar rastro hasta el día de hoy. Desde aquel día y luego de la demolición de la casa donde falleció Aurora, la ciudad de Quito nunca más numeró a ninguna vivienda con el número 1028, y desde entonces se dice que cada 6 de Diciembre, se escucha mugir por las estrechas calles de la ciudad a aquel toro que por motivos desconocidos quitó la vida a una hermosa jovencita.

(Moreta, 2014, p.35)

### **Análisis de la leyenda**

La leyenda de la casa 1028 es una de las más trágicas e impactantes de la historia de Quito. La mayoría de leyendas de la ciudad, presentan al personaje, y alguna aventura, pero casi siempre la historia termina bien, el personaje principal se salva o deja alguna mala costumbre y la fuerza maligna es derrotada. En el caso de la Casa 1028, esta leyenda tiene mucho misterio e interrogantes, lo cual aporta con encanto e intriga.

Se tienen varios puntos por analizar, por ejemplo, se puede empezar con la tragedia principal de la leyenda. La protagonista de la leyenda, Bella Aurora, en todas las versiones se menciona la belleza de esta como un aspecto muy importante. No se la describe físicamente con detalles, pero siempre se concluye que era muy hermosa y que era amada por todas las personas que conocía. Tenía modales finos, clase y elegancia, fue muy bien educada por sus padres y maestros. Al ser tan hermosa, era fácil que los hombres se fijaran en ella, pero un punto que la leyenda no especifica es la razón por la que el toro se obsesiona con ella. En algunas versiones se entiende que el toro sintió algún tipo de atracción descontrolada. Esta sería una teoría, ya que el toro, al fijar sus ojos en Bella Aurora, perdió el control y llegó hasta las últimas consecuencias. Probablemente el animal, de alguna manera, quiso tenerla y poseerla. Al ver que sus padres se la llevaron, decidió seguirla y no dejarla ir.

La parte verídica de la leyenda, que se mantiene hasta hoy, es la casa 1028. Se dice que es una propiedad cerrada y privada, pero lleva una placa con su nomenclatura, despertando la curiosidad de la gente que conoce su leyenda. Hay muchas

interrogantes alrededor de esta leyenda: ¿Por qué el toro la atacó? ¿Por qué sus padres no la escucharon? ¿Por qué pudo predecir su futuro? ¿Quién envió o dónde se originó el toro? Esta leyenda guarda muchas intrigas y hasta el día de hoy, no se las puede explicar de una manera real. Ni siquiera se puede afirmar la existencia de los personajes. Pero la parte falsa, es definitivamente el toro. Se conoce de una joven que murió en la casa 1028 en causas naturales, entonces, este puede ser el origen de la leyenda. Incluso los padres de esta joven pudieron ser de descendencia noble y la gente pudo haber creado la historia alrededor de su muerte.

## **Elementos gráficos**

### **La casa y la plaza de la Independencia**

La casa 1028 lleva la apariencia de las casas tradicionales de la colonia de la ciudad, del centro histórico. Hacia la calle, se puede divisar un balcón, dos pisos y una estructura antigua colonial, con cenefas curvas y detalles europeos. La casa no sobrepasa los dos pisos. Se dice que por dentro, tenía un estilo elegante y suntuoso, ya que los personajes de la leyenda, eran nobles y adinerados. “La vivienda, ubicada en la esquina de las calles Guayaquil y Chile, tenía un portón de envidia y unas habitaciones decoradas con costosas alfombras.”

([http://www.lahora.com.ec/index.php/noticias/show/592374/-](http://www.lahora.com.ec/index.php/noticias/show/592374/-1/La_casa_1028,_miedo_y_tradici%C3%B3n.html#.VF-mz_mG-8B/)

1/La\_casa\_1028,\_miedo\_y\_tradici%C3%B3n.html#.VF-mz\_mG-8B/ Julio 2007)

La Plaza de la Independencia, la cual también se conoce como la Plaza Grande, es el escenario de la corrida de toros de la leyenda. Aquí, se levantó una pileta, en lugar de la estatua que se conoce actualmente. Esta fue construida aproximadamente a inicios de los años 1600. Ha pasado, a lo largo de los siglos, por diferentes ocupaciones, así como también por diferentes restauraciones. Su estilo es principalmente europeo y con influencias francesas. Tiene diversas plantaciones de árboles y flores, escalinatas de piedra, estatuas, y edificios históricos a su alrededor. Actualmente, ha sido producto de cambios y es muy distinta a la que fue en la época de la leyenda, pero sigue manteniendo su esencia colonial.

## **Bella Aurora**

Ella es la protagonista de la leyenda. Se dice que tenía una belleza impresionante, la cual deslumbraba a todos los que la conocían. Bella Aurora era una descendiente de la nobleza, por la que su apariencia debió tener rasgos europeos, cabello largo y claro, tez blanca y facciones finas y delicadas. Su vestimenta era clásica de la colonia de Quito, con vestidos grandes y suntuosos, de encaje y telas finas, sombreros, guantes y sombrillas. Aunque se afirma que Bella Aurora era adolescente, por lo que probablemente, su vestimenta era un poco más sencilla.

## **El Toro**

El toro representa una fuerza brutal e insostenible. Es muy poderoso y agresivo. Físicamente, se explica que es como un toro normal, negro, grande y lustroso. No tiene ningún rasgo o aspecto fuera de lo común, no tiene colores extraños, ni formas desconocidas, se ve como un toro ordinario. El toro era de un color negro brillante, grande y musculoso y con una fuerza brutal. Representa una fuerza maligna, dentro de un animal ya atemorizante. El toro es imparable y agresivo, no tiene pizca de compasión y representa el mal de la leyenda.

### **2.2.5 El Duende**

#### **Origen**

El duende nace de la cultura popular. Del miedo y de la fascinación de la gente por lo desconocido y sobrenatural. Así como los fantasmas, gnomos, hadas, y otras criaturas fantásticas, el duende pertenece a un mundo sobrenatural inexplicable por la lógica real. Los duendes en el Ecuador, nacieron en el litoral del país, específicamente en la Isla Puná, y entonces se fueron dispersando por las diferentes ciudades, pero mantienen características y costumbres similares.

#### **Contexto histórico**

El duende original ecuatoriano, viene a nacer en la época prehispánica, entonces, se lo consideraba “El Dios de Dioses”, atribuyéndole el don de la fecundidad. En este tiempo,

ya se afirmaba de la existencia de los duendes, y así se han transmitido a lo largo de los años, por lo que el duende es una de las leyendas más antiguas de la historia de la ciudad.

## **Personaje de la Leyenda**

### **El Duende**

Los duendes tienen intenciones malignas, son seres sobrenaturales que rondan por las calles buscando “víctimas”. Sus rasgos y costumbres varían dependiendo de cada provincia y cultura, pero se mantienen algunas similitudes. La leyenda del duende no sigue una historia o relato, más bien se trata de un personaje del cual se conoce un comportamiento específico.

Los duendes tienen una apariencia específica: son de corta estatura, de 50, 80 o 100 cm. de alto, con una cabeza grande, pueden usar sombreros abajo de sus orejas, con vestimentas coloridas y emitir sonidos. Otro rasgo que suele ser común, son los pies torcidos hacia atrás y la cara de una persona anciana. Se dice también que tienen un miembro sexual sumamente largo, el cual arrastran por el suelo, afirmando una vez más, el alto contenido sexual en las leyendas. Los duendes también suelen tocar la guitarra, tienen voz ronca y usan un látigo.

### **Datos de la leyenda**

La cultura popular suele afirmar que hay duendes buenos, que se dedican a cuidar en las noches a los hombres borrachos que rondan por las calles.

Se dice que con un collar de ajos, agua bendita y un crucifijo se los puede ahuyentar.

Originalmente, los duendes eran ángeles, pero fueron expulsados del cielo.

La leyenda del Tintín, quiere representar a la fuerza masculina como negativa, sobre la fuerza femenina como positiva.

Otro dato interesante, es que también existen duendas, las cuales se dedican a perseguir a hombres solteros o casados, y son el equivalente del duende, en femenino.

## Versión de la Leyenda

Versión de El Ecuador Profundo: mitos, historias, leyendas, recuerdos, anécdotas y tradiciones del país.

### El Tin-tin

Por una ley histórica los dioses de las religiones vencidas pasan a ser demonios en las religiones vencedoras y por este motivo, cuando los sacerdotes españoles iniciaron la culturización de los indios ecuatorianos, sometiéndolo al régimen de las Encomiendas para hacerlos trabajar y enseñarles los rudimentos de la civilización europea, tuvieron mucho cuidado en hacerles olvidar sus antiguas divinidades, llegando a extremos como el de quemar sus quipos, destruir los templos y castigar duramente a quienes seguían adorando ídolos. Uno de los más considerados por los naturales de Puná era el murciélago noctámbulo llamado TIN (que en lengua china significa DIOS) que tenía por costumbre seducir mujeres casadas de la tribu, cuando estaban dormidas, entregándoles el don de la fecundidad. Tin - Tin, significa Dios de dioses o el Dios Mayor de todos los demás.

Para los crédulos naturales, esa simple explicación solucionaba el complicado problema de la concepción de un ser humano y nadie dudaba que TIN fuera el responsable de cada nacimiento. Había que invocarlo con ceremonias y ritos especiales, hoy olvidados, para que el matrimonio fuera premiado por el dios con numerosas visitas y otros tantos hijos.

No nos debe sorprender en lo absoluto que estas gentes hayan imaginado que El Murciélago, que lo representaban muy estilizado en sus cuentas de adorno con figuras zoomorfas, fuese el espíritu de vida nueva en la tribu; porque los europeos recién a principios de este siglo – con la ayuda del microscopio electrónico - pudieron descubrir el complicado mecanismo de la concepción, que se efectúa en el interior del cuerpo de la madre luego de la unión con el sexo opuesto.

Para los Punáes, que poco conocían de anatomía y de algo tan complejo como la existencia del óvulo y el espermatozoide y su imprescindible papel en la concepción, el hecho de que una pareja tuviera intimidad, no estaba relacionado con el fenómeno consecuente, es decir, con el nuevo ser. Esos dos momentos en la vida matrimonial de una pareja no estaban entrelazados íntimamente dentro de la simple imagen de la vida que poseían nuestros aborígenes. Ellos creían que una cosa era tener relaciones y otra muy distinta la visita del dios Murciélagu, que traía aparejado un nuevo ser al que se denominaba hijo de la pareja, pero que en realidad era de la divinidad: del TIN, origen y continuación de la especie.

(Pérez, 1988, p.118)

### **Análisis de la Leyenda**

El duende es una de las leyendas más populares del Ecuador. Según cada provincia, el duende cambia de costumbres y de apariencias, pero se mantienen algunos rasgos, como el rostro de anciano, los pies al revés, o el sombrero. Los duendes son personajes importantes para la identidad cultural y las creencias del Ecuador.

La mayoría de leyendas y descripciones, los presentan como seres malignos e intenciones perversas. Aunque hay dos tipos de versiones, una más ligera, que habla de un duende que persigue a jóvenes de ojos grandes y cabello largo, se dice que son seres malvados, pero no se especifica lo que les hacen a estas jóvenes, simplemente “se las llevan”; en cambio en las versiones más largas, hablan de abusos sexuales perpetrados por estos seres y esta clase de percepciones ya son más controversiales e impactantes

Los duendes son desagradables, desde el punto de vista físico y moral, se dice que los duendes representan lo negativo de lo masculino y lo positivo de lo femenino, a diferencia de otras leyendas como la Dama Tapada o La Viuda del Tamarindo, en las cuales, los hombres son las víctimas y las mujeres son las que ejercen esta fuerza maligna.

## **Elementos Gráficos**

El duende es el elemento gráfico principal. Gráficamente, tiene rasgos y características desagradables, un rostro avejentado y curtido, de un color marrón o incluso verdoso. Pequeño, a pesar de que hay versiones que dicen que es gordo, para representar su maldad, se lo puede tomar como esquelético. Con un sombrero sucio y roído, los pies volteados, con zapatos viejos y negros. Si está vestido, con ropa harapienta y descosida. La apariencia del duende refleja su perversión interior. Se dice que es una especie de anciano, en el cuerpo extraño de un niño, incluso incómodo de ver.

### **2.2.6 La Olla del Panecillo**

#### **Antecedentes**

La leyenda de la Olla del Panecillo es una de las más reconocidas de la ciudad, a diferencia de otras, sus personajes no tienen identidades específicas y también se puede mencionar que existen varias versiones de esta. La Olla del Panecillo se instala en la loma del Panecillo, Yavirac, o Shungoloma. Se trata de una cisterna, construida por los españoles, aproximadamente en el año de 1812. Esta servía para almacenar agua para los riesgos de las plantaciones. Más adelante, fue utilizada para guardar armamento, en la época de la independencia.

#### **Contexto Histórico**

En la época de 1812, esta leyenda toma lugar en Quito, los años en los que la ciudad y el país atravesaban una etapa clave de cambios y revoluciones.

#### **El Panecillo**

Quito está bañado hacia el este por el río Machángara, formado por las aguas que nacen en el Panecillo, monte que domina la ciudad, de forma cónica, el cual en la cima muestra ahora unos pocos restos de un templo dedicado al sol. Este sitio es también célebre en los anales americanos por ser el punto donde los habitantes de Quito, guiados por el general Sucre, derrotaron a los españoles

que se habían atrincherado en el Pichincha, victoria que decidió la independencia del país.

(Osculati, 1960, p.31)

### **Origen de la Leyenda**

La leyenda tiene origen al haber sido construido la Olla del Panecillo, esta fue utilizada para diversos propósitos a través de los años, y en el transcurso de este tiempo, la Olla fue producto de diversas leyendas, todas le atribuyen magia y poderes sobrenaturales especiales, haciéndola el escenario, de algunas de las más famosas leyendas de la ciudad.

### **Personajes de la Leyenda**

#### **La mujer indígena**

La leyenda tiene como protagonista a una mujer indígena, de edad y nombre desconocido, que solía llevar a su vaca a pastar. La mujer era humilde, pero no extremadamente pobre, ya que la leyenda afirma que tenía una casa y con su vaca, podía subsistir. No existen datos exactos acerca de la mujer, pero se puede considerar que la señora era de una edad mediana, alrededor de 30 a 50 años, ya que no se la menciona como joven, ni como anciana. También se sabe que su única fuente de ingreso es la vaca, ya que en la leyenda, afirma que si algo le pasa a su animal, se quedaría sin nada.

#### **La Princesa de la Olla del Panecillo**

En la leyenda, la Princesa tiene un papel muy importante, logra devolver la vaca a su dueña, y además le hace un obsequio muy especial para que pueda llevar una vida más fácil económicamente. La princesa es sumamente bondadosa y la leyenda dice que es muy hermosa, pero no se conoce su apariencia específica. No se conoce su color de piel, ni cabello. La princesa de la leyenda, es muy amable y tranquila, trata a la mujer muy cordialmente, y no se ofende por el hecho de que ha entrado a su palacio.



La princesa vive dentro de la Olla, que según la leyenda, es un palacio grande y lujoso por dentro.

### **Versiones de la Leyenda**

Versión de Panecillo: Memoria histórica y cultural.

### **Las Mazorcas de Oro**

Cuenta la leyenda que una indiecita salía a pastar su vaca en el Panecillo, y uno de esos días, la vaquita se le pierde, entonces ella comienza a buscarle y da con la Olla, ella entra en busca de la vaquita, al interior se le aparece una princesa india, le pregunta ¿por qué está triste?, le contesta es que mi vaquita se perdió, es el sustento de mi casa, la princesa le dice no te preocupes que tu vaca está aquí, y le regala un ladrillo de oro y una mazorca de oro. La pastora se alegró porque decía que en algo se va a recuperar. Al salir de la Olla del Panecillo, vuelve a encontrar a su vaquita y se fue llevándola.

(Municipio Distrito Metropolitano de Quito, 2008, p.140)

### **Análisis de la Leyenda**

La Olla del Panecillo es una historia muy agradable y ligera, y una de las leyendas más conocidas y populares de la ciudad. Tiene diferentes elementos para analizar, y a pesar de que es muy difundida y conocida; al igual que la Casa 1028, es una de las leyendas que más guarda secretos a su alrededor.

La protagonista de la leyenda es una mujer de mediana edad, que sobrevive de su vaca lechera. Una mujer humilde, probablemente sola, en una época colonial de la ciudad. Según la leyenda, ya es para ella una rutina diaria salir a dar de pastar a su vaca, para mantenerla sana y productiva. Una de esas veces, la vaca se pierde. Este hecho es muy interesante para analizar, ya que plantea una pregunta clave: ¿cómo se puede perder una vaca? Se habla de un animal grande, fácil de identificar, visible a metros de distancia; y el hecho de que esta se haya perdido, levanta muchas intrigas. Incluso se puede preguntar: ¿qué estaba haciendo la mujer mientras daba de pastar a

su vaca? Probablemente la mujer se distrajo por un momento. De todas formas, el hecho de que la vaca haya desaparecido, levanta muchos misterios. Lo que pudo pensar la mujer fue, la robaron, o en realidad se alejó y se perdió. Ya que desapareció, se puede pensar que la princesa estuvo detrás de todo esto, actuando sobre ella para que la mujer encontrara su palacio. Entonces, la leyenda dice que la mujer empezó a buscarla desesperada, y una de las cosas más curiosas, es que la haya buscado en la Olla del Panecillo. ¿Cómo pudo pensar que en la Olla, la vaca se podía esconder? Gracias a este hecho, se desarrolla la leyenda.

El contacto de la mujer con la Princesa es muy corto, incluso un poco ilusorio. Según la leyenda, el diálogo se limita a la Princesa preguntándole qué hace ahí, la mujer respondiéndole que acaba de perder su vaca y la Princesa afirmándole que todo estará bien y que encontrará a su preciado animal. No existe un desarrollo más extenso de los personajes, la leyenda se enfoca más en los obsequios de la Princesa. La mujer se alegra mucho, de este y sale de la Olla.

Esa es la esencia de la leyenda, probablemente la mujer tuvo una vida un poco más llevadera, gracias a los obsequios siguió con el sustento de su vaca lechera y tal vez nunca más volvió a entrar a la Olla, y si lo hizo, ya no encontró nada.

## **Elementos gráficos**

### **La Olla del Panecillo**



**Imagen N. 6** (<http://www.gsp.edu.ec/leyendas/images/stories/leyendas/olla2.jpg/> s.f.)

La verdad es que realizando la forma de la “Olla” y los materiales empleados como fueron los ladrillos y la cal en la mezcla para asentar los mismos, podemos concluir que su construcción fue hecha por los españoles, pero nuestros antepasados no llegaron a tener una técnica de cocción como los ladrillos y tampoco utilizaron cal en sus construcciones.

En cuanto a la percepción de los moradores, manifiestan que en verdad la Olla fue hecha por los españoles para las guerras y que el agua de la Olla era utilizada como el reservorio para las tropas. Don Carlos Cadena nos cuenta que el agua “se utilizaba como refrigerante de los cañones que se ponía al rojo vivo” cuando entraban en batalla. Además expresan que en un principio la Olla estuvo cubierta, y luego con la creencia de que había tesoros enterrados empezaron hacer excavaciones, hasta que fue remodelado su entorno exterior, en la que se puede observar casi toda su extensión, incluyendo un túnel lateral de ingreso viente mismo de la Olla.

(Municipio Distrito Metropolitano de Quito, 2008, p.54)

La Olla en su exterior, se trata de una construcción redonda y rural. Con un acabado de piedra gris. Su construcción interna es más compleja y se trata de una especie de cilindro subterráneo largo con varios niveles de profundidad. Su aspecto rústico, se contrapone con el Palacio que lleva por dentro según la leyenda, este es inmenso y muy lujoso, probablemente bien iluminado y lleno de objetos valiosos, alfombras, cuadros, candelabros y esculturas. Con un aspecto europeo clásico, a pesar de no se detalla bien su interior en la leyenda. Esta se pudo desarrollar en el vestíbulo en el que se hallaba la Princesa sentada en su trono.

### **La Princesa**

La Princesa representa la magia y el poder. Fácilmente pudo haber sido un personaje que refleje la tiranía y el abuso de los dominadores de la época, pero en lugar de esto, representa bondad y generosidad. Ayuda a la protagonista, y demuestra que está del lado de los indígenas. Se la describe como una mujer hermosa y elegante. Puedo tener

el aspecto clásico de la burguesía europea de la época, pero si era princesa india, probablemente llevaba una apariencia étnica, al estilo inca.

### **Mujer indígena**

La mujer protagonista representa el trabajo duro, el sacrificio, la humildad y la honradez. Probablemente de mediana edad, tez morena, con cabello trenzado, lacio y oscuro, de mediana estatura, su vestimenta pudo ser con una falda ancha y baja, poncho, alpargatas y tal vez sombrero. Facciones indígenas tradicionales. La mujer indígena refleja el sufrimiento y lo difícil que era la vida para la comunidad indígena en esta época.

La apariencia humilde de la protagonista se contrapone a la elegancia y belleza de la Princesa de la leyenda, pero demuestra que ambas son buenas personas con gran bondad.

### **Mazorca y ladrillo**

En algunas versiones se dice que se trataban de un ladrillo de oro y una mazorca de plata, o viceversa. Pero se mantienen estos dos objetos, puede significar también que la riqueza se puede encontrar en las cosas que menos se espera: un ladrillo es una pieza de construcción y una mazorca un fruto de una planta que no tienen ningún valor en especial, pero que la Princesa, al hacerlos de oro, demuestra que siempre se debe mantener la humildad, y no dejarse llevar por las apariencias. Incluso, estos dos objetos, pueden haber sido una alusión más sutil: el ladrillo pudo representar a la importancia de un hogar y la mazorca la importancia del alimento. Cosas que en realidad valen más que suntuosas riquezas. Estos elementos pueden llevar diversos significados.

## **2.2.7 El Muerto del Candelabro**

### **Antecedentes**

La leyenda del Muerto del Candelero es una de las más conocidas de la ciudad, lleva muchos elementos y detalles que aumentan su realismo y fascinación. La leyenda lleva

como antecedentes, el hecho de que los velorios eran muy diferentes en su época. La gente acostumbraba a velar a los difuntos en las iglesias o templos, hasta las 11 de la noche, luego hasta las 12, se quedaban los sacristanes y coristas solamente, con las puertas cerradas, ya que toda la gente se retiraba para regresar al siguiente día a la misa y entierro.

### **Contexto histórico**

La leyenda se desarrolla en el siglo XVIII, el Quito de la época de 1700. La ciudad sufría transformaciones culturales y económicas, pero se mantenía en la colonia. Quito atravesaba la dominación religiosa total, en la que a iglesia católica ejercía su poder sobre la gente. La ciudad sufrió de algunos desastres naturales y las enfermedades que los españoles traían del viejo mundo.

Quito se mantenía con jerarquías muy bien establecidas, en las que el pueblo y los indígenas carecían de derechos y privilegios.

### **Origen de la Leyenda**

La leyenda del Muerto del Candelero tiene varios nombre, El Candelabrazo de San Agustín, o El Candelero. La leyenda se desarrolla en el templo de San Agustín, en el cual se estaba realizando un velorio como cualquier otro. La leyenda tiene origen en la costumbre de los velorios de la ciudad, que suelen ser hasta entradas horas de la noche. Entonces, las historias de fantasmas y espíritus eran muy populares y difundidas.

### **Datos de la leyenda**

La leyenda tiene a dos adolescentes como personajes principales, los cuales tienen distintos nombres en algunas versiones: Pedro Cedeño y Juan Álvarez.

La leyenda hace hincapié en las golosinas que fueron a comprar los protagonistas: quintos y sánduches de higo, estos últimos son más populares en diversas versiones de las leyendas.

Algunas versiones de la leyenda afirman que el cadáver regresó a su lugar con su mismo uniforme, a pesar de que Toribio se lo puso.

## **Personajes de la leyenda**

### **Pedro Illescas y Toribio Fonseca**

Estos son los dos protagonistas de la leyenda. Según las versiones, vivían en San Blás, en la misma casa. Era los sacristanes en la iglesia de San Agustín y tenían una fuerte amistad. Los dos amigos eran relajados, bromistas, alegres incluso al punto de llegar a ser irrespetuosos, Pedro en especial, que fue el bromista principal de la leyenda, Toribio era un poco más tranquilo, demostrándolo al obedecer a Pedro al ir a comprar la comida.

### **El difunto**

Según la leyenda, el cadáver pertenecía a un militar de alto rango, no se especifica su nombre, pero se dice que peleó en algunas guerras y tenía alrededor de 40 años. La participación de este personaje da un giro cuando se levanta y cobra vida. No se explica este fenómeno, simplemente se ofendió cuando los bromistas lo irrespetaron y decidió vengarse. No se sabe demasiado acerca del militar, simplemente que murió de una epidemia, y que era un hombre muy respetado.

## **Versiones de la Leyenda**

Versión de Historia, tradiciones y leyendas de Quito.

### **La leyenda del muerto del candelero**

Antiguamente, se velaban a los muertos en las iglesias, asistiendo los amigos y parientes del fallecido al velorio hasta la medianoche, en que se quedaban solos hasta el amanecer los coristas y sacristanes. En cierta ocasión en que se velaba a un militar difunto en el templo de San Agustín, salida ya la concurrencia asistente al velorio, dos individuos amigos de las bromas (coristas o sacristanes) se pusieron se propusieron divertirse; el uno envió al otro a comprar algo de comer en la calle, y en tanto este último se encontraba ausente, el primero se

afanaba en ocupar el lugar del fallecido en la casa mortuoria y en vestir al difunto con sus ropas sentándole en el lugar en que los dos amigos comerían lo comprado. La simulada broma siguió adelante, al regreso del comprador, porque desde el ataúd se le reprendía por su tardanza, infundiéndole pavor. Desgraciadamente, la broma se convirtió en tragedia porque el muerto se incorporó en su asiento y tomando un candelabro de bronce, persiguió a los bromistas hasta lanzarles el candelabro qué impacto cerca de la puerta del templo; la huella del pacto perduró por muchos años.

(Jaramillo, 2000, p.104)

### **Análisis de la Leyenda**

La leyenda del Muerto del Candelerazo es una de las más famosas y reconocidas de la ciudad que contiene muchos elementos que contrastan como humor, picardía y drama. La leyenda no tiene un alto contenido de terror como otras leyendas famosas, lleva una muestra de la cultura de la época, que se aprecia en la descripción de la comida por ejemplo. La comida es muy importante ya que refleja la identidad, el pasado y tradiciones de las regiones. En esta leyenda se hace una referencia especial a la comida de la época colonial quiteña. También se refleja la sal quiteña y las costumbres religiosas.

Los personajes protagonistas, Pedro Illescas y Toribio Fonseca, dos jóvenes probablemente de edades entre los 15 a 19 años, como todo adolescente, buscan divertirse y aprovechar el tiempo al máximo. Según las versiones, ellos son bromistas pesados. Según la leyenda, ellos se encontraban sumamente cansados y aburridos en el velorio. Ya se acercaban las 12 de la noche, hora en la que se suponen se despiertan los espíritus, y los amigos se sentían hartos de aguardar sin hacer absolutamente nada, intentaron entretenerse con historias, pero el aburrimiento fue más grande.

La síntesis sería dos amigos queriendo pasar el rato, uno de ellos decide jugar una broma pesada, sin pensar que él se llevaría el peor de los sustos. La leyenda hubiese sido completamente falsa y no se hubiese dado ningún tipo de crédito, si no hubiera

sido por el detalle del candelabro. Este le da el realismo a la leyenda y la hace posible. Se menciona que luego de todo el acontecimiento, la gente vio la huella del objeto en la puerta. Que con el tiempo se ha ido desvaneciendo, pero que hasta estos días, permanece. Gracias a este detalle, la leyenda aumenta su valor cultural. Al igual que Cantuña, esta leyenda lleva una evidencia de su veracidad. Probablemente los acontecimientos reales de la leyenda no fueron exactamente como se los conoce, pero de alguna manera, ayudaron a que la gente la construya y la mantenga viva a través de los años.

Otra referencia importante es la comida, la leyenda menciona las golosinas famosas de la época, los quintos o los sánduches de higo. Dulces populares en ese entonces, que permanecen hoy en día, pero como una tradición antigua, ya que los niños actuales no los ven como opción de golosina. Esto se debe a la influencia que tiene el producto extranjero, dejando al producto nacional, como segundo recurso, y al producto nacional tradicional, como una simple memoria de otros tiempos.

## **Elementos gráficos**

### **San Agustín**



**Imagen N. 7** ([http://cvc.cervantes.es/img/quito/Paseo/igl\\_agustin1.jpg](http://cvc.cervantes.es/img/quito/Paseo/igl_agustin1.jpg)/ s.f. )

Esta es la iglesia en la que se desarrolla la leyenda, la iglesia de San Agustín se trata de un templo y cementerio ideado en los años 1500 en la ciudad de Quito, por el



arquitecto Francisco Becerra, que fue construido en los años 1600 por el arquitecto español Juan del Corral. La iglesia cuenta con varias torres, salas, y jardines. Cuenta con el estilo neogótico, y ha sido renovada varias veces a través de los años. Al igual que las otras iglesias tradicionales de Quito, cuenta con estilo e influencias europeas clásicas, detalles en su interior de cuadros y lienzos, esculturas y vitrales. Las campanas de la iglesia son las originales, construidas en la época colonial. Se conocen más de 50 cuadros coloniales en esta iglesia, y preserva la historia de Quito, con su estilo barroco antiguo. Guarda detalles complejos en su arquitectura, y sus estructuras son de piedra tradicional de la época.

Pedro Illescas

Fue el personaje que ideó la broma que da vida a la leyenda, un joven quiteño de clase media, probablemente, que trató de engañar a su amigo para divertirse un rato.

Burlón, bromista, astuto, sagaz, hacendoso, grueso, joven de 22 años, estatura media, trigueño, cabello lacio, vivía con su amigo Toribio en la vieja parroquia de San Blas, clase media baja.

(Landeta, 2004: p.142)

Toribio Fonseca

El personaje que fue víctima de la broma de Pedro, se lo considera un poco más tranquilo e ingenuo que Pedro, ya que se dejó convencer fácilmente por su amigo. Ambos personajes representan a los jóvenes quiteños reales, su sal quiteña, su buen sentido del humor y las ganas de divertirse en cualquier lugar que se encuentren.

Tranquilo, sereno, chistoso, manejable, amistoso, trabajador, edad 21 años, alto, moreno, cabello sambo, escuálido, sonrisa dulce, vivía en San Blas, clase media baja.

(Landeta, 2004, p.142)

## El Cadáver

Este fue un militar, probablemente de aspecto severo, con muy mal carácter, que se refleja en la reacción que tuvo al despertar. Un militar como se los conoce normalmente, con un alto rango, que gracias a su entrenamiento, formó un carácter estricto y fuerte. El cadáver no tenía ningún rasgo desfigurado, simplemente era el hombre amoratado, probablemente hinchado y tieso, como todos los cadáveres normales, pero se dice que cuando despertó, compuso un gesto de ira descontrolado, que afeó sus facciones al punto de volverlo terrorífico.

Hombre frío, recto, murió enfermó, edad 40 años, delgado, alto, Cabello blanco, cicatrices en todo su cuerpo, luchador, clase alta.

(Landeta, 2004, p.143)

### **2.3 El hábito de lectura en el Ecuador**

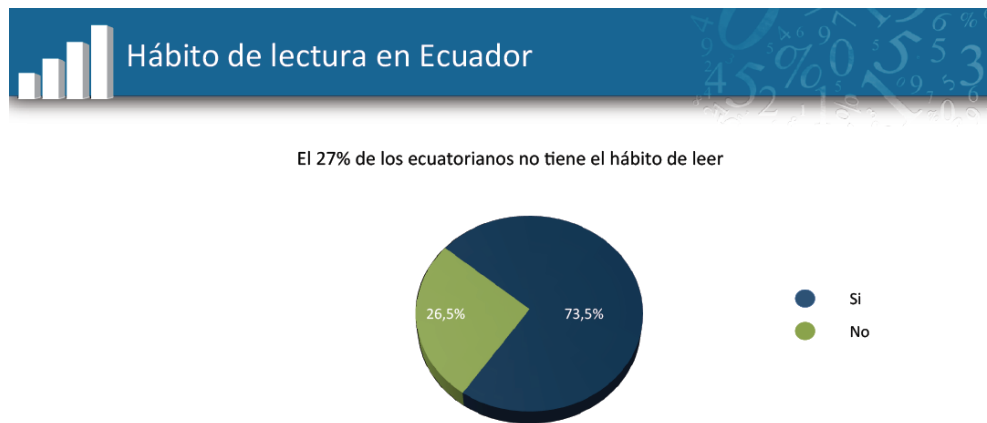
Un factor negativo es también la falta de una cultura de lectura en el país. La lectura fomenta el enriquecimiento cultural y la mejora de habilidades mentales como la creatividad y agilidad. Pero en Ecuador, el hábito de lectura no es apreciado.

El índice de lectura por persona en el país es el más bajo en América Latina. 0,5 libros por año lee en promedio cada ecuatoriano, según datos de la Unesco. Eso quiere decir que cada habitante lee la mitad de un texto, en el mejor de los casos.

(<http://www.telegrafo.com.ec/cultura1/item/apenas-medio-libro-por-ano-leen-los-ecuatorianos.html>/ Abril 2012)

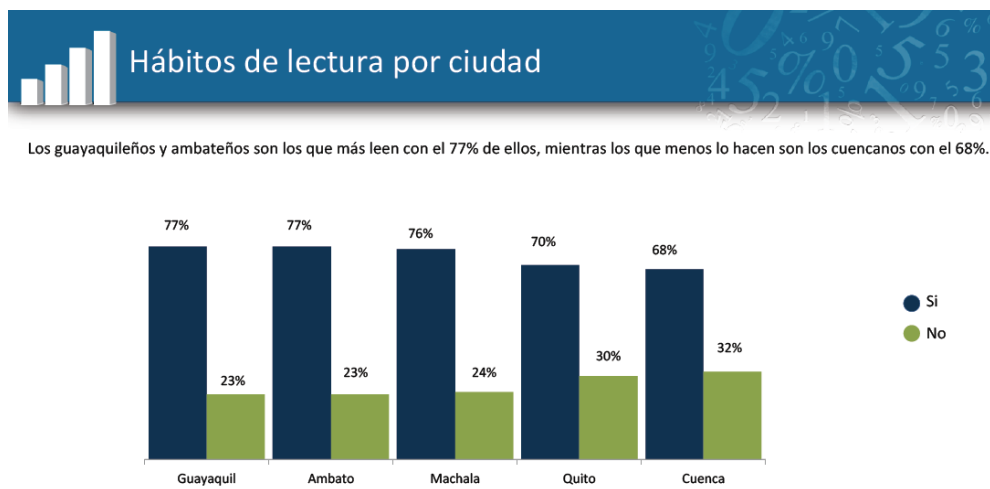
Esta cifra es muy grave, la depreciación de la lectura demuestra la falta de cultura del país, países como Suecia y China, tienen un promedio de 47 libros por año. El problema de la falta de lectura afecta directamente a las leyendas ecuatorianas ya que la gente no busca los libros de leyendas para leer, si de escoger libros para esparcimiento se trata, prefiere autores internacionales premiados, por lo que las leyendas se quedan sin difundir.

Gráfico N. 1



Según: INEC, 2012.

Gráfico N. 2



Según: INEC, 2012.

## **2.4 Marco Legal**

### **2.4.1 Plan Nacional del Buen Vivir 2013 – 2017**

#### 1. Presentación

La Revolución Cultural, que genera nuevos conceptos y valores ciudadanos para constituir una sociedad crítica, emprendedora, creativa y solidaria. Se vuelven fundamentales las industrias culturales y la democratización de la palabra. También implica una revolución educativa para formar ciudadanos con otra mentalidad, con valores asentados, con ética y con autoestima. El Buen Vivir significa, sobre todo, tener en el país una población con una gran dosis de autoestima y de confianza colectiva.

(Secretaría Nacional de Planificación y Desarrollo, 2013, p.18)

#### 2. El Socialismo del Buen Vivir

##### 2.2. Principios y orientaciones

Impulsamos la integración política, cultural y económica de la región Andina, de América del Sur y de Latinoamérica, la consolidación de organizaciones de carácter supranacional conformadas por los Estados de América Latina y del Caribe, y la suscripción de tratados y otros instrumentos de integración regional. Se debe, asimismo, fomentar un nuevo sistema de comercio e inversión entre los Estados, con justicia y solidaridad.

(Secretaría Nacional de Planificación y Desarrollo, 2013, p.27)

#### 3. La Planificación Nacional

##### 3.3. Bases metodológicas

La Estrategia Territorial Nacional es un instrumento de ordenamiento territorial con carácter nacional, que contiene lineamientos para el corto,

mediano y largo plazo. Establece criterios, directrices y guías de actuación sobre el ordenamiento físico del territorio y sus recursos naturales, sus grandes infraestructuras, el desarrollo espacial, las actividades económicas, los grandes equipamientos, la protección y la conservación del patrimonio natural y cultural. De este modo, el Plan considera de forma sistémica e integral al territorio.

