

**UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR
FACULTAD DE CIENCIAS Y HUMANIDADES
ESCUELA DE ARTES**



**LA ILUSTRACIÓN DIGITAL COMO MEDIO DE PROMOCIÓN DE
MITOS Y LEYENDAS DEL MUNICIPIO DE GUADALUPE,
DEPARTAMENTO DE SAN VICENTE, EL SALVADOR, 2018.**

PRESENTADO POR:

CARNÉ

Br. NOEL FRANCISCO ALAS ROLDÁN
Br. MOISÉS EDUARDO CAMPOS CAMPOS
Br. CRISTIAN PABLO LÓPEZ GUERRA

AR13037
CC12002
LG12023

**INFORME FINAL DE INVESTIGACIÓN PARA OPTAR AL TÍTULO DE
LICENCIADOS EN ARTES PLÁSTICAS, OPCIÓN DISEÑO GRÁFICO.**

Licenciado Ever Odir Ramos Portillo
DOCENTE ASESOR

Maestra Xenia María Pérez Oliva
COORDINADORA GENERAL DE PROCESOS DE GRADUACIÓN

SEPTIEMBRE DE 2020
CIUDAD UNIVERSITARIA, SAN SALVADOR, EL SALVADOR

AUTORIDADES DE LA UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR

Msc. Roger Armando Arias Alvarado
Rector

PhD. Raúl Ernesto Azcúnaga López
Vicerrector Académico

Ing. Juan Rosa Quintanilla
Vicerrector Administrativo

Lic. Rafael Humberto Peña Marín
Fiscal General

Msc. Francisco Antonio Alarcón Sandoval
Secretario General

AUTORIDADES DE LA FACULTAD DE CIENCIAS Y HUMANIDADES

MsD. Oscar Wuilman Herrera Ramos
Decano

MsD. Sandra Lorena Benavides de Serrano
Vicedecana

Mtro. Juan Carlos Cruz Cubías
Secretario

AUTORIDADES DE LA ESCUELA DE ARTES

Lic. Ricardo Alfredo Sorto Álvarez
Director

Maestra Xenia María Pérez Oliva
Coordinadora General De Procesos De Graduación

Lic. Ever Odir Ramos Portillo
Docente Asesor

TRIBUNAL CALIFICADOR

Lic. Álvaro Julio César Sermeño Arias
Lic. Francisco Rafael Coto Amaya
Lic. Ever Odir Ramos Portillo

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a mis padres, Noel y Rosario, quienes me han apoyado en todas las decisiones que he tomado a lo largo de mis estudios, además de ser un soporte económico y moral. Agradezco a mi hermano Francisco, a Jennifer Rivas y mi sobrino Paquito, por incentivar me a crecer como diseñador y ser parte importante de la familia. A mis amigos “Búcaros” por acompañarme en la travesía de la vida y estar siempre dispuestos a ayudar. A mis colegas de este proceso, Moisés Campos y Cristian López; ya que sin ellos no podría haberse culminado la investigación. Finalmente, agradezco a mis tías y primos por estar siempre pendientes de mi proceso de grado esperando que sea finalizado con éxito.

Noel Francisco Alas Roldán

Al terminar este proceso de grado para la titulación de mi carrera, agradezco a Dios, a familiares y amigos que me apoyaron de diversas maneras, y contribuyeron a mi desarrollo personal y profesional, así como al personal docente de la Escuela de Artes, y nuestro asesor Ever Odir, que nos ayudaron en el recorrido de la investigación y en la obtención de conocimientos, a mis amigos y compañeros de esta investigación y a las instituciones del municipio de Guadalupe que nos abrieron las puertas para facilitarnos información o actividades requeridas; La Casa de la cultura y escuelas visitadas. Finalmente, a la población de Guadalupe en general que siempre nos recibió con amabilidad.

Cristian Pablo López Guerra

Agradezco a mi familia y amigos que estuvieron apoyándome durante toda mi carrera universitaria, especialmente a mi padre José Modesto Campos Romero y a mi madre Dora Alicia Campos, que por su amor y su paciencia pude culminar mis estudios universitarios. A mi hermano Víctor Manuel Campos Campos, de quien tuve apoyo durante todo este proceso y que ha sido un respaldo para cualquier obstáculo. A mis amigos que siempre estuvieron para mí, especialmente a mis compañeros de aventuras y batallas Cristian Pablo López Guerra y Noel Francisco Alas Roldán, pues sin ellos el trabajo de grado nunca habría culminado. Por último, quiero agradecer a un gran amigo que nos brindó su apoyo, su conocimiento y su tiempo con nosotros Manuel Enrique Aguiluz Amador.

Moisés Eduardo Campos Campos

Como grupo queremos agradecer a la Escuela de Artes y a la Casa de la Cultura del municipio de Guadalupe junto a Oscar Liévano, quien amablemente nos atendió y nos permitió trabajar en el proyecto. Asimismo, agradecemos a nuestro asesor Ever Odir Ramos y a los docentes de la Escuela de Artes por todo el tiempo dedicado para solventar dudas y asesorarnos.

Noel Francisco Alas Roldán

Cristian Pablo López Guerra

Moisés Eduardo Campos Campos

RESUMEN

LA ILUSTRACIÓN DIGITAL COMO MEDIO DE PROMOCIÓN DE MITOS Y LEYENDAS DEL MUNICIPIO DE GUADALUPE, DEPARTAMENTO DE SAN VICENTE, EL SALVADOR, 2018.

Trabajo de grado presentado por:

Alas Roldán, Noel Francisco AR13037, Licenciatura en Artes Plásticas,
Opción Diseño Gráfico, Escuela de Artes, Facultad de Ciencias y Humanidades,
Universidad de El Salvador

Campos Campos, Moisés Eduardo CC12002, Licenciatura en Artes Plásticas,
Opción Diseño Gráfico, Escuela de Artes, Facultad de Ciencias y Humanidades,
Universidad de El Salvador

López Guerra, Cristian Pablo LG12023, Licenciatura en Artes Plásticas,
Opción Diseño Gráfico, Escuela de Artes, Facultad de Ciencias y Humanidades,
Universidad de El Salvador

En presente estudio, se recopilaron y analizaron los principales mitos y leyendas del municipio de Guadalupe en San Vicente, con el propósito de crear ilustraciones digitales a partir de estos, elaborando una propuesta editorial y web como materiales de apoyo en su difusión y promoción.

Se inició con una muestra de mitos y leyendas recopilados por la Casa de la Cultura de Guadalupe, que consta de 15 relatos contados por los pobladores, en su mayoría de avanzada edad, por lo que obteniendo acceso a esta muestra se dispuso a comprobar si estos mitos y leyendas aún eran conocidos, mediante la realización de focus group a estudiantes de diversas edades. Además, se propuso obtener 5 relatos nuevos que también serían ilustrados y agregados como parte de la muestra práctica.

Para tener una base teórica de la investigación, abordamos definiciones de mitos y leyendas y parte de la mitología de El Salvador. Los análisis fueron hechos mediante el uso de los arquetipos o imágenes arquetípicas postuladas por el psicólogo Carl Jung. La muestra práctica consta de 20 ilustraciones digitales con estilo infantil, que posteriormente serían aplicados al proyecto editorial y web. Para crear un producto de calidad con las ilustraciones digitales, desarrollamos temas teóricos de la ilustración editorial infantil, la ilustración digital y su apoyo a la difusión y promoción de contenidos culturales.

Palabras Clave: Mitos y leyendas, tradición oral, ilustración digital, ilustración infantil, difusión cultural.

ABSTRACT

THE DIGITAL ILLUSTRATION AS A MEDIUM FOR PROMOTION OF MYTHS AND LEGENDS OF THE MUNICIPALITY OF GUADALUPE, DEPARTMENT OF SAN VICENTE, EL SALVADOR, 2018.

In the present study, the main myths and legends from the municipality of Guadalupe were collected and analyzed with the purpose of creating digital illustrations, by making editorial and web proposals as supporting materials for their own diffusion and promotion.

It began with a sample of myths and legends taken from the house of culture of Guadalupe, which contains 15 stories that were told by some citizens, mostly elderly. Obtaining access to this sample, helped to determine if these myths and legends were still known. Some groups of students of various ages were taken as focus groups too.

Moreover, it was proposed to get 5 new stories for being illustrated and added as part of the practical sample.

In order to have theoretical basis for this research, some definitions of myths and legends, were taken into account, as part of the mythology from El Salvador. The analysis was made by using archetypes and archetypal images that were postulated by Carl Jung. The practical sample consists of 20 digital illustrations with a style, which has been adapted for children that could be applied to editorials and web projects later. To create a quality product with digital illustrations, we develop theoretical themes of editorial illustration for children, digital illustration and its own support for diffusion and promotion of cultural content.

Keywords: Myths and legends, oral tradition, digital illustration, children's illustration, cultural diffusion.

ÍNDICE GENERAL

AUTORIDADES DE LA UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR	II
AGRADECIMIENTOS.....	III
RESUMEN.....	V
ABSTRACT	VI
PRESENTACIÓN	XIII
INTRODUCCIÓN.....	XV
OBJETIVOS	XVI
CAPÍTULO I - CONCEPTOS BÁSICOS DE LAS TRADICIONES ORALES: MITOS Y LEYENDAS, LA ILUSTRACIÓN DIGITAL Y SUS ANTECEDENTES EN EL SALVADOR.....	17
1.1 Aspectos generales del municipio de Guadalupe, San Vicente, El Salvador	18
1.2 Las Tradiciones Orales: Mitos y leyendas	20
1.2.1 Mitos en la tradición oral	21
1.3 Mitos y leyendas de El Salvador.....	23
1.3.1 Mitos y leyendas en la cosmovisión Pipil	23
1.3.2 Mitos y leyendas de El Salvador durante el período colonial.....	27
1.4 La ilustración.....	30
1.4.1 Las funciones de la ilustración: estética y didáctica	30
1.4.2 La ilustración digital.....	31
1.4.2.1 La ilustración digital: vectorial y de mapa de bits.....	32
1.5 Historia de la ilustración	34
1.6 Antecedentes de la Ilustración en El Salvador	39
1.6.1 Principales exponentes de la ilustración salvadoreña en el siglo XIX y XX	40
1.6.2 La ilustración en El Salvador a inicios del siglo XXI	45
1.6.3 Principales exponentes contemporáneos de la ilustración salvadoreña.....	46
CAPÍTULO II - DISEÑO METODOLÓGICO PARA EL ANÁLISIS DE MITOS Y LEYENDAS Y SU PROCESO DE ILUSTRACIÓN MEDIANTE TÉCNICAS DIGITALES COMO HERRAMIENTA DE DIFUSIÓN EN EL MUNICIPIO DE GUADALUPE, DEPARTAMENTO DE SAN VICENTE	50
2.1 Diseño metodológico de investigación	51

2.1.1 Tipo de estudio y método teórico	51
2.1.2 Diseño de Investigación	52
2.1.3 Plan de procesamiento para el análisis de datos	52
2.1.4 Población y Muestra de Estudio	54
2.1.5 Técnicas e instrumentos de investigación	56
2.1.5.1 Fuentes secundarias.....	56
2.1.5.2 Fuentes primarias	57
2.1.6 Hallazgos Generales	62
2.1.6.1 Leyendas recolectadas mediante Focus Group	65
2.2 Los arquetipos de Carl Jung y la creación del mito	68
2.3 La ilustración y su aporte en la difusión cultural	71
2.4 El libro ilustrado	72
2.4.1 La ilustración infantil editorial.....	74
2.4.2 Diseño de personajes.....	76
CAPÍTULO III - ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS MITOS Y LEYENDAS DEL MUNICIPIO DE GUADALUPE, DEPARTAMENTO DE SAN VICENTE Y SU PROCESO DE ILUSTRACIÓN PARA LA ELABORACIÓN DE LA MUESTRA PRÁCTICA	78
3.1 Análisis de la muestra de mitos y leyendas del municipio de Guadalupe, departamento de San Vicente, El Salvador.....	79
3.1.1 Análisis arquetípico y clasificación de mitos	81
3.1.2 Resumen de resultados.....	105
3.2 Creación de una línea gráfica, para las ilustraciones de los mitos y leyendas del municipio de Guadalupe, departamento de San Vicente, El Salvador.....	107
3.2.1 Diseño de personajes y escenarios	109
3.2.2 Estudio de paleta de color y composición.....	113
3.3 Proceso de creación de las ilustraciones de mitos y leyendas de Guadalupe, San Vicente	114
3.3.1 Validación.....	117
3.3.2 Resultados finales de la muestra práctica	121
CONCLUSIONES PREVIAS.....	134
CONCLUSIONES	136
RECOMENDACIONES.....	138

GLOSARIO.....	139
BIBLIOGRAFÍA.....	148
ANEXOS.....	152
Anexo 1: Información completa recopilada de los Focus group realizados en el municipio de Guadalupe.....	152
Anexo 2: Resultados de validación y encuesta en el Centro Escolar Salvador Hidalgo Cornejo	164
Anexo 3: Perfil de investigación.....	185

ÍNDICE DE IMÁGENES

CAPÍTULO I

Imagen 1 : Mapa del municipio de Guadalupe, San Vicente, El Salvador	18
Imagen 2: Proyecciones de población	18
Imagen 3: Imagen de la cultura Azteca.....	24
Imagen 4 : Pintura de ser mitológico La Siguanaba.....	28
Imagen 5: Ilustración de ser mitológico de Asturias, Lavandera del Río.....	29
Imagen 6: Biblia Pauperum o Biblia de los Pobres	31
Imagen 7: Bagnetto (Bath Time)	33
Imagen 8: Ilustración de mapa de bits	33
Imagen 9: Códice (1584).....	35
Imagen 10: Alicia en el País de las Maravillas (1907).....	35
Imagen 11: I Want You (1917)	38
Imagen 12: Litografía	41
Imagen 13: Estampilla postal, de la Unión Postal Universal, República de El Salvador, 1 centavo (1879).....	42
Imagen 14: Ilustración para el libro “Leyendas de Guatemala” de M.A. Asturias (1945)	42
Imagen 15: Caricatura de Picasso (1939).....	43

Imagen 16: Jean Börlin "Skating Ring" Ballets Suedois (1930)	43
Imagen 17: Ilustración de "Somos malos" Cuentos de Barro de Salarrué	44
Imagen 18: "Dibujos líricos"	44
Imagen 19: Boceto para la película "Buscando a Nemo"	48
Imagen 20: "Práctica"	48
Imagen 21: "Steampunk safari"	49
Imagen 22: "Trabazones Satánicas"	49

CAPÍTULO II

Imagen 23: Contraportada y portada del libro "Leyendas de mi Pueblo"	55
Imagen 24: Interior del libro "Leyendas de mi Pueblo"	55
Imagen 25: Interior del libro "Leyendas de mi Pueblo"	56
Imagen 26: Instituto Nacional Prof. Santiago Echevoyen	64
Imagen 27: Centro Escolar Salvador Hidalgo Cornejo	65
Imagen 28: Tabla de la dinámica de los arquetipos	70
Imagen 29: Álbum ilustrado "Deseos de nunca acabar"	73
Imagen 30: "El Señor de los Anillos"	73
Imagen 31: Ilustración de Caperucita Roja	75
Imagen 32: Libro infantil "Familia Urrea"	75
Imagen 33: Ilustración del personaje Link de la franquicia de videojuegos "The Legend of Zelda"	76
Imagen 34: Furia de la película "Inside Out"	77
Imagen 35: Proporciones en el libro "¿Cómo dibujar manga?" de Norma Editorial	77

CAPÍTULO III

Imagen 36: Propuesta de estilo gráfico 1	108
Imagen 37: Propuesta de estilo gráfico 2	108
Imagen 38 : Evolución del estilo de ilustración	109
Imagen 39: Bocetos de estudio de rostros de personajes	110
Imagen 40: Bocetos de estudio de proporciones de personajes	110

Imagen 41: Bocetos de estudio de expresiones	111
Imagen 42: Bocetos de estilos de árboles	111
Imagen 43: Bocetos de estilos de plantas.....	111
Imagen 44 : Pila pública en Guadalupe	112
Imagen 45: Fotografía de una parte del pueblo de Guadalupe.....	112
Imagen 46: Fotografía antigua de Guadalupe.....	113
Imagen 47: Paleta de color general de las 20 ilustraciones de la muestra práctica	113
Imagen 48: Ilustración de “La Carreta Chillona” finalizada	116
Imagen 49: Ilustración de “La Carreta Chillona” junto con su respectiva leyenda	116
Imagen 50: Validación de la muestra práctica en el Centro Escolar Salvador Hidalgo Cornejo.	117
Imagen 51: Equipo de investigacion de izquierda a derecha; Moisés Campos, Noel Roldán, Cristian López y Ever Odir, docente asesor.	117

PRESENTACIÓN

La Escuela de Artes de la Facultad de Ciencias y Humanidades, Universidad de El Salvador, tiene como Visión ser el referente institucional de Educación Superior de Arte y Cultura a nivel nacional y centroamericano, dedicado a la creación y la investigación cultural y artística, combinando de manera eficaz y eficiente la formación académica de los estudiantes con destrezas teórico prácticas, así como la integración en los nuevos lenguajes de comunicación artísticos y el uso de la tecnología tradicional y contemporánea. En la Misión, es importante formar profesionales e investigadores de la cultura y el arte, con óptima calidad académica, elevado sentido de la ética y de la proactividad y uno de los elementos fundamentales para fortalecer la investigación son los procesos de grado realizados por los estudiantes egresados. En tal sentido presentamos el estudio “LA ILUSTRACIÓN DIGITAL COMO MEDIO DE PROMOCIÓN DE MITOS Y LEYENDAS DEL MUNICIPIO DE GUADALUPE, DEPARTAMENTO DE SAN VICENTE, EL SALVADOR, 2018” que comprende tres capítulos, cuyo objetivo es el de conocer y registrar los principales mitos y leyendas del municipio de Guadalupe para contribuir a la difusión de dichos mitos y leyendas, a través de la elaboración de ilustraciones digitales que forman el libro “Leyendas de mi Pueblo”. En consonancia con uno de los requisitos de la Normativa Universitaria para optar al grado de Licenciados en Artes Plásticas, Opción Diseño Gráfico.

Con este Informe Final de Investigación se da cumplimiento al “Reglamento de la Gestión Académico Administrativa de la Universidad de El Salvador”, en sus tres etapas básicas:

La primera etapa, la **Planificación de la investigación** donde se elabora el Plan de la Investigación que enmarca el proyecto, así como la Construcción del Teórico o Antecedentes de Investigación. Ambos documentos se incluyen en la segunda parte de este informe. El Plan de investigación, brinda las orientaciones

de cómo abordar el proceso investigativo de acuerdo a los principios del método cualitativo.

La segunda etapa, corresponde a la **Ejecución de la investigación** consistente en la Construcción del Objeto de estudio, desarrollando trabajo de campo, con el uso de técnicas e instrumentos consistentes en informes, encuestas, registros fotográficos, entrevistas, Focus Group, relatos y la comunicación presencial con las autoridades del municipio, a partir de lo cual se elabora este Informe Final de Investigación.

La tercera etapa, **Exposición y defensa del Informe Final**, consistente en la presentación del producto o resultado de la investigación, así como de la socialización ante docentes, invitados y Tribunal Calificador.

INTRODUCCIÓN

La presente investigación con el tema “LA ILUSTRACIÓN DIGITAL COMO MEDIO DE PROMOCIÓN DE MITOS Y LEYENDAS DEL MUNICIPIO DE GUADALUPE, DEPARTAMENTO DE SAN VICENTE, EL SALVADOR, 2018”, como parte del proceso de grado de Escuela de Artes de la Facultad de Ciencias y Humanidades para la obtención del grado de Licenciatura en Artes Plásticas, Opción Diseño Gráfico nos guía a conocer los mitos y leyendas del municipio de Guadalupe y lograr una interpretación de estos, para posteriormente crear ilustraciones digitales que contribuyan a su difusión, promoción y conservación. La investigación cualitativa, con método inductivo y un tipo de estudio micro etnográfico, es el proceso que se decidió pues este diseño permite realizar descripciones e interpretaciones específicas de una cultura.

Para lograrlo se divide en tres capítulos, el capítulo I aborda conceptos y definiciones teóricas sobre mitos, leyendas y tradición oral, para lograr comprender de manera básica estos términos. De la misma forma, abordamos las definiciones de la ilustración y su vertiente digital y se revisa de manera breve los antecedentes históricos de la ilustración en el país.

En el capítulo II, se muestran los hallazgos preliminares de las leyendas y mitos recolectados en los viajes de campo, así como la metodología de investigación, además de establecer las bases teóricas para la creación de las ilustraciones digitales y su aplicación de forma editorial, por medio de un rediseño del libro “Leyendas de mi Pueblo”, revisando conceptos y definiciones, así como aspectos técnicos como; las pautas para la creación de personajes, etc. Se define la teoría de los arquetipos o imágenes arquetípicas, propuestas por Carl Jung, que servirá posteriormente como herramienta de análisis e interpretación de los relatos obtenidos.

En el capítulo III, se analiza mediante imágenes arquetípicas las leyendas obtenidas para realizar su interpretación a manera general. Se detalla el proceso para la creación de la muestra práctica, que consiste en 20 ilustraciones digitales, su aplicación web y el rediseño del libro “Leyendas de mi Pueblo”, mostrando su validación y las conclusiones de la investigación.

OBJETIVOS

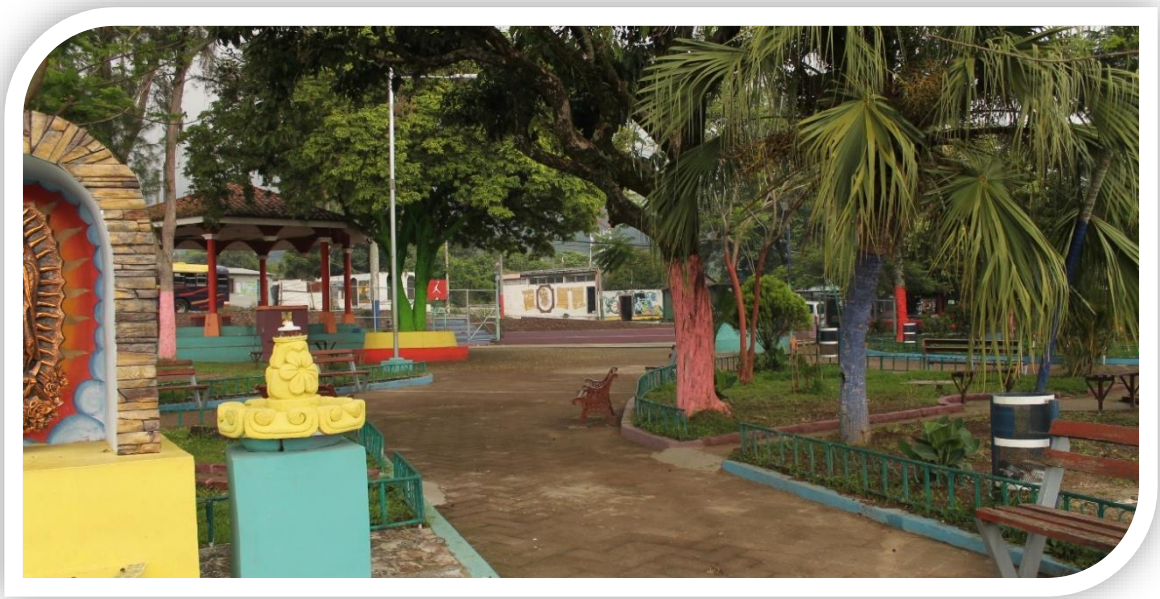
Objetivo General

Contribuir a promover la difusión de mitos y leyendas del municipio de Guadalupe, departamento de San Vicente a través de la ilustración digital.

Objetivos Específicos

- Conocer los conceptos básicos de mitos y leyendas, ilustración y sus antecedentes en El Salvador.
- Registrar los mitos y leyendas recolectados en el municipio de Guadalupe.
- Analizar mediante imágenes arquetípicas, los mitos y leyendas recolectados y seleccionados del municipio de Guadalupe.
- Aportar a la difusión y conservación de mitos y leyendas de Guadalupe mediante la creación de ilustraciones digitales y su aplicación web e impresa.

CAPÍTULO I

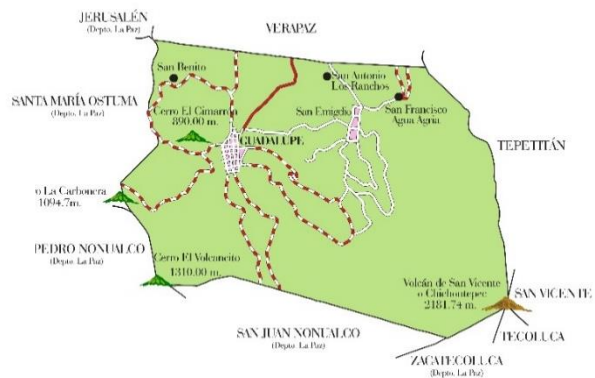


**CAPÍTULO I - CONCEPTOS BÁSICOS DE LAS TRADICIONES ORALES:
MITOS Y LEYENDAS, LA ILUSTRACIÓN DIGITAL Y SUS ANTECEDENTES
EN EL SALVADOR**

1.1 Aspectos generales del municipio de Guadalupe, San Vicente, El Salvador

El municipio de Guadalupe es el lugar de donde proceden las leyendas y mitos para esta investigación, está ubicado en el departamento de San Vicente, El Salvador, el cual se divide en cuatro cantones y doce caseríos, limitando por los siguientes municipios, al norte se halla Verapaz, al este se localiza Tepetitán, al sur limita con los municipios del departamento de La Paz, se encuentra, Zacatecoluca y San Juan Nonualco y al oeste, por Santa María Ostuma y San Pedro Nonualco.

Imagen 1 : Mapa del municipio de Guadalupe, San Vicente, El Salvador
 Autor: Centro Nacional de Registros
 Fuente: Monografía de San Vicente



Hasta el año 2007 se calculaba que la población del municipio de Guadalupe era aproximadamente de 6,675 personas comparado a las 3,115 que se tenían contabilizadas en el año 1992, cuyos datos fueron obtenidos a través de varios censos en los que se planteó el crecimiento de la población tal y como se muestra en la gráfica. (Centro Nacional de Registros, 2001, p.22).

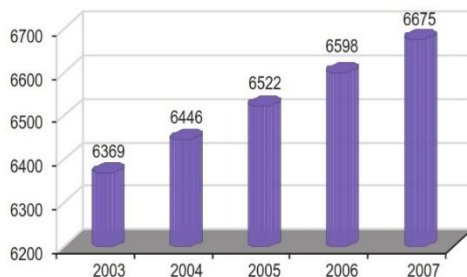


Imagen 2: Proyecciones de población
 Autor: Centro Nacional de Registros
 Fuente: Monografía de San Vicente

El municipio posee un lugar turístico llamado “El Infiernillo”, ubicado en las faldas del volcán de San Vicente o Chinchontepec, en él se pueden apreciar los ausoles, respiradores del volcán donde brota lodo, agua hirviendo y vapor.

Cuenta con una vegetación constituida por arboles húmedos y un clima subtropical que puede variar, ya que en la parte norte del municipio es cálido mientras que en el sur es fresco. Esto se debe a la elevación que obtiene por la presencia del volcán de San Vicente o Chinchontepec.

Su producción agrícola está conformada por granos básicos, en los que se encuentran el maíz, frijol, el maicillo, pero el que más sobresale es el café, ya que se cultiva a gran escala en la mayoría de fincas que hay cerca del volcán de San Vicente o Chinchontepec. Entre los comercios locales hay a disposición bazares, librerías, almacenes, agro servicios, recibideros de café y tiendas (Centro Nacional de Registros, 2001, p.24).

Las fiestas patronales se celebran del 1 al 13 de diciembre en honor a la Virgen de Guadalupe, la cual es motivo de alegría para las familias que se reúnen y disfrutan de sus fiestas.

Fue en el año de 1837, por Decreto Legislativo donde se le dio el nombre de “El Valle de Rincón Grande”, en la administración de Diego Vigil. No fue hasta la presidencia de la República del general Francisco Menéndez, que se le otorgó el nombre de Guadalupe y se le otorgó el título de villa por el Decreto Legislativo el 27 de marzo de 1888. En la presidencia de Jorge Meléndez y el Decreto Legislativo del 1 de mayo de 1920 se le otorga el título de ciudad a la Villa de Guadalupe. (Centro Nacional de Registros, 2001).

1.2 Las Tradiciones Orales: Mitos y leyendas

Según Ramírez (2012, pág. 132) “La tradición oral ha sido interpretada como los recuerdos del pasado transmitidos y narrados oralmente que surgen de manera natural en la dinámica de una cultura.” Esto quiere decir que la tradición oral es importante para mantener la memoria histórica y conservar en el tiempo su identidad y costumbres, manifestándose de manera espontánea en las diferentes culturas.

La tradición oral es muy antigua ya que surge desde los primeros tiempos cuando nuestra especie aprendió el habla, dado que la escritura es mucho más reciente, con seis mil años de antigüedad aproximadamente (Vera, 2017). Por esta razón las tradiciones orales han estado presentes desde tiempos antiguos en las diversas culturas del mundo, sin saber exactamente cuándo se comenzaron a manifestar, pues uno de los medios de registros históricos es la escritura que aparecería muchos años posteriormente.

El mito y la leyenda en la tradición oral son narraciones que se han transmitido de generación en generación, su función básica en la sociedad ha sido la necesidad de explicar el mundo o la realidad del hombre. También por medio de ellos se crean códigos sociales y morales, siendo herramientas de control social (Villa s.f.).

Los personajes, lugares, objetos y muchos elementos de las historias en la tradición oral, tienen características sobrenaturales, no obstante, estos relatos trataban de explicar lo que sucedía en el mundo o dar a conocer un hecho que ellos consideraban sobrenatural. Por ejemplo, los cambios de estación o sucesos meteorológicos y hechos heroicos.

Las tradiciones orales influyen a una vitalización de valores y a la vez sus efectos van mucho más allá, ya que contribuyen a plasmar la forma en que un ser humano se comporta en la sociedad (Guevara, 2010, pág. 102).

1.2.1 Mitos en la tradición oral

Los mitos forman parte de una comunidad como una estructura de creencias de la cultura, en todas las civilizaciones los mitos tienen un papel importante en las vidas de sus habitantes ya que actúan como símbolos de los valores colectivos de sus pueblos. (L.Guerin, G. Labor, Morgan, & R. Willingham, 1974) Citando a Mark Schorer en William Blake: The Politics of Vision (Holt, 1946): El mito es, fundamentalmente, la representación dramática de nuestra vida instintiva más profunda de una conciencia primaria del hombre en el universo, capaz de muchas configuraciones de las cuales dependen todas las opiniones y actitudes particulares. Muchas de estas creencias se enfocan en la creación de dioses que protegen de los invasores, ayudan en los cultivos, en los conflictos bélicos o que bajan de los cielos y luchan contra los invasores.

Tienen cualidades de un pensamiento muy inclinado a la superstición de cada acto de la vida cotidiana dejando las puertas abiertas para otras clases de mitos como el origen del universo y el hombre, la divinización de estados del tiempo o relatos de hechos fantásticos y héroes.

Algunos tipos de mitos son:

- Cosmogónicos: intentan explicar la creación del mundo, son los más universalmente extendidos.
- Teogónicos: Relatan el origen de los dioses.

- Antropogénicos: Narran la aparición del ser humano que puede ser creado a partir de cualquier materia.
- Morales: Explican la existencia del bien y el mal.
- Fundacionales: Cuentan cómo se fundan las ciudades por voluntad de los dioses.
- Escatológicos: Anuncian el futuro, el fin del mundo. A menudo están vinculados a la astrología.
- Históricos: Transmiten ideas más o menos creativas de cómo sucedieron unos hechos estudiados por la Historia, como guerras, revoluciones o sucesiones dinásticas.
- Culturales: Hechos puramente culturales también son objeto de la creación de mitos. Un ejemplo sería la multitud de teorías sobre la célebre pintura de la Gioconda de Leonardo da Vinci.
- Mitos etiológicos: La etiología estudia las causas de las cosas, así que los mitos serían explicaciones del porqué de sucesos cuyo mecanismo todavía no conocemos con precisión. Por ejemplo, ciertos fenómenos meteorológicos. Aunque también son mitos de origen, no se refieren a aspectos esenciales de la vida religiosa de las comunidades ni a los fines del mundo, sino al porqué de algunas instituciones; el matrimonio, las herramientas, las prácticas sociales, por ejemplo, que se consideran fundamentales para la vida en comunidad. A partir de un hecho ocurrido en un pasado remoto, los mitos etiológicos permiten comprender el presente y anticipar, en cierta forma, lo que será el futuro (Cama & Fernandez, 2015).

Los mitos al igual que las tradiciones y leyendas en su época fueron mezclados cuando las comunidades comenzaban sus procesos migratorios y estos relatos fueron pasados de generación en generación. La forma en la que se transmitían

estos hechos era de manera oral ya que era lo más práctico en épocas cuando leer y escribir era una habilidad poco habitual entre la mayoría de las personas.

Una característica de la tradición oral en la comunicación generacional es la variación de la idea original, en la que al irse contando de persona en persona en el tiempo se agregan, quitan o modifican partes a las historias, se cambian personajes o las situaciones comienzan a variar. A su vez, existen diferentes versiones de los mismos seres mitológicos ya que cada persona o comunidad les atribuye características diferentes de acuerdo a sus propias experiencias y vivencias, creando así similitudes entre sus sistemas de creencias.

1.3 Mitos y leyendas de El Salvador

Para iniciar en el tema de los mitos y leyendas en El Salvador es necesario conocer lo que se ha podido estudiar de las antiguas civilizaciones que habitaron el territorio, anterior a la colonización española, pues es indiscutible la influencia de estos pueblos en la tradición oral posterior hasta tiempos actuales. En este caso la cultura pipil que pobló una gran parte del área del país presenta un reto para los estudios de su tradición oral pues no existen registros como códices precolombinos, ya que estos fueron destruidos por los españoles, lo cual crea un ambiente dificultoso para la reconstrucción de su visión del mundo por medio de sus mitos y leyendas, siendo un recurso especular por su similitud y parentesco con el pueblo azteca (Lara, 2014).

1.3.1 Mitos y leyendas en la cosmovisión Pipil

Los mitos y leyendas conforman la cosmovisión de estos pueblos, es la manera de como entendían su realidad, transmitida por medio de las generaciones en forma oral y tomando en cuenta a este punto, su lengua fue gradualmente puesta en abandono, proceso que fue acelerado por hechos sangrientos en 1932

durante el levantamiento campesino, sumado a la relación que se hace de los pipiles como pueblo maya, lo cual es erróneo (Lara, 2014) pues son culturas distintas. La realización de rituales mayas y no pipiles y su promoción de diversas organizaciones, sin considerar que los asentamientos mayas fueron pocos y desaparecieron en poco tiempo, es otro de los motivos por los cuales la información certera de la tradición oral pipil no pudo llegar con muchísima más exactitud a nuestros días.

Por las razones antes explicadas una de las pocas fuentes para consultar la tradición oral de los pipiles es la obra del alemán Schultze-Jena quien recogió los mitos de Izalco en el año de 1930, dos años antes de la masacre de 1932, tradujo del náhuatl al alemán y posteriormente sería traducida al español desde el alemán.

Los pipiles tenían su manera de entender su entorno por medio de sus creencias y era creando una división del universo en cuatro, como los puntos cardinales; concretamente se dividía en las plantas, la tierra, el agua y los astros, teniendo esta cosmovisión un gran similitud con la que hacían los aztecas (Lara, 2014). De estas cuatro divisiones el ser humano forma parte y coexiste para formar una unidad que no será armónica siempre.