(Secretaría Nacional de Planificación y Desarrollo, 2013, p.36)

## 6. Objetivos nacionales para el Buen Vivir

### Objetivo 3. Mejorar la calidad de vida de la población

#### Políticas y lineamientos estratégicos

3.7. Fomentar el tiempo dedicado al ocio activo y el uso del tiempo libre en actividades físicas, deportivas y otras que contribuyan a mejorar las condiciones físicas, intelectuales y sociales de la población

m. Promover la difusión y la práctica de hábitos, costumbres y tradiciones que permitan recuperar la identidad cultural de los pueblos, siempre que estos no atenten contra los derechos, la seguridad y la vida de las personas.

(Secretaría Nacional de Planificación y Desarrollo, 2013, p.148)

El Plan Nacional del Buen Vivir tiene varios puntos que se refieren a la cultura y a las tradiciones del país. A pesar de que no tiene segmentos que hablen exclusivamente de las leyendas ecuatorianas, sí destaca la importancia de realizar un rescate cultural y de tradiciones del país para poder promover una identidad como ecuatorianos. En estos segmentos, se puede apreciar que se busca recuperar y mantener todas las muestras de expresión cultural que tiene el Ecuador, por lo que las leyendas tradicionales encajan perfectamente en estos planes.

Las leyendas son una expresión de cultura que aportan al rescate de Quito como patrimonio cultural de la humanidad. En la parte legal se puede decir que sí se

encuentra contemplada la recuperación de las leyendas tradicionales como parte de la cultura de la ciudad y del país.

#### **2.4.2 Registro de Propiedad Intelectual**

Este proceso se debe realizar en el Instituto Ecuatoriano de Propiedad Intelectual y a continuación se detallan los pasos a seguir para registrar las marcas:

1. Pago de \$16.00 en agencia de Banco del Pacífico para iniciar una búsqueda fonética. La búsqueda fonética sirve para verificar si existen marcas idénticas o similares a las que se pretende registrar. Este paso es inmediato.
2. A continuación el IEPI clasifica la marca por su actividad.
3. Luego se procede a registrar el signo distintivo, la apariencia distintiva, el nombre comercial y el lema comercial.
4. Finalmente se debe pagar \$208.00 para terminar el proceso de registro. Este valor cubre a la marca por un período de 10 años. El IEPI emite el respectivo certificado de propiedad intelectual.
5. Luego de este tiempo se debe proceder a un proceso de renovación de marca.

#### **Proceso de registro de derechos de autor de obras artísticas:**

1. Este proceso es distinto al de marcas. No se necesita realizar una búsqueda fonética ya que el nombre de las obras puede parecerse, mientras su contenido no sea similar.
2. Según el IEPI, los derechos de autor empieza cuando la persona comienza el proceso de creación de la obra, por lo que el registro en esta institución es más bien un acto declarativo.
3. El primer paso es crear un Casillero en el sitio web del IEPI. Entrando al sitio: [www.propiedadintelectual.gob.ec/casilleros](http://www.propiedadintelectual.gob.ec/casilleros) se debe ingresar los datos de registro para crear un casillero virtual. Una vez llenado el formulario, se recibe un correo de confirmación del casillero. Una vez confirmado el casillero, se ingresa en él.

4. Luego se ingresa a la pestaña Programas/Servicios y posteriormente a Solicitudes en Línea. Después se escoge la opción Registro y Registro de Obras Artísticas y Musicales.
5. En esta sección se debe llenar el formulario de registro con datos como número de cédula, nombres, y otros datos. El formulario contiene datos del autor y el titular de la obra, que usualmente es la misma persona. Se debe llenar un formulario por ilustración.
6. Luego se debe realizar un pago de \$12.00 por cada imagen a registrar, en el banco del Pacífico.
7. En el IPEI se debe presentar el comprobante de pago, el formulario completo, un ejemplar de la obra y una copia de cédula.
8. El trámite se demora 24 horas y luego de este tiempo, se emite un certificado de derechos de autor que tiene vigencia hasta 70 años después de la muerte del autor y este puede ser heredado.

## CAPÍTULO III

### 3. METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN

#### 3.1 Métodos de investigación

##### 3.1.1 Método analítico sintético

En esta investigación el método analítico es muy importante, ya que permite extraer y analizar los datos de una manera minuciosa y específica, para obtener toda la información necesaria que aporte de manera real a la propuesta.

El método del análisis se refiere a obtener todos los datos y desmenuzarlos, para estudiarlo y comprenderlos, llegando a entender el problema a fondo y efectivamente. En cualquier investigación el análisis es necesario para lograr determinar la mejor manera de resolver el problema. Al utilizar el método analítico, se está asegurando el correcto y completo estudio del problema y así encontrar las soluciones más efectivas.

El análisis no deja ningún cabo suelto, permitiendo al investigador divisar cualquier detalle o factor que influya en el problema, para poder ver al problema desde todos los puntos de vista posibles.

En este proyecto, se utilizó este método para analizar las leyendas a nivel de literatura, para conocer su origen, clases, características, entre otros.

Este método también fue utilizado en el análisis de cada leyenda tradicional. Se las desmenuzó en partes menores para estudiarlas a fondo como: personajes, origen, datos y versiones. Cada parte se examinó para entender de mejor manera la esencia de la leyenda y por lo mismo al personaje.

Igualmente, este método se utilizó para analizar a los personajes principales de las leyendas. A partir de las versiones de las leyendas y sus datos, se pudo extraer la personalidad y los rasgos físicos de los protagonistas para su respectivo análisis y adaptación a ilustración.

La síntesis para este proyecto se la realizó al recoger toda la información de personalidad, rasgos físicos, circunstancias y contexto; para realizar las ilustraciones de los protagonistas de las leyendas. Luego de haber analizado las leyendas tradicionales, los personajes pudieron ser ilustrados de una manera acertada ya que se sintetizaron todos los detalles que representan su esencia. Por ejemplo, el personaje



de Cantuña lleva en su rostro una expresión facial que transmite su personalidad, también tiene todos los rasgos físicos que se describen en las leyendas, y se encuentra acompañado de elementos que permiten identificar de mejor manera la leyenda. En esta ilustración se sintetiza todo el análisis realizado previamente de la leyenda tradicional.

### **3.1.2 Método histórico lógico**

El método histórico lógico se trata de recabar información histórica acerca del tema de investigación, para luego utilizar datos útiles que funcionen actualmente. Este método fue muy importante en este proyecto ya que las leyendas necesitaron un estudio a fondo de su contenido para avanzar con la propuesta.

En el análisis previo se recolectaron datos históricos como años, nombres de personajes, hechos, lugares y datos de interés para luego determinar la información lógica que funcionará en las ilustraciones.

El método histórico lógico permitió a este proyecto representar a los personajes de las leyendas de una manera atractiva y real. Todos los detalles que se agregaron a los mismos nacieron de los hechos históricos de las leyendas, por lo que las ilustraciones llevan una esencia verdadera del personaje de la leyenda.

A pesar de que se agregaron detalles basados en la realidad histórica de la leyenda, estos fueron adaptados a los tiempos y tendencias actuales para atraer e interesar al grupo objetivo, por lo que forman una fusión entre el pasado y el presente.

## **3.2 Objetivos de investigación**

**3.2.1 Objetivo General:** Diagnosticar el nivel de conocimiento de las leyendas tradicionales quiteñas en torno a personajes, contenido, lugares, entre otros.

### **3.2.2 Objetivos Específicos:**

- Determinar el medio principal de difusión de la propuesta.
- Obtener datos que aporten al desarrollo de las ilustraciones de los personajes.
- Conocer el nivel de interés del rescate de las leyendas tradicionales quiteñas como recurso cultural.

### **3.3 Herramientas de investigación**

#### **3.3.1 Entrevista**

La entrevista es una herramienta muy importante en cualquier proyecto investigativo, permite obtener información valiosa, de manos de expertos en el tema de estudio. Gracias a este diálogo, se puede conocer el punto de vista de los entrevistados, sus conocimientos en el tema, información obtenida gracias a su experiencia, y datos especiales que manejan.

Es un instrumento muy útil para conocer a fondo sobre el tema y poder manejar datos que llevan un respaldo real y profesional detrás, gracias a esta, se puede obtener información que no se encuentra en libros o fuentes normales de investigación.

##### **3.3.1.1 Cuestionario de la entrevista**

Buenos días, mi nombre es David Sarango, estudiante de la Universidad Tecnológica Equinoccial, me encuentro realizando una entrevista a expertos en el tema de leyendas tradicionales quiteñas con el fin de obtener datos útiles como origen, contexto, personajes y elementos gráficos importantes. Los datos obtenidos son de carácter académico y confidencial. Le solicito responder las siguientes preguntas:

1. ¿Conoce el origen de la leyenda?
2. ¿Conoce el contexto (ambiente, época o circunstancias) que rodean a la leyenda?
3. ¿Conoce el lugar en el que se desarrolla la leyenda?
4. ¿Conoce los personajes más importantes de la leyenda?
5. ¿Conoce detalles que predominan o se repiten en las diferentes versiones de la leyenda?
6. ¿Conoce la parte de verdad y mentira de la leyenda?
7. ¿Cuáles son los elementos gráficos o simbólicos más relevantes de la leyenda?
8. ¿Qué papel juegan las leyendas tradicionales en la cultura de nuestra ciudad?
9. ¿Cuál cree que es la razón por la que el conocimiento de las leyendas se ha reducido?
10. ¿Cuáles serían sus recomendaciones para darle una imagen a las leyendas tradicionales?

Le agradezco su tiempo y colaboración al ayudarme con este proyecto académico.

### 3.3.1.2 Fuentes de Investigación

Las personas entrevistadas han sido escogidas cuidadosamente para poder tener fuentes experimentadas y útiles, que aporten con la mejor calidad al presente trabajo.

**Tabla N. 2**

<b>Experto</b>	<b>Institución</b>	<b>Especialización</b>
Magister Hernán Pernet	Universidad Tecnológica Equinoccial	Docente enfocado en arte, historia, arquitectura y diseño.
Lcdo. Lenin Miño	Universidad Tecnológica Equinoccial	Docente especializado en arte, restauración, museología, historia.
Lcdo. Juan Carlos Fernández	Universidad Tecnológica Equinoccial	Docente especializado en historia del arte, museología.
Lcdo. Luis Ciguenza	Museo de la Casa de la Cultura Ecuatoriana	Supervisor en la CCE, especialista en arte, restauración, historia, museología.
Magister Juan Carlos Morales	Investigador, historiador y escritor	Especialista en historia del arte, historia nacional, escritura, mitología, investigación.

### 3.3.2 Encuesta

La encuesta es una técnica de investigación clave en este proyecto ya que permite hacer una medición especializada acerca del problema. Es necesario conocer la situación actual en cuanto al conocimiento cultural de las leyendas quiteñas en la población, y para esto, la encuesta es la herramienta ideal para recoger datos de una manera masiva y eficaz.

La encuesta es la forma ideal de consultar esta clase de información en un grupo de gente amplio. Las preguntas de la encuesta fueron estructuradas para que arrojen datos cuantitativos y cualitativos acerca de los factores de conocimiento acerca del tema estudiado. La población estudiada, también fue escogida con la intención de que aporten el resultado que se necesita en este caso.

Gracias a la encuesta se puede entender cuánto conocen los jóvenes acerca de las leyendas quiteñas, cuáles conocen, de dónde las conocen, por qué medio requieren

conocerlas, y otros datos de interés. La encuesta fue diseñada para llegar a la mayor cantidad de personas y que la información sea la adecuada para dirigir la propuesta de solución al problema. La encuesta es muy importante ya que es la manera más eficaz de hacer un estudio a la población y determinar datos que evidencien la necesidad de resolver el problema cultural que tiene la sociedad en cuanto al conocimiento y valoración de las leyendas tradicionales quiteñas.

### 3.3.2.1 Cuestionario de la encuesta

#### “Creación de los personajes principales de las leyendas urbanas de Quito, en función de la cromática e iconografía de la época.”

Buenos días, mi nombre es David Sarango, estudiante de la Universidad Tecnológica Equinoccial, estoy realizando una encuesta para determinar los factores que influyen en la situación actual de conocimiento de las leyendas tradicionales quiteñas. Los datos obtenidos son de carácter académico y confidencial. Le agradezco su tiempo al responder las siguientes preguntas.

Por favor indique su edad\_\_\_\_\_

Género: Femenino Masculino

1. Marque las leyendas que conoce, si no conoce ninguna por favor pase a la pregunta 6.

Cantuña El padre Almeida El Candelabrazo de San Agustín

El Gallo de la Catedral  La Olla del Panecillo  Casa 1028

El Duende

2. ¿Cómo conoció estas leyendas?

Escuela o colegio  Familiar Otro

3. ¿Cuánto conoce de estas leyendas? Califique de acuerdo a la escala, siendo 5 lo más alto.

5	4	3	2	1
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

4. ¿Conoce los personajes de estas leyendas?

Sí  No

5. ¿Conoce los lugares en los que se desarrollan estas leyendas?  
Sí  No
6. ¿Le gustaría conocer más acerca de las leyendas tradicionales de Quito?  
Sí  No
7. ¿A través de qué medio le gustaría conocer acerca de las leyendas de Quito?  
Prensa  Redes Sociales  Dispositivos Móviles   
Otros
8. ¿Considera importante rescatar las leyendas tradicionales de Quito?  
Sí  No

Muchas gracias por su colaboración.

### 3.3.2.2 El Universo

Rango de edad: 18 a 24 años

Sexo: femenino y masculino.

Ubicación: zona urbana de Quito

Actividad principal: asistencia a Educación Superior

Se escogió jóvenes universitarios de este rango de edad, ya que es necesario cultivar en ellos el interés de la difusión de las leyendas tradicionales de la ciudad para que puedan continuar transmitiéndolas a las siguientes generaciones, y para esto es necesario conocer la situación actual de conocimiento en ellos acerca de este tema.

Estos jóvenes son los que reciben mayor influencia externa, como la tecnología y los medios de comunicación, para que se deteriore la apreciación de las leyendas quiteñas. Se necesita conocerlos y hacer el estudio pertinente, para llegar a la mejor propuesta que produzca un verdadero impacto y poder resolver el problema que se investiga.

El 10.9 % de la población de la zona urbana del Distrito Metropolitano de Quito se encuentra en el rango de edad de 18 a 24 años, esta cifra corresponde a 246 050 jóvenes entre hombres y mujeres. Del total de la población joven, entre 18 y 24 años, la tasa neta de asistencia a Educación Superior en el Quito urbano es del 34.6 %. Esta cifra corresponde a **85 133** estudiantes que cursan el nivel superior en la zona urbana de Quito. (INEC. (2010). Resultados del Censo 2010. Recuperado de <http://www.ecuadorencifras.gob.ec/wp-content/descargas/Manualateral/Resultados-provinciales/pichincha.pdf>) (Datos Abiertos. (2010).

*Indicadores variados de educación. Año 2010.* Recuperado de <http://datosabiertos.quito.gob.ec/datastreams/87947/indicadores-variados-de-educacion-ano-2010/>)

### 3.3.2.3 La muestra

#### Fórmula para poblaciones finitas

$$n = \frac{N\sigma^2 Z^2}{(N - 1)e^2 + \sigma^2 Z^2}$$

#### Desarrollo de la fórmula

Datos:

n = el tamaño de la muestra.

N = tamaño de la población.

$\sigma$  = Desviación estándar de la población.

Z = Valor obtenido mediante niveles de confianza.

e = Límite aceptable de error muestral.

$$N = 85\ 133$$

$$\sigma = 0,5$$

$$Z = 1,96$$

$$e = 0,05$$

$$n = \frac{85\ 133 \times 0,5^2 \times 1,96^2}{(85\ 133 - 1)0,05^2 + 0,5^2 1,96^2}$$

$$n = \frac{85\ 133 \times 0,25 \times 3,84}{(85\ 133 - 1)0,0025 + 0,25 \times 3,84}$$

$$n = \frac{85\ 133 \times 0,25 \times 3,84}{(85\ 133 - 1)0,0025 + 0,25 \times 3,84}$$

$$n = \frac{81727,68}{(85\ 133 - 1)0,0025 + 0,96}$$

$$n = \frac{81727,68}{(85\ 132)0,0025 + 0,96}$$

$$n = \frac{81727,68}{212,83 + 0,96}$$

$$n = \frac{81727,68}{213,79}$$

$$n = 382,28$$

### **3.3.2.4 Lugares en los que se realizó la encuesta**

Universidad Tecnológica Equinoccial

Universidad Politécnica Salesiana

Pontificia Universidad Católica del Ecuador

Universidad Central del Ecuador

## **3.4 Análisis e interpretación de resultados**

### **3.4.1 Resultados de las entrevista**

#### **3.4.1.1 Entrevista al Magister Hernán Pernett**

Se considera que las leyendas tradicionales forman una parte crucial del alma de la ciudad, su origen radica principalmente en la picardía que tienen naturalmente los quiteños, como en el ingenio y el buen humor. En cuanto al origen de Cantuña, se afirma que este era un indígena económicamente estable, cosa muy rara para la época, y el hecho de que en la época de la colonia el maltrato a los indígenas y a las clases sociales minoristas era imparable, el indígena decide construir la iglesia de los pobres.

La leyenda pasó muchos años como un rumor, y gracias a los ilustrados pudo pasar a ser escrita. Se menciona que Fray Cirilo Pedrosa fue el maestro mayor, este fue el responsable real de la construcción, a diferencia de muchas versiones, Cantuña era un simple picapedrero. Se menciona lo grande que es esta iglesia, con huertos, patios, fábrica de cerveza, por lo que incluso llegó a recluir a 800 peones para su construcción. Dato muy interesante, el cual no se encuentra en libros sobre la leyenda.

Los elementos más importantes mencionados serían la fe, la religión y la idea del bien y el mal. También el verdadero mal, como la codicia que lleva naturalmente el ser humano por dentro, que se refleja en Cantuña al trabajar con 700 obreros toda la noche para terminar el atrio.

También se indica cómo han cambiado las costumbres en los quiteños, como sacar la bandera en las fiestas cívicas, saludar con todas las personas, los serenos. Muchas han desaparecido, por las condiciones actuales de la ciudad, las tecnologías, la comunicación y otros factores, que han ido quitando las tradiciones de la gente. Pero todavía existen pocas familias que valoran y aprecian mucho las viejas costumbres, y las mantienen o recuerda.

#### **3.4.1.2 Entrevista al Docente Lenin Miño**

Las leyendas tienen mucha importancia en la cultura de la ciudad, nacen de un hecho verdadero, que luego va tomando forma con el pasar del tiempo y el contar de la gente. Las leyendas forman parte de la tradición oral antigua de la ciudad, en tiempos pasados, educar mediante esta tradición era muy importante y algo normal. La gente contaba las leyendas con la intención de que se establezcan normas éticas y sociales, que sirven para educar y reprender. Un posible origen de la leyenda del Gallo de la Catedral, pudo darse por la costumbre del protagonista con la bebida, entonces se hace una alusión a las alucinaciones que este tenía, para enfrentarse con el Gallo.

La leyenda, como muchas otras, se desarrolla en la época colonia, en una sociedad llena de jerarquías y excluyente. En la que los Españoles rigen con todo su poder, les siguen los criollos y por último queda el pueblo, que se dedica a labores como artesanías o comercio. La leyenda se desarrolla en las cercanías de la Catedral, donde el personaje se dedicaba a tomar y a desafiar al Gallo. El protagonista y el Gallo son los personajes más importantes de la leyenda. A pesar de que hay otros secundarios, estos son los principales. La parte verdadera de la leyenda del Gallo de la Catedral es que el personaje protagonista efectivamente existió y era como se lo describe en la leyenda, imponente, “macho” y simpatizante del alcohol. La parte fantástica de la leyenda es el hecho de que el Gallo de hierro o bronce, bajó de su lugar en la iglesia a advertir al protagonista.

#### **3.4.1.3 Entrevista al Docente Juan Carlos Fernández**

Se menciona que la leyenda tuvo origen exactamente como se conoce: con el Padre Almeida escapándose en las noches para tomar mistelas. Entonces pisaba al Cristo y



este le preguntaba hasta cuándo, a lo que el padre respondía hasta la vuelta señor. Este hecho es lo que más predomina en las versiones de la leyenda, las escapadas del sacerdote.

La época colonial es en la que se desarrolla la leyenda del Padre Almeida, en medio de una relajación por parte de la iglesia. Lo cual implicaba que los miembros religiosos “hacían relajo”. Salían a disfrutar con alcohol, en bailes y eran muy libertinos. Muchas leyendas fueron creadas para que la gente tenga un poco de temor y evite esta clase de vida libertina.

La leyenda tuvo lugar en la Recoleta de San Diego, la ventana ya se encuentra sellada, pero permanece el Cristo en el que el Padre se subía para escaparse. Los personajes más importantes de la leyenda son el Padre Almeida, el Cristo y los amigos de juerga, de los que se desconoce los nombres.

Entre los elementos simbólicos y gráficos de esta leyenda están: el Convento de San Diego, con todas sus formas y detalles, el espacio con el Cristo y la vestimenta típica de los franciscanos que llevaba el Padre Almeida en esta época, junto con el cordón de los 3 nudos de castidad, ayuno y abstinencia.

#### **3.4.1.4 Entrevista al Licenciado Luis Sigüenza**

Uno de los símbolos más importantes de la leyenda del Candelabrazo de San Agustín, es la muerte y la resurrección, representados en el cadáver. También se menciona la costumbre antigua de velar a los difuntos por 3 días. Ya que se hace referencia a cuando murió Jesús en la Cruz, y su resurrección que se efectuó en 3 días. La forma de vestir a los difuntos también era distinta a la que se conoce, se utilizaba la mortaja, una mantilla y el cordón franciscano.

Se menciona que San Agustín fue el primer teólogo que creó muchos diversos dogmas religiosos importantes. También que en la sala capitular se encuentran los próceres del 10 de agosto y esta puede ser visitada.

Los personajes principales de la leyenda son los dos jóvenes que se encontraban en el velatorio, el difunto y la persona que vendía los sánduches de higo. La leyenda se

desarrolla en el siglo XVII, y se mencionan otras leyendas famosas de San Agustín como El Señor de la Portería y El Cristo de las Zapatillas de Oro.

#### **3.4.1.5 Entrevista al Magister Juan Carlos Morales**

La mitología es muy importante ya que resuelve preguntas sobre lo sobrenatural y el origen de las cosas. Son vistos y oídos por la imaginación colectiva. Marcan la identidad y tradición de las sociedades, se tienen las historias oficiales, con las figuras históricas y próceres, y también están las leyendas, que son historias con el mismo valor, contado por la misma gente y el pueblo. Los mitos aseguran la cohesión de cualquier comunidad histórico-social.

Se menciona que el origen de la leyenda El Padre Almeida tiene parte de realidad, ya que el personaje sí existió, y el Cristo todavía permanece hasta la actualidad.

Los elementos simbólicos más importantes son los sacerdotes en pleno “fandango”. También el Cristo y el Padre Almeida, que demuestran que Quito tiene lugares para distraerse, a pesar de haber sido una ciudad fuertemente franciscana y católica. Estos lugares todavía existen, en la Ronda por ejemplo.

#### **3.4.1.6 Por qué se ha reducido el conocimiento de las leyendas**

Existen diversas opiniones acerca de este tema. Se cree que no se ha reducido el conocimiento de las leyendas, la cuestión es que el crecimiento de Quito, ha provocado que las expresiones culturales se vean reducidas. Se menciona la cantidad de personas de provincia que han venido a vivir a la capital, ya que se dice que el 52% de pobladores de Quito, no son originarios de la ciudad, por lo que cada persona traía las costumbres y tradiciones de su pueblo natal.

Otras opiniones afirman que la llegada masiva de las nuevas tecnologías ha provocado una reducción en la apreciación cultural. Las creencias se limitan a los que se plasma en pantallas de computadoras, ipods, celulares y otros dispositivos, a diferencia de otros tiempos, las cosas paranormales ya no son tomadas en cuenta. Las leyendas deben ser un tema en los centros educativos, pero su descuido ha aportado al problema. Solamente se mencionan las leyendas más conocidas, incluso la manera de

contarlas es distinta a otros tiempos. En los que se las dramatizaba, para integrar a los estudiantes y hacerlos vivir la leyenda. Actualmente ya no se hace esto. Incluso hay malos entendidos entre leyendas, por ejemplo la casa del toro se le confunde con la Casa 1028.

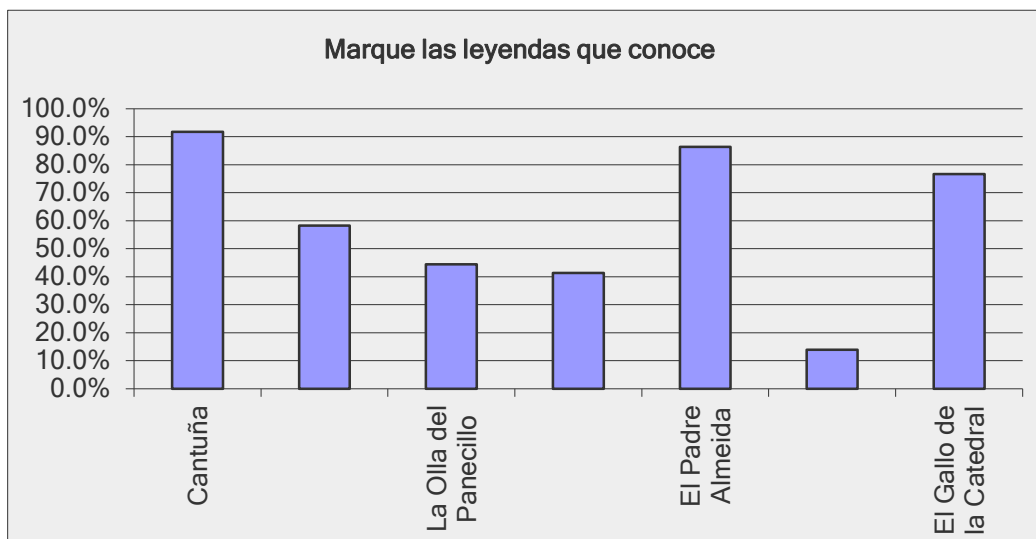
La globalización también es un factor importante mencionado. Este provoca un desinterés en las generaciones más jóvenes por saber más acerca del lugar de donde son originarios o donde viven.

### 3.4.2 Resultados de las encuesta

Tabla N. 3

1. Marque las leyendas que conoce	
Opciones de la respuesta	Porcentaje de la respuesta
Cantuña	91.7%
Casa 1028	58.3%
La Olla del Panecillo	44.4%
El Duende	41.3%
El Padre Almeida	86.3%
El candelerazo de San Agustín	13.9%
El Gallo de la Catedral	76.7%

Gráfico N. 3

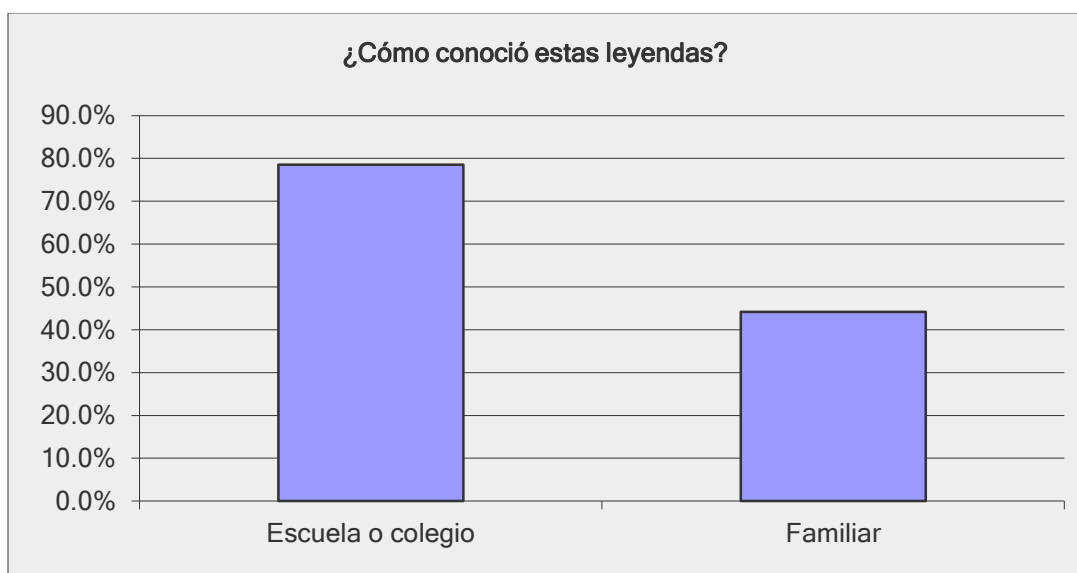


La opción más escogida por los encuestados fue la leyenda de Cantuña, algo predecible ya que esta es la leyenda más difundida de la ciudad, tanto en colegios como en hogares. El Padre Almeida y El Gallo de la Catedral se mantienen en el segundo lugar, con porcentajes similares, lo que demuestra que tienen también una buena difusión, a pesar de que no tanta como la de Cantuña. Luego se sitúan La Olla del Panecillo y La Casa 1028, las cuales tienen menor porcentaje, pero todavía se mantienen. El Duende tiene un porcentaje menor que el de las dos leyendas anteriores, pero no es tan reducido como el de la última opción: El Candelero de San Agustín, la cual se sitúa en el último lugar, lo que significa que esta leyenda apenas tiene difusión, algo inmerecido ya que esta es una de las mejores leyendas en cuanto a complejidad y contenido.

**Tabla N. 4**

2. ¿Cómo conoció estas leyendas?	
Opciones de la respuesta	Porcentaje de la respuesta
Escuela o colegio	78.6%
Familiar	44.2%
Otro (especifique)	

**Gráfico N. 4**

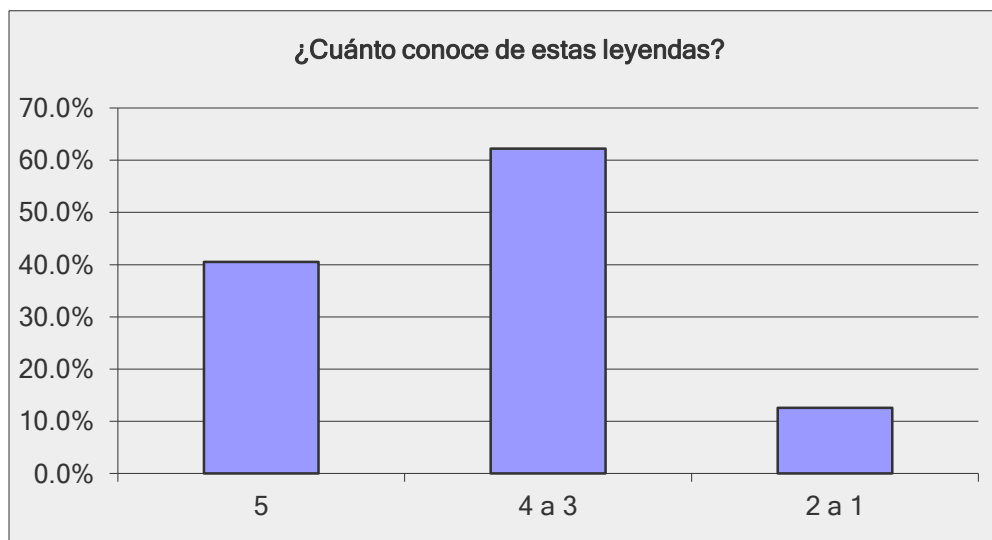


La mayoría de personas encuestadas indicaron que recibieron información de las leyendas en la escuela y colegio. Por lo que se demuestra que en la malla escolar todavía se mantienen las leyendas tradicionales como contenido. Esto es muy importante para no perderlas como recurso cultural. Luego se reduce el porcentaje significativamente con la opción de familia. Esto significa que se ha reducido la costumbre de transmitir de generación a generación las leyendas populares, factor por el cual se ha perdido difusión de muchas leyendas importantes de la ciudad como El Muerto del Candelero.

**Tabla N. 5**

3. ¿Cuánto conoce de estas leyendas?	
Opciones de respuesta	Porcentaje de Respuesta
5	40.5%
4 a 3	62.2%
2 a 1	12.6%

**Gráfico N. 5**



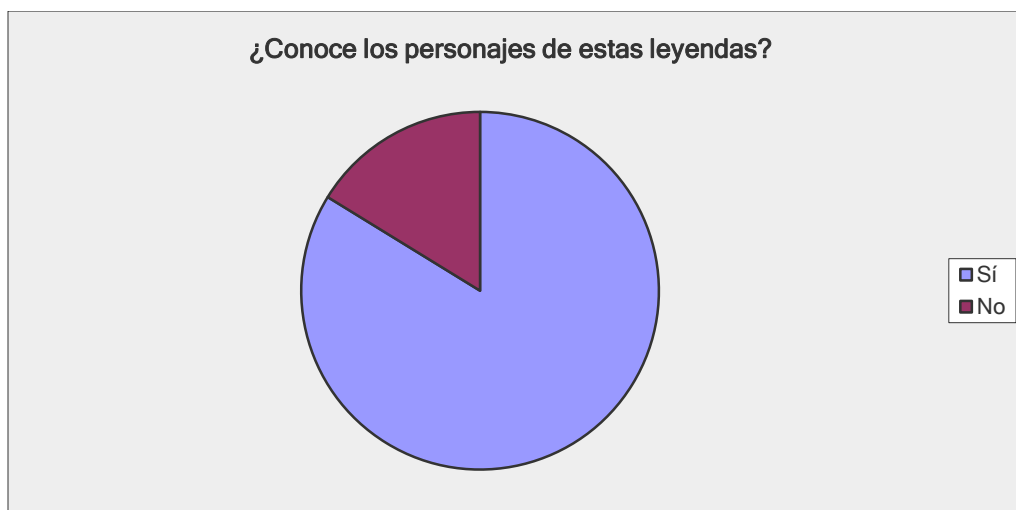
Los encuestados han escogido “de 4 a 3” como la opción principal de esta pregunta, lo cual ubica a la situación en punto regular, las personas todavía conocen de las leyendas, pero no la cantidad deseada. “5” fue la segunda respuesta, lo cual puede considerarse positivo, y por último, “2 a 1” es la opción final. Esto demuestra que el

problema del desconocimiento de las leyendas no es tan grave, ya que a pesar de que las personas no conocen tanto de las leyendas como deberían, todavía se mantienen ciertas percepciones sobre estas, lo que faltaría es una profundización, para que la gente pueda conocer más acerca de este tema.

**Tabla N. 6**

4. ¿Conoce los personajes de estas leyendas?	
Opciones de Respuesta	Porcentaje de respuesta
Sí	82.6%
No	16.0%

**Gráfico N. 6**

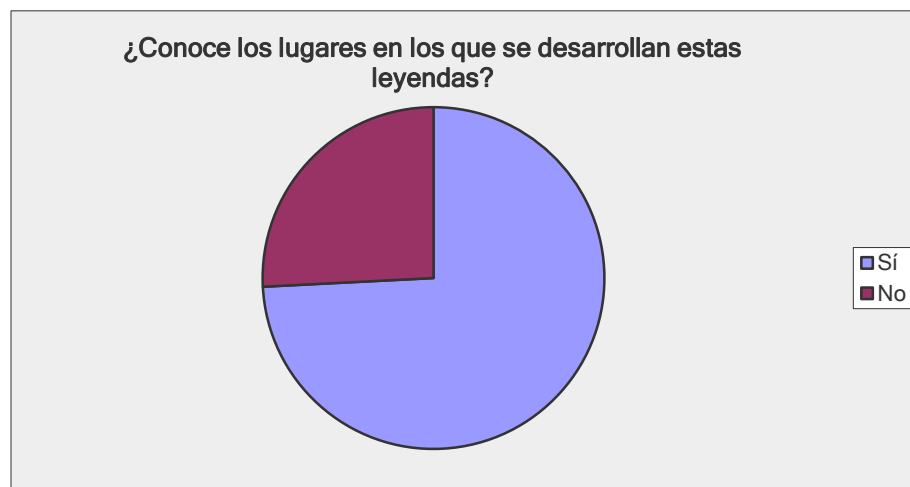


La mayoría de las respuestas fueron afirmativas, lo cual demuestra que la gente sí identifica a los personajes de la leyenda, por lo que desarrollar una imagen para ellos es conveniente. Gracias a una imagen, las personas pueden llegar a interesarse más en las leyendas, e incluso tener una imagen específica para cada personaje y por consiguiente, para su leyenda.

**Tabla N. 7**

5. ¿Conoce los lugares en los que se desarrollan estas leyendas?	
Opciones de Respuesta	Porcentaje de Respuesta
Sí	73.3%
No	25.5%

**Gráfico N. 7**

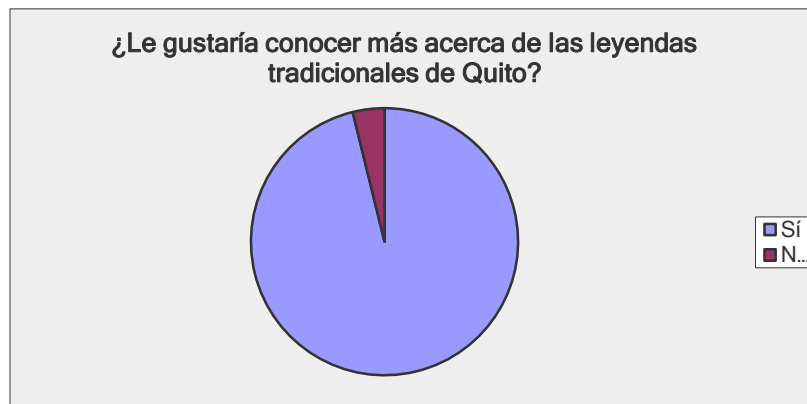


El hecho de que la mayoría de personas hayan afirmado que conocen los lugares en lo que se desarrollan las leyendas es muy beneficioso ya que esto significa que los sitios tradicionales de la ciudad todavía son apreciados. Ya que la mayoría de personas escogieron una respuesta afirmativa, se puede enfocar más en dar a conocer a los personajes, que a los sitios como iglesias o conventos de las leyendas.

**Tabla N. 8**

6. ¿Le gustaría conocer más acerca de las leyendas tradicionales de Quito?	
Opciones de respuesta	Porcentaje de respuesta
Sí	95.3%
No	3.8%

**Gráfico N. 8**

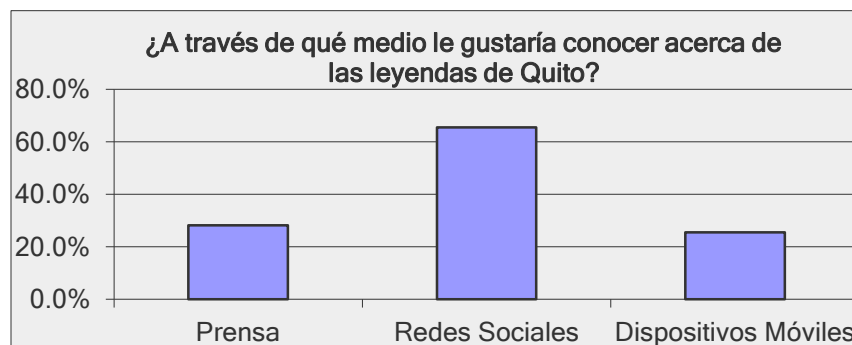


Los encuestados respondieron afirmativamente a conocer más acerca de las leyendas, por un porcentaje bastante elevado, lo que significa que sí están interesados en recibir material acerca de las leyendas quiteñas, por lo que se valida una vez más la intención de este proyecto.

**Tabla N. 9**

7. ¿A través de qué medio le gustaría conocer acerca de las leyendas de Quito?	
Opciones de respuesta	Porcentaje de Respuesta
Prensa	28.2%
Redes Sociales	65.5%
Dispositivos Móviles	25.5%
Otro (especifique)	

**Gráfico N. 9**



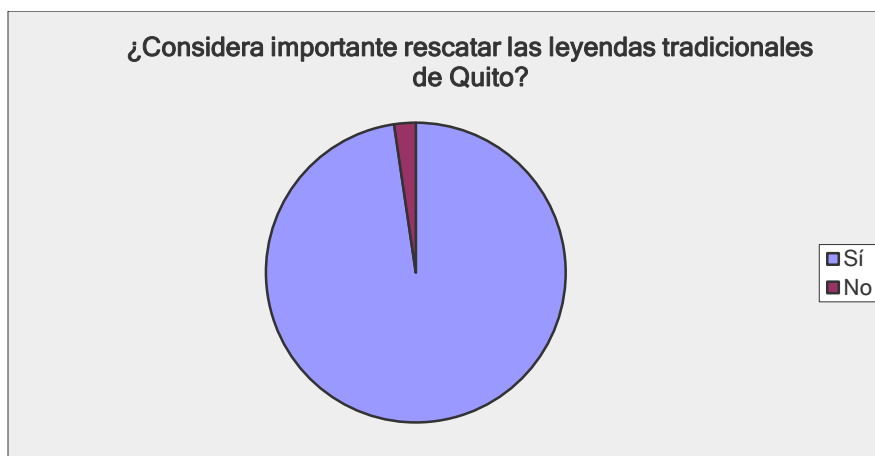


La respuesta más escogida por los encuestados fue la de redes sociales, por las circunstancias actuales en las que se vive, es lógico que las personas escojan el medio más moderno y accesible para recibir la información. Los métodos siguientes, la prensa y dispositivos móviles, siguen con porcentajes similares, pero considerablemente menores a la primera. Las redes sociales es la opción preferida ya que es un medio masivo, sencillo y efectivo.

**Tabla N. 10**

8. ¿Considera importante rescatar las leyendas tradicionales de Quito?	
Opciones de Respuesta	Porcentaje de Respuesta
Sí	96.8%
No	2.3%

**Gráfico N. 10**



La respuesta fue casi absoluta, las personas sí consideran importantes las leyendas, y por lo mismo, su difusión y rescate cultural, por lo que es oportuno desarrollar una propuesta apropiada. Las respuestas negativas fueron ínfimas, y no representan una cantidad considerable.

**Tabla N. 11**

<b>1. Marque las leyendas que conoce</b>			
Cantuña	355	La Olla del Panecillo	172
El Padre Almeida	334	La Casa 2018	226
El Candelabrazo de San Agustín	54	El Duende	160
El Gallo de la Catedral	297		

<b>2. ¿Cómo conoció estas leyendas?</b>			
Escuela o colegio	304	Otro	20
Familiar	171		

<b>3. ¿Cuánto conoce de estas leyendas?</b>			
5	157	2 a 1	49
4 a 3	241		

<b>4. ¿Conoce los personajes de estas leyendas?</b>			
Sí	320	No	62

<b>5. ¿Conoce los lugares en los que se desarrollan estas leyendas?</b>			
Sí	284	No	99

<b>6. ¿Le gustaría conocer más acerca de las leyendas tradicionales de Quito?</b>			
Sí	369	No	15

<b>7. ¿A través de qué medio le gustaría conocer acerca de las leyendas de Quito?</b>			
Prensa	109	Dispositivos Móviles	99
Redes Sociales	250	Otros	31

<b>8. ¿Considera importante rescatar las leyendas tradicionales de Quito?</b>			
Sí	375	No	9

## **CAPÍTULO IV**

### **4. PROPUESTA**

#### **4.1 Descripción**

Esta propuesta se basa en presentar personajes gráficos que representen a los personajes principales de las leyendas analizadas anteriormente. Gracias a dicho análisis, los personajes representados llevan la esencia de su personalidad y carácter, de acuerdo a la leyenda a la que pertenecen. Se busca darles vida y una imagen para que la gente los identifique y por consiguiente, identifique a la leyenda.

Con esta propuesta, las leyendas quiteñas adquieren una mayor relevancia ya que la imagen gráfica permite hacerlos más atractivos, de una manera que más accesible y amigable con las personas. Los personajes son estructurados de acuerdo a la investigación previa que permite entenderlos a fondo y representarlos de la mejor manera posible.

Esta propuesta será difundida en el medio que ha arrojado la herramienta de la encuesta. Gracias a estos resultados se puede determinar el medio más adecuado para que el grupo objetivo pueda conocer la nueva imagen de las leyendas tradicionales.

Esta propuesta consta de 7 personajes principales de las leyendas seleccionadas. Cada personaje lleva su propia personalidad, representada gráficamente y adaptada para que el grupo objetivo pueda identificarla fácilmente.

#### **4.1.2 La época y los tiempos actuales**

Las ilustraciones fueron desarrolladas para atraer al grupo objetivo y representar la esencia de los personajes de las leyendas. Para esto se realizó una fusión gráfica. Las ilustraciones fueron basadas e inspiradas en la iconografía y cromática de la época colonial, en la que todas las leyendas toman lugar. A los personajes se les agregó la

vestimenta y accesorios usados en esta época, se estudió la personalidad que tenían por el desarrollo de la leyenda y se lo transmitió a sus expresiones; y también sus características físicas, como color de ojos, cabello, piel, tamaño de nariz, entre otros. Todo esto representa la época colonial. Luego, para adaptar a los personajes a los tiempos y tendencias modernas, se utilizó como inspiración el diseño plano, o flat design. Esta tendencia actual utiliza colores y formas limpias, y sirvieron como base para las ilustraciones. Entonces las ilustraciones fusionan dos elementos: la parte tradicional y antigua, en la vestimenta, rasgos físicos y de personalidad; y la parte moderna en el estilo de diseño de la ilustración, simple, limpia y minimalista.

## **4.2 Objetivos de la Propuesta**

### **4.2.1 Objetivo general**

Desarrollar gráficamente los personajes principales de las leyendas tradicionales de Quito, representando sus rasgos físicos y de personalidad, para rescatar las leyendas como un recurso cultural valioso de la ciudad.

### **4.2.2 Objetivos específicos**

- Informar a los jóvenes de 18 a 24 años de edad de la zona urbana de Quito que asisten a una Educación Superior, acerca de las leyendas tradicionales, de una manera gráfica innovadora y más atractiva.
- Representar a los personajes de las leyendas tradicionales de acuerdo a su personalidad y descripción tradicional, y darles un estilo gráfico actual y estético.
- Persuadir a los jóvenes para que se interesen en las leyendas tradicionales de la ciudad.

## **4.3 Perfil de cada personaje**

### **4.3.1 Cantuña – Cantuña**

#### **Rasgos físicos**

Cantuña era un indígena, por lo que su piel era morena, con facciones fuertes, nariz aguileña y grande, ojos pequeños, oscuros, probablemente ligeramente rasgados, labios delgados y cejas gruesas pero no pobladas.

Su contextura no se especifica, ya que en algunas ilustraciones que lo presenta delgado, pero en otras grande y musculoso. Probablemente fue delgado y bajo de estatura, siguiendo la contextura normal de los indígenas ecuatorianos. Cantuña tenía el cabello largo, oscuro, fino y liso, y se lo recogía en una trenza tradicional.

Con un atuendo de poncho, camisa de color claro, pantalones holgados más abajo de la rodilla y alpargatas. Probablemente usaba sombrero de un color oscuro.

### **Rasgos de personalidad**

Según la leyenda, Cantuña era trabajador, humilde y una buena persona. Probablemente un poco ingenuo al aceptar el proyecto del Atrio y el contrato del Diablo. Pero en última instancia, listo al retirar la piedra para salvar su alma. Por lo que de alguna manera era inteligente.

Probablemente asustadizo, al ver que iba a perder su alma, pero no era de temperamento fuerte, ya que no se alteró y mantuvo la calma ante el problema. De personalidad tranquila, introvertida, astuta, perspicaz, ingenua. Una persona sencilla que quiso realizar un proyecto ambicioso pero no fue prudente al calcular los tiempos.

### **4.3.2 El Diablo – Cantuña**

#### **Rasgos físicos**

El Diablo es de color rojo brillante, sus rasgos son negros y lleva las cualidades del Diablo clásico, como son los cuernos y la cola.

#### **Rasgos de personalidad**

El Diablo de Cantuña era astuto, sagaz y malvado. Como viene a ser la representación del mal, el Diablo se presenta como un salvador para Cantuña, pero esconde sus verdaderas intenciones, por lo que es falso e hipócrita. El Diablo es perverso, pero tiene una fachada agradable y amigable, para lograr sus verdaderos propósitos.

Probablemente paciente, extrovertido, traicionero, inquieto. Pero al final de la leyenda, el Diablo no termina bien, no se lleva el alma de Cantuña, por lo que no es completamente listo. Permite que el indígena le juegue una trampa.

### **4.3.3 Padre Almeida - El Padre Almeida**

#### **Rasgos físicos**

El padre Almeida probablemente era de origen español, por lo que su piel era de color claro, cejas pobladas, barba cortada al ras en sus mejillas, mentón, cuello y arriba de los labios. Su condición de fraile franciscano tradicional puede dar indicios de la forma de su cabello, con el tradicional corte franciscano, calvo en la parte superior de la cabeza y de color oscuro.

Llevaba una túnica larga de color marrón, holgada, de mangas largas y una especie de capa pequeña con capucha grande hacia atrás. En la cintura llevaba el tradicional cordón franciscano, grueso, de color claro, con 3 nudos grandes. Llevaba sandalias oscuras también.

#### **Rasgos de personalidad**

El Padre Almeida era un personaje agradable, simpático y amigable. Era una persona que agradaba a las demás, porque la leyenda menciona que tenía varios amigos en la tienda en la que se iba a tomar las mistelas, por lo que debió tener una personalidad afable y divertida.

El Padre Almeida era una buena persona, pero tenía el defecto del vicio del alcohol. También era imprudente e irrespetuoso, al subirse al Cristo y escaparse del convento. Era débil de carácter, carecía de fuerza de voluntad, probablemente tenía buen humor, alegre, extrovertido y relajado.

### **4.3.4 Ramón de Ayala y Sandoval – El Gallo de la Catedral**

#### **Rasgos físicos**

La leyenda describe al personaje de gran contextura, gordo, de mediana estatura, por su origen noble, tenía piel clara, de rasgos faciales finos, con las mejillas sonrosadas, cabello corto, oscuro, lacio y cara redondeada.

Ramón de Ayala y Sandoval era un chulla quiteño, vestía de un traje elegante y oscuro. Probablemente tenía bigote y llevaba bastón. Ya que la leyenda menciona que tenía aproximadamente 40 años, probablemente empezaba a tener arrugas y canas.

Con camisa de color blanco, chaleco de color azul o rojo y corbata. Probablemente llevaba un sombrero y bastón. Con zapatos de color oscuro, probablemente de charol. Era un personaje elegante y adinerado, y se menciona que se perfumaba para salir.

### **Rasgos de personalidad**

Ramón de Ayala y Sandoval era una persona de antepasados nobles y elegantes. La leyenda describe su rutina diaria, y se puede notar que era una persona sin obligaciones ni necesidad de trabajo. Vivía con todos los lujos y comodidades, por lo que probablemente era arrogante, orgulloso y cómodo. Se menciona que se despertaba muy tarde y tomaba siestas, por lo que se puede decir que era perezoso, ya que su única ocupación era salir a la tienda a tomar sus mistelas.

Probablemente en la tienda era alegre, vivaracho, bromista; pero se dice que cuando tomaba demasiado se volvía violento, agresivo, imprudente, gritón y amenazante. Por lo que se puede decir que el alcohol sacaba una faceta desagradable de él.

### **4.3.5 El Gallo – El Gallo de la Catedral**

#### **Rasgos físicos**

El Gallo de la Catedral es un personaje representado como una escultura hecha en hierro en la cumbre de la Catedral. Su color es gris, incluso negro, pero debe ser oscuro. Su aspecto es imponente y algo desgastado, ya que se encuentra a la intemperie. Los rasgos del Gallo de la Catedral deben ser intimidantes y fuertes, ya que esa es su esencia.

#### **Rasgos de personalidad**

El Gallo muestra ser un personaje vigilante y orgulloso. Ya que ha sido ofendido varias veces, busca justicia, que en algunas versiones se toma como venganza. Es un personaje mágico, poderoso, indignado, atrevido y cuidadoso. El Gallo de la Catedral se encuentra pacífico en su lugar, de hecho paciente ya que tolera varias veces los

insultos del protagonista, por lo que se lo puede considerar tranquilo, ya que busca pelea cuando se lo provoca repetidamente. Puede llegar a ser agresivo y combativo, cuando se necesita.

#### **4.3.6 La Indiecita – La Olla del Panecillo**

##### **Rasgos físicos**

Según la leyenda, se trataba de una mujer de mediana edad, de orígenes indígenas. Por lo que probablemente tenía piel morena, nariz aguileña, labios delgados, ojos pequeños y de color oscuro. Cabello lacio de color negro, probablemente largo, amarrado en una trenza, con canas incipientes. Ya que se menciona que llevaba a pastar a su vaca todos los días, probablemente tenía un aspecto cansado y avejentado. También porque vivía en condiciones humildes y debía sobrevivir con pocos recursos. Probablemente era de baja estatura, como las mujeres indígenas ecuatorianas, de contextura media. Su vestimenta debió constar de una falda ancha, un poncho, probablemente sombrero y alpargatas. Ya que no se especifica si pertenecía a alguna etnia específica, no lleva ninguna prenda distintiva.

##### **Rasgos de personalidad**

Probablemente un mujer trabajadora, humilde, sencilla y tranquila. Según la leyenda, la mujer se preocupó mucho cuando su vaca se perdió, por lo que se puede decir que era nerviosa, asustadiza y angustiada. Incluso se puede deducir esto por la época en la que se desarrolla la leyenda, en la cual los indígenas ecuatorianos vivían muchos abusos y explotaciones. Por lo que la idea de perder su única fuente de ingresos, debió darle mucho miedo y ansiedad. Probablemente carecía de estudios académicos.

Este personaje era de buen corazón y bondadoso. Una mujer indígena que trabajaba duros todos los días para ganarse el pan y sobrevivir.

#### **4.3.7 La Princesa – La Olla del Panecillo**

##### **Rasgos físicos**

En algunas versiones, se afirma que la princesa era indígena, pero en otras no se especifica. La princesa era muy hermosa, probablemente alta y delgada. De cabello



largo y lustroso, ojos grandes y piel impecable. Probablemente sus ropas eran elegantes y refinadas. Llevaba un vestido y se encontraba sentada en un trono. Probablemente llevaba algún tipo de corona en su cabeza.

### **Rasgos de personalidad**

La Princesa era sumamente bondadosa y justa. Al ver la angustia que llevaba a la mujer indígena, decidió hacerle un obsequio por su honradez y para que pueda llevar una vida más tolerable.

Era muy generosa y amable, demostró ser un personaje bueno. Representaba la fuerza sobrenatural de la leyenda, pero a diferencia de muchas, la Princesa era una fuerza positiva, que entregó un tesoro muy valioso al protagonista, por lo que incluso se la puede llamar caritativa y solidaria.

### **4.3.8 El Duende – El Duende**

#### **Rasgos Físicos**

Este personaje tiene una amplia descripción previamente detallada, varía según las versiones, pero los detalles que se repiten son: un ser de baja estatura, probablemente delgado, pero con un abdomen abultado, con piel delgada de color verdoso o marrón, se dice que tiene los pies virados. Su rostro era demasiado desagradable, probablemente surcado de arrugas, con una nariz grande y puntiaguda, ojos grandes y amarillentos, una boca delgada y ancha. Se menciona que el duende tiene un cuerpo de niño con una cabeza de anciano. Probablemente lleva canas y barba. Es un personaje que transfiere maldad y fealdad en su apariencia.

Se menciona que lleva zapatos viejos, o a veces descalzo, con un pantalón viejo y roído y un chaleco, o descubierto en la parte de arriba. También se dice que usa un gran sombrero, que supera el tamaño de su cabeza.

#### **Rasgos de Personalidad**

El Duende es un personaje malvado, que tiene muchos aspectos malignos, desde su origen, que se supone es un ángel expulsado del cielo, por lo que vendría a ser una especie del demonio. Se menciona que tienen malas intenciones, que busca a jóvenes

para abusar de ellas, es traicionero, terrorífico, burlón, travieso, y malo en general. El Duende de estas leyendas es un personaje negativo que sólo busca hacer daño.

#### **4.3.9 Bella Aurora – La Casa 1028**

##### **Rasgos Físicos**

Una adolescente de entre 14 y 17 años, que vive con sus padres y es de origen español. Muy hermosa, con un rostro de finas facciones, ojos grandes y probablemente azules o verdes, una nariz delgada y pequeña, labios finos y delicados. Su piel era de tono claro y suave. Su cabello debió ser largo, de color claro, rubio o castaño, lacio con ondulaciones sutiles. De contextura delgada, llevaba vestidos elegantes de la época finos y de clase alta.

##### **Rasgos de Personalidad**

Bella Aurora era ingenua, bondadosa, gentil, dulce y amable. Una joven hermosa que no hacía ningún daño a nadie. Intuitiva, ya que presintió el ataque del toro. Probablemente tranquila y responsable. Muy respetuosa y cariñosa con sus padres, por lo que era su mayor orgullo.

#### **4.3.10 El Toro – La Casa 1028**

##### **Rasgos Físicos**

El Toro tenía todas las características del animal ordinario, de color negro lustroso casi brillante, de un tamaño superior al de los toros normales, fuerte, imponente y amenazante, se dice que sus ojos eran rojos, incluso que en un punto, echaba espuma por la boca. El Toro de la leyenda se comparaba con una bestia o un monstruo, por lo que era más impresionante que los toros comunes.

##### **Rasgos de personalidad**

El Toro de la leyenda era agresivo, violento e incontrolable. Sin razón aparente atacó a la protagonista hasta matarla. Este personaje era maligno, representaba la fuerza bruta, la obsesión enferma y la maldad pura, ya que atacó a Bella Aurora, un personaje

bondadoso y afable. El Toro era comparado con una bestia, por lo que probablemente tenía una fuerza interna peor.

#### **4.3.11 Pedro Illescas – El Muerto del Candelero**

##### **Rasgos Físicos**

Este personaje tenía entre 15 y 18 años de edad aproximadamente. Un adolescente normal, probablemente de piel trigueña, cabello lacio, estatura media. Su atuendo constaba de las túnicas para el velorio del difunto.

##### **Rasgos de personalidad**

Era burlón, astuto, bromista, alegre. Probablemente pertenecía a la clase media baja, por lo que no era arrogante ni altivo. Este personaje era atrevido, imprudente, y de alguna manera irrespetuosa al meterse en el ataúd. Era más avisado que su amigo, porque supo reaccionar pronto, a pesar del miedo que le produjo el cadáver. No tenía malas intenciones, pero no supo medir sus actos.

#### **4.3.12 Toribio Fonseca – El Muerto del Candelero**

##### **Rasgos Físicos**

Tenía la misma edad que su amigo, de piel morena, cabello rizado, más delgado que Pedro, de facciones finas. Al igual que su amigo, vestía las túnicas religiosas.

##### **Rasgos de personalidad**

A diferencia de Pedro, Toribio era un poco más tranquilo y sumiso. Era manejable, obediente e ingenuo. Sumamente impresionable y asustadizo, ya que se paralizó del miedo al ver al cadáver. Era amistoso, trabajador, pero también bromista y alegre.

### **4.3.13 El cadáver– El Muerto del Candelero**

#### **Rasgos Físicos**

Según la leyenda, el cadáver pertenecía a un militar, aproximadamente de 40 años, con el cuerpo cubierto de cicatrices, probablemente en corte a ras en su cabello blanco, esbelto y alto. Pálido y tieso, por su condición de cadáver.

Cuando despertó, la leyenda menciona que su rostro se desfiguró por la rabia que sintió, lo que le dio un aspecto temible.

#### **Rasgos de personalidad**

Un militar estricto, correcto y severo. Probablemente malhumorado y serio. Cuando despertó, agredió a los jóvenes de una manera muy violenta e inesperada. Probablemente en vida, era agresivo y escalofriante cuando se enojaba.

## **4.4 Elementos gráficos de las ilustraciones**

### **4.4.1 Género de Ilustración**

El género de ilustración en este proyecto es narrativa. Esta ilustración se utiliza como un apoyo a la narración de la leyenda, permite proyectar la leyenda de una manera gráfica y así, hacerla más atractiva y enriquecedora. La ilustración narrativa se utiliza en relatos e historias.

La ilustración en este proyecto representa a la leyenda en toda su esencia y permite transmitir una imagen que sirva de identidad a la leyenda.

### **4.4.2 Estilo**

El estilo utilizado en estas ilustraciones tiene una inspiración entre los estilos caricatura y flat design. La caricatura es un estilo amigable y divertido, que se combinó con el flat design que aporta modernidad, simplicidad y limpieza. Las ilustraciones tienen un estilo propio que fusiona estas dos tendencias y se posiciona de una mejor manera.

Las ilustraciones van de acuerdo a las condiciones gráficas actuales en cuanto a ilustraciones. Los colores son brillantes y puros, rasgos rectos pero redondeados y gruesos, strokes gruesos y detalles que le dan vida al personaje.

La intención de todas las ilustraciones es ser de carácter gracioso, recordable e interesante de ver.

#### **4.4.3 Cromática**

La cromática utilizada va de acuerdo al estilo de ilustración escogido: colores puros y limpios, que permiten llamar la atención y crear contrastes atractivos.

Se utilizan tonos audaces que van de acuerdo a los elementos representados: las tonalidades de piel fueron escogidas gracias al estudio del origen y apariencia del personaje. Así mismo los tonos de las prendas de ropa y accesorios tuvieron también su estudio correspondiente a la época para que reflejen un color realista fusionado con el estilo flat design, que adapta las ilustraciones a los tiempos modernos.

#### **4.4.4 Forma:**

La forma principal de las ilustraciones es rectangular redondeada. Esto se debe a 2 factores: la forma de los bloques de piedras con las que fueron construidas la mayoría de las iglesias. Estas sirvieron como inspiración y base de los personajes ilustrados. Y las formas utilizadas en el diseño plano, que son gruesas, redondeadas, suaves y limpias.

Se buscó formas limpias, modernas y atractivas. A manera de caricaturas, con detalles específicos para una mejor identificación de los personajes. Los accesorios llevan formas adaptadas a partir de las formas básicas, cuadradas, rectangulares y redondas.

#### **4.4.5 Iconografía**

La iconografía de la época va representada en diversos elementos de los personajes.

La forma principal de todos los personajes, basada en los bloques con los que se construyeron las iglesias.

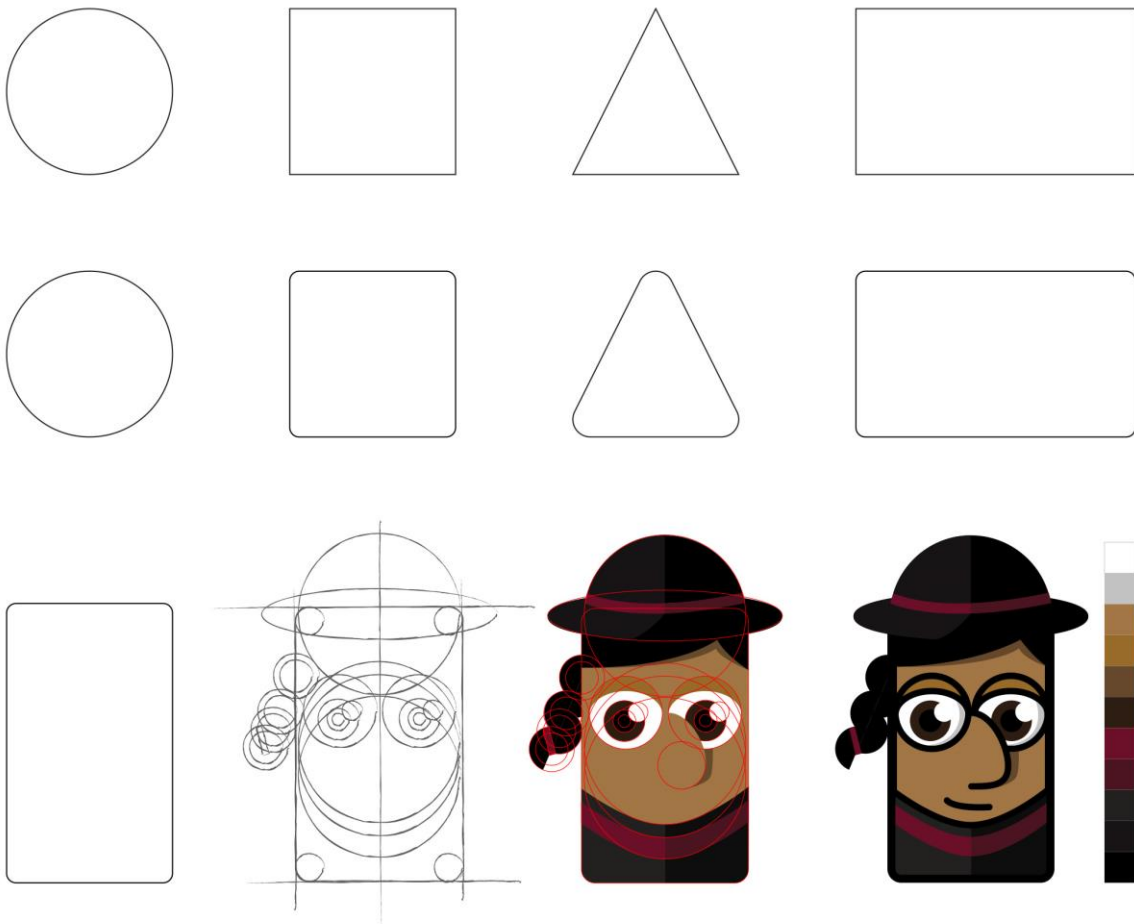
**Tabla N. 12**

<b>Leyenda</b>	<b>Elementos Iconográficos</b>
Cantuña	Trenza indígena, bloque de piedra, contrato y pluma tradicional.
Padre Almeida	Peinado franciscano tradicional, cinturón con 3 nudos, guitarra, el Cristo crucificado.
El Gallo de la Catedral	El sombrero de hongo, el Gallo de la Catedral en su asta.
La Olla del Panecillo	El sombrero indígena, el collar indígena, la trenza indígena, la mazorca, el ladrillo, la tiara, el ornamento de la túnica.
El Duende	Los zapatos puntiagudos, el sombrero, las orejas puntiagudas, la guitarra y el espejo.
La casa 1028	El corset y vestido tradicional, los cuernos y el anillo del toro, la puerta tradicional y los ladrillos.
El Muerto del Candelabro	El traje de sacristán, el candelabro, el traje del militar.

Tabla realizada por: David Sarango

#### **4.4.6 Estructura**

La estructura de los personajes llevan la misma línea gráfica: a partir de las formas geométricas básicas pero con contornos redondeados, se desarrolla el cuerpo y cabeza del personaje. Luego se brinda proporción para separar la cabeza, el rostro y el tronco. Los personajes no tienen miembros para mantenerlos limpios y con diseño plano. Se le añaden los detalles como rasgos faciales, ropas y accesorios, todos siguiendo las formas geométricas básicas. Se termina agregando contornos gruesos para hacerlo más amigable y definido; y la paleta de colores basada en el flat design y los colores tradicionales de la época.



**Imagen N. 8** (Realizada por David Sarango)

#### **4.4.7 Proceso de Ilustración**

Las ilustraciones fueron inspiradas en los nuevos tipos de caricaturas modernas, con formas geométricas, rasgos y detalles marcados y graciosos. Estas fueron creadas para fusionar lo tradicional de los personajes de las leyendas con la modernidad y las nuevas caricaturas e ilustraciones de hoy en día.

Los personajes nacieron a partir de formas geométricas básicas y fueron evolucionando hasta encontrar la forma más funcional y adecuada. A partir de aquí, se

determinaron los rasgos faciales para transmitir la personalidad, la raza y la situación del personaje.

Luego se estudiaron y aplicaron las vestimentas de acuerdo a la época de cada personaje. Después se continuó con detalles que aportaron el toque final a los personajes, como barbas, bigotes, peinados, tocados, etc.

Para los personajes antagonistas se sigue un proceso similar, pero se les da una apariencia más feroz y se los deshumanizó, para que se notaran sus intenciones malignas.

Luego de esto, se aplicó el color dependiendo de varios factores como los colores usados en la época, el color de piel, el contraste entre tonos y el flat design.

El siguiente paso fue realizar uno o dos elementos que se relacionan directamente y tienen relevancia en la leyenda, elementos que permiten un mejor reconocimiento de la misma. Cada uno sigue la forma y colores reales. Fueron creados para unificar a los personajes y brindar una mayor riqueza visual.

También se realizaron diversos fondos de color que contrastan y enmarcan a los personajes para que se elimine la sensación de vacío y para que se termine de unificar todo en una sola composición.

#### 4.4.8 Esquematización de los personajes

**Tabla N. 13**

Leyenda	Personajes y Accesorios Ilustrados
Cantuña	Cantuña, el Diablo, la piedra, el contrato y la pluma.
El Padre Almeida	El Padre Almeida, el Cristo, las mistelas y la guitarra.
El Gallo de la Catedral	El Gallo, Ramón de Ayala y Sandoval, las mistelas, el bistec, el huevo frito y la taza de chocolate.
La Olla del Panecillo	La Indiecita, La Princesa, la mazorca y el ladrillo de oro.
El Duende	El Duende, el espejo, la guitarra desafinada y la



	pedra imán.
La casa 1028	Bella Aurora, el Toro, la puerta de la casa 1028.
El Muerto del Candelabro	Pedro Illescas, Toribio Fonseca, el Cadáver, el candelabro y el sánduche de higos con queso.

Tabla realizada por: David Sarango

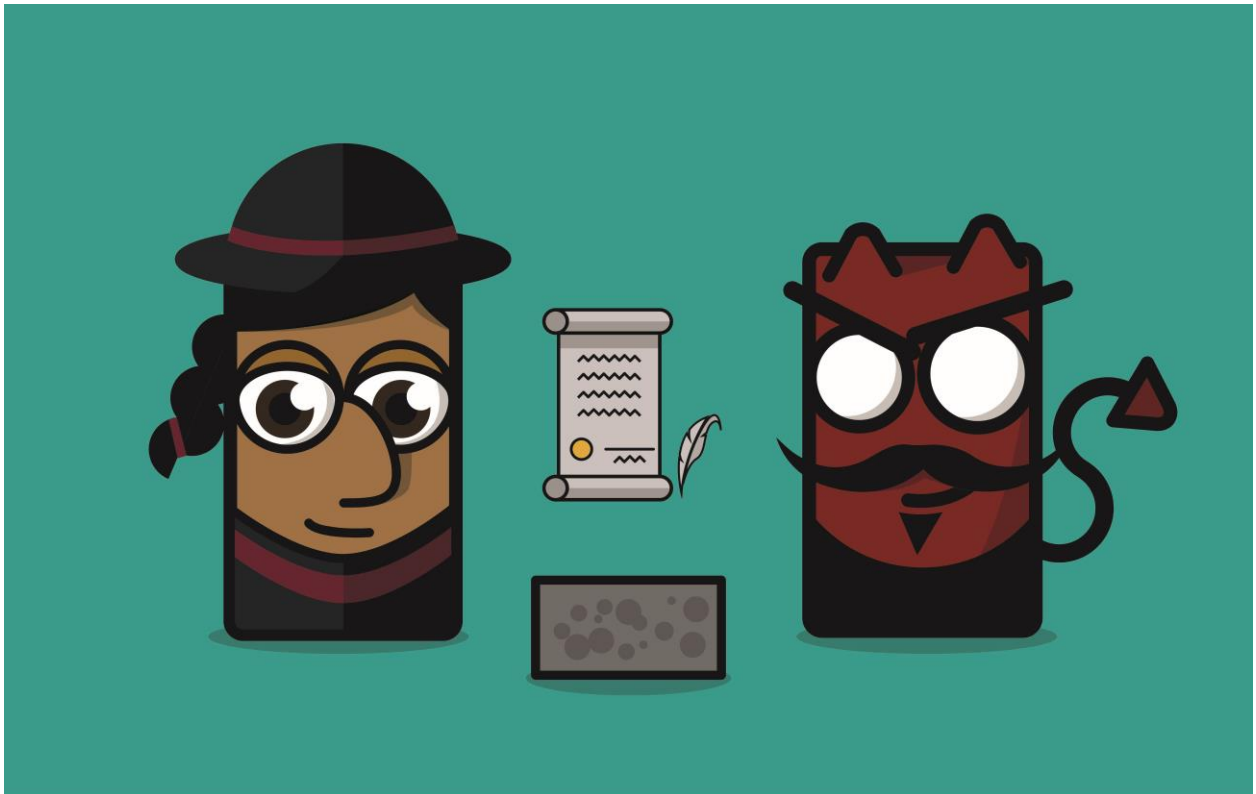
#### 4.4.9 Bocetos



Imágenes N. 9 (Realizadas por David Sarango)

## 4.5 Ilustraciones por personaje

### 4.5.1 Cantuña y el Diablo



**Imagen N. 10** (Realizada por David Sarango)

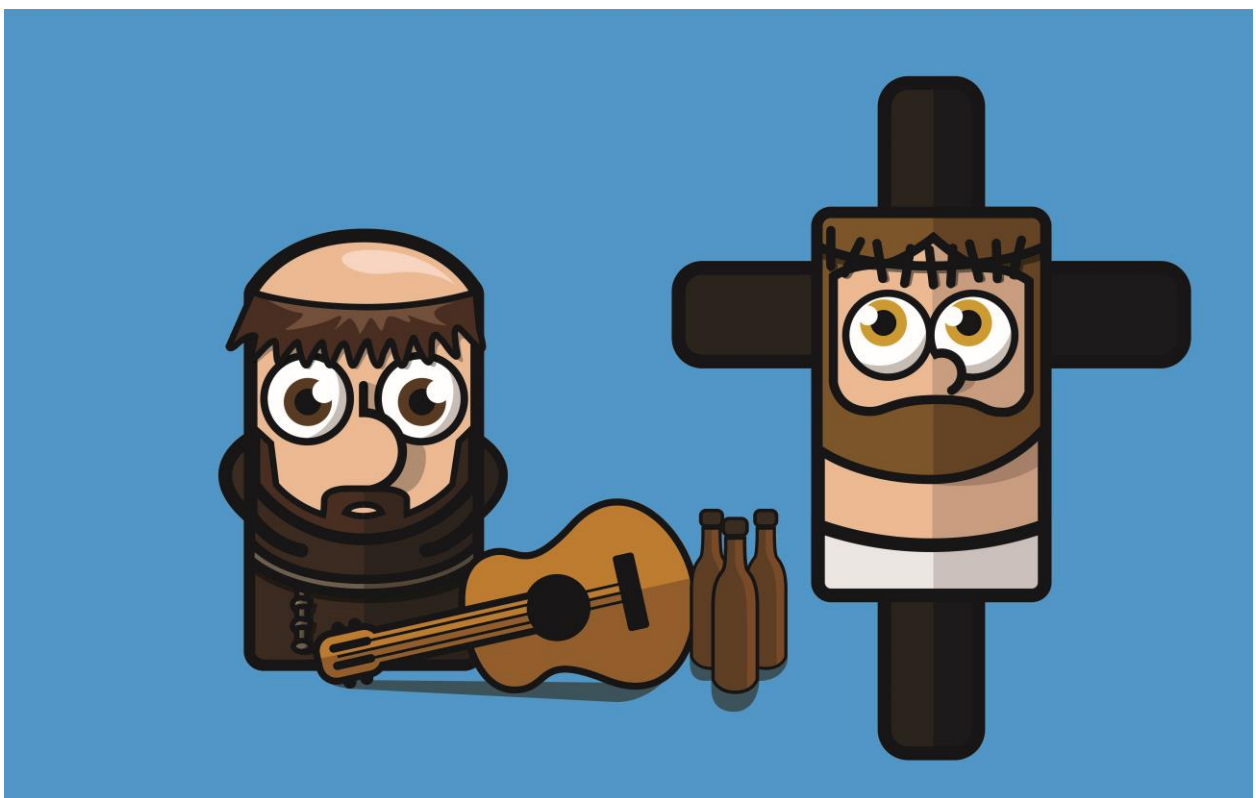
Cantuña fue creado de acuerdo a la imagen generalizada de los hombres indígenas. Sus rasgos diferenciadores vienen a ser la nariz, el color de piel y la trenza, principalmente. Lleva un sombrero que se puede identificar fácilmente como indígena, su vestimenta lleva colores referentes a la tierra y a los colores que se usaba en la época. Cantuña tiene una expresión que denota bondad e ingenuidad a la vez. Al ser un personaje positivo, se le agregó una imagen amigable y accesible. Es fácilmente reconocible y agradable.