Imagen 3: Imagen de Lienzo Tlaxcala

Autor: Desconocidos

Fuente:

<http://hablemosdeculturas.com/pipiles/>

El pensamiento náhuat nos obliga a rechazar toda dicotomía entre física y metafísica, entre cuerpo y espíritu, alejándonos de un pensar occidental donde estos aspectos se consideran separados, aquí lo divino circula por los cuatro rumbos dando vida y tiempo a todo ser (Lara, 2014). En la cosmovisión náhuat lo divino pasa por cada aspecto del universo sin hacer distinción o separar lo material de lo espiritual como si pasa en mayor medida en el pensamiento y cosmovisión occidental.

Estos cuatro aspectos inician su ciclo en la división de las plantas; los relatos interpretados en esta sección de la obra de Martínez Lara, narran el origen de tres alimentos importantes que son el maíz, el cacao y la banana; la inclusión de la última que no es de origen americano nos da indicios del sincretismo durante la colonia en las narraciones pipiles. La obtención de “las plantas” en algunos relatos es en el interior de cerros que para las ideas mesoamericanas, se le daba la connotación de “gran vientre de monte sagrado” donde se guarda las “semillas-corazones” o entidades invisibles que dan la riqueza terrestre (Lara, 2014).

En el aspecto de “La tierra” se caracteriza por la figura central de la serpiente, esta inaugura un intercambio entre humano e inframundo, considerado como el interior de la tierra misma, así se ponen exigencias recíprocas entre los niveles del universo. Para lograr el intercambio se presentan vías como grutas y cavernas que otorgan un sentido viril de penetración fálica. A la llegada del interior reciben dones preciados que complementan el regalo de la banana, el cacao y el maíz. Para el pensamiento pipil la tierra es un organismo animado y tiene un ciclo alimenticio; donde las plantas “transforman la sangre de la tierra” de las cuales el hombre y animales se alimentan y a su vez la tierra se nutre de cuerpos humanos ya sea por sacrificio, defunción o secuestro, ocupando así el humano una posición ambigua como depredador de la tierra y víctima de ella (Lara, 2014).

En el tercer aspecto “El agua”, se entiende como una acción donde su labor es entregar líquido esencial y el don del maíz, esto deriva en una idea utópica de socialismo para que los humanos se vean obligados a repartir el grano y no dejar a nadie en el desamparo (Lara, 2014).

El cuarto y último aspecto trata sobre “Los astros”, este describe los efectos duales del sol y la luna en la tierra, como su acción en las estaciones del año; invierno y verano, el descenso y ascenso y su representación en el humano donde el día es el hombre y la noche la mujer en algo llamado reproducción social (Lara, 2014). Finalmente nos explica la obra de Schultze-Jena, como lo maligno y destructivo surge en respuesta al comportamiento humano de no compartir el grano vital (maíz) , completando así dentro de estos cuatro aspectos el concepto de socialismo utópico (Lara, 2014).

El motivo central en esta cultura fue el descenso al inframundo según Lara (como se citó en López Austin, 2006) está compuesto por los siguientes episodios; ingreso al bosque, encuentro con un desconocido, descenso al inframundo, descripción del inframundo, egreso a la superficie terrestre, recompensa y testimonio. Este descendimiento a las entrañas de la tierra presupone la existencia de “montes quebrados”, cerros huecos que como “recipientes” sirven de morada a divinidades, ancestros y riquezas terrestres.

Concretizando se puede decir que en la cosmovisión pipil la relación del hombre con la naturaleza era de suma importancia, englobando un carácter divino por el que se comprendía o explicaba el actuar de fenómenos naturales o hechos como la muerte dentro del ciclo de la vida y por supuesto estableciendo el rol que debe desempeñar el hombre dentro de todo este.

En el siglo XXI, al final de su primera década, aun no se tiene en El Salvador una sola antología de literatura indígena, como si el país fuese enteramente hispano desde sus orígenes hasta el presente, por lo que aún falta para lograr descubrir la cosmovisión pipil y mucho trabajo de parte de los especialistas, sobre todo debido al eurocentrismo que impide indagar más allá del ámbito occidental (Lara, 2014).

1.3.2 Mitos y leyendas de El Salvador durante el período colonial

Durante el período colonial todos los cambios generados por el encuentro violento de dos culturas, donde una se impuso sobre otra, superponiendo incluso aspectos como el idioma y las tradiciones, que en este caso fue todo el pensamiento y doctrinas cristianas. A pesar de esta imposición los rasgos culturales, entre ellos los mitos y leyendas, al contrario de ser erradicados totalmente se fueron fusionado y siguieron en constante evolución en el período de la colonia perdurando en los inicios de la República y aún en estos días.

En El Salvador existen hoy en día dos grandes leyendas conocidas por la gran mayoría de la población y tienen su origen aproximadamente hace unos 400 años “La Siguanaba” y “El Cipitío” (Guevara, 2010, pág. 108), estas leyendas comparten muchas versiones dependiendo del entorno del narrador, ya sea rural o urbano. Uno de los aspectos característicos compartidos en esas leyendas es su relación y su parte en un complejo de narraciones integradas por otras leyendas como son “El Cadejo” “La Carreta Chillona y algunas veces “El Justo Juez de la Noche” formando el núcleo de la tradición oral salvadoreña (Guevara, 2010).

La leyenda de la Siguanaba es conocida en varios países del área cultural de Mesoamérica y algunos países de Suramérica, con variaciones en su nombre así

como detalles en la narración según el lugar, pero comparte estos rasgos en común: trata sobre un espíritu maligno, relacionado con el agua, en actividad en ríos en el área rural y pilas y lavaderos en las zonas urbanas (Guevara, 2010).

El origen de esta leyenda es durante la colonia pues no hay mención de ella en algún documento prehispánico, de hecho el folclorista Guatemalteco Celso Lara menciona que esta leyenda fue traída por los Españoles a América poniendo similitudes con las lavanderas de Asturias que eran una especie de seres sobrenaturales que casi siempre conducían a la muerte, sosteniendo que estos seres relacionados al agua son universales en la literatura y que la Siguanaba es solo es la versión americana creada por los conquistadores (Guevara, 2010).



Imagen 4 : Pintura de ser mitológico; La Siguanaba

Autor: Salvador Salazar (Salarrué)

Título: Cihuanahuat

Técnica: óleo sobre lienzo

Fecha: desconocida

Dimensiones: 104x124 cm

Fuente:

<http://arteculturadeportes.blogspot.com/>

En El Salvador la leyenda de la Siguanaba tiene el componente mestizo y una fuerte influencia religiosa católica, muchas de estas leyendas fueron utilizadas para poder adoctrinar a indígenas y mestizos, influyendo profundamente en sus valores y costumbres. Poniendo como ejemplo, la leyenda de la Siguanaba, en la cual se tratan temas como la responsabilidad familiar, pues abandona a su hijo el Cipitío y la fidelidad conyugal pues se presenta a los hombres como una mujer hermosa que los seduce, para hacerlos caer en tentación y castigarlos.



Imagen 5: Ilustración de ser mitológico de Asturias, Lavandera del Río

Autor: Alberto Álvarez Peña

Fuente: ligaceltadasturies.wordpress.com

Una razón por la que este fenómeno sucedió y fue asimilando el mestizaje y sincretismo con el cristianismo, fue porque la religión siempre estuvo del lado de los colonizadores y la iglesia era parte de la administración colonial. La iglesia también colaboró intensamente en la integración de la sociedad, metiéndose en todos los aspectos del accionar y conducta de los indígenas y mestizos, ejemplo de esto es: el propósito del español al inventar la figura de la Siguanaba, el cual era el de enseñar al indio a ser recatado, a no abusar de la carne, otorgando una función moralizadora al tener un castigo a temer. (Guevara, 2010).

Sabiendo la importancia de la tradición oral en nuestra cultura y su importancia histórica, tenemos que conocer las diferentes maneras en las que se ha difundido este tipo de contenidos, una de ellas es a través de la ilustración. Esta surgió como un apoyo visual en textos y manuscritos en la antigüedad y al día de hoy sigue evolucionando constantemente y adaptándose a las tendencias y tecnologías actuales.

1.4 La ilustración

Para poder comprender la importancia de las herramientas principales de la investigación es necesario conocer el concepto de ilustración. Entendemos por definición que una ilustración es: “Estampa, grabado o dibujo que adorna o documenta un libro” (según RAE), es decir una imagen que acompaña a un texto, una noticia, o que anuncia un evento. Ayuda a crear una imagen mental que pone al lector en contexto, anima al futuro espectador a asistir a un espectáculo o apoya la imagen de un producto. Sin embargo, esa funcionalidad de la imagen no le resta en absoluto importancia como obra de arte.

Si hablamos del aspecto técnico de una ilustración, los medios de los que dispone el ilustrador han ido evolucionando con el paso de los años: Dibujos, grabados, pinturas, utilización de fotografías, y actualmente la incorporación de los medios informáticos y tecnológicos, que no solo han ampliado sus posibilidades creativas, sino que han supuesto la aparición de nuevos estilos, técnicas y fuentes de empleo adaptadas a la época.

Los orígenes de la ilustración están en las miniaturas que realizaban los artistas medievales para la decoración de manuscritos, y es hasta la creación de la imprenta que se considera da inicio la ilustración moderna (Palomo A. , 2016). Esto permitió la reproducción de imágenes a una mayor escala.

1.4.1 Las funciones de la ilustración: estética y didáctica

La ilustración cumple dos tipos de funciones, una estética y la otra didáctica. La función estética está destinada a embellecer mediante diferentes decoraciones o ilustraciones finales, todo tipo de escritos, agregando un gran valor a su contenido, y creando un atractivo visual para el observador. La función didáctica se encarga principalmente de la comprensión de un texto o contenido, además

desempeña un papel importante en la imaginación colectiva, cuando las ilustraciones son difundidas. “La Biblia de los pobres” es un ejemplo de la función didáctica con su serie de ilustraciones en xilografía que cumplían esta función, para comprender mejor el texto, y a su vez contribuyó a crear imágenes en la imaginación colectiva (Palomo A. , 2016).



Imagen 6: Biblia Pauperum o Biblia de los Pobres

Fuente: <https://www.wdl.org/es/item/8972/>

1.4.2 La ilustración digital

Rocha (2007) citado por Palomo Adriana (2016, p.19), define la ilustración digital como aquella que usa computadoras y programas especializados permitiéndole crear, retocar o complementar imágenes. Teniendo en la actualidad un sin número de programas especializados disponibles, tanto de manera gratuita como de pago, la ilustración digital se ha vuelto muy popular en los últimos años debido a una serie de características:

Su forma virtual o digital, puede ser duplicada infinitas veces, lo que facilita su propagación, de esta manera, tiene un bajo costo de producción, sin embargo, esto implica que nunca será un objeto único como una obra creada con técnica tradicional (Palomo A. , 2016). Una de sus características es la de simular diferentes técnicas tradicionales, de manera digital, desde el óleo y la acuarela, hasta técnicas de materiales secos como el yeso pastel o el grafito (Palomo A. , 2016).

Otra característica reside en los programas especializados que se usan, pues poseen herramientas y funciones que ayudan a una fácil edición, logrando facilitar muchas tareas que de manera tradicional conllevan más tiempo de trabajo y complejidad (Palomo A. , 2016).

1.4.2.1 La ilustración digital: vectorial y de mapa de bits

La ilustración digital se divide en dos tipos:

Las ilustraciones vectoriales: en este caso las imágenes creadas se basan en coordenadas matemáticas que definen su posición, su forma, color y otros atributos. La ilustración vectorial está formada por elementos geométricos como puntos, líneas, polígonos o segmentos. Cuando hacemos zoom sobre una imagen de vectores, veremos líneas y manchas de color definidas (Plaza, 2019), esto facilita escalar el tamaño de la imagen, que se esté creando sin afectar su calidad, tanto para ser utilizada de manera digital como impresa.

Las ilustraciones de mapa de bits, imágenes rasterizadas o bitmaps, se forman por una cuadrícula de puntos organizados llamados píxeles, que contienen un color definido por un valor, su calidad de la imagen dependerá de la cantidad de píxeles que posee, a mayor cantidad mayor será su calidad (Plaza, 2019).

Una de las diferencias entre la ilustración de bitmaps y vectorial, es que la primera consigue representar más fielmente la realidad y en la segunda es mucho más difícil y menos práctico, facilitando más la creación de ilustraciones basándose en figuras geométricas o piezas menos complejas, que una ilustración en bitmaps (Plaza, 2019).

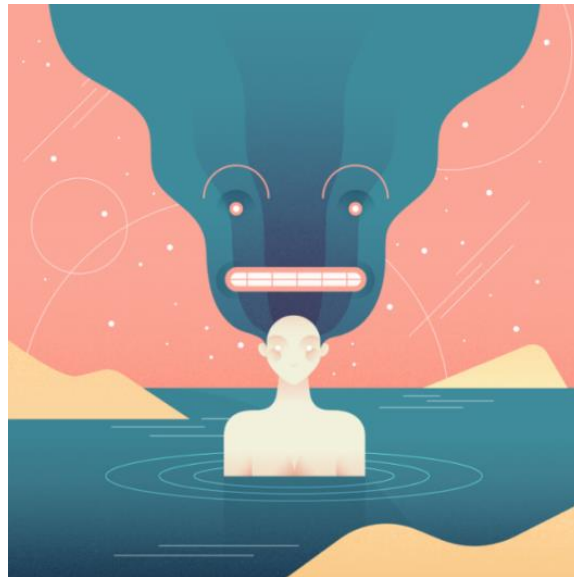


Imagen 7: Bagnetto (Bath Time)

Autor: Silvia Galimberti

Fuente: <https://www.behance.net/ga>



Imagen 8: Ilustración de mapa de bits

Autor: Miguel Membreño

Fuente: <https://www.behance.net/gallery/71078571/AFTER-2089>

1.5 Historia de la ilustración

La ilustración se remonta a la Antigüedad, los libros manuscritos, papiros, pergaminos e incluso el arte rupestre ya buscaban comunicar algo a través de imágenes. Las culturas antiguas poco a poco fueron desarrollando nuevas formas de transmitir sus vivencias, creencias, costumbres y tradiciones de acuerdo al contexto en el que vivían. No todo el impacto de la ilustración fue positivo, mucho de este arte surgió por pedidos de la iglesia o la realeza, para promover una creencia y estandarizarla en la población. Sin embargo, de no haber sido así no tendríamos en la actualidad una incontable cantidad de información gráfica que se puede analizar y estudiar para comprender mejor las culturas de cada momento histórico. No fue hasta más adelante que la ilustración acompañada de textos tomó una relevancia histórica todavía mayor.

“Con la llegada de la imprenta, en el siglo XV, gracias al alemán Gutemberg, las nuevas técnicas de impresión permitieron reproducir textos en serie y acompañarlos con imágenes. Había nacido una nueva época para el mundo de la cultura y, por extensión, de la ilustración. En el siglo XVII es importante la figura de Comenio (Jan Amos Comenius). Considerado el padre de la pedagogía moderna, comprendió y dio gran importancia al libro de texto ilustrado, y a la imagen como medio para amenizar el aprendizaje del niño y estimular su imaginación. A la hora de repasar lo aprendido, es más fácil recordar y entender un texto si lo relacionamos con una ilustración.” (Instituto de Enseñanzas a Distancia de Andalucía, s.f.).

Es en esta época que surge un auge en el crecimiento de la ilustración, Comenio logró enfocarla como una herramienta que facilitó y apoyó a la escritura con el fin

de que los niños pudieran comprender de una forma más concreta y detallada el contenido de los textos.



Imagen 9: Códice (1584)

Autor: St. Brigit

Fuente: http://www.lanubeartistica.es/dibujo_artistico_2/unidad6/DA2_U6_T1_v01/11_breve_historia_de_la_ilustracin.html

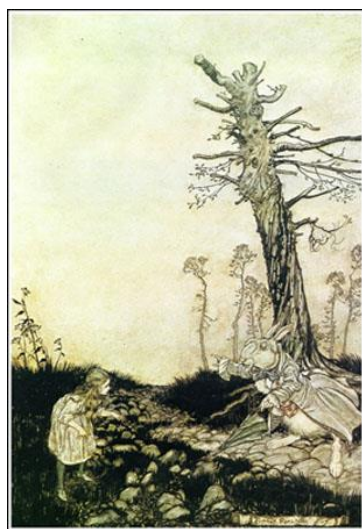


Imagen 10: Alicia en el País de las Maravillas (1907)

Autor: Arthur Rackham

Fuente: <https://expreso.co.cr/alicia/ilustraciones-de-arthur-rackham/>

La tradición que ha guiado a la ilustración en libros modernos se origina en la literatura occidental remontándose a los libros de bloque del siglo XV, en los cuales el texto del libro era directamente tallado en madera. Estos fueron la evolución natural de los antiguos libros iluminados. Una de las más conocidas es la Biblia Pauperum, cuyas ilustraciones tienen un toque a novela gráfica medieval.

En el siglo XVIII y XIX hubo autores como Charles Dickens que daban pauta a sus ilustradores a elaborar las representaciones de sus novelas acorde a la concepción real que tenía sobre ellas.

Por supuesto que, las tendencias del arte visual han cambiado considerablemente desde el siglo XX y ahora es mucho menos común el uso de ilustraciones en libros. Actualmente parece asociarse más al hecho de ser un recurso de libros infantiles.

Algunos le atribuyen el declive de la ilustración en libros a la falta de personas con el dominio técnico para realizarlas, pues en muchos casos éstas eran influenciadas por el medio artístico cultural de la época y el arte del siglo XVIII y XIX exigía una maestría en los detalles.

En el siglo XIX se vive la primera época dorada del ilustrador, gracias a la Revolución Industrial y las nuevas técnicas de impresión, que posibilitaron grandes tiradas y la comercialización en serie de libros y revistas, los cuales eran uno de los grandes medios para el entretenimiento de la sociedad, coincidiendo a finales de siglo con un auge de las artes decorativas y el nacimiento del Art Nouveau. Cabe destacar que la ilustración jugó un papel importante en la política del momento y jugaría uno aún mayor en la posterior Segunda Guerra Mundial.