El Diablo se dibujó con la apariencia popular, con algunas variantes. Se le agregó un bigote para darle la sensación de elegancia, experiencia y sabiduría, ya que gracias a este, se puede apreciar a un Diablo de una edad madura. Su expresión es pícaro, alegre y malvada a la vez. Para demostrar el hecho de que pretende ser confiable pero no lo es.

Se utilizó un estilo particular en los personajes antagonistas para que sea fácil de entender que son los “malvados” de las leyendas: los ojos sin pupilas. Esto los deshumaniza y los hace sentir como seres con poderes u orígenes sobrenaturales. Esto se mantiene en todos los antagonistas para darles el aire de villanos.

Los elementos extra que se añadieron a los personajes fueron el contrato firmado junto con una pluma y la piedra que salvó el alma de Cantuña. Estos representan toda la leyenda.

#### 4.5.2 El Padre Almeida



**Imagen N. 11** (Realizada por David Sarango)

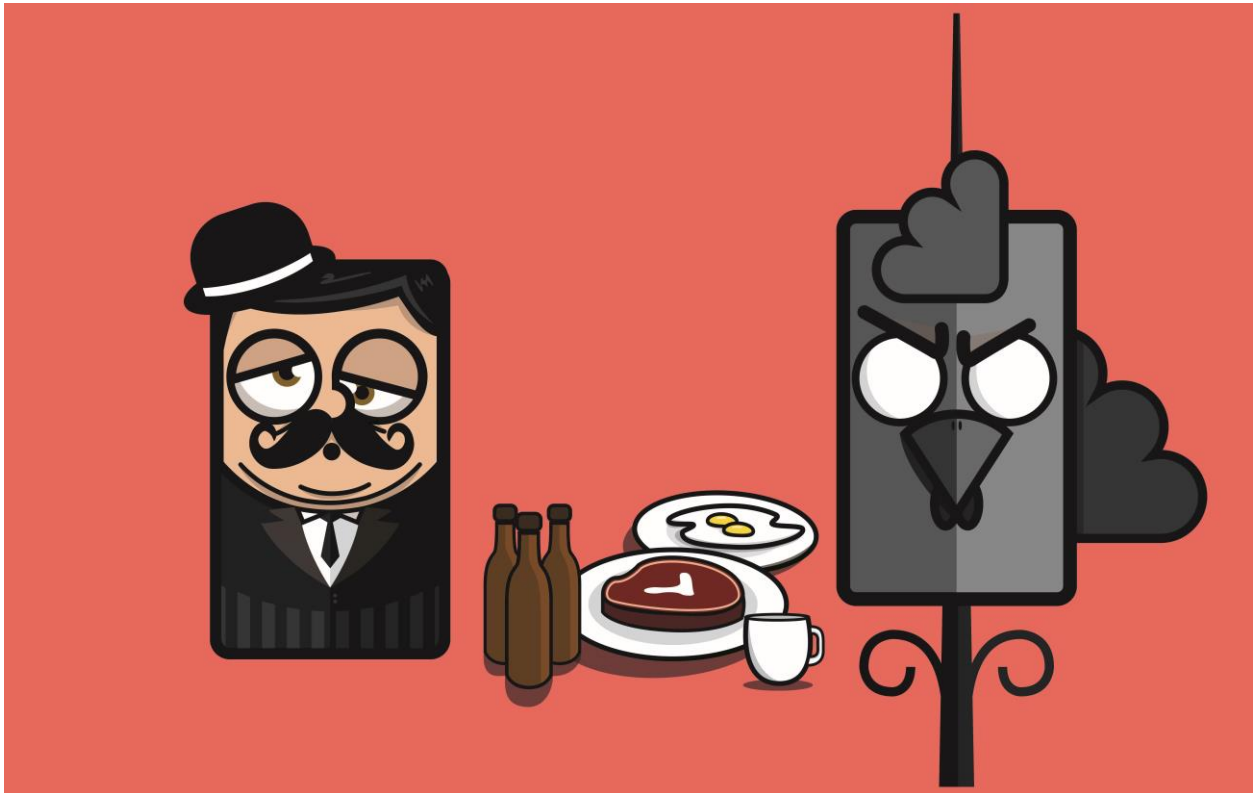
El Padre Almeida lleva las túnicas tradicionales de los frailes franciscanos, con el cordón de los tres nudos. Su cabello tiene también el corte tradicional. El color de tez del Padre es claro ya que no era indígena.

El Cristo se encuentra crucificado y con apariencia tradicional: la corona de espinas y con un manto en debajo de su cintura. Su expresión es mirando al cielo ya que ve

cómo el Padre Almeida se escapa de la iglesia. El Cristo fue creado con cuidado para no ser ofensivo y acertar a la imagen tradicional de crucifixión.

Los elementos extras de esta ilustración fueron una guitarra y las mistelas que causaban tanta afición al Padre y que representan su vicio principal de la bebida y la música.

#### 4.5.3. El Gallo de la Catedral



**Imagen N. 12** (Realizada por David Sarango)

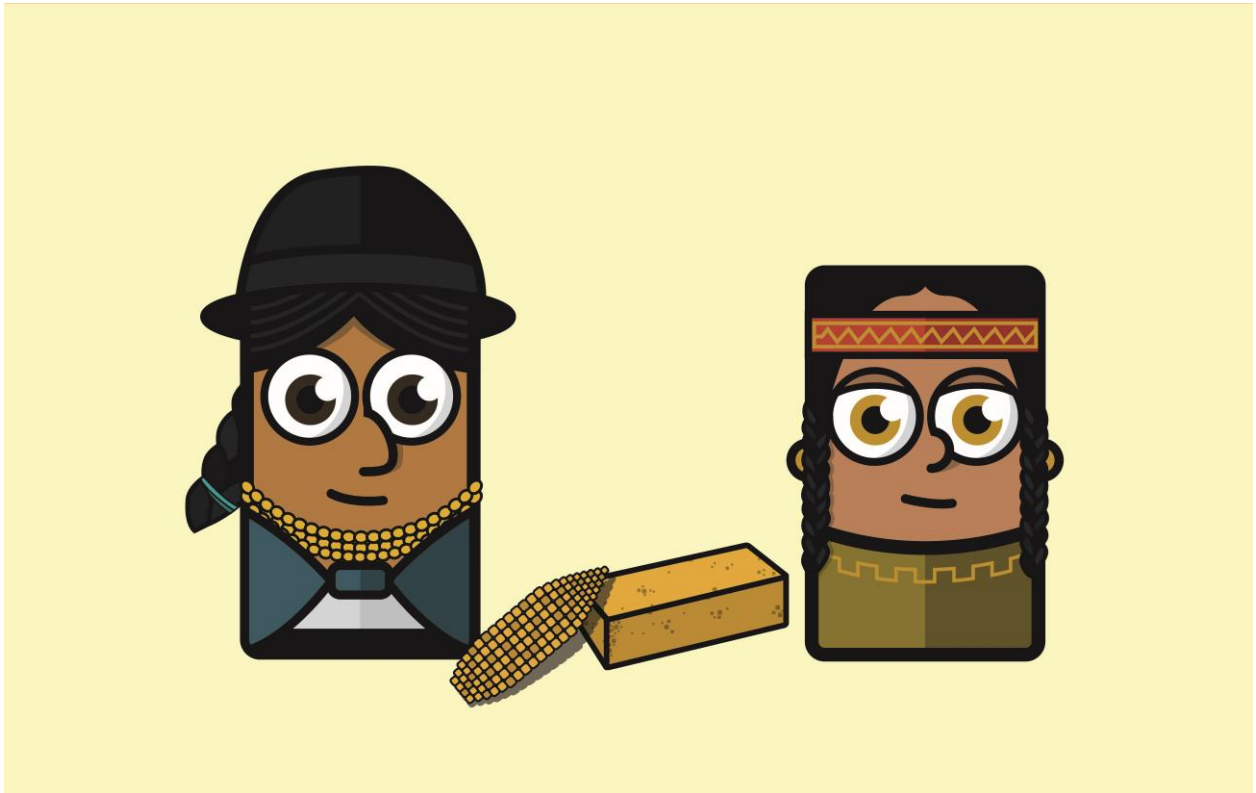
En este caso, se creó a un caballero con la apariencia propia de un chulla quiteño: elegante y suntuoso. Lleva un traje negro con sombrero y corbata. Se creó a un personaje robusto y con bigote, para dar la idea de que tiene una edad madura. También se lo dibujó completamente ebrio para que se conozca la esencia de la leyenda y para darle el toque cómico que tenía el personaje.

Con el Gallo se utilizó como base la estatua que tiene en la Catedral: de acero gris oscuro. Se le dio una apariencia imponente y fuerte. Se encuentra atravesado en el

asta y con una expresión amenazante y feroz. El Gallo también tiene los ojos sin pupilas ya que es otro personaje sobrenatural.

Para este caso se escogió la comida favorita del protagonista que era un bistec, huevos, y chocolate. También se añadieron mistelas para reforzar el tema principal de la leyenda.

#### 4.5.4 La Olla del Panecillo



**Imagen N. 13** (Realizada por David Sarango)

Con la mujer indígena se utilizó una apariencia de indígena tradicional: el sombrero, un poncho y una falda negra y ancha. Los collares le dieron el detalle especial de indígena. Su piel es morena y su expresión es amable y bondadosa, representando las intenciones buenas del personaje.

Se eligió a una princesa indígena para el segundo personaje. Esta lleva un atuendo inspirado en las princesas aborígenes incas. Lleva una túnica de colores fuertes inspirados en el sol. Un tocado a manera de tiara en la cabeza. Su cabello va recogido

en dos trenzas a cada lado de la cabeza, junto con dos aretes grandes de oro. Su expresión es amable y serena. Su piel es más bien trigueña.

Los elementos de la leyenda fueron la marzo y el ladrillo de oro, que fueron los obsequios hechos a la mujer indígena por parte de la leyenda.

#### 4.5.5 El Duende



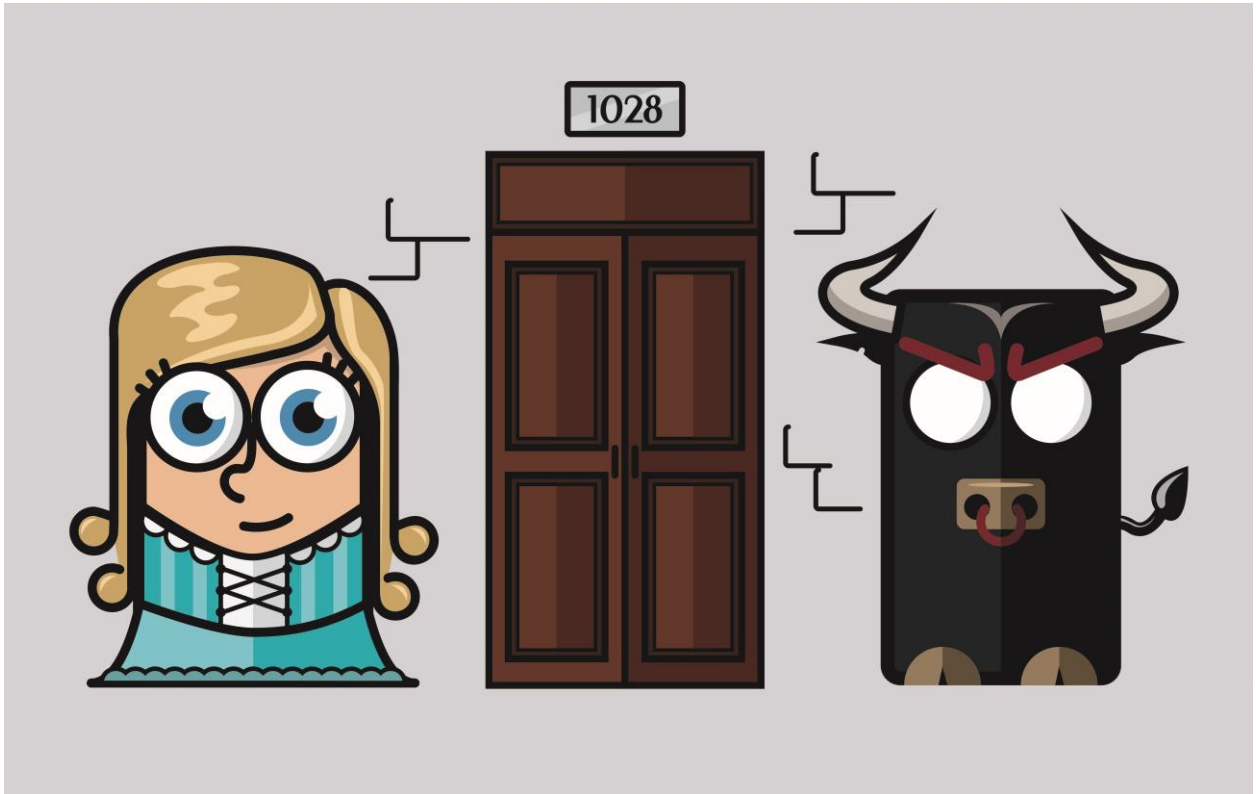
**Imagen N. 14** (Realizada por David Sarango)

El Duende fue un personaje complicado de crear ya que había demasiadas referencias distintas. Al final, el proceso terminó con un personaje acertado: su piel es de color café verdoso. Tiene una nariz puntiaguda y dientes afilados, que le dan una apariencia fuerte y maligna, aparte de los ojos blancos sin pupilas.

Lleva un chaleco roído y desgastado que combina con un sombrero igualmente viejo. Sus zapatos son puntiagudos y grandes. El duende es un personaje que tiene bien representada el aura de maldad y travesura, gracias a su expresión perversa pero sonriente.

Los elementos extras fueron el espejo y la guitarra desafinada que sirven como amuleto para protegerse contra él, y la piedra imán que el personaje utiliza para hacer dormir a sus víctimas.

#### 4.5.6 La casa 1028



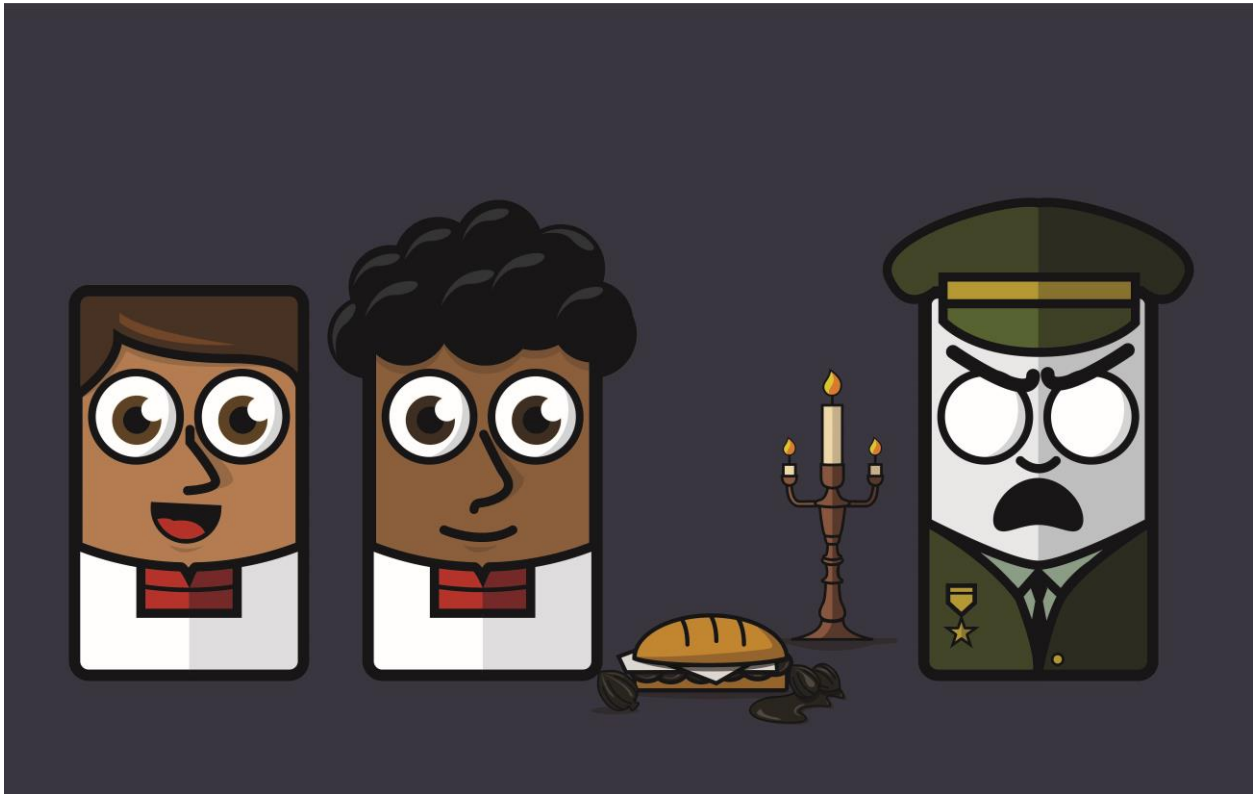
**Imagen N. 15** (Realizada por David Sarango)

La protagonista era joven, por lo que se le dio una imagen pura y fresca, casi angelical. Un vestido propio de la época, a manera de corsét, y elegante, ya que era de sangre noble y posición acomodada. Se utilizó un color celeste y blanco que denotan pureza y bondad. Su cabello es de color claro y su piel blanca. Su expresión es de completa inocencia y felicidad.

El toro es un personaje malvado, por lo que se utilizó un color negro puro, se lo hizo imponente y agresivo. Tiene un anillo en la nariz que le da ese aire de animal salvaje. Su expresión es de completa maldad. Se combinó el negro con el color rojo para darle más fuerza e impacto.

El elemento, en este caso, es la puerta de la casa. Esta lleva la nomenclatura plateada de la casa para su mejor entendimiento. Tiene la apariencia de las puertas de las casas antiguas: dividida en dos, de madera y con detalles rectangulares.

#### 4.5.7 El Candelabro de San Agustín



**Imagen N. 16** (Realizada por David Sarango)

Los dos personajes principales son jóvenes que llevan la túnica tradicional de los sacristanes de colores blanco y rojo. Fueron ilustrados de acuerdo a su apariencia descrita: el uno tiene cabello lacio y el otro rizado con la piel más oscura. El primero tiene una actitud más traviesa y alegre. El segundo es más tranquilo y sumiso. Pero ambos son bondadosos.

El difunto era un militar, por lo que lleva un traje tradicional, con insignias. Como complemento, se le agregó una boina militar. Su piel es de color gris pálido para denotar que es un cadáver. Su expresión es agresiva, violenta y desencajada.

Los elementos ilustrados fueron el candelabro de bronce con sus respectivas velas y un sánduche de higo con queso, ambos tienen importante relevancia en la historia.



## **4.6 Difusión y publicación**

Este es un valor agregado del proyecto y funcionaría en caso de que la propuesta sea implementada. Se sugiere este proceso como una guía para difundir correctamente las ilustraciones en el grupo objetivo.

### **4.6.1 Medio de Difusión Primario**

El medio principal escogido fue la red social Facebook. La principal razón fue que este medio fue escogido por parte de la herramienta investigativa de la encuesta.

Esta red social tiene muchas ventajas por las que fue escogida:

- Masificación y poder de alcance: Facebook tiene el mejor posicionamiento en redes sociales y actualmente, la cantidad de personas que con cuentas en esta, se ha disparado considerablemente. Por lo que la campaña social puede tener un alcance óptimo al grupo objetivo.
- Libre uso: bien administrada, la página de la campaña puede llegar a tener un gran éxito y aceptación.

#### **4.6.1.1 Facebook como herramienta de difusión**

Las redes sociales han dominado los medios digitales de internet y se han convertido en una de las herramientas principales en cuestiones de comunicación, promoción y difusión. Estas han sufrido diversas evoluciones, pero existe una que, desde sus inicios, se ha abierto paso y destacado como la red social de mayor uso en el mundo del internet.

Según Statistic Brain Research Institute (2015), Facebook cuenta con 1, 310, 000,000 de usuario activos y con un porcentaje del 13% de crecimiento anual. Lo cual representa una cifra sumamente alta y significativa, y ya que es tan elevada, entonces las probabilidades de extender la promoción de las ilustraciones de las leyendas aumentan. Aproximadamente 890 millones de usuarios entran a sus cuentas diariamente y cada segundo se crean 5 perfiles nuevos.

Según Emarketer (2015), por género, 53% de sus usuarios son mujeres y 47% son hombres, lo cual es muy importante ya que los porcentajes se mantienen bastante parejos y esto beneficia a la campaña ya que esta se enfoca en ambos géneros.

#### 4.6.1.2 Datos y cifras de Facebook

Tiempo promedio en Facebook por visita: 18 minutos

Promedio de páginas, grupos y eventos asociados por usuario: 80

Links compartidos cada 20 minutos en Facebook: 1 millón

Likes generados diariamente: 4.5 billones

(<http://www.statisticbrain.com/facebook-statistics/> Abril 2015)

#### 4.6.1.3 Distribución de edades de usuario de Facebook alrededor del mundo

Gráfico N. 11

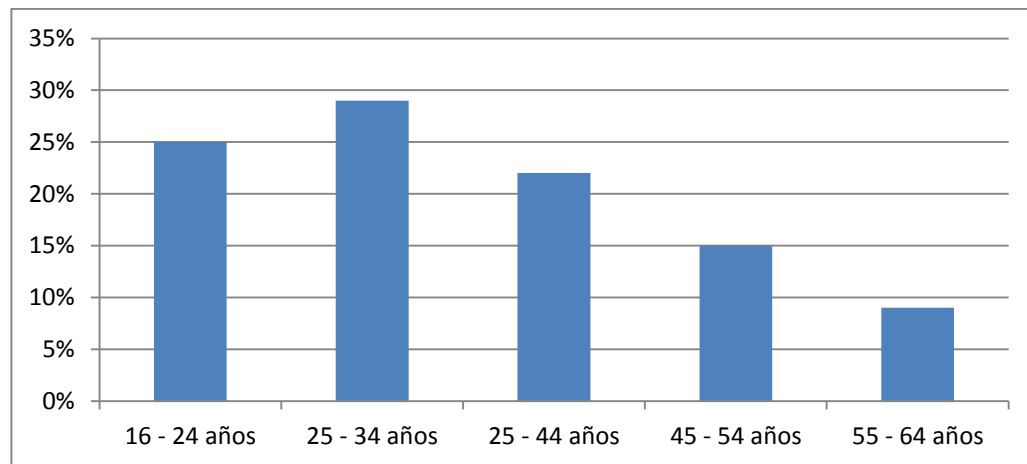


Gráfico creado por: David Sarango.

(<http://www.statista.com/statistics/376128/facebook-global-user-age-distribution/> Abril 2015)

En el gráfico se puede observar que los dos grupos más grandes de usuarios de Facebook son adolescentes, jóvenes y adultos, y estos son precisamente los grupos que se busca alcanzar. Gracias a este dato se puede afirmar que la red social tiene un excelente alcance a los grupos de edades para los que está realizada estas

ilustraciones. El gráfico representa los usuarios activos alrededor del mundo en el 2014.

El uso de esta red social como medio principal, se debe a que en esta, se encuentra la mayoría de jóvenes y adultos a los que se pretende llegar con las ilustraciones: para que se informen y rescaten a las leyendas como un valor tradicional de cultura, pero de una manera atractiva, moderna y novedosa.

#### 4.6.1.4 Facebook en Ecuador

Usuarios activos: 8.5 millones

Ciudades con mayores porcentajes: Guayaquil y Quito ambas con 2 millones y Cuenca con 410.000.

En Ecuador el 47,62% de usuarios son mujeres y el 52,38% son hombres.

(<https://www.owloo.com/facebook-stats/ecuador/> Febrero 2015)

##### 4.6.1.4.1 Distribución de usuarios de Facebook por edades en Ecuador

**Gráfico N. 12**

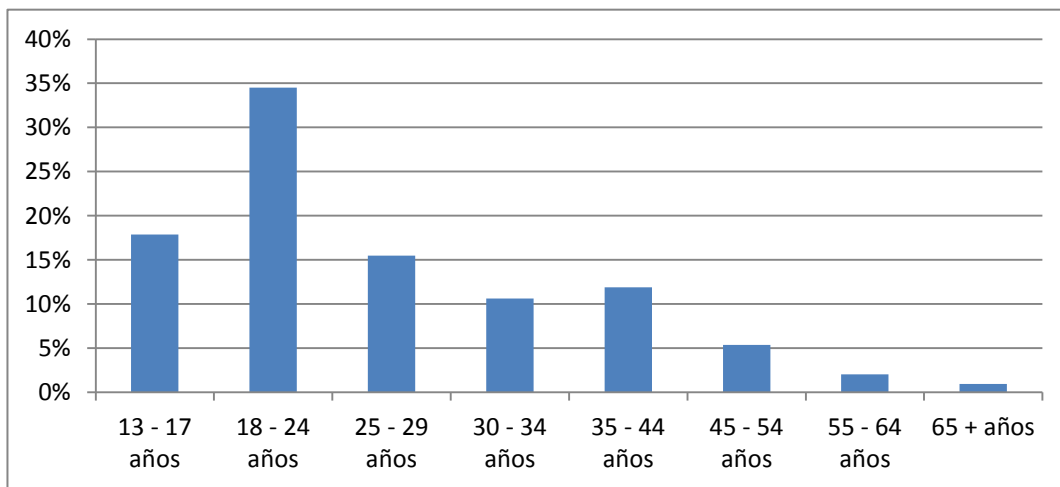


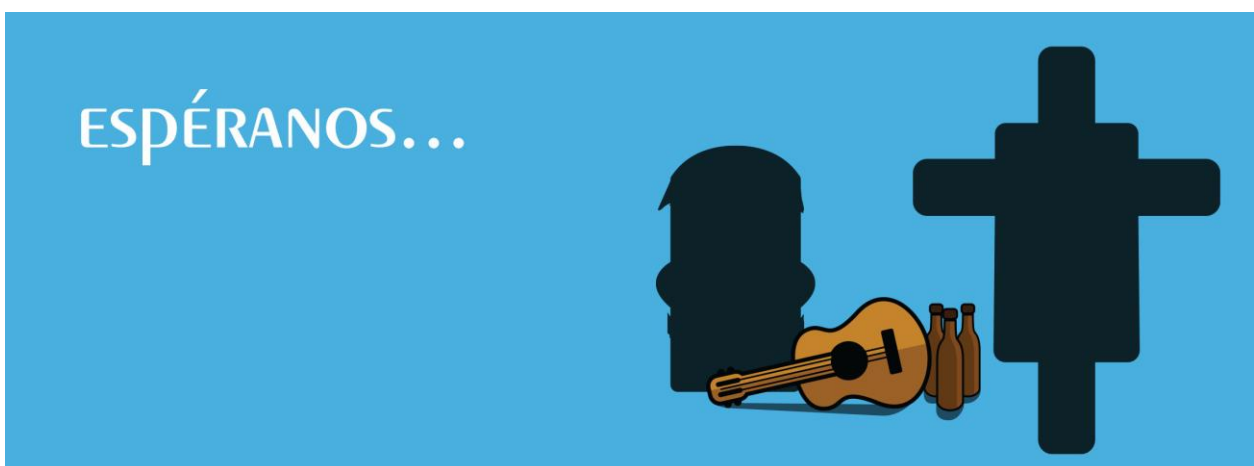
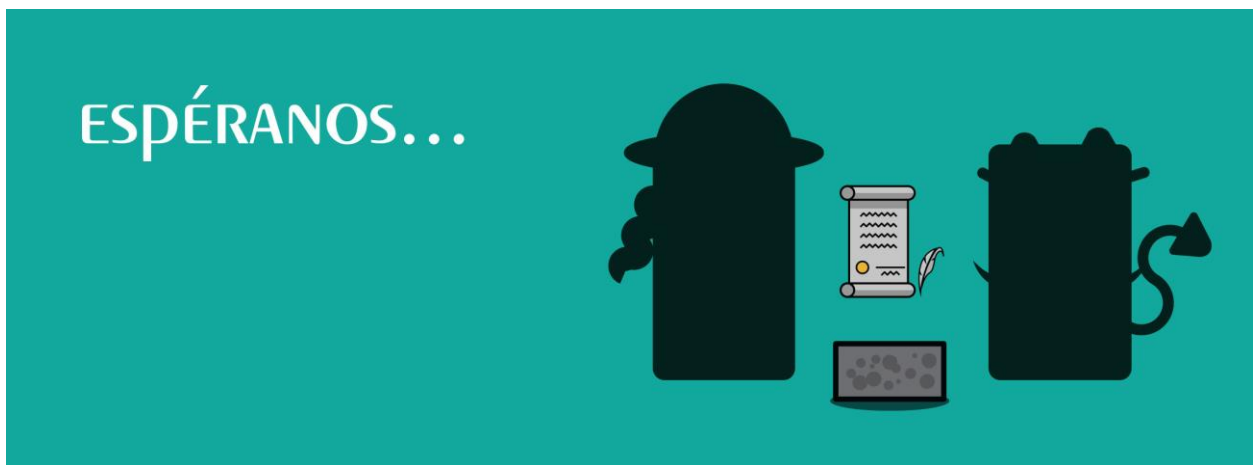
Gráfico creado por: David Sarango.

(<https://www.owloo.com/facebook-stats/ecuador/> Marzo 2015)

Al igual que en gráfico anterior, las cifras muestran que en Ecuador la mayoría de usuarios de Facebook oscilan entre los 13 y 24 años, por lo que esta red social es adecuada para lanzar las ilustraciones de las leyendas. Estos datos verifican una vez más, que los ecuatorianos puede recibir la información de una manera eficaz e impactante por medio de mencionada red social.

#### 4.6.1.1 Expectativa

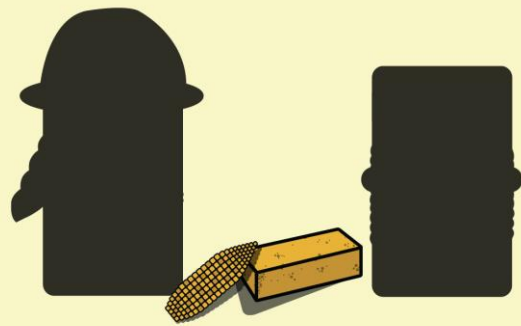
Para generar el interés colectivo de las personas por las ilustraciones, se pueden realizar 2 campañas de expectativa que, gradualmente, vayan insinuando a los personajes de las leyendas terminados. La primera campaña se basa en promocionar a las siluetas oscuras de los personajes, junto con sus elementos. Esto crea una insinuación apropiada para que la gente entienda del concepto de la página y tenga curiosidad acerca de cómo se ven los personajes.



ESPÉRANOS...

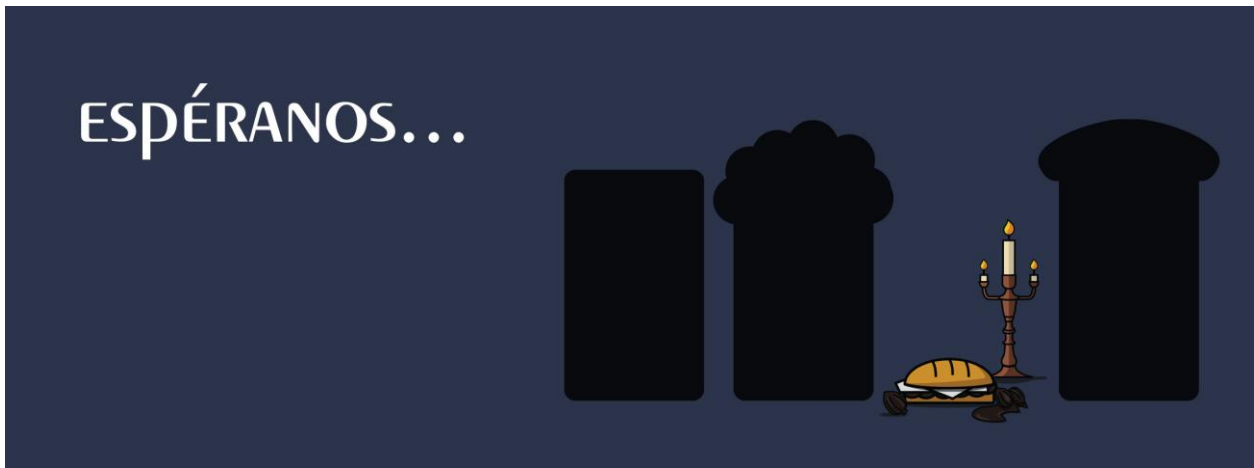
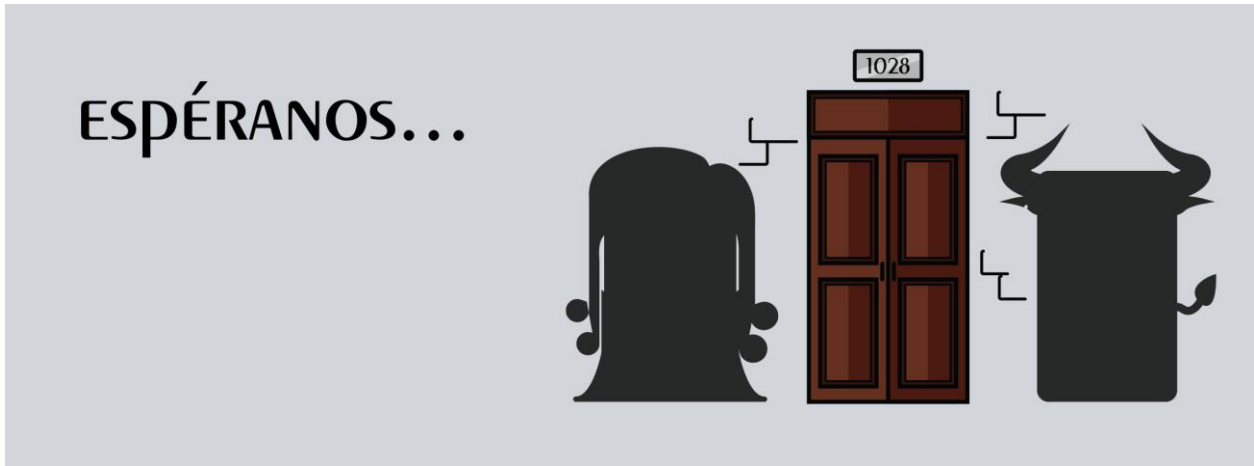


ESPÉRANOS...



ESPÉRANOS...