Durante el siglo XIX los nombres más destacados en el mundo de la ilustración fueron: William Blake, Gustave Doré, Arthur Rackham, Aubrey Beardsley, Jules Chéret, Alphonse Mucha, Toulouse-Lautrec, etc. A finales del siglo XIX la fotografía se había incorporado como recurso para la reproducción de imágenes y a lo largo del Siglo XX se desarrollaron aún más las técnicas de impresión, lo que acabó por dar una libertad total al ilustrador, que ya no se hallaba limitado por las posibilidades de unos cuantos procedimientos gráficos, ya que fuera cual fuera la naturaleza del diseño, era fácilmente reproducible de forma fácil y en gran cantidad (Instituto de Enseñanzas a Distancia de Andalucía, s.f.).

Estéticamente, el agitado comienzo y evolución del siglo XX dio alas a los creadores. El mundo visual se enriqueció con las propuestas del cubismo, surrealismo, expresionismo, abstracción geométrica, Pop art, etc. (Instituto de Enseñanzas a Distancia de Andalucía, s.f.).

Temáticamente, fueron muy relevantes las dos Guerras Mundiales, sin olvidar la Guerra Civil en España, para las que se diseñaron infinidad de carteles (Instituto de Enseñanzas a Distancia de Andalucía, s.f.). Un cartel es un papel, cartón, plástico, etc., impreso o manuscrito que se pone en un lugar visible para anunciar o indicar algo (Google, s.f.). El cartel jugó un papel crucial como medio de propaganda política a través de todo el siglo XX y está ligado fuertemente a la publicidad y su evolución dentro de la sociedad, generalmente se acompañaba los carteles con ilustraciones llamativas usando colores vivos y mensajes ya sea directos o indirectos para la población que generaran un cambio de pensamiento colectivo e individual a favor de un grupo selecto de personas. El cartel fue evolucionando hasta convertirse en un recurso publicitario valioso que se utiliza para promocionar marcas, películas, eventos, etc.



Imagen 11: póster destinado a promover el alistamiento de los jóvenes para las fuerzas armadas de Estados Unidos durante la Primera Guerra Mundial. Muestra al Tío Sam (personificación nacional de Estados Unidos) señalando al espectador, referencia tomada de un anuncio de reclutamiento británico dónde aparecía Lord Kitchener en una posición parecida.
Título: I Want You (1917)
Autor: James Montgomery Flagg (estadounidense)
Fuente: Wikimedia bajo dom. público

Por otro lado, el desarrollo y la producción industrial aumentaron la demanda publicitaria, y la gran variedad de productos exigía una diferenciación de cara al público mediante la imagen y la tipografía específica para cada marca. Avanzando el siglo, se multiplicaron aún más los mercados para el diseño, por ejemplo, el mundo de la música, los cientos de revistas y finalmente, los nuevos medios más allá del papel: La televisión, la era digital e internet en el que nos hayamos inmersos, en la que no solo las grandes empresas, sino cada persona, de forma individual, puede expresarse y mostrar su propio mundo fantástico y creativo. (Instituto de Enseñanzas a Distancia de Andalucía, s.f.)

En la actualidad, la ilustración ha tenido un exponencial crecimiento debido principalmente a la difusión que se ha logrado gracias a los medios tecnológicos, además de ser parte fundamental de la cultura popular a la hora de producir arte conceptual, cómics y animación.

1.6 Antecedentes de la Ilustración en El Salvador

En El Salvador no se cuenta con registros bibliográficos sólidos, sobre la ilustración en el país. Por lo que, en los primeros años de la república, solo se observa cómo van surgiendo las condiciones para el desarrollo de la ilustración. La primera imprenta en el país nace a consecuencia de la necesidad de informar todos los cambios políticos, que el territorio sufría, así en el año 1824 surge el primer periódico que abriría la puerta para la creación de más imprentas y con ello futuros periódicos en los años siguientes, dando inicio a las primeras manifestaciones de la ilustración, que era usada de manera decorativa o apoyando textos (Hernández, Jiménez, & Ramírez, 2018). Fue necesario el aporte de artistas e instituciones educativas para ir creando un ambiente en el que técnicamente se pudiera desarrollar la ilustración. Fue hasta 1835 que se habló del primer referente de ilustración en la historia salvadoreña; Francisco Cisneros, quien fue alumno en la escuela de la maestra Guadalupe en San Salvador, y en ese mismo año copia las ilustraciones del texto parvulario “El Instructor” (Palomo J. , 2017).

El desarrollo de la ilustración en el país se iría acentuando con la creación de instituciones educativas en las artes plásticas y visuales. En 1865 surge la primera academia de bellas artes de El Salvador, en el colegio Nacional, donde se enseñó disciplinas como el dibujo, litografía, pintura además de otras (Palomo J. , 2017). Muchas academias fueron apareciendo y desapareciendo durante los años, como la de dibujo y pintura del artista Valero Lecha en 1937, hasta que en 1969 se funda el Centro Nacional de Artes CENAR, absorbiendo la academia de Valero Lecha, al igual que otras escuelas y academias especializadas en las artes como danza, música y teatro, iniciando así una modalidad de bachillerato en artes, que duraría hasta los años noventa, donde se suprime por una reforma educativa, pasando a ofrecer solo cursos libres y diplomados (Palomo J. , 2017).

En la década de los setenta, las Universidades comienzan a ofrecer carreras con relación a la ilustración y artes visuales, como el diseño gráfico (Hernández, et al. 2018), esto junto al desarrollo progresivo de tecnologías informáticas. A El Salvador llegaron las primeras computadoras, en la década de los ochentas y eran utilizadas únicamente en el sector de administración, por instituciones de gobierno y la industria, sería hasta los años noventa donde su comercialización sería mayor, además en esta misma época surgen centros de aprendizaje informático (Palacios, 2019). La tecnología se fue desarrollando continuamente, hasta la creación de programas de edición y creación de imágenes, mediante píxeles y vectores, creando así herramientas que llevaría a la ilustración digital a su auge que tiene hoy en día.

1.6.1 Principales exponentes de la ilustración salvadoreña en el siglo XIX y XX

Si bien durante el siglo XIX hay pocos registros de artistas que se dedicaran a la ilustración, sin contar que observamos, la mayoría también se dedicaban a otras áreas de las artes visuales y plásticas. Francisco Cisneros (1823-1878), se dedicó a la pintura, dibujo y la litografía, considerado como el primer artista de formación académica de El Salvador (Hernández, et al. 2018). Su incursión en la ilustración fue en 1835, se menciona su trabajo, donde copia las ilustraciones del texto parvulario El Instructor. Rufino Flamenco fue otro artista de la época que se dedicó a ilustrar libros y periódicos, además de trabajar en diseños telegráficos y tarjetas postales de emisión oficial en el año 1882 (Palomo J. , 2017).

Durante el siglo XX sucede de igual manera que el siglo anterior, los artistas se dedican más a otras áreas del arte, pero realizan aportes a la ilustración. Uno que hizo la diferencia en este aspecto, fue Toño Salazar (Antonio Salazar 1897-1986) quien se dedicó mucho a la ilustración y la caricatura, viajó a México y

posteriormente a París, donde sus dibujos de los personajes de las vanguardias artísticas le crearon fama, publicó en Comedia, primer diario de vida artística de París, alcanzando un alto nivel en sus caricaturas e ilustraciones gracias a su variedad y estilo curioso con líneas onduladas y precisas (Huezo, 2005). Colaboró en Nueva York para la revista Vanity Fair, creó caricaturas e ilustraciones para el diario La Razón y La Prensa de Buenos Aires en Argentina, ilustra Las Leyendas de Guatemala en 1945 de Miguel de Asturias, el Quijote de Miguel de Cervantes y La Isla del tesoro de Robert L. Stevenson, escribió sus memorias ilustradas para La Prensa Gráfica de El Salvador, entregando más de un centenar de caricaturas (Museo de Arte de El Salvador, 2003, *artista del mes*).

Otros artistas también tienen su mención en la Ilustración, como es el caso del famoso pintor José Mejía Vides (1903-1993) quien trabajó en las ilustraciones de la obra; Cuentos de Barro, de Salarrué en 1933 (Palomo J. , 2017, pág. 178). El mismo caso es para el conocido artista Carlos Cañas (1924-2013) él se dedicó a realizar una producción vasta en la pintura, escultura, grabado, dibujo, diseño de escenografía y vestuario, así como también a la ilustración de libros (Museo de Arte de El Salvador, 2004, *artista del mes*).



Imagen 12: Litografía

Autor: Francisco Cisneros

Fuente: <https://issuu.com/jorgepalomo/docs/palomo-tomoi>



Imagen 13: Estampilla postal, de la Unión Postal Universal, República de El Salvador, 1 centavo (1879)

Autor: Rufino Flamenco

Fuente: <https://issuu.com/jorgepalomo/docs/palomo-tomoi>



Imagen 14: Ilustración para el libro “Leyendas de Guatemala” de M.A. Asturias (1945)

Autor: Toño Salazar

Técnica: Tinta sobre papel, 43x28cm

Fuente: <https://issuu.com/jorgepalomo/docs/palomo-tomoi>



Imagen 15: Caricatura de Picasso (1939)

Autor: Toño Salazar

Técnica: Lápiz sobre papel, 27.5x20.5cm

Fuente: <https://issuu.com/jorgepalomo/docs/palomo-tomoi>



Imagen 16: Jean Börlin "Skating Ring" Ballets Suedois (1930)

Autor: Toño Salazar

Técnica: Tinta sobre papel, 31.5x24cm

Fuente: <https://issuu.com/jorgepalomo/docs/palomo-tomo>



Imagen 17: Ilustración de "Semos malos" Cuentos de Barro de Salarrué

Autor: José Mejía Vides

Técnica: Xilografía

Fuente: <https://issuu.com/jorgepalomo/docs/palomo-tomoi>



Imagen 18: "Dibujos líricos"

Autor: Carlos Cañas

Técnica: Acuarela

Fuente: <https://elfaro.net/es/201211/fotos/10167/Los-trazos-de-Carlos-Cañas.html>

1.6.2 La ilustración en El Salvador a inicios del siglo XXI

La ilustración ha adquirido más valor y presencia en el país y el mundo, en el inicio del presente siglo, sobre todo en su técnica digital y uno de los factores clave para su auge, ha sido el desarrollo de la industria creativa en el país. Este tipo de industria se define como; las que hacen uso de la creatividad, las aptitudes y el talento de las personas, para explotación de derechos de propiedad intelectual, incluyendo los productos artesanales, las artes visuales y la música (Centro de Comercio Internacional, 2019).

El diseñador de animación e ilustrador salvadoreño, Simón Varela aseguró al medio elsalvador.com (Castro, 2018) que “la ilustración nacional prospera y lo hará sin parar”, esto se refleja en la cantidad de colectivos emergiendo en la actualidad que se dedican a la ilustración, entre algunos de los más representativos están 27pm, Colectivo Prisma y colectivo Arca, así también aumentan el número de eventos y exposiciones donde se tienen espacios dedicados a esta disciplina.

Uno de los espacios más importantes creado en los últimos años es el Festival de Ilustración Salvadoreña y terrícola (FIST), apoyado por el museo de Arte de El Salvador (MARTE) lugar donde se realizó su quinta edición anual en el año 2018, durante tres días se exhiben piezas de ilustradores nacionales, así como charlas y diferentes talleres con relación a la ilustración y la industria creativa, impartido tanto por profesionales nacionales, como extranjeros expertos en ilustración y otras disciplinas de la industria creativa (Castro, elsalvador.com, 2018).

El crecimiento de la industria creativa en el país ha sido impulsada también por el ministerio de economía de El Salvador a través del certamen anual PIXELS,

donde se incentiva con financiamiento no reembolsable a las mejores propuestas en animación, videojuegos y propuestas audiovisuales (Dirección de Innovación y Calidad, 2019). Además, el gobierno salvadoreño genera interés por medio de estas propuestas, para el desarrollo de empresas, que invierten en servicios como estos y uno de ellos es la ilustración.

1.6.3 Principales exponentes contemporáneos de la ilustración salvadoreña

Durante los últimos años un gran número de ilustradores han surgido en el país, sobre todo en el área publicitaria, así como también colectivos que se dedican al rubro, ejemplos de ello son: colectivo 27PM, Colectivo Prisma y Colectivo Arca mencionando los más influyentes. Por lo anterior veremos los ilustradores, artistas o diseñadores que han logrado aportar a la ilustración, destacando por sus logros conseguidos.

Simón Varela, ilustrador que abandona el país a la edad de 15 años junto a su familia, debido a la guerra civil en El Salvador, se mudan a Estados Unidos, donde posteriormente estudiaría dibujo en el Art Center of Design de Los Ángeles, en California (Ávila, 2012). Ha tenido exposiciones a nivel nacional e internacional, entre sus trabajos más destacados están; su participación en la película animada “Buscando a Nemo” donde trabajó ilustrando personajes en el área de desarrollo visual, en la película “La Era de Hielo” y “Scooby Doo”. Hasta que en el año 2008 trabajó por primera vez como diseñador de producción de la película “Día de los muertos” (Chispafest, 2017).

Miguel Membreño es un ilustrador independiente, estudió la carrera de diseño gráfico en la universidad José Matías Delgado, sin embargo, su formación como ilustrador fue autodidacta, hasta educarse en el tema por medio de plataformas

digitales como: CGMA, Learn Squared y Schoolism. Ha trabajado en áreas como: la publicidad, diseño e ilustración editorial, cómic, animación, producción audiovisual y desarrollo de videojuegos, hoy en día su mayoría de trabajos son para clientes fuera del país, trabajando a distancia por medio de internet. Su principal área es la ilustración, específicamente el concept art para industrias de entretenimiento, ha participado en exposiciones locales e internacionales demostrando una gran calidad en su trabajo (Hernández, et al. 2018).

Edmundo Landaverde conocido como Mundo; es un animador, ilustrador y caricaturista. En el 2009 tuvo participación con una ilustración tributo a "Darkstalkers, videojuego de la empresa japonesa Capcom (El Blog, 2014). Publica caricaturas políticas, para el diario digital El Blog y es cofundador de un estudio de animación llamado Frame Freak Studio (Hernández, et al. 2018).

Gabriel Granadino es un artista visual y músico, encontró su estilo reinterpretando lo cotidiano e interno, mientras estaba en la ciudad de Barcelona, España. Ha tenido varias exposiciones a nivel nacional, en lugares como el museo MARTE y el teatro Luis Poma, en países como Guatemala, Estados Unidos y España. Ha trabajado ilustraciones y también en la creación de murales (PROESA Gobierno de El Salvador C.A., 2018).

Otra ilustradora que ha tenido logros importantes, logrando trabajar con marcas internacionales como Nissan y Coca Cola, es Sonia Lazo que ha realizado exposiciones nacionales e internacionales, su obra es muy colorida con tendencia a temas sobre la mujer, comercializa sus productos e ilustraciones en la tienda salvadoreña de diseño Hecho en Casa (Ferrer, 2017).

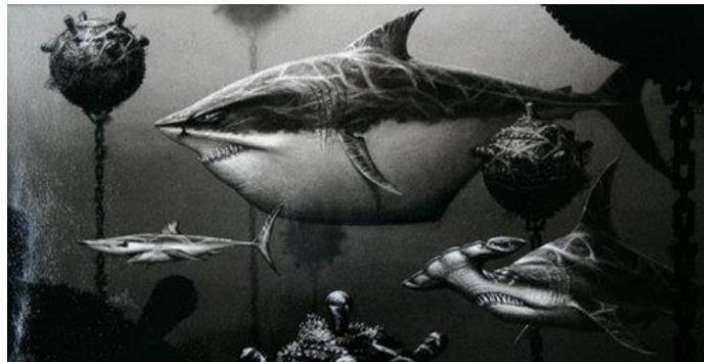


Imagen 19: Boceto para la película “Buscando a Nemo”

Autor: Simón Varela

Técnica: Carboncillo

Fuente: <https://elfaro.net/es/201410/platica/16090/“Mi-tata-hasta-hace-poco-aceptó-que-sí-se-puede-vivir-de-dibujar”>.html



Imagen 20: “Práctica”

Autor: Miguel Membreño

Técnica: Ilustración digital

Fuente: <https://www.artstation.com/artwork/2axOx>



Imagen 21: “Steampunk safari”

Autor: Edmundo Landaverde

Técnica: Lápiz en papel fabriano, retoque de color, luces y sombras en Photoshop

Fuente: <https://www.deviantart.com/mundokk/art/steampunk-safari-272066714>

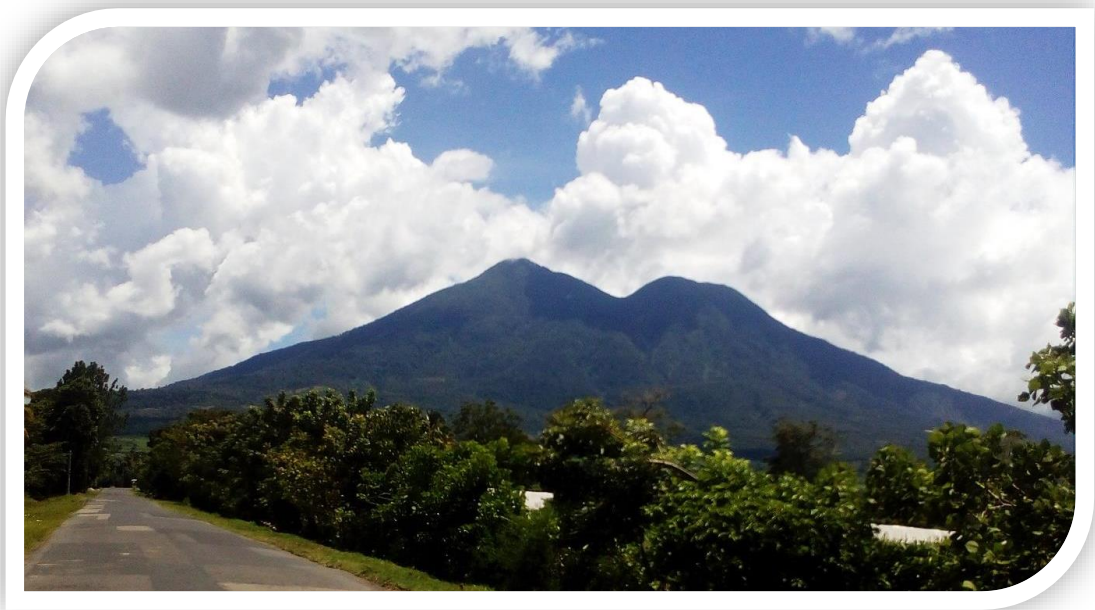


Imagen 22: “Trabazones Satánicas”

Autor: Gabriel Granadino

Fuente: <https://www.behance.net/granadinosaurio>

CAPÍTULO II



CAPÍTULO II - DISEÑO METODOLÓGICO PARA EL ANÁLISIS DE MITOS Y LEYENDAS Y SU PROCESO DE ILUSTRACIÓN MEDIANTE TÉCNICAS DIGITALES COMO HERRAMIENTA DE DIFUSIÓN EN EL MUNICIPIO DE GUADALUPE, DEPARTAMENTO DE SAN VICENTE

Los mitos y leyendas de una comunidad o pueblo pueden decir mucho sobre la forma de pensar de esta; desvelando sus valores como sociedad, por lo que el conocer dicha información ayuda a entenderlos de manera más profunda. Por tal situación que, disponiendo de los instrumentos para recolectar la información necesaria, podemos conocer las creencias del municipio de Guadalupe. Teniendo como punto de partida, la recopilación de leyendas en un libro creado por la Casa de la Cultura del municipio de Guadalupe. La Casa de la Cultura se tomó el tiempo de recopilar las narraciones de relatos locales que son muy conocidas en el municipio. Además, cinco leyendas más que se recolectaron mediante Focus Group a niños y adolescentes del municipio. Toda esta información fue puesta en análisis en el capítulo tres mediante los arquetipos del psicólogo Carl Jung, de quien se explican los diversos estudios y su relación con los mitos y leyendas. Finalmente se revisó la ilustración en sus variantes digitales, así como también el libro ilustrado y la ilustración infantil, temas que sirven para la creación de un proyecto práctico de ilustraciones sobre las leyendas analizadas. Todo con el fin de aportar a la difusión cultural de las tradiciones orales locales. Cabe mencionar que se revisó de manera breve la historia de la ilustración en El Salvador y algunos de sus principales exponentes.