**Imágenes N. 17** (Imágenes realizadas por David Sarango)

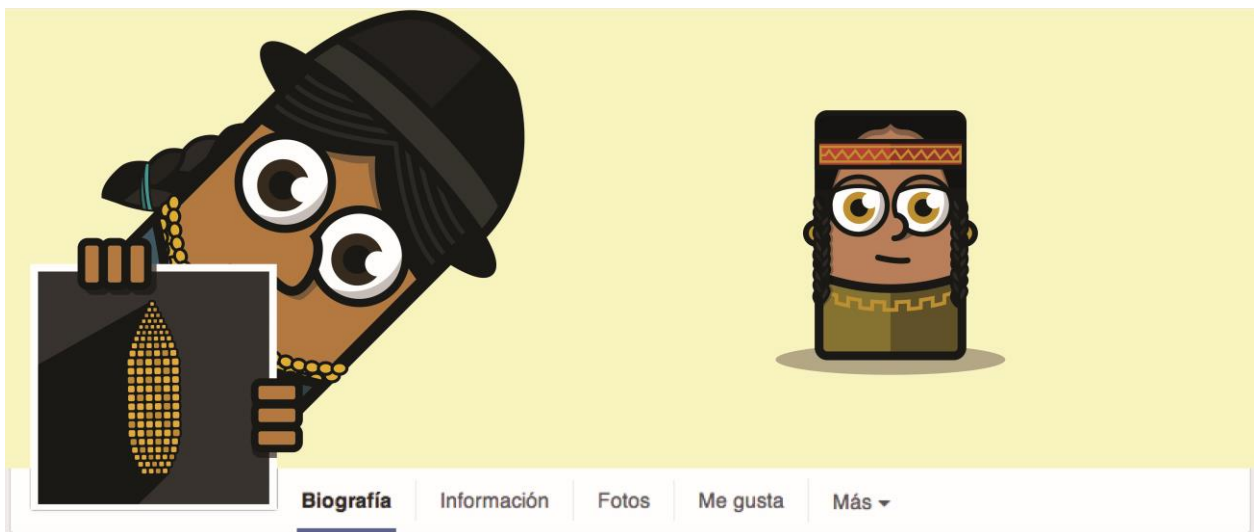
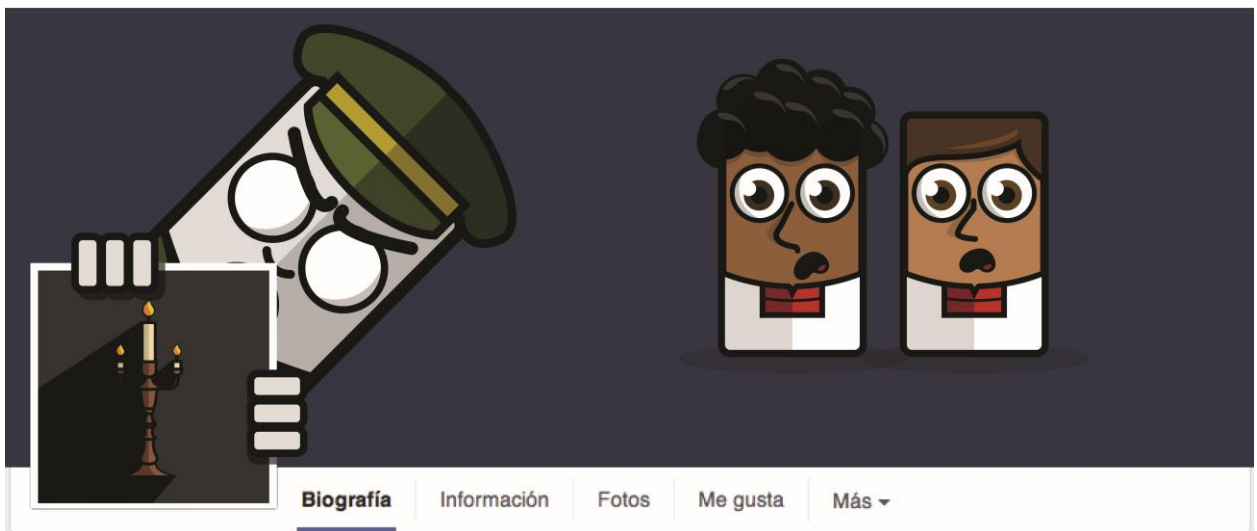
La segunda campaña se basa en subir imágenes con los personajes cortados, es decir 'asomándose' en la composición. De esta manera se crea mayor expectativa, ya que si bien no se los muestra por completo, ya se ve una parte de ellos y mucho más que en la primera campaña. En esta composición, se agrega el logotipo de la campaña para generar recordación y cerrar de la manera adecuada toda la imagen. Igualmente, las imágenes deben ser subidas gradualmente por una semana, además de frases que generan más interés y curiosidad en el muro, y este es el paso antes de empezar con la campaña de lanzamiento.



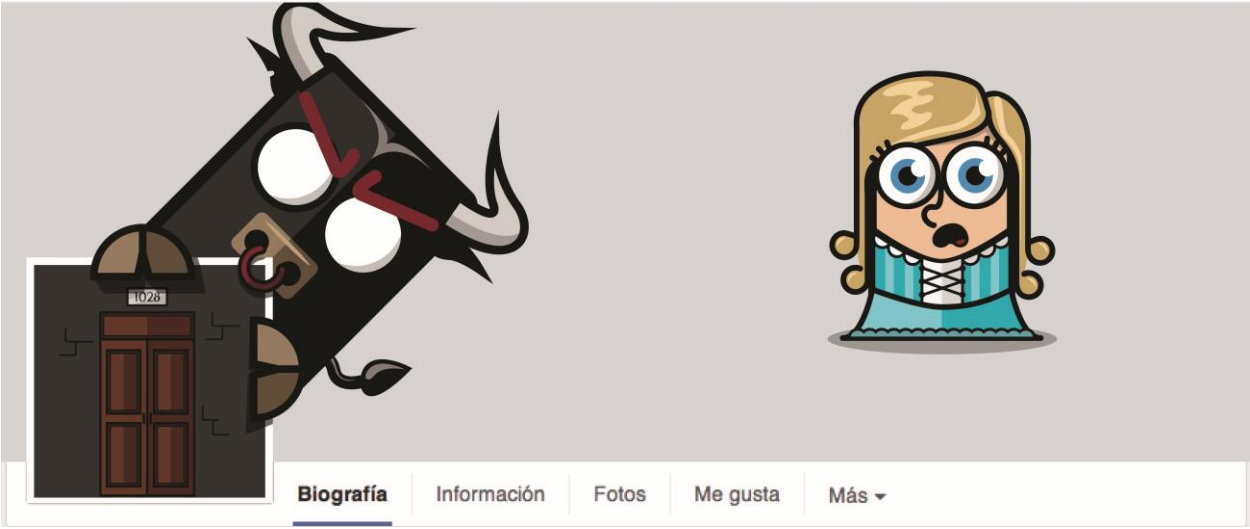
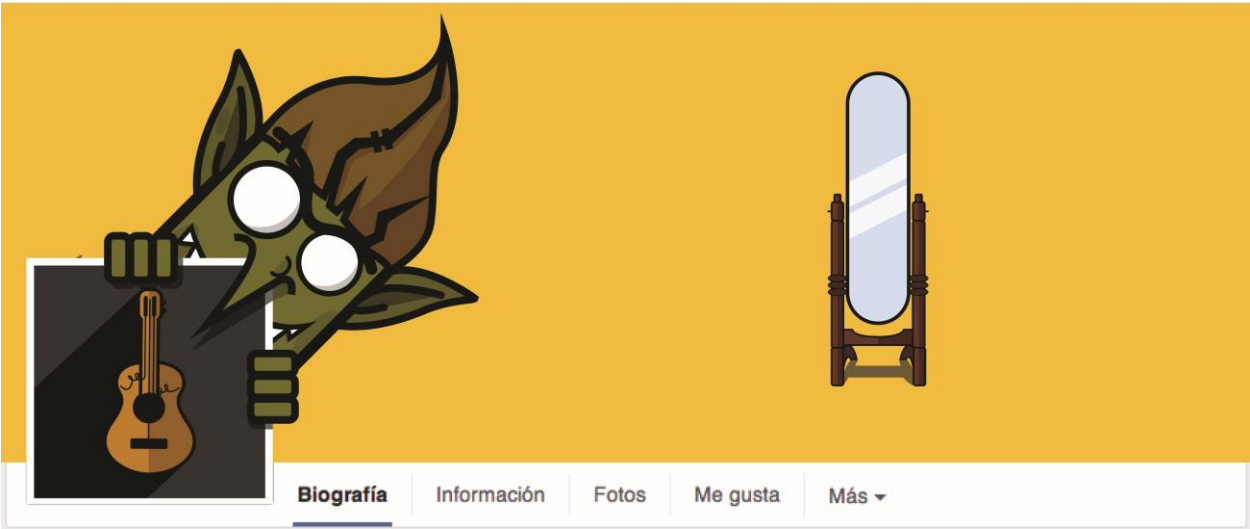
Imágenes N. 18 (Imágenes realizadas por David Sarango)

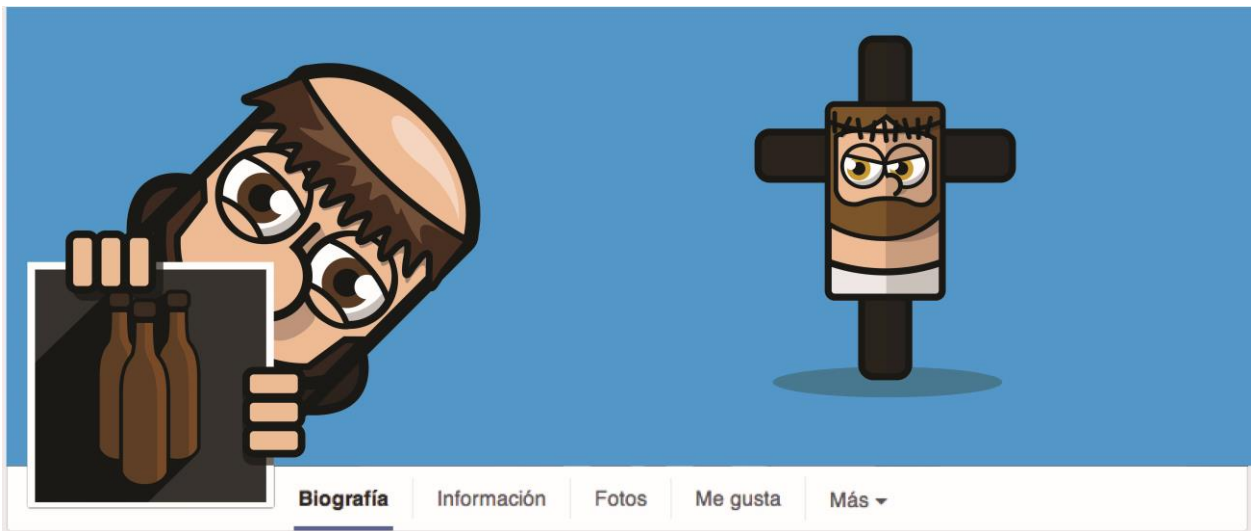
#### 4.6.1.2 Lanzamiento

Para crear la campaña de lanzamiento se puede realizar una composición especial que fusiona la sección de la portada con la foto de perfil de Facebook. Uno de los personajes se 'asoma' de la foto de perfil, la cual contiene uno de los elementos clave de la leyenda, y el personaje principal se encuentra en la parte posterior de la composición. El lanzamiento se debe realizar gradualmente e ir revelando los personajes con la misma línea de composición.









**Imágenes N. 19** (Imágenes realizadas por David Sarango)

#### **4.6.1.2.1 Lanzamiento de las leyendas completas**

Para informar al grupo objetivo de la leyenda tradicional se realizó un lanzamiento de los personajes junto con una redacción original de la leyenda tradicional. Para esto se realizó una composición nueva con los personajes y se añadió la historia de la leyenda. La redacción es simple, clara e interesante. Breve pero eficaz, ya que resume la leyenda a sus partes esenciales, permitiendo al espectador informarse acerca de ella y mantenerse enfocado en la ilustración del personaje.

#### **Cantuña y el Diablo**

Cantuña, ante el desafío de construir el atrio de San Francisco, lucha contra el tiempo, el agotamiento y obstáculos para culminar la obra.

El Diablo, que esperaba el momento preciso, hace su aparición y le ofrece a Cantuña terminar la obra a cambio de su alma.

Cantuña acepta, y miles de diablillos van culminando la edificación a una velocidad impresionante. Cantuña oculta una piedra en un último intento para salvar su alma.

El Diablo, al reclamar su pago, se cerciora de la piedra faltante. Enfurecido, desaparece, dejando a Cantuña con el atrio terminado y su alma intacta.

### **El Padre Almeida**

Las mistelas y la guitarra son la debilidad del Padre Almeida; que todas las noches, se escapa del Convento de San Diego para sucumbir ante ellas.

El Cristo debajo de la ventana, harto de las fugas del franciscano, que lo utilizaba de escalera para salir; le cuestiona: ¿Hasta cuándo, Padre Almeida?, a lo que este replica: “Hasta la vuelta señor!”.

Una noche, regresando de su escapada habitual, divisa un cortejo fúnebre marchando. Curioso, se acerca a ojear al difunto.

Tremenda sorpresa se lleva al verse a sí mismo tieso en el ataúd del cortejo. Lo que bastó para que el Padre Almeida abandone para siempre sus vicios y huidas.

### **El Gallo de la Catedral**

Ramón de Ayala y Sandoval, un noble de acomodado linaje, no conoce otra vida más que la de comer, dormir y festejar.

Todas las tardes cruza la puerta de su casa, perfumado y acicalado, para dirigirse a la tienda de la Chola Mariana en la que le esperan las mistelas con su irresistible sabor.

Achispado, regresa a altas horas de la noche, no sin antes insultar a gritos al Gallo de la Catedral y desafiarlo por su elegancia, valentía y poder.

Hastiado de las injurias, el Gallo cobra vida y desciende de su pedestal para amenazar al chulla de una vez por todas. Muerto de miedo, Ramón de Ayala jura nunca volver a ofenderlo, ni a tomar un trago más en lo que le resta de vida.

### **La Casa 1028**

Los padres de Bella Aurora, estaban muy orgullosos de la bondad y belleza de su hija. La cuidaban y mimaban como su más grande tesoro.

Por las noches, Bella Aurora comienza a tener pesadillas sumamente espantosas que incluyen un bestial toro negro. Sus padres la consuelan y no le prestan más atención al asunto.

Un 6 de diciembre, la familia asiste a una corrida de toros en la Plaza de la Independencia. El primer toro sale al ruedo, y con su imponente tamaño y agresividad, pone sus ojos en Bella Aurora, volviéndose loco por ella.

Sus padres la llevan a su casa para calmarla. Pero el toro, desesperado, atraviesa la calle, entra a la casa 1028 y encuentra a Bella Aurora. La embiste con tal fuerza, que termina con su vida al instante. Enseguida desaparece, dejando a sus padres desconsolados por la muerte de su única hija.

### **La Olla del Panecillo**

Una mujer indígena saca a su vaca a pastar todas las tardes, para ganar su sustento diario. En uno de sus recorridos, cerca de la Olla del Panecillo, se descuida un momento y su vaca, de repente, desaparece.

Alarmada, comienza a buscarla con desesperación, pero no logra encontrarla. Luego de un buen rato, se sumerge en la Olla del Panecillo con la esperanza de hallarla, pero encuentra algo completamente distinto.

Una hermosa princesa indígena la recibe, sentada en un trono. La Olla del Panecillo conduce a un majestuoso palacio escondido. La princesa no se sorprende demasiado al verla y le pregunta qué hace allí. La mujer le explica sobre la pérdida de su vaca.

La princesa, conmovida por su humildad y honradez, le obsequia una mazorca y un ladrillo y le asegura que todo estará bien. La mujer sale confundida pero extrañamente aliviada, y de pronto encuentra a su vaca y comprueba sorprendida, que los obsequios en realidad están hechos de oro.

### **El muerto del candelabro**

Pedro y Toribio, dos amigos entusiastas de las bromas pesadas, se encontraban velando el cadáver de un difunto militar hasta altas horas de la noche en la iglesia de San Agustín.

Cansados y aburridos, no sabían qué hacer para pasar más rápido el tiempo. Entonces, a Pedro se le ocurre jugarle una maquiavélica, pero inofensiva broma a Toribio. Le pide a su amigo que vaya a comprar dos sánduches de queso para no quedarse dormidos.

Toribio acepta y se va, dejando a Pedro con su ingenioso plan. Sin esperar, saca al fallecido de su féretro e intercambia ropas con él. Lo sienta en su silla y se mete en el ataúd para dar un susto de muerte a su amigo.

Toribio regresa con los sánduches y cuando Pedro empieza a levantarse también lo hace el cadáver, que desfigurado de ira, se incorpora para lanzar un pesado


candelabro de bronce a los jóvenes por tremenda ofensa. Los amigos logran escapar apenas, aturdidos del miedo y de la impresión.

## El Duende

Se debe tener cuidado con los seres que merodean por los rincones, esperando el momento preciso para atacar. Al duende le gustan las mujeres jóvenes de cabello largo, oscuro y ojos grandes.

El Duende suele esperar en la escalera de las casas hasta el anochecer. Entonces usa una piedra imán en un mate para dormir profundamente a todos los miembros de la familia.

Para evitar que el Duende ataque, se debe colocar una guitarra desafinada y un espejo en la puerta de los dormitorios. Cuando el Duende trata de tocar la guitarra, su destemplado sonido lo enfurece, luego se mira al espejo y al contemplar su fealdad, huye avergonzado.



EL GALLO DE LA CATEDRAL

\*&%\$#@!

Te gusta esta página · 14 de mayo · Editado ·

Ramón de Ayala y Sandoval, un noble de acomodado linaje, no conoce otra vida más que la de comer, dormir y festejar.

Todas las tardes cruza la puerta de su casa, perfumado y acaalado, para dirigirse a la tienda de la Chola Mariana en la que le esperan las mistelas con su irresistible sabor.

Achispado, regresa a altas horas de la noche, no sin antes insultar a gritos al Gallo de la Catedral y desafiario por su elegancia, valentía y poder.

Hastiado de las injurias, el Gallo cobra vida y desciende de su pedestal para amenazar al chulla de una vez por todas. Muerto de miedo, Ramón de Ayala jura nunca volver a ofenderlo, ni a tomar un trago más en lo que le resta de vida.

Me gusta · Comentar · Compartir

A 7 personas les gusta esto.

Escribe un comentario...



PADRE ALMEIDA

¿HASTA CUÁNDO, PADRE ALMEIDA?

Te gusta esta página · 25 de mayo · Editado ·

Las mistelas y la guitarra son la debilidad del Padre Almeida; que todas las noches, se escapa del Convento de San Diego para sucumbir ante ellas.

El Cristo debajo de la ventana, harto de las fugas del franciscano, que lo utilizaba de escalera para salir, le cuestiona: ¿Hasta cuándo, Padre Almeida?, a lo que este replica: "Hasta la vuelta señor!".

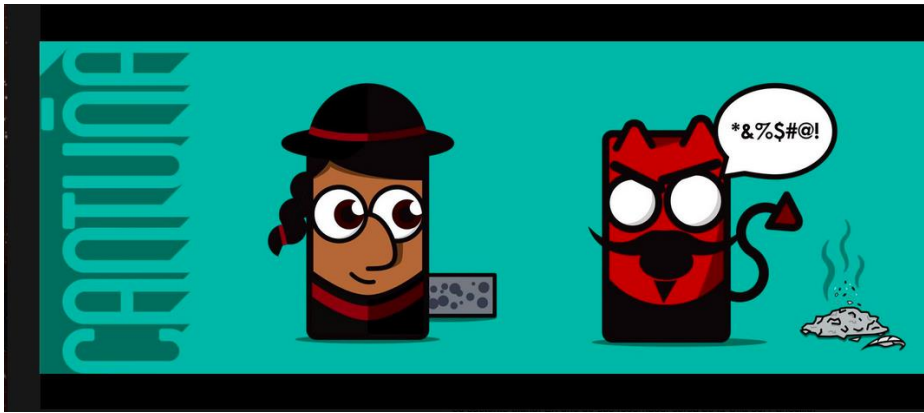
Una noche, regresando de su escapada habitual, divisa un cortejo fúnebre marchando. Curioso, se acerca a ojear al difunto.

Tremenda sorpresa se lleva al verse a sí mismo tieso en el atúd del cortejo. Lo que bastó para que el Padre Almeida abandone para siempre sus vicios y huidas.

Me gusta · Comentar · Compartir

A 7 personas les gusta esto.

Escribe un comentario...



**Leyendas**  
Te gusta esta página · 2 de junio · Editado ·

Cantuña, ante el desafío de construir el atrio de San Francisco, lucha contra el tiempo, el agotamiento y obstáculos para culminar la obra.

El Diabolo, que esperaba el momento preciso, hace su aparición y le ofrece a Cantuña terminar la obra a cambio de su alma.

Cantuña acepta, y miles de diablillos van culminando la edificación a una velocidad impresionante. Cantuña oculta una piedra en un último interior para salvar su alma.

El Diabolo, al reclamar su pago, se cerciora de la piedra faltante. Enfurecido, desaparece, dejando a Cantuña con el atrio terminado y su alma intacta.

Me gusta · Comentar · Compartir  
A 13 personas les gusta esto.  
Escribe un comentario...



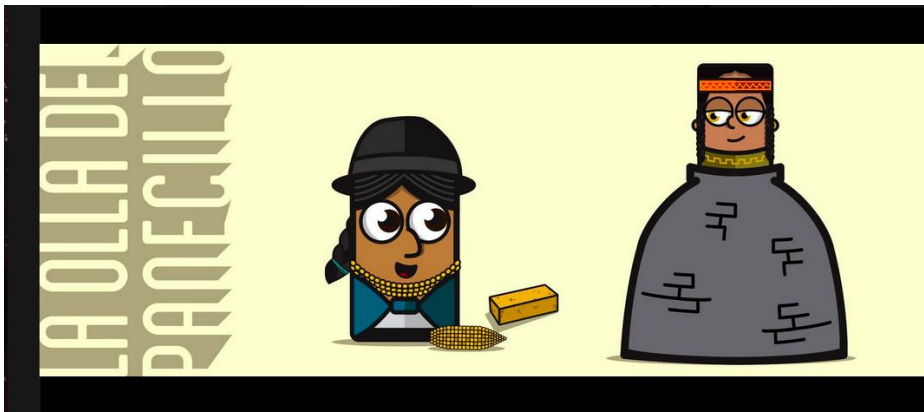
**Leyendas**  
Te gusta esta página · 23 de junio · Editado ·

Se debe tener cuidado con los seres que merodean por los rincones, esperando el momento preciso para atacar. Al duende le gustan las mujeres jóvenes de cabello largo, oscuro y ojos grandes.

El Duende suele esperar en la escalera de las casas hasta el anochecer. Entonces usa una piedra imán en un mate para dormir profundamente a todos los miembros de la familia.

Para evitar que el Duende ataque, se debe colocar una guitarra desafinada y un espejo en la puerta de los dormitorios. Cuando el Duende trata de tocar la guitarra, su destemplado sonido lo enfurece. Luego se mira al espejo y al contemplar su fealdad, huye avergonzado.

Me gusta · Comentar · Compartir  
A 5 personas les gusta esto.  
Escribe un comentario...



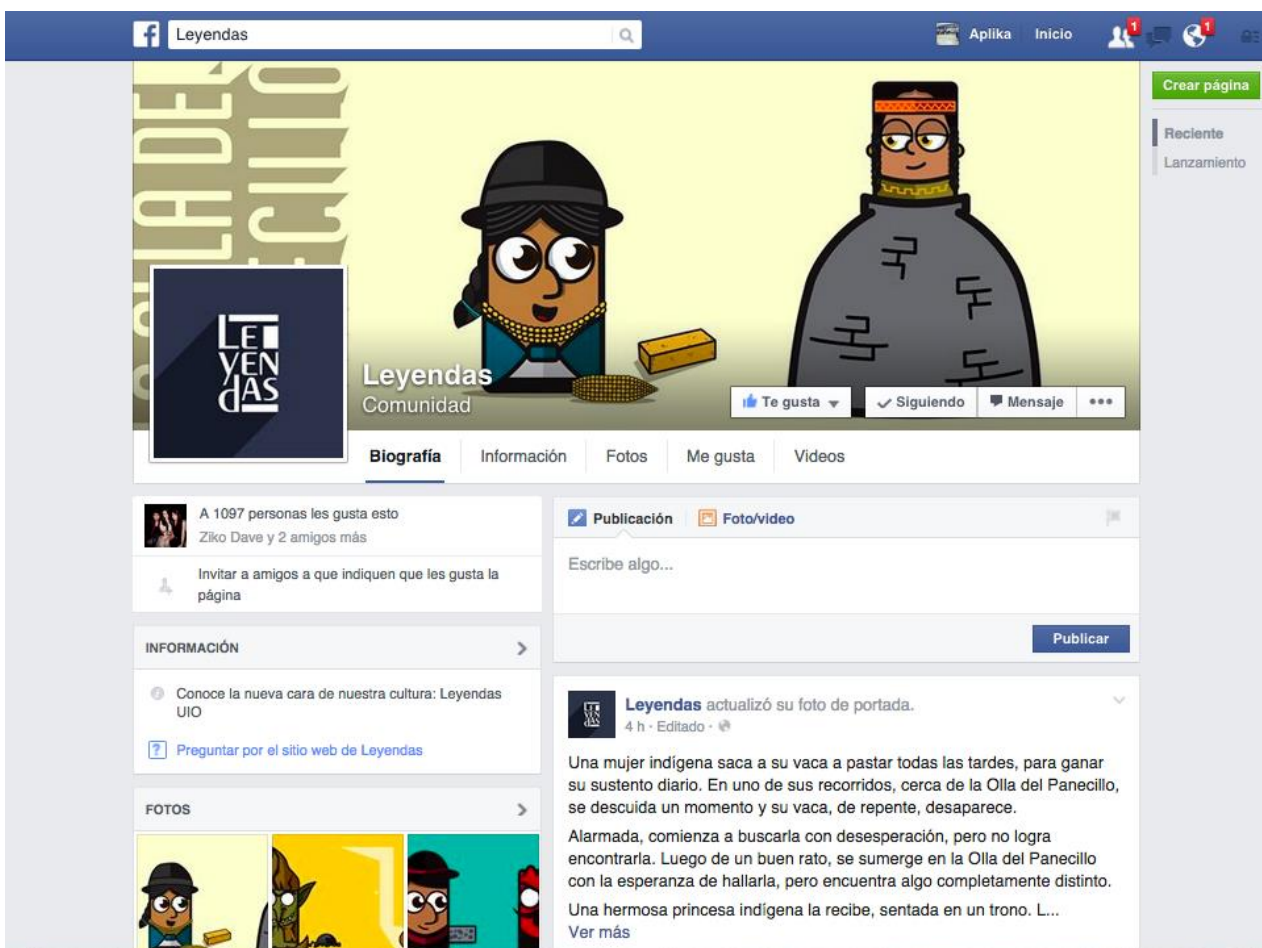
**Leyendas**  
Te gusta esta página · 4 h · Editado ·

Una mujer indígena saca a su vaca a pastar todas las tardes, para ganar su sustento diario. En uno de sus recorridos, cerca de la Olla del Panecillo, se descuida un momento y su vaca, de repente, desaparece.

Alarmada, comienza a buscarla con desesperación, pero no logra encontrarla. Luego de un buen rato, se sumerge en la Olla del Panecillo con la esperanza de hallarla, pero encuentra algo complejo... Ver más

Me gusta · Comentar · Compartir  
A 3 personas les gusta esto.  
Escribe un comentario...

Grupos sugeridos Ver todos  
Compra y Venta articulos de Construcción en Ecuador  
Docord Piedra Revestimientos y 3 amigos más se unieron  
+ Unirte

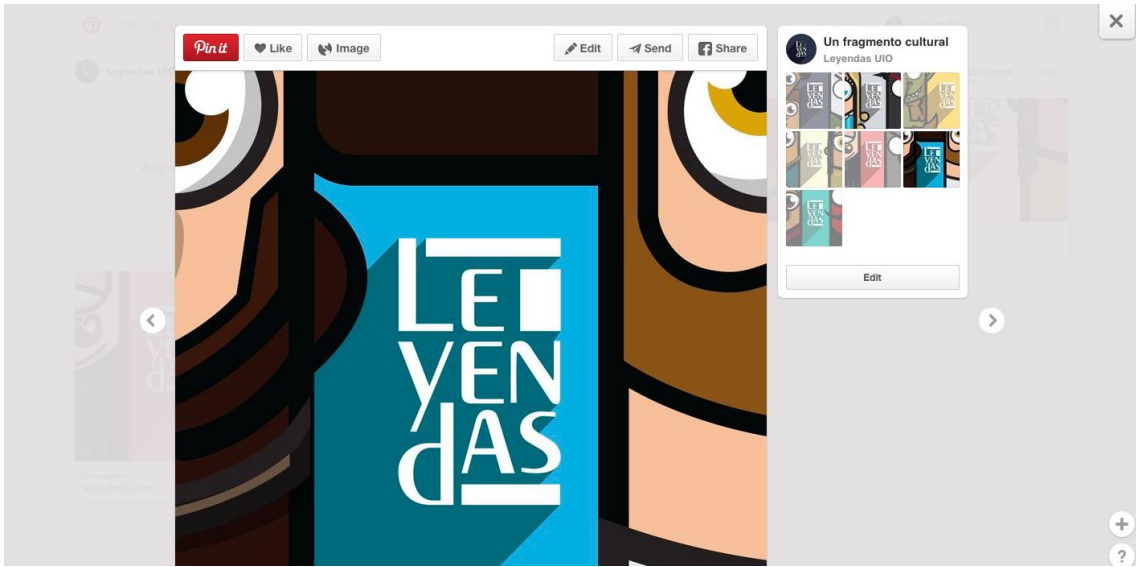


**Imágenes N. 20** (Imágenes realizadas por David Sarango)

#### 4.6.2 Medios de Difusión Secundarios

Los medios de difusión secundarios servirán para redirigir a la audiencia al sitio principal en Facebook, por lo que serán un apoyo del mismo.

El primer medio de difusión secundario para los personajes de las leyendas es Pinterest. Este portal web permite crear tableros con imágenes que se puede “pinear” y compartir. Este portal clasifica los tableros, y en el caso de las ilustraciones, se las puede añadir a la categoría de diseño.



Search Leyendas

## Un fragmento cultural

Algo nuevo esta por llegar, descúbrelo!

Leyendas UIO + Invite 7 Pins 0 Followers Move Pins Edit board ...

+  
Add a Pin

Pinned from  
Uploaded by user

Pinned from  
Uploaded by user

Pinned from  
Uploaded by user

Pinned from  
Uploaded by user

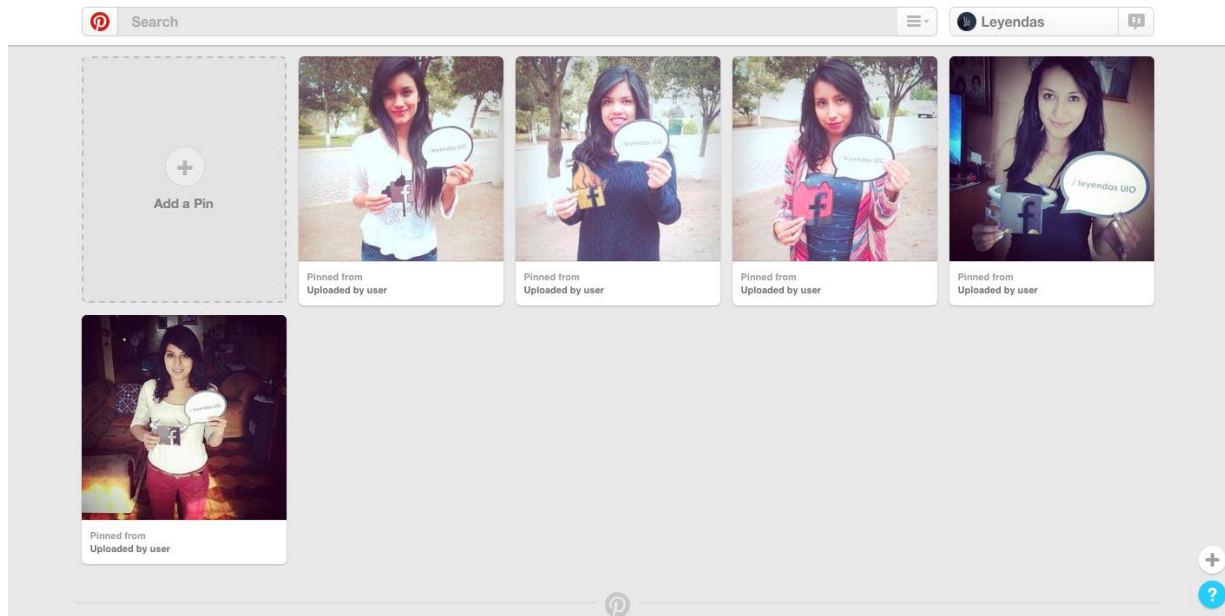
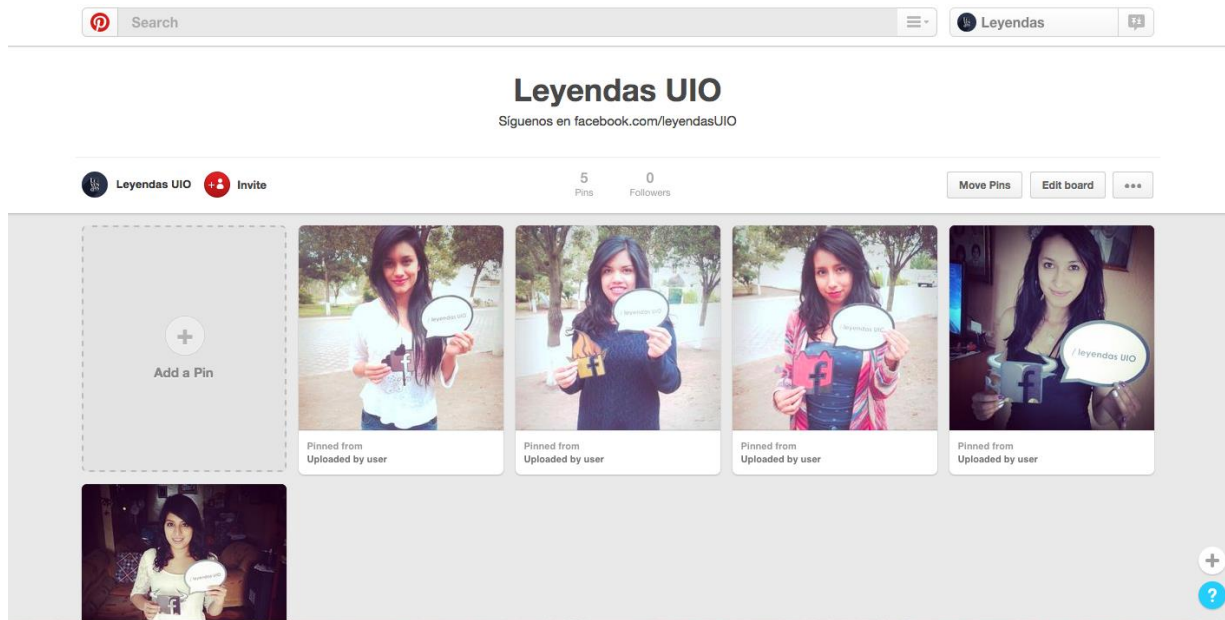
Pinned from  
Uploaded by user

Pinned from  
Uploaded by user

+  
?

138





## Imágenes N. 21 (Imágenes realizadas por David Sarango)

El segundo medio de difusión es Instagram. Esta es una aplicación móvil en la que se suben imágenes. Igualmente se imágenes que redirigirán a los espectadores a la página oficial de Facebook.

Los dos medios secundarios fueron escogidos ya que se basan principalmente en la difusión de imágenes, y esto es adecuado para la difusión de las ilustraciones.



**Imágenes N. 22** (Imágenes realizadas por David Sarango)

#### 4.7 Presupuesto

**Tabla N. 14**

Costo por personaje	300.00\$
Costo del trabajo de diseño	2,400.00\$

Costo de asesoramiento para implementación de campaña	1,200.00\$
---	------------

El costo del trabajo de diseño se basa en 25.00\$ por hora de diseño, trabajando 8 horas, 6 días a la semana por 2 semanas.

El costo del asesoramiento se añadió en el caso de que exista una empresa interesada en implementar la campaña y ampliarla. Se basa en 15\$ por hora de asesoramiento, trabajando 8 horas, 5 días a la semana por 2 semanas.

## CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

### CONCLUSIONES

1. Las leyendas tradicionales quiteñas son un recurso cultural muy importante para la ciudad. Estas conservan la memoria de los tiempos antiguos de Quito: todas las vivencias, personajes, lugares, y más. Representan las costumbres y creencias de los pobladores de la capital. Son una fuente de diversidad y riqueza, ya que en sus historias, se refleja variedad de componentes que forman parte de la identidad de la ciudad.

Las leyendas recogen lo bueno y malo de la ciudad, contrastan los elementos de una manera entretenida, interesante, cómica y muchas veces terrorífica; para narrar una historia, a manera de anécdota, que encanta a quien la lee o escucha. De igual manera, las ilustraciones representativas de estas leyendas realizadas, han fusionado sus elementos para transmitir la historia, con sus elementos representativos, de una manera graciosa, amigable y divertida.