2.1 Diseño metodológico de investigación

2.1.1 Tipo de estudio y método teórico

El enfoque que se utilizó durante la investigación es el estudio cualitativo con una dimensión cultural, ya que se apoya de la observación para poder descubrir y describir el tema que en este caso comprende una parte de la dimensión simbólica de la vida cotidiana de los pobladores de Guadalupe; se apoya de sus mitos y leyendas.

El método teórico es inductivo, pues se ha dedicado a conseguir datos específicos de las leyendas y mitos de Guadalupe, analizándose y clasificándose para posteriormente unificar todos los resultados y obtener una teoría general que sea capaz de lograr los objetivos planteados.

2.1.2 Diseño de Investigación

El diseño de estudio seleccionado fue el micro etnográfico, pues permite describir y analizar aspectos culturales particulares, en el presente caso son los mitos y leyendas del municipio de Guadalupe, esto ayudó a descubrir algunos símbolos e interpretaciones de su sistema de creencias, estudiando parte de la tradición oral. Permitiendo comparar entre las leyendas obtenidas, elementos y temas comunes en ellas, para luego realizar los análisis e interpretaciones de la información recolectada.

2.1.3 Plan de procesamiento para el análisis de datos

Matriz de la Investigación				
Tema: “LA ILUSTRACIÓN DIGITAL COMO MEDIO DE PROMOCIÓN DE MITOS Y LEYENDAS DEL MUNICIPIO DE GUADALUPE, DEPARTAMENTO DE SAN VICENTE, EL SALVADOR, 2018”				
Objetivo General: Contribuir a promover la difusión de mitos y leyendas del municipio de Guadalupe, departamento de San Vicente a través de la ilustración digital.				
Objetivos Específicos	Unidades de Análisis	Dimensiones	Técnicas a utilizar	Tipos de instrumentos

<p>Conocer los conceptos básicos de mitos y leyendas, ilustración y sus antecedentes en El Salvador.</p>	<p>Historia nacional de los mitos y leyendas y la ilustración, sus definiciones y tipos</p>	<p>Cultural Social</p>	<p>Técnicas de investigación bibliográficas</p>	<p>Ficha resumen y ficha de contenido</p>
<p>Registrar los mitos y leyendas recolectados en el municipio de Guadalupe.</p>	<p>Relatos de mitos y leyendas por parte de pobladores del municipio de Guadalupe</p>	<p>Cultural</p>	<p>Focus Group</p>	<p>Ficha resumen y registro</p>
<p>Analizar mediante imágenes arquetípicas, los mitos y leyendas recolectados y seleccionados del municipio de Guadalupe.</p>	<p>Creación y diseño de ilustraciones</p>	<p>Cultural Social</p>	<p>Técnicas de investigación bibliográficas, Análisis interpretativo</p>	<p>Ficha resumen y Ficha de contenido</p>
<p>Aportar a la difusión y conservación de mitos y leyendas de Guadalupe mediante la creación de ilustraciones digitales y su aplicación web e impresa.</p>	<p>Diseño de material gráfico para blog web y arte impreso</p>	<p>Cultural Social</p>	<p>Técnicas de investigación bibliográfica y observación</p>	<p>Ficha resumen</p>

2.1.4 Población y Muestra de Estudio

La población a la cual se dirigió la investigación la formaron personas de toda edad y género habitantes del municipio de Guadalupe, San Vicente. Se contó con muestras por conveniencia: estudiantes del Centro Escolar Salvador Hidalgo Cornejo y el Instituto Nacional Prof. Santiago Echevoyen, ayudaron y aportaron para la elaboración de encuestas y Focus Group. El libro “Leyendas de mi Pueblo” fue publicado en el 2017 y elaborado por la Casa de la Cultura de Guadalupe, en colaboración con José Heriberto Arteaga, Pedro Antonio Castellanos y el Lic. José Heriberto Chicas quienes aportaron con fotografías, ilustraciones y la revisión de los datos respectivamente. El libro documenta una recopilación de 15 leyendas locales, compartidas por ciudadanos mayores, relatos dispuestos por la Casa de la Cultura de Guadalupe. Además, una de las muestras fue una entrevista al coordinador de la Casa de la Cultura, Oscar Liévano y Heriberto Arteaga, colaborador para la creación del libro. En ella se obtuvo datos importantes de distribución y limitaciones de la institución para la difusión de estos contenidos.

Lista de las leyendas presentes en el libro “Leyendas de mi Pueblo”:

- La Siguanaba (Versión 1)
- La Siguanaba (Versión 2)
- La Siguanaba (Versión 3)
- La Carreta Bruja
- La Carreta Chillona
- El Muerto con 4 Velas
- El Cipitío
- La Chillona o Llorona
- El Hombre sin Cabeza
- El Niño

- El Muerto en el Palo de Amate
- El Diablo
- La Cuche bruja
- El Justo Juez de la Noche
- Las Gallinas Gritonas

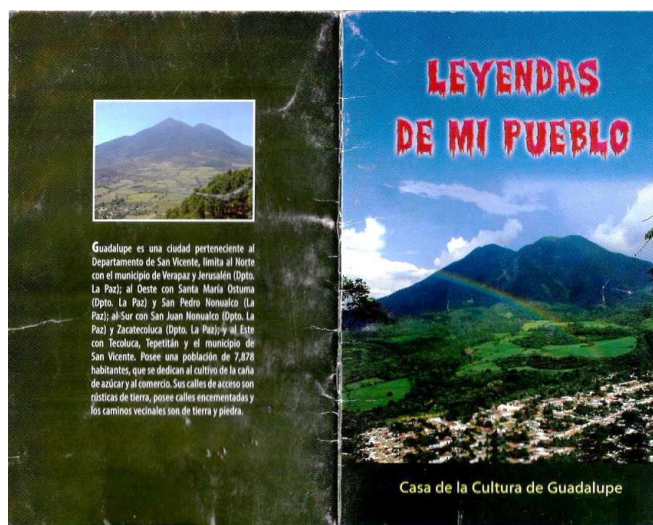


Imagen 23: Contraportada y portada del libro “Leyendas de mi Pueblo”

Fuente: Casa de la Cultura de Guadalupe

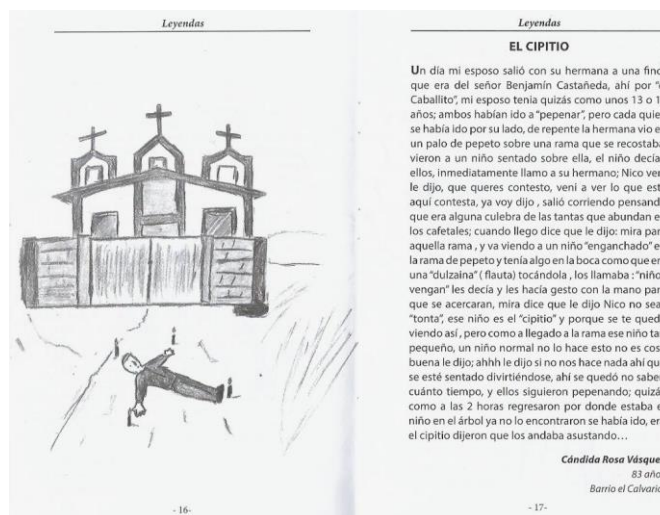


Imagen 24: Interior del libro “Leyendas de mi Pueblo”

Fuente: Casa de la Cultura de Guadalupe

clasificar la información, para posteriormente obtener una teoría general del sistema de creencias del municipio de Guadalupe. También se realizó una consulta bibliográfica, sobre las técnicas de ilustración requeridas para crear una muestra práctica a partir de las leyendas obtenidas.

2.1.5.2 Fuentes primarias

Entre las fuentes primarias tenemos una entrevista hecha por el grupo de investigación a Oscar Liévano, coordinador de la Casa de la Cultura; y Heriberto Arteaga, colaborador para la creación del libro Leyendas de mi Pueblo, de la cual creamos un resumen:

El día 28 de mayo del 2018 se realizó una visita de campo al municipio de Guadalupe y se habló con el coordinador de la Casa de la Cultura Oscar Liévano en la Alcaldía de Guadalupe, quien facilitó una copia del libro “Leyendas de mi Pueblo”. Este material recopila algunas leyendas contadas por los lugareños y fue publicado por la Casa de la Cultura en el año 2017. Oscar junto a Heriberto Arteaga fueron los encargados de tomar la iniciativa de la creación del libro dedicando una hora diaria a la recopilación de la información y las visitas a los diversos lugares.

La planeación del libro comenzó por el año 2015 sin el apoyo de ninguna institución y con nulo presupuesto. La intención de Oscar y Heriberto era preservar la tradición oral de Guadalupe a través de las historias contadas por los ancianos del lugar, de los cuáles muchos ya han fallecido o se encuentran en condiciones delicadas. El lanzamiento del libro tuvo lugar durante las fiestas patronales del año 2017. Previamente, Clásicos Roxsil mostró interés en publicarlo, pero buscaban venderlo por lo que la Casa de la Cultura no estuvo de acuerdo, ya que el objetivo era regalar el libro a la comunidad para que se

sintieran identificados e interesados en las tradiciones orales locales, no comercializarlo. Debido a muchas deficiencias el proceso fue largo, pero los resultados gustaron mucho a la comunidad. La Casa de la Cultura fue felicitada por la iniciativa, ya que usualmente este tipo de proyectos quedan en el olvido por falta de interés. Oscar y Heriberto hicieron un gran trabajo con los materiales y recursos que tuvieron a su disposición.

Finalmente, gracias a una donación externa se pudo obtener el apoyo para la impresión de 100 ejemplares, los cuáles fueron repartidos entre las familias y centros escolares del municipio. Como última fuente primaria se tiene la realización de cuatro Focus Group, de los cuales se obtuvo el siguiente reporte:

Ficha técnica de la investigación	
METODOLOGÍA	Utilizamos el Focus Group, siendo una técnica que consiste en abordar grupos de cinco personas, con características similares, dirigidas por un mediador, para lograr recolectar la información necesaria.
	Se crea una serie de pautas o interrogantes para lograr recolectar la información deseada.
UNIVERSO	Niños y jóvenes entre los 10 y 18 años de edad, pertenecientes a Guadalupe en el departamento de San Vicente, El Salvador.
REALIZACIÓN DE LAS DINÁMICAS	Las actividades se realizaron el día 24 septiembre de 2018, en el Centro Escolar Salvador Hidalgo Cornejo; dos grupos y el día 1 de octubre de 2018 se realizaron a dos grupos en el Instituto Nacional Prof. Santiago Echevoyén.

Focus Group 1
Realizado con 5 niños entre las edades de 10 y 11 años. Perteneientes al Centro Escolar Salvador Hidalgo Cornejo. Todos viven en el pueblo de Guadalupe o sus alrededores. Moderadores: Cristian López y Moisés Campos. Duración: 25 minutos
Focus Group 2
Realizado con 5 jóvenes entre las edades de 15 y 18 años. Perteneientes al Centro Escolar Salvador Hidalgo Cornejo. Todos viven en el pueblo de Guadalupe o sus alrededores. Moderadores: Cristian López y Moisés Campos. Duración: 27 minutos
Focus Group 3
Realizado con 5 jóvenes entre las edades de 16 y 18 años. Perteneientes al Instituto Nacional Prof. Santiago Echevoyén. Todos viven en el pueblo de Guadalupe o sus alrededores. Moderadores: Cristian López y Noel Roldán. Duración: 50 minutos
Focus Group 4
Realizado con 5 jóvenes entre las edades de 15 y 16 años. Perteneientes al Instituto Nacional Prof. Santiago Echevoyén. Todos viven en el pueblo de Guadalupe o sus alrededores. Moderadores: Cristian López y Noel Roldán. Duración: 52 minutos

Resumen de Focus Group 1

- Conformado por niños de 4° y 5° grado de las edades de 10 a 11 años.
- La mayoría de leyendas fueron transmitidas por los padres y abuelos.
- Todas las leyendas del libro eran conocidas, no de manera literal pero sí en sus personajes y características, a excepción de las leyendas; Las Gallinas Gritonas y El Muerto con 4 Velas.
- Se habló de las leyendas: La Carreta Chillon, La Siguanaba, El Padre sin Cabeza y La Llorona.
- Dos niños sabían sobre el libro “Leyendas de mi Pueblo”.
- Sobre el libro, todos dijeron preferir una mejora en el contenido y presentación gráfica.

Resumen de Focus Group 2

- Conformado por estudiantes de 9° en las edades de 15 a 18 años.
- Todas leyendas del libro eran conocidas, no de manera literal pero sí en sus personajes y características, a excepción de las leyendas; Las Gallinas Gritonas y El Muerto con 4 Velas.
- Se habló sobre: Soldados que corren por las calles, duendes y caballos galopando. Se mencionó a La Llorona, El Cadejo, El Cipitío y La Carreta Chillon.
- Nadie había visto o escuchado del libro “Leyendas de mi Pueblo”.
- Sobre el libro, todos dijeron preferir ilustraciones a color y una presentación en formato engrapado o empastado.

Resumen de Focus Group 3

- La mayoría de las leyendas del libro eran conocidas, no en todos los casos de manera literal, pero reconocían sus personajes y características de las narraciones, a excepción de las leyendas; Las Gallinas Gritonas y El Muerto con 4 Velas.
- Tres habían visto o escuchado del libro “Leyendas de mi Pueblo”.
- Sobre el libro, todos dijeron preferir una mejora en el contenido y presentación gráfica.

Resumen de Focus Group 4

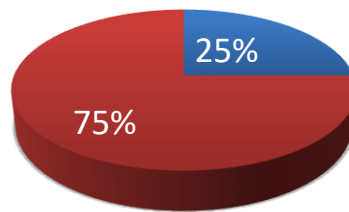
- La mayoría de las leyendas del libro eran conocidas, no en todos los casos de manera literal, pero reconocían sus personajes y características, a excepción de las leyendas; Las Gallinas Gritonas y El Muerto con 4 Velas.
- Nadie había visto o escuchado del libro “Leyendas de mi Pueblo”.
- Sobre el libro todos dijeron preferir una mejora en el contenido gráfico.
- Se repiten al igual que en el grupo anterior relatos sobre el mito de la Virgen salvando el pueblo de un deslave y sobre una procesión de muertos.

2.1.6 Hallazgos Generales

1) 5 de 20 conocían el libro "Leyendas de mi Pueblo"

Participantes que conocían el libro "Leyendas de mi Pueblo"

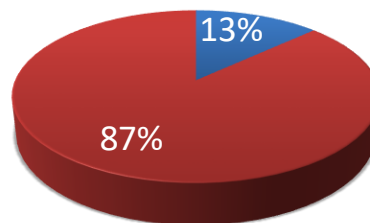
■ Si lo conocían ■ No lo conocían



2) Las únicas leyendas del libro que nadie había escuchado fueron "Las Gallinas Gritonas" y "El Muerto de 4 Velas", el resto sí eran conocidas.

Leyendas del libro "Leyendas de mi Pueblo"

■ Leyendas desconocidas ■ Leyendas conocidas



3) La leyenda de “El Niño”: este es el relato más conocido pues hasta la fecha todos lo saben y hablan a día de él, es muy apegado a la narración del libro.