2. La propuesta cumple con la función de representar a los personajes principales de las leyendas fusionando la parte tradicional de la época con las tendencias modernas y contemporáneas. El resultado final de la propuesta son ilustraciones atractivas y funcionales que se adaptan perfectamente a los medios tecnológicos actuales y de esta manera, llegan y causan el impacto deseado en el grupo objetivo. Las ilustraciones finales tienen una imagen amigable, moderna y atractiva para el grupo objetivo, por lo que cumplen la función de generar recordación de las leyendas tradicionales y darles una faceta moderna e innovadora a sus protagonistas.
3. A pesar de que el conocimiento de las leyendas tradicionales se ha reducido, en comparación con otros años, todavía no ha desaparecido por completo. En la fase investigativa, las personas encuestadas sí identificaban y recordaban las leyendas más famosas.

Leyendas como El Muerto del Candelero o La Olla del Panecillo obtuvieron bajos resultados en cuanto a recordación, por lo que hay un desequilibrio de conocimiento. Las personas conocen pocas leyendas tradicionales y desconocen por completo otras. Lo ideal sería que las conozcan todas.

En otras épocas, las leyendas quiteñas eran una parte importante del proceso de crecimiento de los niños de la ciudad. Los padres o abuelos las narraban a sus hijos y nietos, y gracias a esto, aún en los tiempos modernos, no han desaparecido. Actualmente sí se ha reducido su difusión por los medios actuales en los que la tecnología avanza y no se detiene para apreciar el pasado o la memoria colectiva; por lo que la realización de este proyecto fue de vital importancia para preservar y rescatar las leyendas como recurso de identidad eterna de la ciudad.

4. Los entrevistados coincidieron en su mayoría, en que las leyendas ecuatorianas necesitan recuperarse. Y concordaron en que lo más conveniente es darles un giro moderno, para captar la atención de los públicos más jóvenes, sin perder la esencia de tradición que tienen.

Dadas las circunstancias actuales de tecnología, medios de comunicación, producciones gráficas y más, un recurso como las leyendas tradicionales requieren un estilo adaptado a tales circunstancias para atraer la atención de los jóvenes.

5. Las leyendas tradicionales fueron un tema complejo de investigar, ya que al no tener autores ni datos concretos como nombres, fechas o estadísticas, se dificultó el proceso de extracción de información.

A pesar de esto, las fuentes consultadas, como libros, expertos y fuentes digitales pudieron proporcionar información verídica y provechosa para el proyecto. Al ser tan antiguas y de origen colectivo, no existen datos exactos del origen de los personajes, o de las fechas de los eventos que aporten de una manera más puntual a la investigación.

## RECOMENDACIONES

1. La expansión de este proyecto es una recomendación muy importante. Para que mantener el interés de las personas, es necesario avanzar con la presente propuesta hacia los siguientes niveles, se recomendaría llevar a los personajes a la creación de más productos, como pueden ser juguetes, merchandising, animaciones en 3d, espacios en televisión, videojuegos, etc. Esto significaría que el proyecto avanzará y llegará a una audiencia mayor. Inclusive se puede aumentar el número de leyendas, y hasta de regiones. Para darles rostro a todas las leyendas ecuatorianas y que sean reconocidas internacionalmente. Este proyecto es viable y tiene una gran proyección para establecerse como una propuesta de restitución de las leyendas como parte de la cultura quiteña y ecuatoriana.
2. Se recomienda también campañas de rescate de las leyendas en sitios culturales, por ejemplo escuelas, colegios, universidades, museos, teatros, cines, etc. Se pueden instalar carteles con los personajes, distribuir el libro pop-up de las leyendas y despertar un interés masivo en la recuperación de las leyendas tradicionales.

Las campañas en escuelas y colegios pueden estar compuestas del material interactivo de la propuesta gráfica, por ejemplo el libro de pop up y souvenirs, acompañados de contenido académico acerca de las leyendas de la ciudad. Para que los niños y adolescentes aprendan las leyendas de una manera más entretenida. Incluso se recibió una sugerencia de un experto entrevistado de realizar participaciones como actuaciones teatrales o similares inspiradas en las leyendas tradicionales, para que los estudiantes vivan y experimenten las situaciones narradas en las leyendas.

3. Se puede producir una campaña de recuperación en los lugares históricos en los que sucedieron las leyendas, como son el Atrio de San Francisco, La Catedral, La Iglesia de San Agustín, La Casa 1028, La Olla del Panecillo y el Convento de San Diego. Aquí se puede montar la imagen de las leyendas realizadas en este proyecto, adaptada a dummies, islas, carteles, u otros, para que la gente recuerde que en ese sitio, la leyenda tuvo lugar.

Esta es una opción viable ya que involucra el lugar real en donde se desenvuelve la historia y la gente podría ver un nuevo lado de esa iglesia o lugar. Se puede incluso crear una representación teatral en dicho lugar, con actores y producción, para que la gente se entretenga y conozca a la vez, del tesoro cultural que son las leyendas.

Se puede crear también un tour en el cual un bus turístico, recorra los sitios mencionados anteriormente y difunda la imagen de los personajes de la leyenda. Este se trataría de un tour cultural basado en las leyendas, con el cual las personas propias y extranjeras pueden aprender nuevas cosas acerca de la ciudad de Quito.

4. Se recomienda abordar los medios tecnológicos más utilizados como son los sitios web, aplicaciones móviles, etc. para que la propuesta llegue a los espacios en los que más se hallan los jóvenes y adolescentes. Expandir la propuesta a la mayor cantidad de sitios digitales es una recomendación importante ya que este proyecto tiene como base el utilizar recursos modernos, como fue el Facebook, para llegar al grupo objetivo de manera efectiva.
5. Esta propuesta debe ser adaptada a los diferentes medios mencionados sin alterar de ninguna forma al personaje, es decir, se puede cambiar las dimensiones, ubicación de elementos, incluso uso de backgrounds, pero no se puede modificar colores, trazos, rasgos, etc. ya que todos estos elementos siguieron una guía basada en una investigación previa.

Estas ilustraciones son fácilmente reproducibles en impresiones y medios digitales, por lo que no suponen dificultades al pautarlas en los distintos medios masivos que existen.

## GLOSARIO

1. Asiduo: “Frecuente, puntual, perseverante.” (<http://lema.rae.es/drae/?val=/> 2014)
2. Barroco: “Estilo artístico basado principalmente en el exceso de énfasis y abundancia de decoración, en contraposición al clasicismo renacentista. Se sitúa entre 1600 y 1750 y su nombre proviene de la palabra barrueco que significa "perla irregular", ya que este estilo marcaba exageradamente las formas irregulares y onduladas” (<http://www.jdiezarnal.com/glosario.html#T/> s.f.)
3. Bayeta: “Tela de lana, floja y poco tupida.” (<http://lema.rae.es/drae/?val=/> 2014)
4. Bolsicona: “Saya de bayeta, que visten las mujeres del pueblo.” (<http://www.acanomas.com/Diccionario-Espanol/62531/BOLSICON.htm/> s.f.)
5. Bravata: “Amenaza proferida con arrogancia para intimidar a alguien.” (<http://lema.rae.es/drae/?val=/> 2014)
6. Burladero: “Valla que se pone delante de las barreras de las plazas y corrales de toros, separada de ellas lo suficiente para que pueda refugiarse el lidiador, burlando al toro que lo persigue.” (<http://lema.rae.es/drae/?val=/> 2014)
7. Carrillo: “Parte carnosa de la cara, desde los pómulos hasta lo bajo de la quijada.” (<http://lema.rae.es/drae/?val=/> 2014)
8. Chiquero: “Cada uno de los compartimientos del toril en que están los toros encerrados antes de empezar la corrida.” (<http://lema.rae.es/drae/?val=/> 2014)
9. Corista: “Religioso destinado al coro desde que profesaba hasta que se ordenaba sacerdote.” (<http://lema.rae.es/drae/?val=/> 2014)
10. Coso: “Plaza, sitio o lugar cercado, donde se corren y lidian toros y se celebran otras fiestas públicas.” (<http://lema.rae.es/drae/?val=/> 2014)
11. Cruz de tau:

La Cruz de tau, también llamada cruz de San Antonio, cruz de Santa Tecla, o por simplificación, tau,<sup>1</sup> es una figura emblemática en forma de T y que habitualmente se representa con los extremos de sus brazos ampliados. Es un símbolo empleado por la Orden franciscana como signo distintivo de los miembros de sus diferentes organizaciones.

([http://es.wikipedia.org/wiki/Cruz\\_de\\_tau/](http://es.wikipedia.org/wiki/Cruz_de_tau/) Junio 2015)



**12.**Definidor: “En algunas órdenes religiosas, cada uno de los religiosos que, con el prelado principal, forman el defensorio, para gobernar la religión y resolver los casos más graves.” (<http://lema.rae.es/drae/?val=/> 2014)

**13.**Diezmo:

El diezmo Eclesiástico era la parte de los frutos, regularmente la décima, que pagaban los fieles a la Iglesia.

El diezmo Real lo constituía el diez por ciento que había de pagarse al rey sobre el valor de las mercaderías que se traficaban y llegaban a los puertos, o entraban y pasaban de un reino a otro.

(<http://www.claseshistoria.com/glosario/diezmo.htm/> Junio 2015)

**14.**Enjalbegados: “Blanquear las paredes con cal, yeso o tierra blanca.” (<http://lema.rae.es/drae/?val=/> 2014)

**15.**Erudito: “Instruido en varias ciencias, artes y otras materias.” (<http://lema.rae.es/drae/?val=/> 2014)

**16.**Fandango: “Antiguo baile español, muy común todavía en Andalucía, cantado con acompañamiento de guitarra, castañuelas y hasta de platillos y violín, a tres tiempos y con movimiento vivo y apasionado.” (<http://lema.rae.es/drae/?val=/> 2014)

**17.**Hacinamiento: “Amontonar, acumular, juntar sin orden.” (<http://lema.rae.es/drae/?val=/> 2014)

**18.**Heraldo: mensajero. (<http://lema.rae.es/drae/?val=/> 2014)

**19.**Humilladero: “Cruz sobre un pedestal, normalmente de piedra, colocada en un camino, en la entrada de una población o junto a una ermita.” (<http://diccionariohistoriadelaarte.blogspot.com/2012/09/humilladero.html/> 2012)

**20.**Indiano: “Nativo, pero no originario de América, o sea de las Indias Occidentales.” (<http://lema.rae.es/drae/?val=/> 2014)

**21.**Inefable: “Que no se puede explicar con palabras.” (<http://lema.rae.es/drae/?val=/> 2014)

**22.**Licencioso: “Libre, atrevido, disoluto.” (<http://lema.rae.es/drae/?val=/> 2014)

**23.**Monasterio: “Construcción destinada a la vivienda de los monjes de una comunidad religiosa. Puede contar con uno o varios edificios.” (Instituto Nacional de Patrimonio Cultural, 2010, p.60)

- 24.** Mistela: “Bebida hecha con aguardiente, azúcar, agua, y canela. Bebida que se hace con alcohol y mosto de uva, sin que se produzca la fermentación.” (<http://glosarios.servidor-alicante.com/glosario-gastronomia/mistela/> Julio 2013)
- 25.** Mortaja: “Vestidura, sábana u otra cosa en que se envuelve el cadáver para el sepulcro.” (<http://lema.rae.es/drae/?val=/> 2014)
- 26.** Pretil: “Barandilla, antepecho.” (Instituto Nacional de Patrimonio Cultural, 2010, p.72)
- 27.** Postrera: “Se dice de la parte más retirada o última en un lugar.” (<http://lema.rae.es/drae/?val=/> 2014)
- 28.** Quinto: pan con queso y raspadura.
- 29.** Quipos: “Cada uno de los nudos de colores que constituía el sistema de escritura y contabilidad de los incas.” (<http://lema.rae.es/drae/?val=/> 2014)
- 30.** Recogimiento: “Casa de recogidas.” (<http://lema.rae.es/drae/?val=/> 2014)
- 31.** Retablo: “Estructura donde se interrelacionan elementos arquitectónicos, pictóricos y escultóricos en torno a un eje central de simetría.” (Instituto Nacional de Patrimonio Cultural, 2010, p.76)
- 32.** Sacristán: “Hombre que en las iglesias tiene a su cargo ayudar al sacerdote en el servicio del altar y cuidar de los ornamentos y de la limpieza y aseo de la iglesia y sacristía.” (<http://lema.rae.es/drae/?val=/> 2014)
- 33.** Serenos: “Humedad de que durante la noche está impregnada la atmósfera.” (<http://lema.rae.es/drae/?val=/> 2014)

## BIBLIOGRAFÍA

1. Aguilar, P., & Bustos, G., & Goetschel, A. M., & Kingman, E., & Luna, M. & Ospina, P., & Pérez, Arteta, J. F., & Valarezo, G. R., & Soasti, G., & Terán, R. (1992) *Enfoques y estudios históricos: Quito a través de la historia*. Quito, Ecuador: Editorial Fraga.
2. Aguiló, F. (1985) *El hombre del Chimborazo*. Colección Mundo Andino.
3. Báez, N. (2007) *Creación de salas de leyendas de Quito en cuatro principales museos de la ciudad*. Universidad Tecnológica Equinoccial. Quito, Ecuador.
4. Carli, A. (2008) *La Ciencia como Herramienta: Guía para la investigación y la realización de informes, monografías y tesis científicas*. Buenos Aires, Argentina: Editorial Biblos.
5. Bunge, M. (1976) *La investigación científica: Su estrategia y su filosofía*. Barcelona, España: Editorial Ariel.
6. Acosta Izurieta, S. V. (2007) *Leyendas y tradiciones de Quito una mirada hacia el pasado de nuestra ciudad*. Universidad Politécnica Salesiana. Quito, Ecuador.
7. Juradi, F. (2011) *Quito: Viejas Placetas y Rincones Históricos*.
8. Jurado Noboa, F. (2009) *Ensayo sobre el chulla quiteño 1700 – 2009*. Quito, Ecuador: QUIMERADREAMS Editores 2009.
9. Kennedy Troya, A., & Ortiz Crespo, A. (1982) *Convento de San Diego de Quito*. Quito, Ecuador: Banco Central del Ecuador.
10. López Plasencia, J. C. (s.f.) *La orden seráfica en la Plástica Canaria: Iconografía Franciscana del Barroco en la Pintura y el Grabado de la Villa de los Realejos, Tenerife*.
11. Millidge, G. S. (2010) *Diseño de cómic y niveles gráficos*. Parramón Ediciones. Barcelona, España.
12. Morales Mejía, J. C. (s.f.) *Historia oral y mitología: Brujas voladoras de la Sierra Norte*. Quito, Ecuador: Academia Nacional de Historia de Ecuador.
13. Mulherin, J. (1993) *Técnicas de presentación para el artista gráfico*. Editorial Gustavo Gili. Barcelona, España.
14. Municipio Distrito Metropolitano de Quito. (2002) *Los Barrios del Centro Norte de Quito 1: Atucucho*. Quito, Ecuador: TRAMA.
15. Municipio Distrito Metropolitano de Quito. (2002) *Proyecto Panecillo*. Quito, Ecuador: TRAMA.

16. Municipio Distrito Metropolitano de Quito. (2003) *Los Barrios del Centro Norte de Quito 2: El Batán*. Quito, Ecuador: TRAMA.
17. Ribadeneira, E. (s.f.) *El Chulla Quiteño*. Quito, Ecuador: Nariz del Diablo.
18. Rosero Zarria, M. A. (2007) *Propuesta de un nuevo soporte publicitario BTL: Publicidad en vivo, basada en leyendas de Quito, aplicándose a compañías de telefonía celular en las plazas del Centro Histórico de Quito*. Universidad Tecnológica Equinoccial. Quito, Ecuador.
19. Sáez, H. E. (s.f.) *Cómo investigar y escribir en Ciencias Sociales*. Universidad Autónoma Metropolitana.
20. Valles, M. S. (2002) *Estrategias Cualitativas*. Madrid, España: Centro de Investigaciones Sociológicas.
21. Vásquez, A., & Lambi, L. D., & Ruggiero, M. S., & Vásquez, Mena P. (2009) *Entre Nieblas: Mitos y Leyendas del Páramo*. Quito, Ecuador: Ecociencia y Editorial Abya-Yala.
22. Yarad, Custode, J. D. (2010) *Campaña publicitaria para el fomento de la lectura a través de las leyendas ecuatorianas tradicionales*. Universidad Tecnológica Equinoccial. Quito, Ecuador

## LISTA DE REFERENCIAS

1. Aguilar Feijoo, R. M. (1994) *Metodología de la Investigación Científica*. Loja, Ecuador: Editorial Universidad Técnica Particular de Loja.
2. Angenot, M., Bessiére, J., Fokkema, D., Kushner, E. (1989) *Teoría Literaria*. México: Siglo XXI Editores, S.A. de C.V.
3. Bell, J. (1999) *Doing your research project*. Barcelona, España: Editorial Gedisa S.A.
4. Campo Bravo, E. (s.f.) *Folklore y educación popular*.
5. Canelos Andrade, H. (2010) *Relatos y leyendas de Santo Domingo de los Tsáchilas*. Santo Domingo de los Colorados, Ecuador: Santo Domingo Piensa...Santo Domingo Escribe.
6. Dumezil, G. s.f.
7. Echeverry Pérez, A. J. (s.f.) *Franciscanos, tras ideales utópicos*. Recuperado en: [dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2569801.pdf](http://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2569801.pdf)
8. Enríquez, E. (1938) *Quito a través de los siglos*. Quito, Ecuador: Imprenta Municipal.
9. Erazo Jerez, A. L. (2009) *La ilustración y el cómic como recurso creativo en la planificación de una campaña publicitaria*. Universidad Tecnológica Equinoccial, Quito.
10. Espinosa Apolo, M. (1999) *Duendes, aparecidos, moradas encantadas y otras maravillas: Diccionario mitológico popular de la comunidad mestiza ecuatoriana*. Quito: Colección Memoria N. 2
11. Freire Rubio, E. (2003) *Quito: Tradiciones, Leyendas y Memoria*. Quito, Ecuador: LIBRESA.
12. Futiger, A. (1994) *Signos, símbolos, marcas y señales*. Barcelona, España: Edición Gustavo Gili, S.A.
13. García Berrio, A., & Huerta Calvo J. (2009) *Los Géneros Literarios: Sistema e Historia*. Madrid, España: Ediciones Cátedra.
14. Guzmán, M. M. (s.f.) *¡Hasta cuando Padre Almeida!* Quito, Ecuador: LE QUI NO.
15. INEC. 2012. *Hábitos de lectura en Ecuador*.
16. Jaramillo, J. M. (2000) *Historia, tradiciones y leyendas de Quito*. Quito, Ecuador: Pedro Jorge Vera de la CCE.
17. Jaramillo Arellano, J. V. (2013) *Diseño e ilustración de 3 personajes históricos del Ecuador con estética de superhéroes, aplicados a un folleto didáctico*. Universidad de Cuenca, Cuenca.

18. Karolys, P., & Karolys G. (2012) *Cantvña: De la leyenda a la verdad histórica*.
19. Kirk, G. S. (2006) *El mito: Su significado y funciones en la Antigüedad y otras culturas*. Barcelona, España: Surcos.
20. Lanza, R. (2010) *Diseño gráfico y publicidad: Fundamentos y soluciones*. Madrid, España: Ediciones Anaya Multimedia.
21. Landázuri C., & Núñez, P., & Regalado, J. F., & Revelo, L.A. (2010) *Sociedad y política en Quito: Aporte a su estudio entre los años 1800-1850*. Quito: Fonsal
22. Landeta Olivo, D. I. (2004) *Edición radial de cuentos y tradiciones de la ciudad de Quito para incentivar el uso de la palabra hablada en los adolescentes*. Universidad Politécnica Salesiana. Quito, Ecuador
23. Ministerio de Cultura del Ecuador. (2009) *Lenguas Vivas: mitos y leyendas de los pueblos originarios de foresta tropical del Ecuador*. Ecuador.
24. Moreta Tapia, P. O. (2014) *Recopilación de la leyenda quiteña de La Casa 1028 en un libro electrónico enfocado a tablets*. Universidad Israel, Quito.
25. Municipio Distrito Metropolitano de Quito. (2003) *Guápulo: memoria histórica y cultural*. Quito, Ecuador: TRAMA.
26. Municipio Distrito Metropolitano de Quito. (2008) *Panecillo: Memoria histórica y cultural*. Quito, Ecuador: TRAMA.
27. Municipio del Distrito Metropolitano de Quito. (2003) *Quito Adentro: Identidad y cultura urbana*. Quito, Ecuador: TRAMA.
28. Osculati, C. (1960) *El Ecuador visto por los extranjeros*. Quito, Ecuador
29. Pérez Pimentel, R. (1988) *El Ecuador Profundo: mitos, historias, leyendas, recuerdos, anécdotas y tradiciones del país*. Guayaquil: Edificio de la Universidad de Guayaquil.
30. Ponce Rivadeneira, A., (1955) *Lecturas: texto escolar para cuarto grado de primaria*. Quito Ecuador: Fray Jodoco Ricke.
31. Rodríguez Castelo, H. (s.f.) *Leyendas Ecuatorianas*. Guayaquil.
32. Secretaría Nacional de Planificación y Desarrollo. (2013) *Plan Nacional de Desarrollo / Plan Nacional para el Buen Vivir 2013-2017*. Quito, Ecuador.
33. Silva, J. (2006). *Las iglesias como eje principal del Turismo en el centro histórico de Quito*. Universidad Tecnológica Equinoccial, Quito.
34. Samara, T. (2008) *Los elementos del diseño: Manual de estilo para diseñadores gráficos*. Barcelona, España: Editorial Gustavo Gili SL.

35. Tornquist, J (2008) *Color y luz: Teoría y práctica*. Barcelona, España. Editorial Gustavo Gili, SL.
36. Ortiz, V. (2007) *Leyendas de Amazonas*. Quito, Ecuador: Ediciones Abya-Yala.
37. Ubidia, A. (s.f.) *Cuento Popular Andino*. Ecuador: Ediciones Instituto Andino de Artes Populares del Convenio “Andrés Bello”.
38. Villa, E. (s.f.) *La literatura oral. Mito y Leyenda*.
39. Vite Barrezueta, W. R. (2013) *Ilustraciones de personajes ilustres de la Ciudad de Cuenca y aplicación en camisetas promocionales, dirigidas a niños y a niñas de 6 años en adelante*. Universidad de Cuenca, Cuenca.
40. Weiers, R. M. (1986) *Investigación de Mercados*. México: Prentice Hall Hispanoamérica, S.A.

### LISTA DE REFERENCIAS DIGITALES

1. [http://www.profesorenlinea.cl/castellano/Literatura\\_Glosario.html](http://www.profesorenlinea.cl/castellano/Literatura_Glosario.html)
2. <http://literinfantil.webcindario.com/leyenda.html>
3. [http://recursos.cnice.mec.es/lengua/profesores/eso2/t1/teoria\\_5.htm](http://recursos.cnice.mec.es/lengua/profesores/eso2/t1/teoria_5.htm)
4. <http://www.telegrafo.com.ec/cultura1/item/apenas-medio-libro-por-ano-leen-los-ecuatorianos.html>
5. <http://www.elmundodelareflexion.com/index.php/leyendas-y-mitos-del-ecuador/archipelago-de-colon/373-leyenda-de-galapagos-el-lago-de-las-ninfas>
6. <http://www.elmundodelareflexion.com/index.php/leyendas-y-mitos-del-ecuador/archipelago-de-colon/288-leyenda-la-viuda-del-tamarindo-nuevo>
7. <http://www.elmundodelareflexion.com/index.php/leyendas-y-mitos-del-ecuador/archipelago-de-colon/287-leyenda-la-dama-blanca>
8. <http://www.quitoeterno.com/cgi-bin/wd/?pg=3>  
<http://www.quitoadventure.com/espanol/informacion-ecuador/historia/historia-quito/historia-quito-conquista.html>
9. <http://www.banrepcultural.org/blaavirtual/historia/hicol/hico9.htm>
10. <http://ve-oea09latinoamerica.blogspot.com/2012/03/leyenda-de-cantuna-y-mito-del-origen.html>
11. <http://www.museopedrogocial.org/index.php/leyenda-de-cantuna>

12. [http://www.paisturistico.com/php/verBannerActividadPe.php?id\\_id=1&pa\\_id=1&at\\_id=7&ap\\_id=127](http://www.paisturistico.com/php/verBannerActividadPe.php?id_id=1&pa_id=1&at_id=7&ap_id=127)
13. <http://www.in-quito.com/uis-kito-qito-kyto-qyto/spanish-uis/iglesias-quito-ecuador/quito-iglesia-san-francisco.htm>
14. [http://www.lahora.com.ec/index.php/noticias/show/1101599816#.VEWuh\\_mG-8A](http://www.lahora.com.ec/index.php/noticias/show/1101599816#.VEWuh_mG-8A)
15. <http://www.in-quito.com/uis-kito-qito-kyto-qyto/spanish-uis/museos-quito-ecuador/quito-museo-convento-san-diego.htm>
16. <http://www.quitoadventure.com/espanol/informacion-ecuador/historia/historia-ecuador/pre-independencia-ecuador.html>
17. [http://www.lahora.com.ec/index.php/noticias/show/1101599816#.VEWuh\\_mG-8A](http://www.lahora.com.ec/index.php/noticias/show/1101599816#.VEWuh_mG-8A)
18. [http://cetionline-ec.net/cultuart/index.php?option=com\\_content&view=article&id=55&Itemid=83](http://cetionline-ec.net/cultuart/index.php?option=com_content&view=article&id=55&Itemid=83)
19. <http://www.elcomercio.com.ec/actualidad/quito/hasta-padre-almeida.html>
20. [http://patrimonio.elcomercio.com/patrimonio-historico/convento-y-cementerio-de-san-diego/historia#.VEr15\\_mG-8C](http://patrimonio.elcomercio.com/patrimonio-historico/convento-y-cementerio-de-san-diego/historia#.VEr15_mG-8C)
21. [http://www.lahora.com.ec/index.php/noticias/show/589350/-1/El\\_gallo\\_de\\_la\\_Catedral\\_a%C3%BAAn\\_vigila\\_a\\_los\\_bohemios.html#.VFKfJ\\_mG-8A](http://www.lahora.com.ec/index.php/noticias/show/589350/-1/El_gallo_de_la_Catedral_a%C3%BAAn_vigila_a_los_bohemios.html#.VFKfJ_mG-8A)
22. <http://www.elcomercio.com.ec/actualidad/quito/leyenda-de-tauromaquia-casa-1028.html>
23. [http://www.lahora.com.ec/index.php/noticias/show/592374/-1/La\\_casa\\_1028,\\_miedo\\_y\\_tradici%C3%B3n.html#.VF-mz\\_mG-8B](http://www.lahora.com.ec/index.php/noticias/show/592374/-1/La_casa_1028,_miedo_y_tradici%C3%B3n.html#.VF-mz_mG-8B)
24. <http://www.ecuadorencifras.gob.ec/wp-content/descargas/Manu-lateral/Resultados-provinciales/pichincha.pdf>
25. <http://datosabiertos.quito.gob.ec/datastreams/87947/indicadores-variados-de-educacion-ano-2010/>
26. <https://www.owloo.com/facebook-stats/ecuador>
27. <http://www.statisticbrain.com/facebook-statistics/>
28. <http://www.statista.com/search/?statistics=1&forecasts=1&studies=1&industryReports=1&dossiers=1&infos=1&subCategory=0&interval=0&category=0&subCategory=0&region=0&archive=0&q=facebook+age+world&sortMethod=idrelevance&accuracy=and&itemsPerPage=25>
29. <http://www.statista.com/statistics/376128/facebook-global-user-age-distribution/>



30. <https://zephoria.com/social-media/top-15-valuable-facebook-statistics/>
31. <http://royal.pingdom.com/2012/08/21/report-social-network-demographics-in-2012/>
32. <http://www.staffcreativa.pe/blog/teoria-del-color-disenadores/>
33. <http://ilustracioneditorialypublicitaria.blogspot.com/p/ilustradores-importantes.html>
34. <http://www.webnova.com.ar/teoria-del-diseno-minimalista/>
35. <http://www.mascotasypersonajes.com/publicitarias/disen-de-mascotas/diselando-un-personaje.html>
36. (<http://www.mique.es/disen-grafico-plano-o-flat-design/>)
37. <http://www.departamentodeinternet.com/que-es-flat-design-diseno-plano/>

## Índice de Anexos

Transcripción de Entrevistas	157
Manual de Uso de Ilustraciones	175
Manual de Marca	186

## **Transcripción de entrevistas**

### **Universidad Tecnológica Equinoccial**

#### **Magister Hernán Pernet**

##### **Docente**

#### **1. ¿Qué papel juegan las leyendas tradicionales en la cultura de nuestra ciudad?**

Sobre todo en Quito, representa el alma, el espíritu, el ser, la conciencia de nuestra ciudad. Quito desde tiempos pretéritos desde tiempos remotos, ha sido aliada natural de la tradición de la leyenda y de la memoria colectiva y usualmente mezcla la realidad con la leyenda creando dentro del espíritu de la ciudad un sentimiento propio, exclusivo que otras ciudades no tienen, eso se llama 'el chullerío de Quito'. Los quiteños usualmente son personajes llenos de características que otras ciudades no tienen, por ejemplo, la rapidez, la chispa del humor, saca un chiste de donde menos se piensa, el ingenio y sobre todo cuando se trata de ridiculizar a alguien, pero tiene otros elementos que son la metáfora social y la sátira sutil y muchas veces con una o dos palabras puedes descalificar al rival. Quito era considerado en el periodo colonial y luego en la primera parte de la república, así lo dice Federico Gonzáles Suárez una ciudad "endemoniada" y Bolívar pensaba lo mismo de los quiteños. Cuando se cree que Bolívar era muy amigo de Quito no es verdad, ni de Quito ni de Bogotá, al contrario el criterio que tenía Bolívar de Quito es que era por decirlo suavemente unos picaros redoblados, pero era por esta capacidad de crear la leyenda y el humor y en ello tergiversar las cosas.

#### **2. ¿Conoce el origen de la leyenda de Cantuña?**

Bueno es que hay varias. Pero la que paso a la historia tiene una enseñanza eminentemente religiosa cuyo trasfondo es la presunta conversión de Cantuña, luego de haber pactado con el diablo, para hacer la parte que faltó del templo del monasterio de San Francisco. La verdad es que Cantuña era un indígena de recursos económicos, raro para los indígenas de la época, pero él era un hábil picapedrero en la vida real, pero que dado el racismo rampante contra el indio, contra el negro incluso, contra el

mestizo pobre de la época, era prohibido ingresar a los grande templos, de la mitad hacia adelante, dígame La Merced, dígame La Compañía. Indios tenían que recibir la misa atrás, en la parte de atrás, sin arrodillarse, en el reclinatorio y usualmente se les daba la comunión en los laterales de la iglesia, eso hirió a Cantuña y por eso es que Cantuña con su dinero construirá la Iglesia de Cantuña, que está situada alado de la nave mayor de San Francisco y que se conoce como iglesia de Cantuña o iglesia de los pobres.

### **3. ¿Conoce detalles que predominan o se repiten en las diferentes versiones de la leyenda?**

Bueno, Quito siempre ha vivido vinculado con la presunción de las apariciones, Quito siempre habla, de La caja Ronca, habla de los aparecidos, habla de los entierros. Por qué razón, porque eso tiene mucho que ver con la imposición de un modelo vertical de religiosidad, que para vencer la resistencia indígena que tenía como Dios natural el padre sol, tuvieron que crear elementos literarios con sutiles filigranas de miedo de temor a el demonio, sin embargo nuestros indígenas no se cargaron a plenitud porque tenemos que entender que nuestro mundo indígena también era practicante de cierto tipo de cultos de carácter metafísico y para psíquico en los que también habían "deidades", llamadas del mal o de carácter demoniacas. Nuestro indígena también en eso ha sido riquísimo, plenamente rico y de hecho nuestros grandes iniciados, nuestros yacchas, nuestros shamanes, usualmente hacen por ejemplo los rituales que se llaman las limpias para sacar el mal, el mal no es lo que la teogonía o la teología católica cristiana impone, tiene otras esencias y ahí en su ritualización no entra una serie de yerbas la ruda, el paico, o animalitos como el cuy etc. etc.... si no oraciones mántricas de carácter metafísico a las deidades amerindias

### **4. ¿Conoce el contexto (ambiente, época o circunstancias) que rodean a la leyenda?**

Quito tenía dos clases marcadamente determinadas, la clase blanco criolla latifundista súper poderosa, y cuando digo blanco criolla de presunción ibérica con los rezagos colonialistas de España, en la comida, en el vestuario, sus tradiciones, en el baile etc. etc... Y el otro lado la parte india que no era incorporada por que el mestizaje recién se

consolida de los años de 1870 – 1890, antes del mestizo, el indio, el negro era considerado ser inferior, pero el blanco dueño de la tierra, de miles de hectáreas, era también dueño de negros y de indios, entonces en esa brutal contradicción social, el blanco creaba una serie de arquetipos historiográficos culturales para justificar su poder sobre los otros sectores. Dónde nace la leyenda, hay que ver que nuestro Quito era pequeñito, de hecho nuestra ciudad ahora gigantesca, no crece sino a partir de los años 70 si no anterior, es decir los últimos 40-50 años y se hace siete veces más grande de lo que era Quito en los años 1970, cuando se da alcalde el arquitecto Sixto Durán Ballén y presidente de la república el general Guillermo Rodríguez Lara, ahí empieza, se hacer la refinería, se hace los oleoductos, sale el petróleo del Napo y por primera vez se da expansión de la clase media, por que era marcada la diferencia. Con el petróleo se expande la clase media y el primer síntoma aunque este rato podría sonarnos risible y hasta desconcertante, era ‘ya tengo licuadora, ya tengo refrigeradora’ y ese era un síntoma de avance social, ahora la clase media de Quito sobre todo tiene de promedio dos, tres, coches y usualmente coches buenos, en Quito es difícil ver coches viejos, sí, pero es por estos procesos de evolución que se han dado por... pero no ha perdido la tradición, Quito tiene tradiciones en muchas cosas, que por el tamaño de la ciudad se va anulando. Por ejemplo Quito es una ciudad súper leal a éramos, la prueba, por ejemplo aunque parezca fuera de tono, es la lealtad que el pueblo de Quito le tiene a un equipo de fútbol que aunque este en la B, es el equipo más popular de Quito, todos sabemos el Aucas, el Aucas es el más querido en Quito aunque esté abajo, porque es sentimiento de lealtad, propio del chullerío quiteño, Quito en eso es muy leal, por eso su escudo de nobleza dice la muy noble y muy leal ciudad de San Francisco de Quito.

##### **5. ¿Conoce el lugar en el que se desarrolla la leyenda?**

En el pretil del convento de San Francisco, se desarrolló en la memoria social, después se demoró mucho tiempo en escribir porque era de rumor en rumor, cuando Quito empieza a consolidare como gran ciudad, había gente pues que ya venía ilustrada que sabía leer y escribir o que venía de Europa, sobre todo de España, bien preparados y traía las costumbres ibéricas, España ahora no por lo enorme que esta Madrid ni

Barcelona, pero por ejemplo Burgos, Sevilla todavía viven con esto, Sevilla es de miedo, Córdoba, igualito a Quito, somos en eso muy hijos de ellos.

#### **6. ¿Conoce los personajes más importantes de la leyenda?**

Bueno a más de Cantuña, el maestro mayor de la obra no era Cantuña, Cantuña era el picapedrero, el superior de la orden de los franciscanos, que era un sacerdote español, Fray Cirilo Pedrosa y obviamente los canteros, los peones, que en el momento mayor de la construcción del templo, llegan a ser casi ochocientos, San Francisco por adentro es enorme, tiene siete patios inmensos, es inmenso, había huertos adentro, fábrica de cerveza, se destilaba vino hasta recién, hasta los años ochenta salía en El Comercio, "Convento San Francisco el Domingo venderá vino" traiga su envase, se vendía cerveza una cerveza negra, se vencía pan de cebada, claro, si Quito se vuelve loco es hace treinta cuarenta años, no se conoce nadie.

#### **7. ¿Cuáles son los elementos gráficos o simbólicos más relevantes de la leyenda?**

La Fe, la religión, la contraposición entre el mal y el bien, entre la divinidad y los elementos que representan el mal, es decir los diablos, los demonios y obviamente entre todos, el elemento psicológico sincrético de la condición humana que se llama la ambición, la codicia era el verdadero demonio. Porque no le querían pagar a Cantuña por la obra, entonces le pusieron un plazo y el otro no se dejó ganar, trabajo toda esa noche, trabajaron más de setecientas personas.

#### **8. ¿Conoce la parte de verdad y mentira de la leyenda?**

Nada es verdad, solo fue una leyenda que se crearon deliberadamente ahí, pero era para humillar a los indios, era una forma sutil de racismo, que ahora con el paso de los años, nos parezca risueña, alegre, incluso no de cierto espíritu jocoso de los quiteños, ese orgullo de ciudad, pero no fue así, ahí había un elemento político, un elemento religioso, un elemento antropológico que era un racismo rampante, el indio es inferior, de hecho pues, el pobre indio no podía ponerse zapatos, ¿cuál era la función en ese período? en el medio de San Francisco había dos pilas y bajaba el agua de arriba del Tejar, se llenaba la pileta y ahí había los aguateros que iban en unos barriles de

madera de casa en casa, 'el agua el agua el agua', Quito era muy sucio, no había alcantarillado, entonces las aguas hervidas salían por el filo de la vereda y bajaban hasta el barrio de El Placer y por El Placer a la Quebrada de los Gallinazos, que es ahora el viaducto de la 24 de Mayo, que une la Av. Mariscal Sucre con la Marín pero eso era quebrada, yo alcance a ver.