Se mencionan otros relatos, pero contados de manera diferente al libro, aunque en su esencia es el mismo relato, estos son:

Leyenda de “El Muerto en el Palo de Amate”: según los relatos cuentan de un hombre que se suicidó en un árbol en lo que hoy en día es el Centro Escolar Salvador Hidalgo Cornejo, dicen que suele aparecer en el mismo lugar del suicidio, además de asociarse a relatos paranormales narrados por alumnos y personal de la escuela. La diferencia en el relato del libro radica en el lugar y las experiencias de quienes cuentan la historia o sus protagonistas, pero se comentan los mismos elementos, un cadáver que aparece de un árbol de manera inexplicable.

“La Llorona” es muy conocida, pero además tiene un gran número de versiones relatadas de personas que dicen haber visto o en su mayoría escuchado a este mítico personaje.

4) Entre los mitos y leyendas más comentadas que no están en el libro están:

El mito de “El Deslave y La Virgen” desviando el deslave de piedra, lodo y escombros desde el volcán de San Vicente para proteger el pueblo de Guadalupe, este uno de los más conocidos.

“La Procesión”: una de las historias trata sobre una especie de procesión de gente muerta (aunque físicamente no lo parecen, según los relatos) con velas, que generalmente daban una vela y esta luego se transformaba en un hueso.

5) La mayoría de mitos que se comentan están ligados a creencias y rituales religiosos especialmente relacionados al catolicismo en el lugar.

6) Muchos aportaron apreciaciones sobre el libro “Leyendas de mi Pueblo”, la mayoría opino sobre los siguientes aspectos, para hacer del libro atractivo y de mejor calidad:

La mayoría dijo que la portada, así como las ilustraciones no les son llamativas o creen se podía hacer algo mejor. Para las ilustraciones la mayoría prefería que fueran a color. Muchos mostraron preferencia por una versión del libro en pasta dura.



Imagen 26: Instituto Nacional Prof. Santiago Echeгойen
Fotografía por: Cristian López



Imagen 27: Centro Escolar Salvador Hidalgo Cornejo
Fotografía por: Cristian López

2.1.6.1 Leyendas recolectadas mediante Focus Group

Por medio de los Focus Group se obtuvieron nuevos relatos, de leyendas del municipio de Guadalupe, estos se redactaron mezclando algunas diferencias entre diferentes versiones contadas durante la actividad, siendo las siguientes:

La Mujer Serpiente

Dicen que en el pueblo había una señora bastante reservada que era muy «mística», no hablaba con nadie y practicaba brujería; parecía como si estuviera huyendo de alguien. De un día al otro desapareció, así que la gente entró a su casa para ver si podían encontrarla, pero lo único que encontraron fue una gran serpiente que nadie pudo matar. La gente piensa que ella era esa gran serpiente, porque todas las cosas de su casa quedaron intactas como si no hubiera pasado nada.

El Muerto en la Escuela

Se cuenta que hace unos años; donde actualmente es la escuela Salvador Hidalgo Cornejo, se suicidó un hombre colgándose de un árbol. Por eso, mucha gente dice que se aparece por la escuela acompañado de sucesos extraños; ruidos en la noche, cosas que se mueven, los chorros de los baños se abren sin ninguna explicación. Además, se comenta que durante el deslave que hubo por el huracán Ida en el año 2009, la escuela sirvió como albergue y hubo incluso fallecidos.

El Deslave y la Virgen

En noviembre del año 2009 hubo un deslave proveniente del volcán de San Vicente, provocado por las lluvias del huracán Ida. El pueblo de Verapaz; cercano a Guadalupe, resultó tremendamente afectado por la cantidad de lodo, piedras y escombros que el deslave arrastró.

Cuentan que, mientras el deslave se dirigía hacia el pueblo la Virgen de Guadalupe se apareció y desvió el deslave, protegiendo a la gente de una tragedia grande como la de Verapaz. Durante los días posteriores se dice que en uno de los refugios; el Instituto del pueblo, la gente escuchaba que pasaban personas arrastrando cadenas por la calle y niños tocando puertas, presuntamente los niños que murieron en el deslave. Esta es una historia que la gente del pueblo cuenta y conoce.

El Día de Difuntos

Cuentan los abuelos que el uno de noviembre se acostumbra enflorar a los niños difuntos. En esta fecha los niños difuntos salen a caminar por el parque central

de Guadalupe, pasan con candelas por las calles del pueblo y luego regresan a sus tumbas al cementerio. De igual forma, el dos de noviembre, los adultos difuntos salen de sus tumbas a recorrer el parque antes de volver.

Se dice que una mujer escuchó una procesión, así que salió a ver por la puerta y observó muchas personas que no conocía, entre ellas algunas que ya habían fallecido. Dejaban candelas en las puertas y le dejaron una a ella también. Ella la guardó, pero al siguiente día notó que la candela se había convertido en un hueso. A partir de ese momento ella comenzó a escuchar ruidos en su casa, pero no tenía miedo.

La procesión

Algunas personas cuentan que, una vez en la iglesia frente al parque escucharon muchos ruidos; como si de una procesión se tratara. Solo se miraban bultos negros como siluetas que llevaban candelas por toda la calle, rezando y caminando. Al pasar un rato, entraron por el portón de la iglesia y desaparecieron.

Se cuenta que un señor escuchaba la procesión; pero al salir no veía nada. Solo escuchaba los mismos ruidos por días, así que le dijeron que usara los “pisques” de los perros; de los que les salen de sus lagrimales. A la siguiente noche, decidió tomar el consejo y volvió a ver la procesión; había muchas personas cargando candelas. Para su mala suerte, alguien se le acercó y le pidió que sostuviera una candela sin moverse de donde estaba. Al tomarla, se dio cuenta que en realidad no era una candela si no que era un hueso. La persona que se le acercó le dijo que darían una vuelta y cuando regresaran se lo iba a llevar por curiosar. El señor desapareció sin dejar rastro, desde hace veinte años.

2.2 Los arquetipos de Carl Jung y la creación del mito

Carl Gustav Jung (1875-1961) fue un psiquiatra y psicólogo suizo fundador de la psicología analítica, su trabajo tendría un impacto en la manera como se entiende el inconsciente y como se relaciona con el consciente. Sus análisis de los sueños y estudios comparativos de mitos, leyendas y religiones de diferentes culturas, que demostraron similitudes universales, lo llevaron a postular la existencia del inconsciente colectivo; compuesto por los arquetipos o imágenes primordiales (Grimaldi, s.f. ; Torre de Babel Ediciones, s.f.).

Para lograr entender qué son los arquetipos, debemos aclarar dos definiciones relacionadas, la primera es el inconsciente colectivo, definido por el Diccionario de psicología científica y filosófica como: "La existencia de contenidos psíquicos (mentales) inconscientes comunes a toda la humanidad y que no tienen su origen en la experiencia individual" (Torre de Babel ediciones, 2019, párr.1).

Una vez expuesto este concepto, es revisada la definición de arquetipo según la fuente anterior, en la psicología profunda se refiere a:

Vivencias ancestrales, situadas en el inconsciente colectivo, transmitidas hereditariamente y referidas a los grandes problemas con los que se debe enfrentar toda persona: la muerte, la vida, el sentido de la existencia, la autenticidad, el amor, el deseo, lo masculino, lo femenino,... Los arquetipos ("la sombra", "Dios", "el anciano", "el animus", "el ánima", "el héroe", "el tesoro"...) son imágenes o metáforas que expresan simbólicamente las actitudes ante dichos problemas (Torre de Babel ediciones, 2019, párr.1).

Los arquetipos como dice Butelman (s.f.) citado por Giraldo (1961, p.142), no consisten en ideas heredadas, sino en predisposiciones heredadas a reaccionar

de tal o cual modo. En este sentido, los arquetipos pueden decirse que son; nuestra predisposición genética a reaccionar y percibir de maneras determinadas la realidad de la vida misma.

Carl Jung en una entrevista para la televisión, citado por (Patiño, 2014 p.225), aclaraba el concepto de arquetipo: “que se trata de un esquema de conducta” ...y explica, “que estos esquemas existen en la naturaleza, como sería el caso de la forma en que un pájaro tejedor construye su nido”. Ese es un esquema innato. Pues esta ave es más probable que construye su nido de esta manera por ser un pájaro tejedor y no por ser una liebre, es decir, es parte de su naturaleza.

Un aporte a la teoría de los arquetipos como predisposiciones heredadas, la encontramos en la etología, donde experimentos han demostrado que animales adultos separados de sus padres, desde su nacimiento tienen comportamientos muy complejos sin haberlos aprendido socialmente, el aporte del lingüista Noam Chomsky lo refuerza con la idea de una gramática universal heredada, siendo la base para la lengua propia, así pues estaría la capacidad de manejar símbolos como lenguaje universal con reglas preestablecidas en la mente humana, todo esto debe estar genéticamente codificado en la actividad de redes neuronales, así como hay evidencia de ciertos contenidos mentales que están relacionados a la función de grupos neuronales (Díaz, 1997).

Los arquetipos se perciben en imágenes arquetípicas y puede llegar a tomar distintos caminos, pero su núcleo de significación no cambia nunca, un ejemplo de esto es el arquetipo del ánima; que es la personificación de lo femenino en un hombre a nivel inconsciente, este sería el núcleo y puede tomar el rumbo de imágenes arquetípicas negativas. Un ejemplo manifestado en la mitología europea, sería la figura de las brujas, relacionadas a un ser irritado y maligno, proyectando aspectos negativos de la idea de lo femenino, y un ejemplo de

imagen positiva dentro de la mitología, son las hadas por sus características benevolentes (Jung, 1995).

Los arquetipos son transformadores de la psique (mente), generando procesos dinámicos que de forma colectiva en las personas se convierten en historias y relatos dando lugar a la creación de mitos y leyendas dentro de las tradiciones culturales y religiosas, que manifiestan los arquetipos en formas simbólicas (Scrimieri, 2008).

En la siguiente tabla se muestra el proceso dinámico que tienen los arquetipos hasta formar los mitos:

INCONSCIENTE		CAMPO DE CONCIENCIA CONSCIENTE	
Arquetipo	Imagen arquetípica	Símbolo	Mito
no perceptible; posibilidad <i>a priori</i> de las formas de representación	proyección del arquetipo en el campo de conciencia; percepción inmediata del arquetipo	intervención del sujeto consciente sobre imagen arquetípica para hallar un significado; integración consciente	formulación colectiva del símbolo típico en un tiempo dado

Imagen 28: Tabla de la dinámica de los arquetipos

Fuente: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2964762>

De una manera simple se puede decir que en la mitología, los arquetipos son motivos o imágenes que se repiten sin importar la distancia y el tiempo entre las diferentes culturas que las producen (Giraldo, 1961).

En el capítulo III de esta investigación se presenta la lista de arquetipos de Jung e imágenes utilizadas, para realizar un análisis arquetípico a las leyendas investigadas.

2.3 La ilustración y su aporte en la difusión cultural

Para lograr comprender de qué manera aporta la ilustración a la difusión cultural, primero debemos saber qué es:

Es uno de los tres elementos que configuran la Gestión del Patrimonio (Investigación, Conservación/Restauración y Difusión) y tiene como objetivo poder establecer los vínculos entre el Patrimonio y la Sociedad. Es, por tanto, la acción de acercamiento del Patrimonio Cultural hacia la sociedad en general. (Promoción Cultural, 2018, párr.4).

Se entiende entonces que la difusión es parte de la gestión cultural, cuyo fin es el de mediar entre los patrimonios y las sociedades. La gestión pues incluye muchas acciones como; la documentación, valoración, interpretación, manipulación y divulgación, no del objeto u obra del hombre que puede ser tangible o intangible, sino un modelo que logre ser entendible y asimilable en cuanto a su historia y su medio presente (Promoción Cultural, 2018).

La ilustración al tener como una de sus características la comunicación, sintetizando la información y tener atractivo visual, logra su aporte en la acción de la divulgación, dentro de la difusión cultural.

La Ilustración puede ser fácilmente un vehículo para un mensaje accesible y de interés, logrando una transmisión efectiva hacia el público y sociedad en general, este es el proceso por el que transformamos un determinado bien cultural en un producto patrimonial, todo ese proceso también se define como difusión cultural (Promoción Cultural, 2018).

2.4 El libro ilustrado

Los libros ilustrados contienen historias narradas con abundante texto, que se acompañan con ilustraciones que muestran momentos o situaciones específicas sucedidas dentro del texto, pero estas ilustraciones no son un elemento imprescindible pues las historias pueden leerse de manera comprensible por si solas, ya que generalmente el texto es creado antes que las imágenes (Herrerías, 2018). Por contraparte los álbumes ilustrados son relatos con un texto generalmente más corto y predomina la parte gráfica, apoyándose mucho la historia en la ilustración, generando una lectura visual (Arteneo, 2015, párr.3).

El libro “Leyendas mi Pueblo” cumple con estas características pues sus historias pueden ser entendidas sin la necesidad que se le acompañen imágenes, sin embargo, el acompañamiento de estas hace mucho más atractivo el libro a los posibles lectores.

Las ilustraciones en un libro ilustrado presentan ciertas características importantes destacando su capacidad narrativa para apoyar los textos, su complejidad va generalmente en armonía con la edad de los lectores a los que va dirigido el texto, mientras más edad tenga el público objetivo pueden ser más complejas (Herrerías, 2018).



Imagen 29: Álbum ilustrado "Deseos de nunca acabar"

Autor: Fernando Vicente

Fuente: <https://www.behance.net/gallery/59992847/Deseos-de-nunca-acabar-Album-ilustrado>

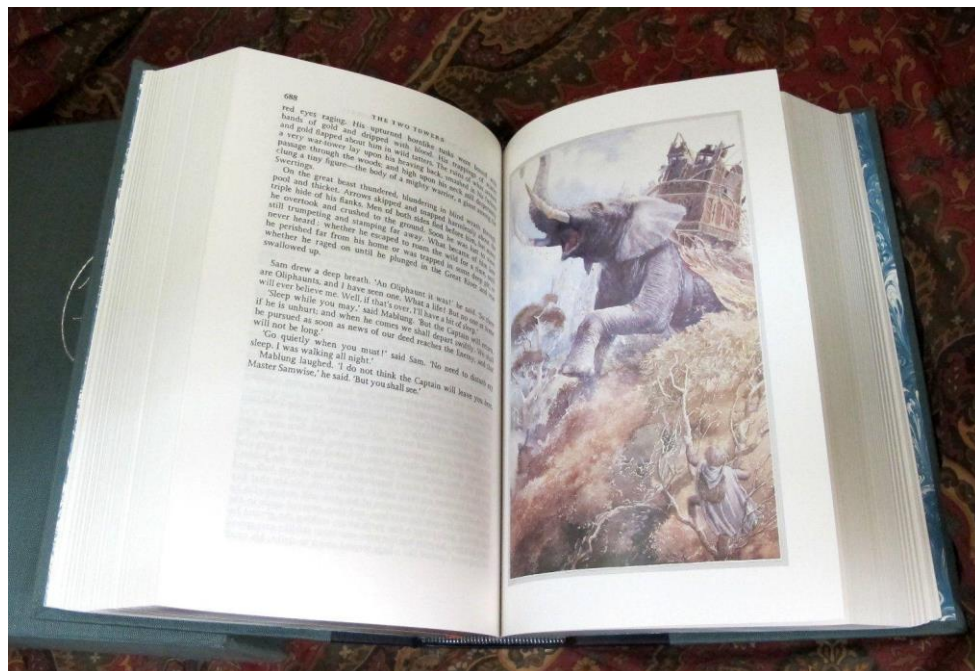


Imagen 30: "El Señor de los Anillos"

Autor de las ilustraciones: Alan Lee

Fuente: <https://www.abebooks.com/signed/Lord-Rings-Signed-Numbered-Alan-Lee/22397551554/bd#&gid=1&pid=2>

2.4.1 La ilustración infantil editorial

El Instituto de Cervantes (2008) citado por Palomo, Adriana (2016, p.28), define la ilustración infantil como obras gráficas, realizadas con diferentes técnicas que iluminan un texto narrativo dirigido a niños, o son en sí mismas soportes de un cuento, considerando que la ilustración puede ser aislada y observada como una obra de arte.

La función de la ilustración infantil en libros, es despertar el interés de los lectores y a la vez estimular y enriquecer su capacidad comprensiva, para entender la totalidad del mensaje que contiene una obra ilustrada (Palomo A. , 2016). La estimulación visual que un niño recibe de parte de las ilustraciones, ayuda a despertar la imaginación y lograr que se identifiquen al observarlas, todos estos factores ayudan a la motivación de la lectura, cumpliendo así también una función didáctica (Palomo A. , 2016).

En la vida cotidiana de los niños hay una gran cantidad de motivos de diversión, y ellos se enfocan en la búsqueda de estos, lo que generalmente se traduce en el humor (Palomo A. , 2016), por lo que figuras deformes en la ilustración pueden provocar gracia o simpatía, y por alejarse de una realidad con restricciones, da a los ilustradores una gran cantidad de posibilidades, para la representación de los mundos que serán ilustrados.

En los últimos años la imagen en los libros ilustrados infantiles ha logrado tener igual o mayor protagonismo, que el texto al que generalmente acompaña, por esto muchas editoriales se aseguran que las ilustraciones tengan una gran calidad para tener un proyecto editorial exitoso (Palomo A. , 2016).



Imagen 31: Ilustración de Caperucita Roja

Autora: Tamara Alonso

Fuente: <https://www.artstation.com/artwork/mer0a>



Imagen 32: Libro infantil "Familia Urrea"

Autora: Ana María López

Fuente: https://www.behance.net/gallery/79864513/Libro-IlustradoFamiliaUrrea?tracking_source=search%257Cana%2BMar%25C3%25ADa%2B%25C3%25B3pez

2.4.2 Diseño de personajes

Sobre el diseño de personajes para el libro ilustrado y sus diferentes aplicaciones que tendrá, su creación se basa en dos aspectos: el canon, que varía según las necesidades que se requieran en un proyecto y este puede ser; con personajes sintéticos que usan para el tamaño de todo su cuerpo una medida de $\frac{1}{2}$ a 3 cabezas, los personajes estilizados que van 4 a 6 cabezas y los personajes reales que tienen de 7 a 8, (Suancha, 2018). Sin embargo, a esta medida también le puede influir el estilo particular de un ilustrador por lo que es un aspecto que no necesariamente es definitivo. Por último, la importancia de la simbología del color en la creación de los personajes; pues un color generalmente es asociado a emociones o actitudes, reforzando o construyendo el concepto que se quiere comunicar. Entre algunos ejemplos se tienen: el color verde, que entre los personajes se utiliza para simbolizar esperanza, seres enérgicos o sobrenaturales, el rojo para seres de gran poder, coléricos y crueles. Teniendo así, varias simbologías cada color (Suancha, 2018).