**9. ¿Cuál es la razón por la que el conocimiento de las leyendas se ha reducido?**

No se ha reducido, lo que pasa es que el crecimiento exponencial de Quito ha minimizado las esencias culturales y a no ser que seas habitante nacido en Quito o que tus padres hayan vivido en Quito. ¿Sí sabes tú, que más del 52% de habitantes de Quito son chagras? Es gente venida de provincia, me incluyo mis padres, que posiblemente de todas las personas de mi edad, incluso de tu generación, tu papacito su mamacita, eran de provincia entonces quien migraba a la gran ciudad, venía con la leyenda y tradición de su pueblo, los ambateños de Ambato, los riobambeños de Riobamba ya, los quiteños auténticos los que nacimos en Quito fuimos adquiriendo por la parte citadina, nunca se ha perdido, al contrario al contrario.

**10. ¿Cuáles serían sus recomendaciones para darle una imagen a las leyendas tradicionales?**

No dejar morir y no permitir que el narrador diversifique las esencias, porque ahora ya mismo dicen que antes de que toque las 12 de la noche el reloj de San Francisco el indio Cantuña tenía omega constellation para ver la hora, porque así son los quiteños a veces somos muy sutiles.

**11. ¿Conoce los vestigios de la época, en la que se desarrolló la leyenda?**

Claro, Quito era extremadamente pequeñito, Quito, la calle 24 de mayo, ya era el final, en ese rato, el final de Quito y San Blas, donde está el monumento a Bolívar en San Blas, era el fin de Quito. El Parque de La Alameda era paseo de fin de semana, el Ejido ya era aventura y La Carolina, yo alcancé a conocer mi Quito, cuando se acababa en la Carolina. Y de hecho pues la hacienda Bolivia y vos bajabas a comprar la leche ahí, de guagüito, se ordeñaba ahí, mi casa es en la Carolina, en Rumipamba, de ahí a

Cotocollao era paseo de fin de semana, a bañarte en la piscina de agua fría y a Pomasqui era como ir de Quito a Miami.

## **12. ¿Conoce la ropa que utilizaban en la época?**

Oscuro, los colores claros alegres vienen recién a partir de los años mediados de los 80', pero eso tienen razones sociológicas antropológicas, sobre todo el Ecuador, Quito a partir de 1941 de la guerra contra el Perú se puso de duelo todo el Ecuador, cambio el traje, era un duelo psicológico, no solo el traje y si tu observas hasta ahora nuestros chicos en la universidad, pon atención desde la sociología, de la antropología el traje de nuestros guaguas solamente es oscuro y plomo, negro observarás raro es el que se pone camiseta amarilla, camisa roja, pantalón celeste, porque eso está en la psicología de la psicología de la derrota y eso también se ve en la música, en ese periodo de la historia, era el albazo, el pasillo y el yaravi, 'yo quiero que a mí me entierren' y a la pobre mujer culpable de todo, 'por vos, mala, por vos que me dejaste' la pobre mujer no tenía nada que ver, pero era una justificación a la derrota permanente. Recién está en la antropología del comportamiento queriendo levantar la cabeza, ya está, ya está mejor. Claro han cambiado muchas cosas, por ejemplo fiesta cívicas sacaban la bandera, todo el mundo 24 de mayo ponía la bandera, 10 de agosto todo el mundo ponía la bandera, ahora no te pone nadie, pero juega la selección y todo el mundo se pone la camiseta de su Ecuador, a si han ido evolucionando. No ha dejado de ser un pueblo lindo, un pueblo amoroso, ahora el tamaño de la ciudad y la violencia del tránsito, del ruido, de las distancias nos va haciendo ariscos, nos va haciendo menos humanos, si todo el mundo saludaba con todo el mundo en Quito, era todo mundo, yo ya tengo sesenta y pico, sesenta y piquito, entonces ya puedo dar referencia del ayer. Uh, Quito era lindísimo, ibas a dar sereno no te topaba nadie, a tu edad íbamos cargados las guitarras, ahí algún borrachito que la mujer le había votado de la casa, vean guambras les doy una botella de mayor cabrones de barril, den haciendo de a buenas con mi mujer, no te topaba nadie, varias veces llegamos a sacar piano de la casa y poner atrás de una camioneta con el Claudio Jácome, compañero mío en el San Gabriel íbamos a dar serenitos con piano, con guitarra, Quito era romantiquísimo, te estoy hablando 50 años atrás. Ahora se perdió, se ha perdido mucho, pero no quiere decir que no existe porque por ejemplo las familias tradicionales quiteñas te cuentan de



memoria doscientas leyendas de Quito, que las hay, que las hay, maravilla, la generación de ustedes no conoció pero todavía hay, si quieres dar un bonito sereno a la pelada, yo a mi mujer le se dar cuando se pone endiablada veras hay aquí en la calle 24 de Mayo un restaurant que se llama el Casa Blanca, los cieguitos paran desde las siete de la noche todas las noches, son ocho cieguitos, que dan los mejores serenitos de Quito, se contratan a los cieguitos, tienes que llevar carro para llevarles, vos vas con un amigo en un auto y en otro auto es un poquito caro han subido era menos, pero cinco siete piezas, doscientos dólares, pero hermoso. Sitios para comer el Mamamiche de la Marín, Quito es auténtico, la Cueva de Luis Candelas Centro de Quito, todavía hay en Quito San Agustín para los helados pues, San Agustín tiene 150 años, la Av. San Agustín, se come bien verás y no es muy caro, una buena guatita.

## **Universidad Tecnológica Equinoccial**

### **Lenin Miño**

#### **Docente**

#### **1. ¿Qué papel juegan las leyendas tradicionales en la cultura de nuestra ciudad?**

Como le manifestaba hace un momentito las leyendas no solamente aquí sino en todas partes se inicia con algo verdadero con un hecho con un personaje o con algo que realmente existió luego desarrolla un argumento narrativo y para que se desarrolla ese argumento narrativo para educar en comportamientos en normas sociales cada sociedad pues tiene sus normas sus leyes y se ha hecho mucho en los tiempos en que había más tradición oral, se empleaba más la tradición oral para educar y muchas veces se educa con, como en el románico con algo de miedo, si haces esto pues esto te va a ocurrir es decir se están normando comportamientos éticos morales, que en las de Quito no son excepción no, la leyenda del Gallo de la Catedral, el mismo padre Almeida, todas tienen esa raíz.

#### **2. ¿Conoce el origen de la leyenda El gallo de la catedral?**

El origen pues se asocia con un personaje en la colonia que le gustaba "alzar mucho las pesas" le gustaba la bebida hasta que fruto de su valentía se enfrentaba con el

Gallo, entonces es un origen que tal vez pudo haber existido o está haciendo una ironía con los chispos, no con los que toma y que se imaginan tantas cosas fruto del licor.

**3. ¿Conoce detalles que predominan o se repiten en las diferentes versiones de la leyenda?**

Tendría que ver las variantes porque este momento de memoria casi no recuerdo variantes diferentes, tendría que volver a revisar la literatura para ver que variantes hay, como le digo eso ya se tendría que hacer una revisión más pormenorizada no para dar cuenta de los detalles.

**4. ¿Conoce el contexto (ambiente, época o circunstancias) que rodean a la leyenda?**

Claro como le digo es la sociedad colonial, una sociedad excluyente, una sociedad llena de jerarquías en que hay personajes de distinta naturaleza, por un lado están los chapetones son los peninsulares, es decir los de España, por otro lado están personajes que podríamos llamarles criollos es decir los hijos de españoles nacidos en América y por otro lado como siempre no están una sociedad desigual están lo que denominamos el pueblo, está conformado por profesionistas de distinta clase, están comerciantes , artesanos, etc...

Entonces son contextos que reflejan partes de o elementos individuales que se desarrollan en cada sociedad.

**5. ¿Conoce el lugar en el que se desarrolla la leyenda?**

Pues cerca de la Catedral nos contaban una de las versiones que yo recuerdo haber leído hace tiempo, ahí se paraba este personaje en su enjambre de mareo causado por el alcohol no que le desafiaba al Gallo.

**6. ¿Conoce los personajes más importantes de la leyenda?**

Bueno los principales, el personaje y el Gallo son los ciento por ciento, claro hay otros secundarios pero estos son los fundamentales como en toda leyenda.

## **7. ¿Cuáles son los elementos gráficos o simbólicos más relevantes de la leyenda?**

Pues tenemos un simbolismo que es como si dijéramos un todos los tipos que todavía hay en nuestra sociedad que es la figura del macho no del valiente del que se cree que puede desafiar impunemente a todo el mundo no "sin recibir nada a cambio", por un lado ese sería una imagen simbólica no, de lo que sería el macho.

Por otro lado está el Gallo no que es como una imagen de advertencia, como de un semáforo que le dice, mira, lo que puedes hacer no, mira lo que puedes hacer y si haces más de eso pues hay una respuesta.

Otro elemento pues no uno de los vicios a nivel gráfico que es el de las copas no, el del alcoholismo, que se conoce pues hasta ahora en el país. Se trata de normar la venta de bebidas alcohólicas, pero más es un problema de conciencia de mentalidad, en la época pues ha sido bastante grave, porque quienes trajeron el alcoholismo son los españoles, nuestras sociedades indígenas no tenían ese vicio, lo penaban inclusive.

## **8. ¿Conoce la parte de verdad y mentira de la leyenda?**

La verdad parece que hubo ese personaje, no recuerdo este momento exactamente, pero parece que era un personaje real, ese chispo era un chispo famoso, le digo yo no he leído si no hace mucho tiempo, y este rato salgo de cuatro horas de clase entonces estoy medio cortocircuitado, pero de lo que recuerdo es este personaje, este chispo que parece que existió realmente y eso para ser el inicio, y esa postura de valiente de "macho" que tenía no, y naturalmente la parte mágica la parte que le vuelve leyenda es que se bajó el Gallo pues no, siendo un animalito de bronce probablemente, o de hierro, bajó no, y se le transformó y le llamó la atención a este chispo.

## **9. ¿Cuál es la razón por la que el conocimiento de las leyendas se ha reducido?**

Pues por un lado el avance de los medios tecnológicos no como el celular, la computadora, el internet, y la falta de educación que se da en los centros educativos acerca de la necesidad de conocer el patrimonio, porque esto debe ser tratado desde la guardería, ahora tienen otros nombres la guardería, el jardín de infantes, la escuela

colegio y universidad, y no es solamente el caso ese, si no que en todo, por ejemplo no hay una arquitectura una identidad ecuatoriana y así podría dar ejemplos por esa falta de identidad que tenemos.

**10. ¿Cuáles serían sus recomendaciones para darle una imagen a las leyendas tradicionales?**

Pues trabajar mucho como le digo con grupos de jóvenes, llevarles al centro histórico, hacerles ver la imagen del Gallo de la Catedral, contextualizarles en el sitio, yo creo que la educación es una herramienta poderosa y también por ejemplo en la televisión. Yo no recuerdo haber visto casi nunca una leyenda, una tradición quiteña, si de la música nacional uno tiene que esperar unos momentitos para que le den, siendo ecuatorianos que haya música nacional, entonces eso yo creo que se debe que se va reduciendo ese interés que tenemos no esa falta de conocimiento acerca de lo propio de lo nuestro.

**Universidad Tecnológica Equinoccial**

**Juan Carlos Fernández**

**Docente**

**1. ¿Qué papel juegan las leyendas tradicionales en la cultura de nuestra ciudad?**

Las leyendas juegan un papel importante porque es parte de la cosmovisión de la ciudad misma y del entorno en el que estamos viviendo, más aún cuando nosotros tenemos a las leyendas como un valor agregado para los trabajos que pueden hacer en el caso turístico principalmente.

**2. ¿Conoce el origen de la leyenda?**

Claro, bueno, no contarla toda, pero de todas maneras es el Padre Almeida que era un sacerdote o un aspirante a sacerdote franciscano, que en la recoleta de San Diego se escapaba para tomarse sus mistelas, por una ventanita del convento, pero siempre iba y le pisaba al Cristo, y el Cristo le decía hasta cuando padre Almeida y él alegremente le decía hasta la vuelta señor.

**3. ¿Conoce detalles que predominan o se repiten en las diferentes versiones de la leyenda?**

Lo que predomina es la cuestión de la salida del sacerdote de salida del convento eso es lo que predomina en las mayorías de las leyendas que se puede escuchar.

**4. ¿Conoce el contexto (ambiente, época o circunstancias) que rodean a la leyenda?**

En la época en las que se dan las leyendas de la época colonial principalmente había un periodo de relajación que se dice de la iglesia, es decir que no era que se relajaba, si no que hacían relajo (risas), entonces ellos eran muy libertinos, salían, tomaban sus copas, bailaban, tenían jarandas y todo eso. De ahí es que esto motivo muchísimas leyendas, para evitar que la gente un poquito más de temor y les inventaban las leyendas, por eso es que algunas leyendas se repiten varias veces.

**5. ¿Conoce el lugar en el que se desarrolla la leyenda?**

Claro es en la recoleta de San Diego que era una de las..., se llama recoleta por que esta fuera del contexto de la ciudad de lo que era ciudad antiguamente, entonces en la recoleta de San Diego y en un espacio que ahora está sellada la ventana pero está justamente por el lado de la capilla. Al cristo se lo puede ver todavía, está ahí en la sacristía.

**6. ¿Conoce los personajes más importantes de la leyenda?**

El personaje más importante es el padre Almeida no, el Cristo y de los compañeros de juerga no se conoce los nombres.

**7. ¿Cuáles son los elementos gráficos o simbólicos más relevantes de la leyenda?**

La misma recoleta de San Diego, las forma del edificio que tiene, el espacio en el que se ubicaba el Cristo en esa época, y puede ser la vestimenta del padre Almeida que es de lo franciscano,s con el cordón franciscano que tiene tres nudos que es por castidad, ayuno y abstinencia.

**8. ¿Conoce la parte de verdad y mentira de la leyenda?**

La verdad es que existe el sitio, existió el padre y la parte de la leyenda puede ser que le hicieron asustar diciéndole que él era el que estaba yendo a ser enterrado cuando les encontró en el cortejo fúnebre, pero eso es lo que sucedía ya te digo para que la gente se venga a componer un poquito de lo que era muy relajosa.

**9. ¿Cuál es la razón por la que el conocimiento de las leyendas se ha reducido?**

Porque ahora como todo es mucho más dada a la tecnología entonces la gente cree en lo que ve en las pantallas en lo que ve en los ipod's en los celulares o en el internet, pero ya las cosas que suceden medio misteriosas como sucedían antes, ya la gente no las toma muy en cuenta, de todas maneras ahora está el municipio mismo haciendo una campaña para recoger nuevas leyendas de la ciudad y entonces hay gente que todavía ve a la caja ronca, hay gente que todavía se asusta con la viuda alegre y que le persigue cuando están chumados en las quebradas y todo eso entonces todavía hay gente que siente y ve eso sobre todo en los estratos sociales un poquito más bajos.

**10. ¿Cuáles serían sus recomendaciones para darle una imagen a las leyendas tradicionales?**

Una imagen sería lo del centro histórico mismo los espacios, no sé, las callejuelas, los recovecos y el hecho de que el franciscano existió como tal y existe hasta ahora no.

**Museo de la Casa de la Cultura Ecuatoriana**

**Lic. Luis Sigüenza**

**Museólogo y profesor de historia del arte**

...de un sandwich de higo con queso, entonces se entiende que es entre los dos que están cuidando el difunto, cual va a ir a comprar, y el que se va de compras pues sale y se queda el otro y quiere hacerle una broma al amigo no, entonces se entiende que el saca el cadáver del ataúd y lo esconde y en lugar de él se mete el dentro del ataúd, entonces cuando llega el amigo pues le llama al compañero que estaba ahí y no le encuentra y el rato que le llama el levanta la tapa del ataúd y sale y se sienta dentro del

ataúd, entonces la historia dice que el momento en que sucede eso el amigo se asusta no, y sale corriendo y gritando y el otro se sale del ataúd para decirle que no corra que es él no, y se dice que el muerto que estaba escondido tras del ataúd se levanta y los persigue a los dos entonces viendo que no los alcanza el coge un candelabro de los que está velándose y les lanza. Ahí se recreaba de que había una piedra, que estaba la huella del candelabro, el candelabrazo es eso no en resumen, de lo que implica esta leyenda que la encontramos en algunos libros, de lo que yo recuerdo

Acerca del simbolismo: el simbolismo ahí está, que es el simbolismo de la muerte, que es el contexto principal que es el símbolo de la muerte, el símbolo de la resurrección que está presente en el cadáver y que son los dos elementos principales que se están conjugando en esto, no cierto. Qué más podemos decir ahí, como simbolismo, este simbolismo de que generalmente el acompañamiento a los difuntos antes se hacía tres días implicaba hacer esa representación de que Jesús no cierto, cuando dice desciende a los infiernos y resucita al tercer día, entonces eso está relacionado con eso en ese proceso, y ahora ustedes saben que hay veces que fallece alguien y le entierran al rato, pero antes había siempre esa creencia de los tres días que está basado en Jesús. Bueno y hay muchas cosas que se puede interpretar no, el ataúd de ahora es diferente al ataúd que se hacía antes, el ataúd de antes incluso tiene un simbolismo que quizá está un poco relacionado ya al que se lo trajo de modelo como una relación incluso a lo amazónico dentro de la simbología de la geometría que se maneja en el ataúd no sé si es que han visto ataúdes como el que se reflejan por ejemplo en esta película de la momia que la parte de abajo es más angosta hacia arriba que tiene esa geometría, entonces hay eso, lo otro es que por ejemplo si es que se va a hablar de la muerte de la ubicación del muerto dentro del ataúd, el muerto tiene la posición de los pies verticales, flexionada la rodilla, las manos cruzadas al pecho porque se entiende que ese movimiento de flexión es como al que Jesús le pusieron en el sepulcro, entonces todos los cristianos luego del nuevo testamento tienden a sepultarse de esa manera y para esa época no es como ahora, o sea ahora usted le compra los mejores zapatos el mejor terno para ponerle en la tumba a esa época había la mortaja, que es un camisón blanco, se le pone la mantilla y con el cordón franciscano amarrado en la cintura y también era una época en que se utilizaba mucho lo que es el pañuelo negro de tres puntas que tiene tres orificios de los ojos y de la nariz entonces

ese pañuelo se amarraban en el cadáver y cuando usted miraba el cadáver no miraba el cadáver, miraba la muerte, entonces es así como se hacía anteriormente las cosas. Se entiende que en esa época en que se desarrolló esta leyenda es mediante ese proceso además con los agustinos por ejemplo, los agustinos tienen un sistema de sepultar que es diferente a todos, ellos tienen en la misma sala capitular de la sepultura de los sacerdotes, es un tipo horno de muro, igualito al sepulcro que lo han visto de Jesús en la piedra, los sacerdotes tienen los ataúdes solamente para velarles, es decir, se muere el sacerdote, le ponen el atuendo para la velación, y el rato que lo van a llevar al sepulcro, tiene esa forma de la mitad que es semicircular y la otra es recta la parte de abajo, eso tiene otra simbología no que va mucho más allá porque esto de lo basculante o de lo circular eso viene de las piedras basculares que utilizaban los egipcios en las puertas de las tumbas, no porque eso es el símbolo de la eternidad el círculo representa eso y lo que es plano es la representación de lo terrenal; o sea nosotros, lo de arriba es el macrocosmos y lo de abajo es el microcosmos, entonces los agustinos tienen esas representaciones basada en esos principios teológicos. Ustedes saben que San Agustín primer teólogo de la iglesia y gran teólogo que hizo, dictó muchos dogmas a todas las otras congregaciones religiosas, entonces claro tiene un fundamento histórico súper importante en ese sentido y cuando ya velan al difunto los tres días lo desnudan completamente y en el sepulcro ponen en la parte de abajo una cama de cal y sobre esa cama de cal lo acuestan al difunto y luego lo cubren totalmente de cal entonces no se pudre la carne solo se diseca, ahora yo vi alguna vez al jardinero que sacaba, sacudía el polvo y cortaba las circulaciones para doblar todo y meter en un cartón, entonces es diferente el proceso que se da, pero en esa sala capitular donde fue el aula magna de la Universidad de San Fulgencio que existió con los agustinos ahí y del colegio de Santa Catalina Mártir, que ellos tenían ahí en el siglo XVII y la aula de la magna que es la sala capitular que es de donde se ordenan sacerdotes, donde se discuten situaciones de la iglesia para eso sirven las salas capitulares y en esa sala existe la cripta donde estuvieron los próceres del 10 de agosto, ahora se puede visitar esta cripta. Pero ese no es el cementerio de los religiosos que les cuento.



## **Acerca de los personajes principales**

De la leyenda lo que les dije, o sea no he encontrado nombres, son los dos acompañantes, la señora que vende los sánduches y el difunto. Esos son los que intervienen, pero en contexto dónde está recreada esa leyenda yo les he puesto, cual ha sido la sala capitular, qué es lo que ha sucedido, cuál es el contexto histórico de este personaje, de este santo y por qué los agustinos hacen todo eso y ahí se recrea esa leyenda.

## **Acerca de la época**

Eso estamos hablando del siglo XVIII, porque claro ahí en San Agustín ahí va la leyenda, ustedes han ubicado esta y la otra del cucurucho, hay la otra del señor de la portería o el cristo de las zapatillas de oro, que es muy difundida. Entonces siempre hay leyendas y leyendas.

## **Acerca de la desaparición de las leyendas**

Bueno yo creo que aquí hay que mirar un contexto histórico muy importante respecto a la globalización contemporánea, porque globalización ustedes saben siempre ha existido en sociedades y por eso, bueno hay que entender desde diferentes puntos de vista este concepto pero eso ha dado de que nosotros especialmente los jóvenes no nos interesemos por saber dónde habitamos y a veces, de pronto han dicho ¿usted sabe en realidad que hay alrededor de donde usted vive? no sabemos porque nosotros estamos acostumbrados a que todo nos solucione la ofimática no cierto, llego a la casa y encuentro todo en mi casa porque tengo una computadora lista, entonces no existe un proceso, antes esto de las leyendas eran parte de los pénsum de estudio en la escuela hasta el colegio, entonces ahora eso ya no hay pues, osea se mencionan así muy esporádicamente pero la leyenda cual es la de Cantuña de la que se habla, la del Gallo de la Catedral la que se habla, la leyenda de la Casa 1028, es decir son pocas las leyendas de Quito que siempre han estado presentes y que esa se siguen difundiendo pero no se las cuenta en sentido de que antes cuando yo recuerdo, bueno yo no soy de aquí no, pero yo recuerdo que siempre en las escuelas se dramatizaba, entonces lo que ustedes están haciendo ahora no quienes son los personajes ya se los contaba pero luego se arma el libreto para dramatizarlo, entonces todos nos

involucrábamos y se podía comprender y entender, entonces ahora no existe eso. Usted ha visto que la mayor parte jóvenes les encanta los juegos que no son nuestros, o sea lindo sería que nosotros podamos tener unos juegos recreados en estas leyendas por ejemplo, que es lo que usted cuando entra a los juegos, como se llaman estos, electrónicos son juegos de leyendas que te viene pero de otros lados no son nuestros, acá eso no se hace, no existe. Entonces eso se ha quedado ahí, hay libros y libros de leyendas, no solo de Quito, si no de Ecuador a nivel de ciudades, pero cuanto sabemos de eso, Quito es una ciudad de leyendas y sus tradiciones, pero muy poco pues yo el otro día comentaba y decía si conocemos en realidad cual es la leyenda de la casa del toro, que se la confunde con la casa 1028, entonces son la una es leyenda la otra no es leyenda o sea la otra es únicamente un calificativo que se le da a una casa a una escultura que hay ahí, pero o sea conocer eso sería importante más que todo elaborarse unos programas, que puedan ser difundidos en estos espacios, entonces es como decir se crean estos espacios, pero no se dan los contextos.

### **Magister Juan Carlos Morales**

#### **Investigador, escritor, especialista en historia de arte**

##### **1. ¿Qué papel juegan las leyendas tradicionales en la cultura de nuestra ciudad?**

Manuel Espinosa Apolo dice que los mitos son concepciones no convencionales de las irrupciones de lo sagrado o sobrenatural en el mundo, con el fin de explicar los poderes trascendentes, los orígenes del Universo, las causas de los fenómenos naturales, de las costumbres e instituciones sociales, así como de ciertos acontecimientos de la historia de un pueblo. Estas cobran vida precisamente con la presencia de seres fantásticos y situaciones maravillosas, no exentas de dramatismo. Por eso estos mitos –como los duendes- son vistos y oídos por la imaginación colectiva. Son tan reales como los dragones.

¿Por qué es importante la mitología? Porque responde las preguntas básicas de una comunidad: origen, existencia y destino, dice Espinosa Apolo. Citando a Malinowski, señala que los mitos permiten expresar y realzar las creencias, y salvaguardar los preceptos de orden moral; gracias a ello la tradición adquiere mayor valor y prestigio,

hasta lograr su fortaleza. Además que permiten un acceso hacia lo eterno. “Permiten una evasión del tiempo real o la temporalidad existencial del ser humano con una realidad cruda y terrible: la muerte. Los mitos satisfacen una necesidad no sólo de conocimiento sino emotiva y afectiva. Por todas estas razones, los mitos aseguran la cohesión de cualquier comunidad histórico-social”.

En este sentido, las leyendas –que de por sí ya son una tradición- permiten cohesionar en términos sociales a una población, pero además darle sentido de pertenencia y de identidad. Si por un lado, tenemos la historia oficial, llena de batallas y generales, también tenemos la historia –esta más colectiva y anónima- que es la mitología, llena de Cantuñas y almas en pena.

## **2. ¿Conoce el origen de la leyenda?**

Hablaré de la leyenda que he trabajado Hasta cuando padre Almeida. El origen, que tiene algo de verdad, se remonta a la época que se conocía como relajación, en el sentido de que el clero colonial se volvió más permisivo. De hecho, como muchas de las leyendas esta tuvo su base en un personaje que existió: Manuel de Almeida. Es más, aún existe un lienzo en El Tejar y está, obviamente el Cristo de Pampite –que en verdad hizo tres- aún en el mismo lugar, pese a los siglos que ha transcurrido.

## **3. ¿Conoce detalles o datos curiosos de la leyenda?**

Lo interesante de esta leyenda es que aún se puede hacer la ruta que realizó el padre Almeida, por ejemplo para el sector de La Ronda. El proyecto Quito Eterno, realizar guianzas de las rutas de la leyenda y esto permite atraer otro tipo de turismo, más cultural. El detalle más curioso es cómo el Padre Almeida se subió por una escalera hasta el mismo Cristo, quien le reclamó por ello.

## **4. ¿Conoce el contexto (ambiente, época o circunstancias) que rodean a la leyenda?**

La leyenda está ambientada en el Quito colonial, donde la expiación de culpas y la idea del infierno estaban muy presentes, en una religiosidad que trataba –por ejemplo, con los lienzos enormes- de crear una teatralidad dramática en la población. Esta leyenda se inscribe, entonces, en esa realidad oscura y profana de la urbe. En esa ruptura de la

prohibición y en ese Quito subterráneo que siempre ha existido. Es la lucha entre lo religioso y lo profano.

**5. ¿Conoce el lugar en el que se desarrolla la leyenda?**

En primer término en el retiro de El Tejar, que para la época era bastante alejada. El otro momento importante es en San Francisco, donde el Padre Almeida cae en cuenta de su pecado.

**6. ¿Cuáles serían los personajes más importantes de la leyenda?**

Serían tres: el padre Almeida, el Cristo, los fandangos, es decir los otros clérigos.

**7. ¿Cuáles son los elementos gráficos o simbólicos más relevantes de la leyenda?**

Me parece que los curas en pleno fandango, el Padre Almeida y el Cristo, para mostrar que pese a que Quito es la franciscana urbe también tiene sitios de diversión, en el buen sentido. Como tabernas que hasta ahora funcionan en La Ronda.

**8. ¿Conoce la parte real de la leyenda?**

La propia historia del Padre Almeida, que existió en la vida real.

**9. ¿Cuál es la razón por la que el conocimiento de las leyendas se ha reducido?**

Lamentablemente porque la mitología ha sido vista como superchería, hasta hace poco. No se da el valor necesario a esta rica expresión de la cultura de un pueblo. Habría que esperar que llegaran otras ciencias –como la etnología- para que estas sabidurías guardadas de manera oral salieran a mostrar sus maravillas. Para Lévy-Strauss los mitos son una expresión de una lógica impecable, propia de una forma de pensar distinta al racionalismo moderno, presente en culturas que tienen una lógica distinta a la lógica formal. Se cree aún que la historia es únicamente la Batalla del 24 de Mayo, pero no se considera a los personajes de leyenda, como también parte de la otra historia.

## 10. ¿Cuáles serían sus recomendaciones para darle una imagen a las leyendas tradicionales?

Deberían tener una visión contemporánea, porque de lo contrario no estamos conectando el momento actual. Hay que revisar, por ejemplo, el trabajo del brasileño Britto, quien toma prestado nociones del cubismo –influencia desde Picasso a Miró– para proponer una relectura y simbología. Las imágenes deberían ser contemporáneas, caso contrario se caería en el costumbrismo, ya superado por el indigenismo de la primera mitad del siglo XX.

### Manual de Uso de Ilustraciones

#### Cantuña





# Padre Almeida



**1**  
COLORS

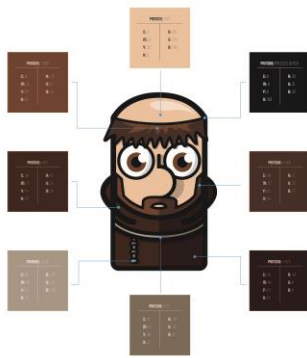
1.1 COLORES DE LA ILLUSTRACION  
1.2 COLORES PERSONALES

**2**  
USO DE ILUSTRACIONES

2.1 TRABAJO PERSONAL DE REPRESENTACION  
2.2 TRABAJO PERSONAL

**3**  
PERSONAJES

3.1 PERSONAJES DE ILUSTRACION

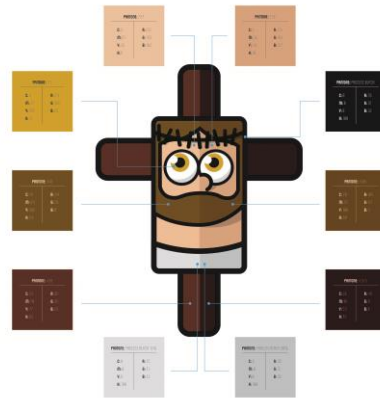


## 1.1

### COLORES DE ILUSTRACION

**EL PADRE ALMEIDA**  
EL PADRE ALMEIDA ES UN PERSONAJE BUENO, SINCERO Y AMABLE. TIENE UNO CUARENTA Y CINCO AÑOS. SU COLOR DE PIEL ES CLARO Y SUS CABELLOS SON NEGROS. SU COLOR DE OJOS ES AZUL Y SU COLOR DE BARBITA ES NEGRO. SU TALLER DE TRABAJO, DONDE SE LE CONCENTRAN LOS DISEÑOS DE SUS ILUSTRACIONES.

LOS TONOS DE COLOR SON LOS SIGUIENTES: BLANCO, AZUL, VERDE Y NEGRO. NO SE USAN LOS PERSONAJES.

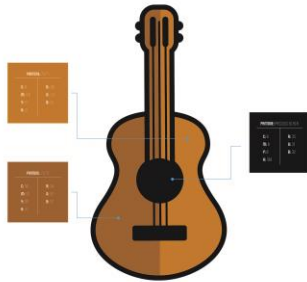


## 1.1

### COLORES DE ILUSTRACION

**EL PADRE**  
EL PADRE ALMEIDA ES UN PERSONAJE BUENO, SINCERO Y AMABLE. TIENE UNO CUARENTA Y CINCO AÑOS. SU COLOR DE PIEL ES CLARO, SUS OJOS SON AZUL Y SU BARBITA ES NEGRO. SU TALLER DE TRABAJO, DONDE SE LE CONCENTRAN LOS DISEÑOS DE SUS ILUSTRACIONES.

LOS TONOS DE COLOR SON LOS SIGUIENTES: BLANCO, AZUL, VERDE Y NEGRO. NO SE USAN LOS PERSONAJES.

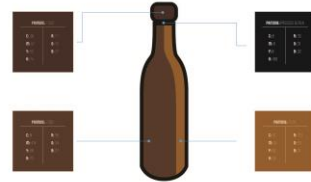


## 1.1

### COLORES DE ILUSTRACION

**GUITARRA**  
LA GUITARRA REPRESENTA AL PADRE ALMEIDA. SU COLOR ES CLARO Y SU TALLER DE TRABAJO, DONDE SE LE CONCENTRAN LOS DISEÑOS DE SUS ILUSTRACIONES.

LOS TONOS DE COLOR SON LOS SIGUIENTES: BLANCO, AZUL, VERDE Y NEGRO. NO SE USAN LOS PERSONAJES.



## 1.1

### COLORES DE ILUSTRACION

**BOTELLA**  
LA BOTELLA REPRESENTA AL PADRE ALMEIDA. SU COLOR ES CLARO Y SU TALLER DE TRABAJO, DONDE SE LE CONCENTRAN LOS DISEÑOS DE SUS ILUSTRACIONES.

LOS TONOS DE COLOR SON LOS SIGUIENTES: BLANCO, AZUL, VERDE Y NEGRO. NO SE USAN LOS PERSONAJES.



## 1.2

### COLORES PERSONALES

LOS TONOS DE COLOR SON LOS SIGUIENTES: BLANCO, AZUL, VERDE Y NEGRO. NO SE USAN LOS PERSONAJES.

LOS PERSONAJES SON LOS SIGUIENTES: PADRE ALMEIDA, GUITARRA Y BOTELLA. NO SE USAN LOS PERSONAJES.

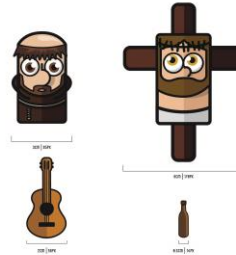


## 2.1

### TRABAJO PERSONAL DE REPRESENTACION

EL TRABAJO PERSONAL DE REPRESENTACION ES UN TRABAJO PARA LOS PERSONAJES DE SU TALLER DE TRABAJO. SU TALLER DE TRABAJO, DONDE SE LE CONCENTRAN LOS DISEÑOS DE SUS ILUSTRACIONES.

LOS PERSONAJES SON LOS SIGUIENTES: PADRE ALMEIDA, GUITARRA Y BOTELLA. NO SE USAN LOS PERSONAJES.





BLANCH CONDENSED LIGHT  
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
 1234567890 \$%&(';:;!/?)

BLANCH CONDENSED  
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
 1234567890 \$%&(';:;!/?)

BLANCH CONDENSED INLINE  
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
 1234567890 \$%&(';:;!/?)

## 2.2

### USO DE BLOQUES

LOS BLOQUES DE TEXTO SE PUEDEN USAR COMO UNO ÚNICO PARA DAR ALGUNO LA DIRECCIÓN DEL PÁRRAFO Y ASÍ GUARDAR LA LÍNEA GRÁFICA ORIGINAL. NO SE DEBE HACER UN ÚNICO BLOQUE DE TEXTO Y FORMARLO, PUES SE PERDEN ALGUNOS DETALLES DE LA FORMA DE LA ILUSTRACIÓN.

BLANCH CAPS  
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
 1234567890 \$%&(';:;!/?)

BLANCH CAPS LIGHT  
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
 1234567890 \$%&(';:;!/?)

BLANCH CAPS INLINE  
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
 1234567890 \$%&(';:;!/?)

## 3.1

### USO DE LA ILUSTRACIÓN

LA ILUSTRACIÓN DE LA TIPOGRAFÍA SE DE LA TIPOGRAFÍA BLANCH. ESTA TIPOGRAFÍA SE USA EN CADA UNA DE LAS TIPOGRAFÍAS, TANTO EN LOS TIPOS DE LETRA COMO EN LOS TIPOS DE LETRA DE BLOQUE. SE DEBE USAR LA TIPOGRAFÍA ORIGINAL.

## 3.1

### USO DE LA ILUSTRACIÓN

LA ILUSTRACIÓN DE LA TIPOGRAFÍA SE DE LA TIPOGRAFÍA BLANCH. ESTA TIPOGRAFÍA SE USA EN CADA UNA DE LAS TIPOGRAFÍAS, TANTO EN LOS TIPOS DE LETRA COMO EN LOS TIPOS DE LETRA DE BLOQUE. SE DEBE USAR LA TIPOGRAFÍA ORIGINAL.

## El Gallo de la Catedral



## 1

### USO DE LA ILUSTRACIÓN

## 2

### USO DE BLOQUES

## 3

### USO DE LA ILUSTRACIÓN

## 3

### USO DE LA ILUSTRACIÓN







## 2.2

### USO DE COLORES

LOS COLORES DE CADA UNO DE LOS PERSONAJES SE DAN ALIADO A LA COLORES DEL FONDO Y SE SIGUE LA LÍNEA GRÁFICA GENERAL. NO SE USA NINGUN FONDO CON LINEAS DE COLOR Y FONDO, PORQUE SE QUEDA BIEN EN LA FORMA DE LA LETRA.