Imagen 33: Ilustración del personaje Link de la franquicia de videojuegos "The Legend of Zelda"

Fuente: <https://www.flickr.com/photos/elgamer/9802665526/>



Imagen 34: Furia de la película “Inside Out”

Recuperado de: <https://pixar.fandom.com/es/wiki/Furia?file=Furia.png>

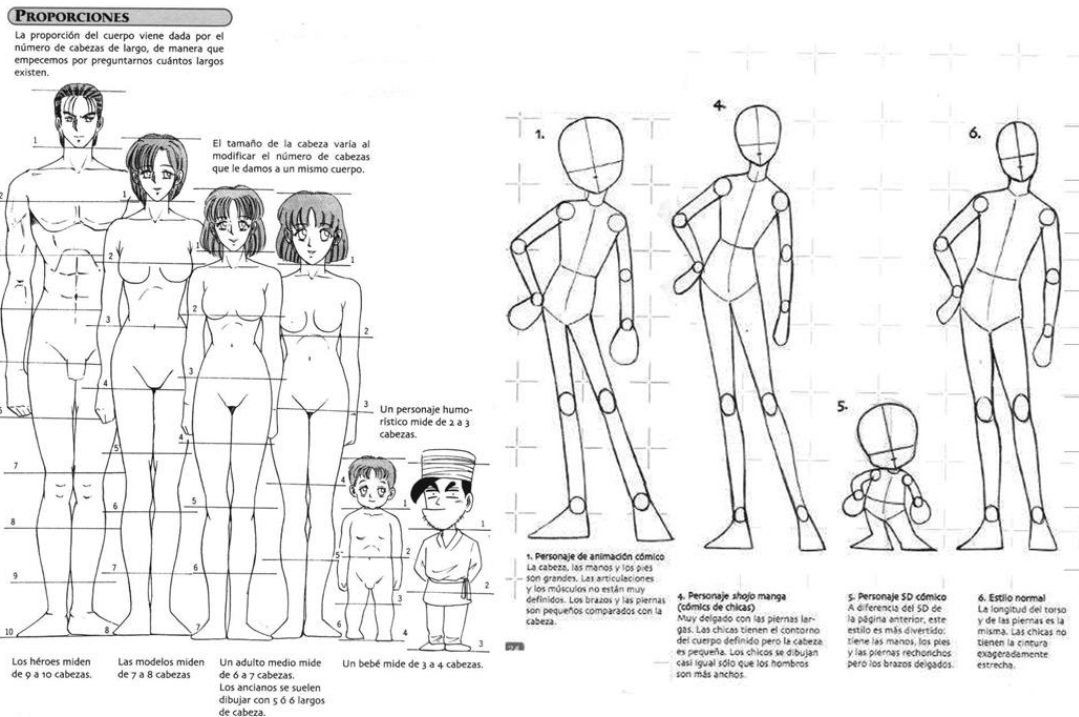
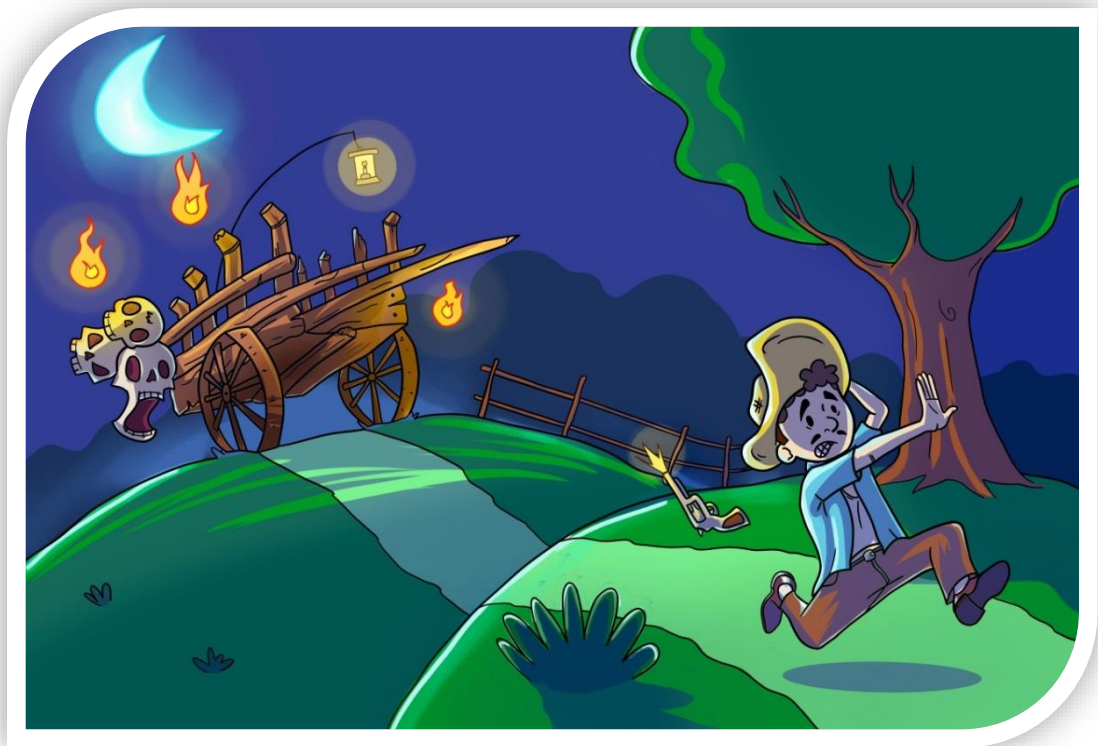


Imagen 35: Proporciones en el libro “¿Cómo dibujar manga?” de Norma Editorial

Autor: La Sociedad para el Estudio de las Técnicas del Manga

Recuperado de: <http://otonocomic.blogspot.com/2016/01/11-clase-dibujo-de-comic.html>

CAPÍTULO III



CAPÍTULO III - ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS MITOS Y LEYENDAS DEL MUNICIPIO DE GUADALUPE, DEPARTAMENTO DE SAN VICENTE Y SU PROCESO DE ILUSTRACIÓN PARA LA ELABORACIÓN DE LA MUESTRA PRÁCTICA

Descubrir los arquetipos y la clasificación de los mitos del municipio Guadalupe, con las muestras recolectadas se da un panorama del inconsciente colectivo del pueblo, logrando conocer los valores y reglas que intentan transmitir, además de su simbología descubierta gracias al análisis arquetípico, panorama de un conocimiento general más profundo de los mitos y leyendas de Guadalupe. El proceso para la ilustración de las leyendas recolectadas es mostrado a través del proceso de bocetaje, para la creación; la selección de un estilo, así como la justificación de este mismo, para posteriormente terminar con el rediseño del libro “Leyendas de mi Pueblo”, su maquetado y rediseño de ilustraciones, y el diseño de este contenido de manera digital para publicarse en una plataforma web.

3.1 Análisis de la muestra de mitos y leyendas del municipio de Guadalupe, departamento de San Vicente, El Salvador

Las leyendas recolectadas fueron seleccionadas para el análisis arquetípico, presentaron 11 tipos de arquetipos dentro de los 20 relatos, para mejor comprensión de su asociación o simbología, Figueroba, (2018); Torres, (2015), presentan algunos de los arquetipos o imágenes arquetípicas encontrados:

- El niño: algunas de sus manifestaciones son el niño eterno, un ejemplo de este sería Peter Pan, o el Cipitío donde permanecen en su estado de infancia, otro es el huérfano (Oliver Twist) por último sería el niño herido, asociados a traumas infantiles y su superación.
- Sombra: este arquetipo está conformado por pensamientos reprimidos, siendo la parte oscura del ser humano proyectada en los demás, adoptando figuras terroríficas, un ejemplo de esto es representado en las sirenas donde al principio se aparece como una mujer y es hasta después cuando se revela su parte de pez.

- El héroe: o llamado guerrero, es una representación de fuerza y valentía, talento, ejemplos de esto pueden ser personajes como Hércules.
- El embaucador: se representa como un bufón y estafador, en varias culturas del mundo se asocia a animales que cambian de forma, un ejemplo en la mitología es la figura de Loki de los mitos nórdicos.

Mientras Guerin, Labor, & Morgan, (1974, págs. 139-140), nos definen las siguientes imágenes arquetípicas:

- Agua: en los casos encontrados se usaba la figura de los ríos, que se puede asociar, al misterio de creación, nacimiento, muerte, resurrección, purificación siendo un símbolo común del inconsciente.
- El sol: es representación de una energía creadora, ley de la naturaleza, sabiduría, visión espiritual, principio paterno y vida.
- Negro u oscuridad: representa caos, misterio, lo desconocido, muerte; el inconsciente, el mal y la melancolía.
- La gran madre o buena madre tierra: asociada con el nacimiento, tibiaza protección, fertilidad, crecimiento, abundancia; el inconsciente.
- La Madre terrible: representada como la bruja, hechicera, sirena, asociada con el miedo, peligro y muerte.
- Viento y respiración: es símbolo de inspiración, concepción; alma o espíritu.
- El blanco: puede simbolizar pureza, o lo sagrado (Orellana & Menjívar, 2011, pág. 53).

3.1.1 Análisis arquetípico y clasificación de mitos

1. La Siguanaba (Versión 1)

Un día, don Manuel Oliverio salió a eso de las seis de la tarde con don Santiago Acevedo por la Molienda del Señor Chico Platero, cerca del Barrio de El Calvario. Iban a traer leña mientras todavía se veía claro, cada uno con su cuma. Luego de pasar un cerco don Manuel se quedó de un lado y don Santiago se fue más adentro. Don Santiago dice que escuchó que venían tronando las ramas y «chamizas» en la parte del cafetal. Por la parte de arriba venía una mujer «pechita» vestida de blanco que se iba acercando a él y sintió unos escalofríos.

—¡Mirá quién viene ahí! —dijo don Manuel a don Santiago asustado.

Era una muchacha con vestido manga larga color blanco, la cual se hacía más alta cada vez que se acercaba. En ese momento salieron corriendo don Manuel y don Santiago, viendo cómo la mujer vestida de blanco se pasaba los cercos como si no hubiera nada. Corrieron hasta un terreno cercano, sin leña y sin cuma.

Arquetipos presentes
<ul style="list-style-type: none"> • La sombra: se manifiesta en la aparición de una mujer común, que posteriormente se vuelve enorme y sobrenatural. • La madre terrible: se ve reflejado por el carácter de peligro y muerte, asociándose a un concepto parecido al de una bruja. • El blanco: aparece en el vestido blanco, simboliza el deseo inmerso de purificación, por medio del castigo de la conducta lasciva de los hombres (Orellana & Menjívar, 2011, pág. 53).
Tipo de mito
<p>Moral: de manera inconsciente corrige la conducta lasciva, que pueden tener los hombres al encontrarse una mujer sola en el campo.</p>

2. La Siguanaba (Versión 2)

Yo vivía en un lugar donde había bastante monte, era un lugar solitario; casi como una montaña. Cierta día me dirigí a ver unos animales, cerca del río conocido como El Chilate; escuché que lavaban en dicho río y cuando me acerqué, me encontré a la Siguanaba lavando.

Cuando la vi, salí corriendo para mi casa con mucho miedo y le fui a contar a mi mamá; todos mis hermanos me decían que eran mentiras, que la Siguanaba no existía.

Cierta día, salí con uno de mis hermanos a buscar leña y de repente, de un árbol saltó una ardilla; salimos corriendo creyendo que era la Siguanaba. Después de ello, mi mamá ya no los dejó salir, les dijo que los iba a jugar la Siguanaba.

Otro día, fui de nuevo a ver los animales y la volví a ver lavando en el río; tenía grandes «chiches», un pelo bien grande y le tuve mucho miedo.

Arquetipos presentes
<ul style="list-style-type: none"> • La madre terrible: se ve reflejado por el carácter femenino y de peligro de la Siguanaba. • Agua: se manifiesta en el río, que generalmente es asociado a muerte o peligro.
Tipo de mito
<p>Moral: controlar las salidas de los niños, por miedo a que se les aparezca la Siguanaba y los asuste.</p>

3. La Siguanaba (Versión 3)

Una madrugada me dirigí a traer agua al «Amate» de camino al cerro, por el día no se podía ya que las mujeres pasaban lavando en la «pila». Llegué entonces a un paredón donde tenía que bajar por unas gradas, cuando llegue al final vi una mujer que estaba lavando y pomponeaba la ropa.

—¿Qué está haciendo esta mujer en la oscuridad? —pensé.

A mí me dio curiosidad, bajé para llegar al lugar donde se encontraba y cuando llegué ahí ya no estaba. Solo se escucharon al otro lado de la quebrada las carcajadas de la mujer, era «La Siguanaba» la que estaba ahí.

Arquetipos presentes
<ul style="list-style-type: none"> • La madre terrible: se ve reflejado por el carácter de peligro que representa la Siguanaba, asociándose a un concepto parecido al de una bruja occidental y de mal. • Agua: se manifiesta en el río, que en este caso es asociado a muerte y eternidad, por el peligro que representa la Siguanaba y su carácter inmortal. • Oscuridad o negro: los hechos suceden durante la oscuridad de la madrugada, como símbolo de misterio y donde generalmente se manifiesta el mal.
Tipo de mito
<p>Moral: muy sutilmente se menciona que no se podía ir a traer agua durante el día, para evitar el contacto con las mujeres que estaban lavando; marcando una norma o costumbre de la época. Sin embargo, en la narración el hombre decide ir a ver a la mujer que estaba lavando, y por consecuencia de romper esa norma se manifiesta la Siguanaba.</p>

4. La Carreta Bruja

Hace muchos años cuando estaba joven, trabajé en la casa de Los Platero que queda frente al parque municipal; mi trabajo era hacer limpieza, lavar y planchar.

Una noche al filo de las doce, me encontraba planchando cerca de la ventana frente a la calle; cuando escuché el ruido de la carreta que iba en dirección al parque. Pensé que era Paco, el que llevaba caña a la molienda que estaba después del panteón. En ese tiempo de las moliendas, era bien común que se atravesaran carretas.

Cuando pasó por la ventana, vi de reojo la carreta con los candiles; pero no llevaban nada de caña ni bueyes que la «jalaran», me dio escalofríos y como pude cerré la ventana. Me fui a acostar con un gran miedo.

Arquetipos presentes
<ul style="list-style-type: none"> • Oscuridad o negro: los hechos suceden durante la oscuridad, de las 12 de la madrugada, como símbolo de misterio y mal.
Tipo de mito
<p>Moral: censura el estar despierto a altas horas de la noche.</p>

5. La Carreta Chillona

Hace mucho tiempo era administrador de la Finca El Zapote, finca ubicada en las faldas del Volcán. Cierta noche, me quedé cuidando durante mi turno, había muchas cosas que se podían perder; por la noche no se escuchaba más que el ruido de los animales.

Cuando ya faltaban como unos 20 minutos para la medianoche, escuché un ruido muy extraño y sentí un viento muy fuerte que me tiró el sombrero.

–¡Ja! Esto no es cosa buena –me dije, y saqué la pistola.

De la nada salió una carreta con un «montón» de calaveras, hacían un ruido muy extraño y fuerte así que me tiré a los arbustos.

Yo le disparé varias veces, pero la pistola no funcionó, porque era un mal espíritu. Eso fue como en el año 1975.

Arquetipos presentes
<ul style="list-style-type: none"> • Oscuridad o negro: en esta narración se ve en el aspecto que los hechos suceden durante la oscuridad de la noche, como un símbolo de misterio y mal. • Viento: generalmente se relaciona a un alma o espíritu, en este caso al espíritu maligno que es el de la carreta chillona.
Tipo de mito
<p>Moral: nos enseña a estar atentos ante la hora de la noche, las 12 a.m. exactamente, además de advertirnos que nada podemos hacer contra los malos espíritus.</p>

6. El Muerto Con 4 Velas

Según relatos de nuestros abuelos, ya hace mucho tiempo en el lugar conocido como la ermita del cantón La Carbonera, donde cruzan varios caminos hacia diferentes lugares, aparecía todas las noches un muerto con cuatro velas a su alrededor: una en los pies, otra en la cabeza y una en cada mano.

Nadie quería pasar por ese lugar a ver el cadáver sobre el suelo a las doce de la noche, en ese tiempo todos eran «miedosos» y se creían casi todo.

–Voy a ver si es cierto que es un muerto –dijo don Jesús Cornejo, agarró valor y se armó de cuatro dagas y su «corvo curado». Llegó al lugar a medianoche y ahí estaba el muerto con las cuatro velas a su alrededor; le clavó las cuatro dagas para que no se moviera y esperó a que amaneciera. Era de madrugada cuando el supuesto muerto comenzó a moverse.

–Con que estás vivo hijuep... Pues de aquí no te vas –dijo don Jesús al muerto. El supuesto muerto le tiraba arena y moscas, pero el hombre no tenía miedo. Ya como a las cuatro de la mañana, cuando ya casi sale el sol el muerto habló.

–«¡Dejáme ir!» –dijo el muerto. Al parecer, con la luz del sol, el maleficio se acaba.

–¿Por qué lo hacés? –le preguntó don Jesús.

–Yo lo hago para asustar a los trasnochadores, a los «tunantes» que salen todas las noches.

—Mirá, te voy a dejar ir, pero antes te voy a dar una «taleguiada» para que no lo volvás a hacer. —le afirmó don Jesús. Así fue que aquel muerto no volvió a salir por ese lugar.