**BLANCH CAPS**  
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
 1234567890 \$%&(')~!@?}

**BLANCH CAPS LIGHT**  
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
 1234567890 \$%&(')~!@?}

**BLANCH CAPS INLINE**  
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
 1234567890 \$%&(')~!@?}

## 3.1

### USO DE COLORES

LA TIPOGRAFÍA DE CADA UNO DE LOS PERSONAJES SE DA TIPOGRAFÍA QUE SE SIGUE LA LÍNEA GRÁFICA GENERAL. NO SE USA NINGUN FONDO CON LINEAS DE COLOR Y FONDO, PORQUE SE QUEDA BIEN EN LA FORMA DE LA LETRA.

**BLANCH CONDENSED LIGHT**  
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
 1234567890 \$%&(')~!@?}

**BLANCH CONDENSED**  
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
 1234567890 \$%&(')~!@?}

**BLANCH CONDENSED INLINE**  
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
 1234567890 \$%&(')~!@?}

## 3.1

### USO DE COLORES

LA TIPOGRAFÍA DE CADA UNO DE LOS PERSONAJES SE DA TIPOGRAFÍA QUE SE SIGUE LA LÍNEA GRÁFICA GENERAL. NO SE USA NINGUN FONDO CON LINEAS DE COLOR Y FONDO, PORQUE SE QUEDA BIEN EN LA FORMA DE LA LETRA.

# La Olla del Panecillo



## 1

### COLORES

1.1 COLORES DE CADA UNO DE LOS PERSONAJES

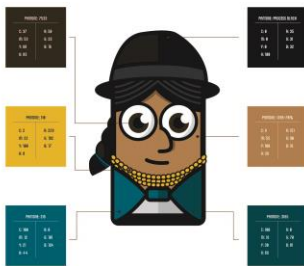
## 2

### USO DE COLORES

2.1 TIPOGRAFÍA DE CADA UNO DE LOS PERSONAJES

## 3

### USO DE COLORES

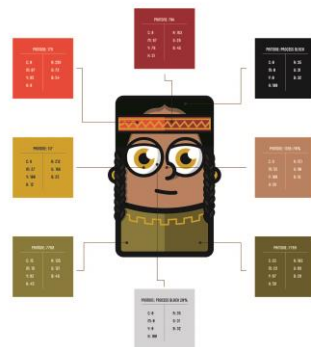


## 1.1

### COLORES DE CADA UNO DE LOS PERSONAJES

LA TIPOGRAFÍA DE CADA UNO DE LOS PERSONAJES SE DA TIPOGRAFÍA QUE SE SIGUE LA LÍNEA GRÁFICA GENERAL. NO SE USA NINGUN FONDO CON LINEAS DE COLOR Y FONDO, PORQUE SE QUEDA BIEN EN LA FORMA DE LA LETRA.

LOS TONOS DE CADA UNO DE LOS PERSONAJES SE DAN TIPOGRAFÍA QUE SE SIGUE LA LÍNEA GRÁFICA GENERAL. NO SE USA NINGUN FONDO CON LINEAS DE COLOR Y FONDO, PORQUE SE QUEDA BIEN EN LA FORMA DE LA LETRA.

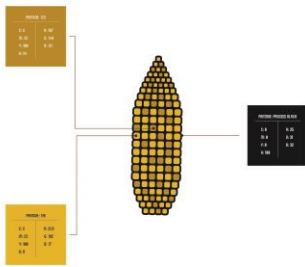


## 1.1

### COLORES DE CADA UNO DE LOS PERSONAJES

LA TIPOGRAFÍA DE CADA UNO DE LOS PERSONAJES SE DA TIPOGRAFÍA QUE SE SIGUE LA LÍNEA GRÁFICA GENERAL. NO SE USA NINGUN FONDO CON LINEAS DE COLOR Y FONDO, PORQUE SE QUEDA BIEN EN LA FORMA DE LA LETRA.

LOS TONOS DE CADA UNO DE LOS PERSONAJES SE DAN TIPOGRAFÍA QUE SE SIGUE LA LÍNEA GRÁFICA GENERAL. NO SE USA NINGUN FONDO CON LINEAS DE COLOR Y FONDO, PORQUE SE QUEDA BIEN EN LA FORMA DE LA LETRA.

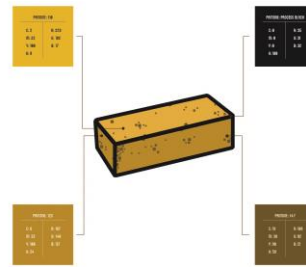


### 1.1

#### COLORES DE ILUSTRACIÓN

LA PALETA DE COLORES DE ESTE TIPO DE FONDO NEUTRO, PARA EL DISEÑO DE FONTORES DE UN TIPO DE FONTORES NEUTRO, PARA EL DISEÑO DE FONTORES DE UN TIPO DE FONTORES NEUTRO.

LOS TONOS DE COLORES SON LOS MISMOS QUE LOS DE LOS FONTORES DE UN TIPO DE FONTORES NEUTRO.



### 1.1

#### COLORES DE ILUSTRACIÓN

LA PALETA DE COLORES DE ESTE TIPO DE FONDO NEUTRO, PARA EL DISEÑO DE FONTORES DE UN TIPO DE FONTORES NEUTRO, PARA EL DISEÑO DE FONTORES DE UN TIPO DE FONTORES NEUTRO.

LOS TONOS DE COLORES SON LOS MISMOS QUE LOS DE LOS FONTORES DE UN TIPO DE FONTORES NEUTRO.



### 1.2

#### TONOS NEUTROS

LOS TONOS DE FONTORES NEUTROS PARA LOS FONTORES NEUTROS DE LOS FONTORES NEUTROS.

LOS FONTORES NEUTROS SON LOS MISMOS QUE LOS DE LOS FONTORES NEUTROS.



### 2.1

#### TONOS NEUTROS DE ILUSTRACIÓN

LA PALETA DE COLORES DE ESTE TIPO DE FONDO NEUTRO, PARA EL DISEÑO DE FONTORES DE UN TIPO DE FONTORES NEUTRO, PARA EL DISEÑO DE FONTORES DE UN TIPO DE FONTORES NEUTRO.

### 2.2

#### TONOS NEUTROS

LA PALETA DE COLORES DE ESTE TIPO DE FONDO NEUTRO, PARA EL DISEÑO DE FONTORES DE UN TIPO DE FONTORES NEUTRO, PARA EL DISEÑO DE FONTORES DE UN TIPO DE FONTORES NEUTRO.

LOS TONOS DE FONTORES NEUTROS SON LOS MISMOS QUE LOS DE LOS FONTORES NEUTROS.



**BLANCH CAPS**  
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
 1234567890 \$%&@.,:;!/?

**BLANCH CAPS LIGHT**  
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
 1234567890 \$%&@.,:;!/?

**BLANCH CAPS INLINE**  
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
 1234567890 \$%&@.,:;!/?

### 3.1

#### TONOS NEUTROS DE ILUSTRACIÓN

LA PALETA DE COLORES DE ESTE TIPO DE FONDO NEUTRO, PARA EL DISEÑO DE FONTORES DE UN TIPO DE FONTORES NEUTRO, PARA EL DISEÑO DE FONTORES DE UN TIPO DE FONTORES NEUTRO.

### 3.1

#### TONOS NEUTROS DE ILUSTRACIÓN

LA PALETA DE COLORES DE ESTE TIPO DE FONDO NEUTRO, PARA EL DISEÑO DE FONTORES DE UN TIPO DE FONTORES NEUTRO, PARA EL DISEÑO DE FONTORES DE UN TIPO DE FONTORES NEUTRO.

**BLANCH CONDENSED LIGHT**  
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
 1234567890 \$%&@.,:;!/?

**BLANCH CONDENSED**  
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
 1234567890 \$%&@.,:;!/?

**BLANCH CONDENSED INLINE**  
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
 1234567890 \$%&@.,:;!/?





## 2.1

### USO DE COLORES EN REPRESENTACIÓN

EL TEMA DE COLORES PARA LAS ILUSTRACIONES DE BLANCH PARA LOS PERSONAJES Y DE SUER PARA EL COMPLEMENTO, EL TEMA EN SUO ENTORNO PARA DIFERENCIAR LOS DIFERENTES CUERPOS Y EL TEMA DE REPRESENTACIÓN PARA EL USO DE COLORES.



BLANCH CON UN FONDO DE COLORES VIBRANTES



BLANCH CON UN FONDO DE COLORES VIBRANTES



BLANCH CON UN FONDO DE COLORES VIBRANTES



BLANCH CON UN FONDO DE COLORES VIBRANTES

## 2.2

### USO DE COLORES

EL TEMA DE COLORES PARA LAS ILUSTRACIONES DE BLANCH PARA LOS PERSONAJES Y DE SUER PARA EL COMPLEMENTO, EL TEMA EN SUO ENTORNO PARA DIFERENCIAR LOS DIFERENTES CUERPOS Y EL TEMA DE REPRESENTACIÓN PARA EL USO DE COLORES.

**BLANCH CAPS**  
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
 1234567890 \$%&@.,:;!/?

**BLANCH CAPS LIGHT**  
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
 1234567890 \$%&@.,:;!/?

**BLANCH CAPS INLINE**  
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
 1234567890 \$%&@.,:;!/?

## 3.1

### USO DE COLORES

EL TEMA DE COLORES PARA LAS ILUSTRACIONES DE BLANCH PARA LOS PERSONAJES Y DE SUER PARA EL COMPLEMENTO, EL TEMA EN SUO ENTORNO PARA DIFERENCIAR LOS DIFERENTES CUERPOS Y EL TEMA DE REPRESENTACIÓN PARA EL USO DE COLORES.

**BLANCH CONDENSED LIGHT**  
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
 1234567890 \$%&@.,:;!/?

**BLANCH CONDENSED**  
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
 1234567890 \$%&@.,:;!/?

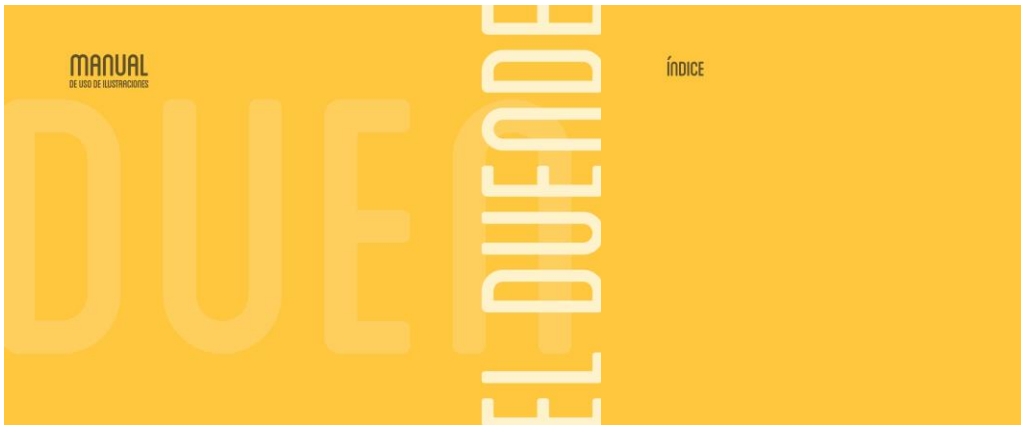
**BLANCH CONDENSED INLINE**  
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
 1234567890 \$%&@.,:;!/?

## 3.1

### USO DE COLORES

EL TEMA DE COLORES PARA LAS ILUSTRACIONES DE BLANCH PARA LOS PERSONAJES Y DE SUER PARA EL COMPLEMENTO, EL TEMA EN SUO ENTORNO PARA DIFERENCIAR LOS DIFERENTES CUERPOS Y EL TEMA DE REPRESENTACIÓN PARA EL USO DE COLORES.

# El Duende



## 1

### USO DE COLORES

EL TEMA DE COLORES PARA LAS ILUSTRACIONES DE BLANCH PARA LOS PERSONAJES Y DE SUER PARA EL COMPLEMENTO, EL TEMA EN SUO ENTORNO PARA DIFERENCIAR LOS DIFERENTES CUERPOS Y EL TEMA DE REPRESENTACIÓN PARA EL USO DE COLORES.

## 2

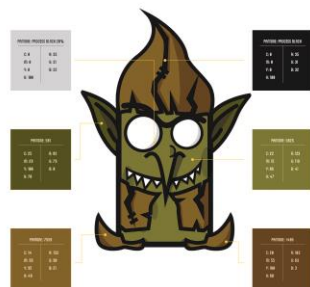
### USO DE COLORES

EL TEMA DE COLORES PARA LAS ILUSTRACIONES DE BLANCH PARA LOS PERSONAJES Y DE SUER PARA EL COMPLEMENTO, EL TEMA EN SUO ENTORNO PARA DIFERENCIAR LOS DIFERENTES CUERPOS Y EL TEMA DE REPRESENTACIÓN PARA EL USO DE COLORES.

## 3

### USO DE COLORES

EL TEMA DE COLORES PARA LAS ILUSTRACIONES DE BLANCH PARA LOS PERSONAJES Y DE SUER PARA EL COMPLEMENTO, EL TEMA EN SUO ENTORNO PARA DIFERENCIAR LOS DIFERENTES CUERPOS Y EL TEMA DE REPRESENTACIÓN PARA EL USO DE COLORES.

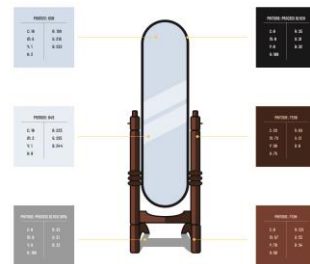


## 1.1

### USO DE COLORES

EL TEMA DE COLORES PARA LAS ILUSTRACIONES DE BLANCH PARA LOS PERSONAJES Y DE SUER PARA EL COMPLEMENTO, EL TEMA EN SUO ENTORNO PARA DIFERENCIAR LOS DIFERENTES CUERPOS Y EL TEMA DE REPRESENTACIÓN PARA EL USO DE COLORES.

EL TEMA DE COLORES PARA LAS ILUSTRACIONES DE BLANCH PARA LOS PERSONAJES Y DE SUER PARA EL COMPLEMENTO, EL TEMA EN SUO ENTORNO PARA DIFERENCIAR LOS DIFERENTES CUERPOS Y EL TEMA DE REPRESENTACIÓN PARA EL USO DE COLORES.

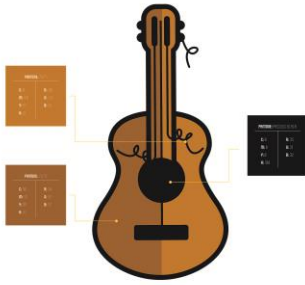


## 1.1

### USO DE COLORES

EL TEMA DE COLORES PARA LAS ILUSTRACIONES DE BLANCH PARA LOS PERSONAJES Y DE SUER PARA EL COMPLEMENTO, EL TEMA EN SUO ENTORNO PARA DIFERENCIAR LOS DIFERENTES CUERPOS Y EL TEMA DE REPRESENTACIÓN PARA EL USO DE COLORES.

EL TEMA DE COLORES PARA LAS ILUSTRACIONES DE BLANCH PARA LOS PERSONAJES Y DE SUER PARA EL COMPLEMENTO, EL TEMA EN SUO ENTORNO PARA DIFERENCIAR LOS DIFERENTES CUERPOS Y EL TEMA DE REPRESENTACIÓN PARA EL USO DE COLORES.

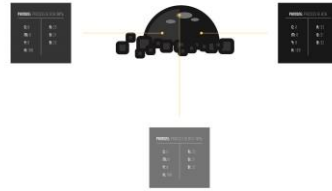


## 1.1

### OPCIÓN DE CUERPO

LA BASTIDERA RESPONDE AL TONOR LA CUBIERTA RESPONDE AL SONIDO EL SISTEMA PARA DE FIBRA DE CARBÓN Y AIRE PURIFICADO TIENE TUBOS DE CARBÓN Y CARBÓN ACTIVADO.

LOS TUBOS DE CARBÓN HAY QUE CAMBIARLOS CADA UN AÑO PARA PODER RECIBIR UN SONIDO BUENO.



## 1.1

### OPCIÓN DE CUERPO

LA BASTIDERA RESPONDE AL TONOR LA CUBIERTA RESPONDE AL SONIDO EL SISTEMA PARA DE FIBRA DE CARBÓN Y AIRE PURIFICADO TIENE TUBOS DE CARBÓN Y CARBÓN ACTIVADO.

LOS TUBOS DE CARBÓN HAY QUE CAMBIARLOS CADA UN AÑO PARA PODER RECIBIR UN SONIDO BUENO.



## 1.2

### OPCIÓN DE CUERPO

LOS TUBOS DE CARBÓN HAY QUE CAMBIARLOS CADA UN AÑO PARA PODER RECIBIR UN SONIDO BUENO.

LOS TUBOS DE CARBÓN HAY QUE CAMBIARLOS CADA UN AÑO PARA PODER RECIBIR UN SONIDO BUENO.



200 [cm]



200 [cm]



200 [cm]



200 [cm]

## 2.1

### OPCIÓN DE CUERPO

LOS TUBOS DE CARBÓN HAY QUE CAMBIARLOS CADA UN AÑO PARA PODER RECIBIR UN SONIDO BUENO.

LOS TUBOS DE CARBÓN HAY QUE CAMBIARLOS CADA UN AÑO PARA PODER RECIBIR UN SONIDO BUENO.

## 2.2

### OPCIÓN DE CUERPO

LOS TUBOS DE CARBÓN HAY QUE CAMBIARLOS CADA UN AÑO PARA PODER RECIBIR UN SONIDO BUENO.

LOS TUBOS DE CARBÓN HAY QUE CAMBIARLOS CADA UN AÑO PARA PODER RECIBIR UN SONIDO BUENO.



200 [cm]



200 [cm]



200 [cm]



200 [cm]

**BLANCH CAPS**  
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
 1234567890 \$%&@.,:;!/?

**BLANCH CAPS LIGHT**  
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
 1234567890 \$%&@.,:;!/?

**BLANCH CAPS INLINE**  
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
 1234567890 \$%&@.,:;!/?

## 3.1

### OPCIÓN DE CUERPO

LOS TUBOS DE CARBÓN HAY QUE CAMBIARLOS CADA UN AÑO PARA PODER RECIBIR UN SONIDO BUENO.

LOS TUBOS DE CARBÓN HAY QUE CAMBIARLOS CADA UN AÑO PARA PODER RECIBIR UN SONIDO BUENO.

## 3.1

### OPCIÓN DE CUERPO

LOS TUBOS DE CARBÓN HAY QUE CAMBIARLOS CADA UN AÑO PARA PODER RECIBIR UN SONIDO BUENO.

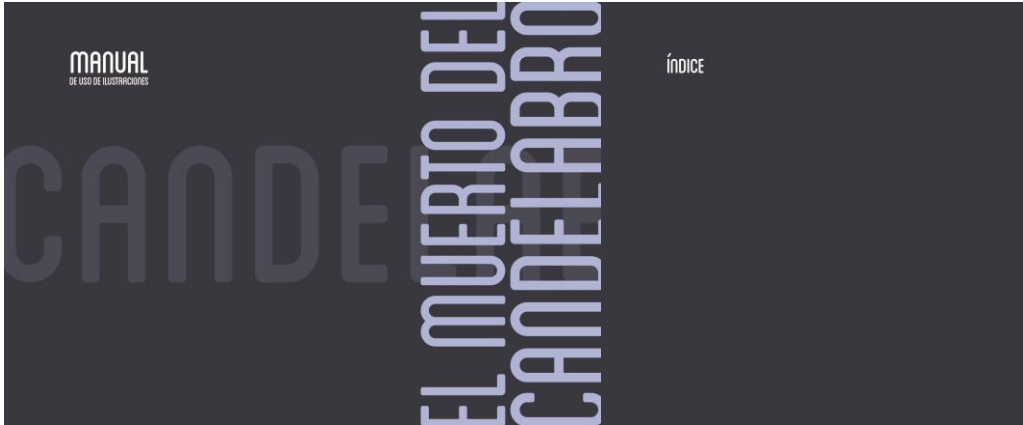
LOS TUBOS DE CARBÓN HAY QUE CAMBIARLOS CADA UN AÑO PARA PODER RECIBIR UN SONIDO BUENO.

**BLANCH CONDENSED LIGHT**  
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
 1234567890 \$%&@.,:;!/?

**BLANCH CONDENSED**  
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
 1234567890 \$%&@.,:;!/?

**BLANCH CONDENSED INLINE**  
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
 1234567890 \$%&@.,:;!/?

# El Muerto del Candelabro



**1**  
**CUERPO**  
 1.1 CUERPO DE COSTURERA  
 1.2 CUERPO PASTELERO

**2**  
**USO DE ILUSTRACIÓN**  
 2.1 MANEJO AVANZADO DE MANIPULACIÓN  
 2.2 USOS AVANZADOS

**3**  
**OPINIÓN**  
 3.1 OPINIÓN DE ILUSTRACIÓN

**1.1**  
**CUERPO DE COSTURERA**

PODERA ILUSTRAR  
 LOS PERSONAJES DE ACCIÓN, PERSONAJES E IDENTIFICADOS. DA TONOS DE COLOR CLAROS, CON UNO O DOS TONOS PASTELOSOS O CÁLIDOS, COMO SI FUERAN DE UN TONALIDAD DE SUAVE, Y SE USAN PARA EL DISEÑO DE LA ALICIA DE UN ANIMAL.

LOS TONOS DE COLOR SON SUAVES, CLAROS Y CÁLIDOS PARA Y NO SON TAN FUERTES.

## 1.1

### CUERPO DE COSTURERA

PODERA ILUSTRAR  
 LOS PERSONAJES DE ACCIÓN, PERSONAJES E IDENTIFICADOS. DA TONOS DE COLOR CLAROS, CON UNO O DOS TONOS PASTELOSOS O CÁLIDOS, COMO SI FUERAN DE UN TONALIDAD DE SUAVE, Y SE USAN PARA EL DISEÑO DE LA ALICIA DE UN ANIMAL.

LOS TONOS DE COLOR SON SUAVES, CLAROS Y CÁLIDOS PARA Y NO SON TAN FUERTES.

**1.1**  
**CUERPO DE COSTURERA**

PODERA ILUSTRAR  
 EL PERSONAJE DE FONDO CLÁSICO, DE UNO TRAZADO Y SENCILLO, PARA PODERER ILUSTRAR LOS ANIMALES, DE POCO O SIN TRAZADO Y EN TONOS DE SUAVE Y CÁLIDOS, COMO SI FUERAN DE UN TONALIDAD DE SUAVE, Y SE USAN PARA EL DISEÑO DE LA ALICIA DE UN ANIMAL.

LOS TONOS DE COLOR SON SUAVES, CLAROS Y CÁLIDOS PARA Y NO SON TAN FUERTES.

## 1.1

### CUERPO DE COSTURERA

PODERA ILUSTRAR  
 EL PERSONAJE DE FONDO CLÁSICO, DE UNO TRAZADO Y SENCILLO, PARA PODERER ILUSTRAR LOS ANIMALES, DE POCO O SIN TRAZADO Y EN TONOS DE SUAVE Y CÁLIDOS, COMO SI FUERAN DE UN TONALIDAD DE SUAVE, Y SE USAN PARA EL DISEÑO DE LA ALICIA DE UN ANIMAL.

LOS TONOS DE COLOR SON SUAVES, CLAROS Y CÁLIDOS PARA Y NO SON TAN FUERTES.

**1.1**  
**CUERPO DE COSTURERA**

PODERA ILUSTRAR  
 EL CUERPO DEL PERSONAJE DE FONDO CLÁSICO, DE UNO TRAZADO Y SENCILLO, PARA PODERER ILUSTRAR LOS ANIMALES, DE POCO O SIN TRAZADO Y EN TONOS DE SUAVE Y CÁLIDOS, COMO SI FUERAN DE UN TONALIDAD DE SUAVE, Y SE USAN PARA EL DISEÑO DE LA ALICIA DE UN ANIMAL.

LOS TONOS DE COLOR SON SUAVES, CLAROS Y CÁLIDOS PARA Y NO SON TAN FUERTES.

## 1.1

### CUERPO DE COSTURERA

PODERA ILUSTRAR  
 EL CUERPO DEL PERSONAJE DE FONDO CLÁSICO, DE UNO TRAZADO Y SENCILLO, PARA PODERER ILUSTRAR LOS ANIMALES, DE POCO O SIN TRAZADO Y EN TONOS DE SUAVE Y CÁLIDOS, COMO SI FUERAN DE UN TONALIDAD DE SUAVE, Y SE USAN PARA EL DISEÑO DE LA ALICIA DE UN ANIMAL.

LOS TONOS DE COLOR SON SUAVES, CLAROS Y CÁLIDOS PARA Y NO SON TAN FUERTES.

**1.1**  
**CUERPO DE COSTURERA**

PODERA ILUSTRAR  
 EL CUERPO DEL PERSONAJE DE FONDO CLÁSICO, DE UNO TRAZADO Y SENCILLO, PARA PODERER ILUSTRAR LOS ANIMALES, DE POCO O SIN TRAZADO Y EN TONOS DE SUAVE Y CÁLIDOS, COMO SI FUERAN DE UN TONALIDAD DE SUAVE, Y SE USAN PARA EL DISEÑO DE LA ALICIA DE UN ANIMAL.

LOS TONOS DE COLOR SON SUAVES, CLAROS Y CÁLIDOS PARA Y NO SON TAN FUERTES.

## 1.1

### CUERPO DE COSTURERA

PODERA ILUSTRAR  
 EL CUERPO DEL PERSONAJE DE FONDO CLÁSICO, DE UNO TRAZADO Y SENCILLO, PARA PODERER ILUSTRAR LOS ANIMALES, DE POCO O SIN TRAZADO Y EN TONOS DE SUAVE Y CÁLIDOS, COMO SI FUERAN DE UN TONALIDAD DE SUAVE, Y SE USAN PARA EL DISEÑO DE LA ALICIA DE UN ANIMAL.

LOS TONOS DE COLOR SON SUAVES, CLAROS Y CÁLIDOS PARA Y NO SON TAN FUERTES.

**1.1**  
**CUERPO DE COSTURERA**

PODERA ILUSTRAR  
 LOS PERSONAJES DE FONDO CLÁSICO, DE UNO TRAZADO Y SENCILLO, PARA PODERER ILUSTRAR LOS ANIMALES, DE POCO O SIN TRAZADO Y EN TONOS DE SUAVE Y CÁLIDOS, COMO SI FUERAN DE UN TONALIDAD DE SUAVE, Y SE USAN PARA EL DISEÑO DE LA ALICIA DE UN ANIMAL.

LOS TONOS DE COLOR SON SUAVES, CLAROS Y CÁLIDOS PARA Y NO SON TAN FUERTES.

## 1.1

### CUERPO DE COSTURERA

PODERA ILUSTRAR  
 LOS PERSONAJES DE FONDO CLÁSICO, DE UNO TRAZADO Y SENCILLO, PARA PODERER ILUSTRAR LOS ANIMALES, DE POCO O SIN TRAZADO Y EN TONOS DE SUAVE Y CÁLIDOS, COMO SI FUERAN DE UN TONALIDAD DE SUAVE, Y SE USAN PARA EL DISEÑO DE LA ALICIA DE UN ANIMAL.

LOS TONOS DE COLOR SON SUAVES, CLAROS Y CÁLIDOS PARA Y NO SON TAN FUERTES.

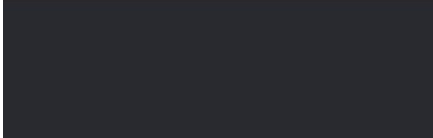


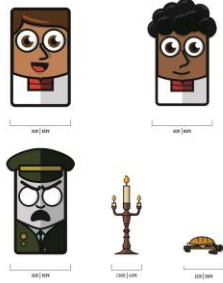
## 1.2

### CUERPO DE COSTURERA

PODERA ILUSTRAR  
 LOS PERSONAJES DE FONDO CLÁSICO, DE UNO TRAZADO Y SENCILLO, PARA PODERER ILUSTRAR LOS ANIMALES, DE POCO O SIN TRAZADO Y EN TONOS DE SUAVE Y CÁLIDOS, COMO SI FUERAN DE UN TONALIDAD DE SUAVE, Y SE USAN PARA EL DISEÑO DE LA ALICIA DE UN ANIMAL.

LOS TONOS DE COLOR SON SUAVES, CLAROS Y CÁLIDOS PARA Y NO SON TAN FUERTES.





## 2.1

### VARIEDADES DE REPRESENTACIÓN

El personaje debe ser usado en situaciones de uso para los productos y servicios y para los complementos de la marca en sus aplicaciones para mantener los estándares de calidad y de imagen de la marca en los puntos de venta.



DE FONDO DE COLORES VIBRANTES DE DÍA

DE FONDO CON ESCENARIOS



DE FONDO DE COLORES SOMBRIOS

DE FONDO DE SOMBROS

## 2.2

### USOS RECOMENDADOS

Los usos recomendados de la marca son aquellos que se relacionen con el negocio de la marca y que se utilicen en los puntos de venta y en los canales de distribución. No se debe utilizar la marca en situaciones de carácter institucional, político o social, ni en situaciones que puedan dañar la imagen de la marca o la actividad de la actividad.

**BLANCH CAPS**  
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
 1234567890 \$%&@.,:;!/?

**BLANCH CAPS LIGHT**  
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
 1234567890 \$%&@.,:;!/?

**BLANCH CAPS INLINE**  
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
 1234567890 \$%&@.,:;!/?

## 3.1

### OPCIONES DE TIPOGRAFÍA

La tipografía de la marca debe ser utilizada en los puntos de venta y en los canales de distribución. No se debe utilizar la marca en situaciones de carácter institucional, político o social, ni en situaciones que puedan dañar la imagen de la marca o la actividad de la actividad.

**BLANCH CONDENSED LIGHT**  
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
 1234567890 \$%&@.,:;!/?

**BLANCH CONDENSED**  
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
 1234567890 \$%&@.,:;!/?

**BLANCH CONDENSED INLINE**  
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
 1234567890 \$%&@.,:;!/?

## 3.1

### OPCIONES DE TIPOGRAFÍA

La tipografía de la marca debe ser utilizada en los puntos de venta y en los canales de distribución. No se debe utilizar la marca en situaciones de carácter institucional, político o social, ni en situaciones que puedan dañar la imagen de la marca o la actividad de la actividad.

# Manual del Marca



## 1

### MARCA

- 1.1 Logotipo
- 1.2 Versiones a blanco y negro
- 1.3 Espaciado circunferencial
- 1.4 Usos incorrectos
- 1.5 Formato mínimo de reproducción

## 2

### CRROMÁTICA

- 2.1 Color corporativo
- 2.2 Variaciones cromáticas

## 3

### TIPOGRAFÍAS

- 3.1 Tipografía corporativa
- 3.2 Tipografía alternativa

## 4

### PROMOCIONALES

- 4.1 Cables para iPhone
- 4.2 Cables para iPad
- 4.3 Adornos USB
- 4.4 Jarras
- 4.5 Cofre de joyas

Marca

La marca es el elemento gráfico fundamental para la identidad de la marca y de este modo se asegura el correcto posicionamiento de la misma.



## 1.1

### Logotipo

El logotipo se aplica preferentemente en su tono azul oscuro. Dependiendo de la composición, se pueden utilizar sus diversas variaciones cromáticas.



Versión sobre fondo negro



Versión sobre fondo Blanco



## 1.2

### Versión a blanco y negro

Las versiones a blanco y negro deben ser usadas cuando no se pueda utilizar las versiones originales a color.



## 1.3

### Espacio circundante

Para mantener la mejor visibilidad del logotipo se debe respetar el espacio circundante establecido.

El espacio lo determina la letra "V" del logotipo y cualquier otro elemento debe mantenerse al límite de este espacio.

• No alterar el color



• No agregar sombra



• No distorsionar el logotipo



• No agregar ni quitar elementos



• No agregar degradado



• No agregar líneas



## 1.4

### Usos incorrectos

Se debe imprimir el diseño original del logotipo en esta página se muestran los diversos usos que no se debe hacer con el mismo.

Se debe respetar el color, la composición y la forma original usando solamente las versiones cromáticas como variaciones.



## 1.5

### Tamaño mínimo de reproducción

La reducción del logotipo se debe manejar respetando la proporción entre X y Y.

El tamaño mínimo se utiliza cuando no se puede aplicar el logotipo en un tamaño normal.



## Cromática



Los colores son elementos importantes en el manejo de la imagen. Entre otros debe estar el color según el concepto y función que como su objetivo de la marca.

Los colores de la marca deben seguir los lineamientos indicados a continuación.

Paleta: Black # - 076		Paleta: Black # - 326		Paleta: Black # - 206	
C: 100	M: 0	C: 100	M: 0	C: 100	M: 0
M: 0	Y: 0	M: 0	Y: 0	M: 0	Y: 0
Y: 0	K: 93	Y: 0	K: 93	Y: 0	K: 93



## 2.1

### Color Corporativo

El color principal del logotipo es azul oscuro con sus respectivos tonos. En esta página se presentan los códigos para las diversas aplicaciones del logotipo.

## 2.2

### Variaciones cromáticas

Las variaciones cromáticas se pueden utilizar para mantener la armonía cuando se trabaja en composiciones especiales.

Paleta: 126		Paleta: 121 - 326		Paleta: 121	
C: 11	M: 154	C: 0	M: 355	C: 0	M: 355
M: 33	Y: 152	M: 19	Y: 255	M: 19	Y: 255
Y: 150	K: 16	K: 0	K: 0	K: 0	K: 0



Paleta: 113 - 326		Paleta: 1763 - 326		Paleta: 1763	
C: 15	M: 115	C: 0	M: 241	C: 0	M: 241
M: 17	Y: 117	M: 74	Y: 99	M: 74	Y: 99
Y: 84	K: 54	K: 0	K: 100	K: 0	K: 100



## 2.2

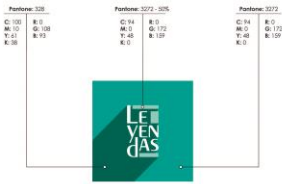
### Variaciones cromáticas

Las variaciones cromáticas se pueden utilizar para mantener la armonía cuando se trabaja en composiciones especiales.

## 2.2

### Variaciones cromáticas

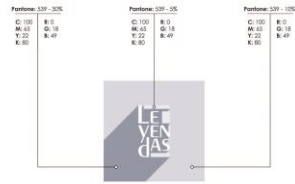
Las variaciones cromáticas se pueden utilizar para mantener la armonía cuando se trabaja en composiciones especiales.



## 2.2

### Variaciones cromáticas

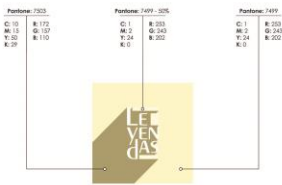
Las variaciones cromáticas se pueden utilizar para mantener la armonía cuando se trabaja en composiciones especiales.



## 2.2

### Variaciones cromáticas

Las variaciones cromáticas se pueden utilizar para mantener la armonía cuando se trabaja en composiciones especiales.



## 2.2

### Variaciones cromáticas

Las variaciones cromáticas se pueden utilizar para mantener la armonía cuando se trabaja en composiciones especiales.



### Tipografía

La tipografía ha sido seleccionada de acuerdo a la imagen de la marca y representa el concepto mandado. Se debe mantener las familias tipográficas indicadas a continuación, para no desviarse de la línea gráfica establecida.

La tipografía ha sido seleccionada de acuerdo a la imagen de la marca y representa el concepto mandado. Se debe mantener las familias tipográficas indicadas a continuación, para no desviarse de la línea gráfica establecida.

**LEYENDAS**  
 CARTELAS  
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
 0123456789 — &\*#%?!/+(,;:)

## 3.1

### Tipografía Corporativa

La tipografía corporativa pertenece a la familia Carola. Esta es exclusiva del logotipo y no puede ser utilizada en otros textos.

## 3.2

### Tipografía Alternativa

La tipografía alternativa pertenece a la familia Century Gothic. Esta puede ser usada en títulos, subtítulos, textos y más.

### Promocionales

Como parte de la estrategia de marca, se han generado diversos artículos promocionales enfocados al grupo objetivo. Estos promueven una mayor adhesión y reconocimiento de la misma.

Century Gothic Regular  
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
 0123456789 — &\*#%?!/+(,;:)

Century Gothic Bold  
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
 0123456789 — &\*#%?!/+(,;:)



4.1  
Cases para iPhone



4.1  
Cases para iPhone



4.1  
Cases para iPhone



4.1  
Cases para iPhone



4.2  
Cases para iPad



4.2  
Cases para iPad



4.2  
Cases para iPad



4.2  
Cases para iPad

4.3

Memorias USB



4.3

Memorias USB



4.3

Memorias USB



4.4

Jarros



4.4

Jarros



4.4

Jarros





4.5

Camisetas



4.5

Camisetas



4.5

Camisetas