Arquetipos presentes
<ul style="list-style-type: none"> • El héroe: representado por el tío de don Jesús Cornejo, quien se enfrenta con fuerza al mal; representado por el muerto de cuatro velas. • Oscuridad o negro: los hechos suceden durante la madrugada, como símbolo de misterio y mal. • Sol: generalmente cuando es naciente, lo vemos asociado con la vida; por lo que es contrario a la muerte. Es principio paterno protector, se ve reflejado cuando el hombre ya no tenía miedo porque sabía que se acercaba el sol.
Tipo de mito
<p>Moral: se enfoca en enseñar los terrores que pueden sufrir los trasnochadores, pero principalmente enseña a ser valientes ante estas situaciones.</p>

7. El Cipitío

Un día mi esposo salió con su hermana a una finca que era del señor Benjamín Castañeda, ahí por «El Caballito», mi esposo tenía quizás como unos trece o catorce años; ambos habían ido a «pepenar, pero cada quien se había ido a por su lado.

De repente, la hermana vio en un «palo de pepeto» sobre una rama que se recostaba, a un niño sentado sobre ella, inmediatamente llamó a su hermano.

—¡Nico, vení! —le dijo.

—¿Qué querés? —contestó.

—Vení a ver lo que está aquí.

—Ya voy —dijo. Salió corriendo pensando que era alguna culebra de las tantas que abundan en los cafetales.

—Mirá para aquella rama de «pepeto». Era el niño, tenía algo en la boca parecido a una «dulzaina» y el niño los llamaba.

—¡Niños, vengan! —les decía, y les hacía gestos con la mano para que se acercaran.

—Mirá, no seas tonta —le dijo Nico, ese niño es el «Cipitío».

—Pero ¿cómo ha llegado a la rama ese niño tan pequeño? Un niño normal no puede hacerlo, esto no es cosa buena —le dijo.

—Ahhh! No nos hace nada, ahí que se esté sentado divirtiéndose. Ahí se quedó por mucho tiempo, y ellos siguieron «pepenando». Como a las dos horas regresaron por donde estaba el niño en el árbol y ya no lo encontraron, se había ido.

Arquetipos presentes
<ul style="list-style-type: none"> • El niño: se manifiesta en el carácter sobrenatural que se le da al Cipitío, recordando a la imagen del niño eterno al estar condenado a ser siempre de esta forma infantil.
Tipo de mito
Moral: al advertir no acercarse al Cipitío pues es un “mal espíritu”.

8. La Chillona o Llorona

Por el año 2003 se escuchaban gritos aterrizantes por las noches, que provenían de lo que hoy en día es la lotificación El Progreso. Aunque los abuelos contaban que en esos potreros siempre se escuchan esos gritos, se decía que los antiguos dueños y descendientes de la familia Cerritos Alfaro habían tenido algún tipo de pacto con el diablo y que por esas razones se veían y se escuchaban cosas bastantes raras.

En esos mismos años, la policía investigaba un caso de un posible aborto, el cual había sido cometido por una mujer cuyo marido estaba en los Estados Unidos. Esta mujer vivía cerca del sector de donde provenían esos gritos y llantos esa noche, pero ese caso se quedó como un simple rumor que fue quedando en el olvido. Sin embargo, los llantos y gritos por las noches no paraban, eran cada vez más largos y frecuentes, comenzaban desde el sector de la escuela, recorriendo todo el sector del Barrio San José y terminando en el potrero de los Alfaro. Nadie quería pasar por la calle que conduce a La Carbonera después de las 10 pm.

En cierta noche, un habitante del sector escuchó aquellos gritos de mujer que terminaban llorando como un niño, se sentó en la cama, agarró su machete y se levantó.

—¡Hoy voy a ver qué es esa mier...! —dijo a su mujer.

Se levantó, abrió la ventana de su casa que está frente a la calle, y cuál fue su sorpresa al ver aquel enorme animal negro rasgando la puerta de la mujer que se rumoreaba había abortado a su bebé; el animal rasgaba la puerta, gritaba como mujer y lloraba como bebé recién nacido. Él no tuvo el valor de mover

siquiera las manos, entró en pánico y no tuvo más remedio que regresar a su cama con un gran terror en su cuerpo.

Cierta ocasión, uno de los tantos borrachos que deambulan por las calles, escuchó algunos gritos que provenían del barrio San José. No estaba tan ebrio pues solo se había tomado un trago. De repente, vio una especie de caballo que caminaba por el barrio San José, sobre él iba montado un hombre con sombrero, quien espueleaba a este animal y lloraba como mujer. Las personas comentan que esta mujer que supuestamente abortó a su bebé, es el caballo llorando por haberlo abandonado.

Arquetipos presentes
<ul style="list-style-type: none"> • La madre terrible: se manifiesta en la figura de La Llorona, y la historia de esta mujer que abortó a su niño. • Oscuridad o negro: aparece en el hecho que los sucesos se dan en horas de la noche, es decir, en lo oscuro. Estos hechos son generalmente de misterio y terror, por lo que muchos no querían pasar por el lugar después de las 10 p.m. • Sombra: se manifiesta en figuras terroríficas, como la yegua que lloraba similar a una mujer, y luego los llantos de mujer que pasaban a ser de un niño recién nacido.
Tipo de mito
<p>Moral: La narración habla sobre el tema del aborto y el castigo de una mujer al realizarlo a su bebé, así impone un valor a la comunidad donde se difunde.</p>

9. El Hombre Sin Cabeza

Nosotros andábamos viendo una «peina» en la zona de El Zunzapote, en la finca del señor Gonzalo Rivera. Eran quizá como las nueve y media de la mañana, cuando de repente Toño Saravia me dice:

—Mirá, ¿quién es ese baboso que se esconde detrás de ese palo de «pepeto de río»?

—No sé —contesté. El hombre se movía detrás del árbol dentro de la finca de los Cornejo.

—«Chis», vamos a ver quién es —le dije.

Caminamos acercándonos al palo de pepeto y vimos que el hombre se paseaba detrás del árbol grueso que fácilmente lo cubría. Giraba a su alrededor, pero a medida que nos acercábamos se retiraba de la finca, nos dio miedo y eso que éramos dos. El hombre no tenía cabeza y se paseaba de lado a lado sobre los árboles, de repente empezó a caminar rápido sobre la maleza de «flor amarilla» hasta que desapareció. De repente se oyó un grito fuerte en la loma de San Jacinto. Nos fuimos de ahí con mucho miedo de regresar por ese lugar.

Arquetipos presentes
<ul style="list-style-type: none"> • La sombra: este se manifiesta cuando una forma humana se transforma en un monstruo, aquí aparece representado cuando ven que el hombre no tenía cabeza y aun así se movía.
Tipo de mito
Moral: pues la consecuencia pasó al curiosear.

10. El niño

Una noche como a las once de la noche yo había terminado de hacer hamburguesas, me acompañaba mi nieto Jonatan y mi amigo don Chamba. De camino casi siempre nos acompañaba un perro de la casa, pero de repente el perro se empezó a inquietar.

—¡Mamá! Mire a ese niño que va por la calle —me gritó Jonatan. Era un niño como de unos 4 años, vestido con un «mameluco» y que había salido por la entrada de la Casa de la Cultura.

Gateando se subió en el poste que estaba frente a la comunal y se atravesó para la alcaldía, nos dio escalofríos porque nunca lo habíamos visto. Dicen que asusta en la Casa de la Cultura y también en las cercanías al parque, muchos comentan que cuando en estos locales fue mercado municipal muchas mujeres abortaron y es posible que ese sea el resultado de este niño.

Arquetipos presentes
<ul style="list-style-type: none"> • Oscuridad o negro: en esta narración aparece como símbolo de misterio y mal, los que salen a altas horas de la noche pueden ver a este espanto. • El niño: se ve en el niño que quedó en esta forma infantil para siempre.
Tipo de mito
<p>Moral: aparte de advertir el peligro de salir a avanzadas horas de la noche, también establece que el resultado del aborto es algo negativo, en esta historia se refleja en el espanto del niño.</p>

11. El Muerto en el Palo de Amate

En mi tiempo de juventud visitaba los cantones y pueblos vecinos como Verapaz, Cantón El Limón, El Chaperno, entre otros. La necesidad de encontrar muchacha me hacía visitar otros lugares ya que en el cantón San Benito había muy pocas. Cierta día, me dirigí al cantón Loma Larga a visitar a una muchacha que me gustaba y ese día habían hecho un baile al son de música de cuerda.

A mí me habían contado que en un palo de amate que está entre el río El Chilate y el cantón salía un muerto, me dijeron que no anduviera pasando ya muy noche por ahí pues en ese palo de amate sale un «baboso» colgado, yo le quise tirar un par de «balazos» pero la pistola no reaccionaba.

—¡Chis! —dije en mal pensamiento, este baboso me dice esto porque cree que le voy a quitar a la muchacha.

Yo conocía a un señor que vendía «Chaparro», compré una botella, la escondí y me fui a visitar a la muchacha. Ya como las once de la noche decidí irme para mi casa pero antes me «zampé» un trago de Chaparro que había dejado escondido y ya para bajar al río me «zampé» el otro ya bien «encachuchado».

Bajé por el lugar donde salía el hombre «guindado» en el amate, cuando de repente me encontré unas grandes patas que colgaban y solo sentí que me golpeaban en la cara, rápidamente saqué el corvo pero me había quedado «tieso», no me podía mover. No sé cuánto tiempo pasé así pero ya como a las 4 de la madrugada empecé a moverme y a buscar el corvo, no lo encontré, se lo llevó el río.

Arquetipos presentes
<ul style="list-style-type: none"> • Oscuridad o negro: en esta narración aparece como símbolo de misterio y mal, los que salen a altas horas de la noche puede que vean a este espanto • Agua: se manifiesta en el río, que generalmente es asociado también a muerte, siendo el lugar donde aparecía el muerto.
Tipo de mito
<p>Moral: la narración muestra lo que sucede al salir de noche y además, aspectos como la picardía, ya que el hombre salía en las noches a visitar muchachas.</p>

12. El Diablo

Cierta noche, venía del grupo de Alcohólicos Anónimos y decidí pasar donde mi tía. Me puse a ver televisión.

—Mirá hijo, ya es noche andáte —me dijo mi tía.

—Sí tía, ya me voy a ir —le respondí, pero como la película estaba buena no me quería ir. —Hijo andáte, ya van hacer las 11 de la noche —insistió.

Entonces salí para mi casa ubicada en la colonia Villa España, ya llegando donde estaba el chorro saqué la lámpara y alumbré para todos lados; no había nadie.

Saqué un cigarro y lo encendí, en cuestión de segundos se apareció ante mí un gran caballo negro, le relumbraban los frenos y el cabestro; sentí mucho miedo, escalofríos y la cabeza la sentía como que me iba a explotar.

Sobre el caballo, un hombre de negro con un sombrero del mismo color lo montaba, sus espuelas brillaban como el oro. Traté de hablarle, pero no me contestaba, aunque yo he padecido de sordera ese día andaba un aparato nuevo y aun así no pude escucharle.

El caballo caminó por toda la calle pavimentada con sus cascos que parecían tirar fuego. De camino a casa sentía que los cigarrillos me los terminaba muy rápido, llegué a mi casa temblando y con escalofríos. mi señora me dijo:

—Foncho, ¿qué tenés? Mirá cómo temblás —me preguntó mi mujer. A lo que yo respondí que no me pasaba nada.

Unos señores me dijeron que si no había quedado loco fue porque tuve suerte. Cuentan que hace mucho tiempo veían a ese jinete con ese caballo siempre por el sector del cantón San Benito.

Arquetipos presentes
<ul style="list-style-type: none"> • Oscuridad o negro: en esta narración aparece como símbolo de peligro y mal, pues el primero sería la noche, además del mal y muerte que está simbolizado en la vestimenta negra del jinete y su caballo negro.
Tipo de mito
<p>Moral: establece no salir solo a altas horas de la noche, su consecuencia es toparse con este espanto.</p>

13. La Cuche Bruja

En cierta ocasión, don Foncho Maldonado iba a traer agua al pozo del amate; camino hacia el río de El Chilate, ya que en esa época no todos tenían agua potable en sus casas. Una mañana él llevó dos cántaros de barro. Él vivía por la zona de El Calvario y cuando iba por donde la señora Margarita Henríquez mientras iba hacia su casa, se le apareció una cuche que «bufaba».

—Vos sos «La Cuche Bruja» —le dijo con mucho miedo.

Este corrió a su casa y fue a traer su «corvo curado» con ruda, ajo, «guaro» y otras cosas y se fue donde estaba la cuche. Al llegar le pegó un «machetazo» por la frente pero al hacerle esto se asustó porque la cuche le habló y le dijo:

—¡No me pegués! Soy la Engracia Hernández. Pero este ya le había pegado. Cuentan que todas las mañanas don Foncho la veía en la puerta de su casa, amarrada de la cabeza; casualmente en donde le había pegado el machetazo a la cuche.

Arquetipos presentes
<ul style="list-style-type: none"> • El embaucador: se ve en el personaje de una mujer que se transforma en un cerdo que habla, e intenta engañar asustando a la gente. • El héroe: representado en el hombre que se enfrenta a la cuche bruja. • La noche o negro: se presenta en el misterio y lo desconocido de como Engracia se transforma en un cerdo. • El agua: Se presenta en su “corvo curado” una herramienta de purificación con licor y hierbas que utiliza contra el cerdo. También se manifiesta en los cántaros con agua.
Tipo de mito
<p>Moral: en este caso se ve como es castigado el hecho de tener prácticas como la brujería. Aquí la cuche bruja es castigada con un “machetazo”, así establece que estas prácticas son castigadas para crear una norma o valor.</p>

14. El Justo Juez de la Noche

Una noche me encontraba donde un tío que siempre tenía «chicha».

—Tomáte una «guacaladita» y no te vayas todavía. Antes se hacían juegos entre los muchachos y muchachas, hasta le inventábamos nombres a los juegos para podernos «amontonar».

—Ya me voy a ir —le dije a mi tío.

—No te vayas que ahí está tu «cipota» —me dijo tratando de convencerme.

—Está bonita pero la noche está «recia» —le respondí. Ya al irme me dice:

—«Echáte» este traguito de «Chaparro» que te va levantar.

Cuando venía debajo de la «joyada» que había en esa calle sentí un gran remolino y me dije: «A saber, qué “hijo de puta” me va a pasar». Me vine y aquí por donde está la escuela de San Benito vi un perrito negro y tratándolo como amigo le digo:

—¡Qué bárbaro! Hasta qué hora venís «cadejito».

Seguí caminando y entre más me acercaba más grande se hacía. Poco a poco iba perdiendo la forma de «chucho» por la de un muñeco. Traté de moverme y pasar pero no me dejaba. Hoy sí «me llevó puercas» pensé.

—Yo voy para mi casa —le dije.

—A mí no me importa, si los jueces no salen de la alcaldía yo soy el juez de la noche. Nadie puede andar a estas horas, aquí yo mando —me respondió con una voz ronca y «feya».

Como venía bien «sangoloteado» cruzaba las patas, si hubiera venido bueno me lleva porque ese baboso me fue a dejar hasta la casa. El «hijuelule» ya se había hecho bien alto y pegó dos patadas en las raíces del amate frente a la escuela.

Cuando yo lo busqué con el corvo se encorvó y me pegó una cachetada y unas patadas. Medio se apartó y salgo yo pegado al bordo, me fui de retroceso hasta la quebradita y de allí salí corriendo; se miraba como que era remolino, de suerte que mi hermana no se había dormido.

—¡Gonzalo! anda acostáte —me dijo mi hermana. Al ratito dice que un hombre pegó como tres o cuatro patadas a la puerta, casi me lleva «puercas».

Arquetipos presentes
<ul style="list-style-type: none"> • Negro u oscuridad: muerte y mal, representada en la noche y el perro negro. • Sombra: representada en el cadejo y su transformación en el justo juez.
Tipo de mito
<p>Moral: tener cuidado si se está a altas horas de la noche ya que el juez juzgará a quien sea que pase en frente de él, además de censurar el comportamiento mujeriego.</p>

15. Las Gallinas Gritonas

En esos tiempos yo estaba soltero y subía para la casa como a las diez de la noche, con mi mamá vivíamos en «La Estación» (Barrio San José). En tiempo de las «cortas» nos íbamos para la casa allá por El Zunzapote, como éramos solteros nos íbamos a «fregar» con los demás «aleros» buscando amores; por eso me agarraba la noche.

Un día iba para arriba como a las once de la noche, iba pasando por la finca que le llaman «Los Pinos», en medio había una calle con un surco de palitos de cocos, cuando de repente empezaron unos gritos fuertes de gallinas; y así los escuché por toda la calle. Cuando llegaron a la casa, se subieron al techo y siguieron con unos grandes gritos.

—Mirá la hora a la qué venís sinvergüenza, y esos gritos ¿qué son? —me dijo mi mamá cuando entré a la casa.

—A saber, yo buscando comida en la cocina andaba —le dije.

Dicen que esas gallinas gritonas solo les salían a los «tunantes» y trasnochadores, como yo.

Arquetipo presente
<ul style="list-style-type: none"> • Oscuridad o negro: la noche como peligro, además de las gallinas gritonas como advertencia.
Tipo de mito
Moral: al advertir no andar a altas horas de la noche fuera.

16. La Mujer Serpiente

Dicen que en el pueblo había una señora bastante reservada que era muy «mística», no hablaba con nadie y practicaba brujería; parecía como si estuviera huyendo de alguien.

De un día al otro desapareció, así que la gente entró a su casa para ver si podían encontrarla, pero lo único que encontraron fue una gran serpiente que nadie pudo matar.

La gente piensa que ella era esa gran serpiente, porque todas las cosas de su casa quedaron intactas como si no hubiera pasado nada.

Arquetipos presentes
<ul style="list-style-type: none"> • La sombra: en esta narración los señalamientos que se le daban a la bruja eran la habilidad de poder transformarse en serpiente.
Tipo de mito
<p>Etiológico: intenta explicar la desaparición de la mujer y el por qué no pudieron matar la serpiente que apareció.</p>

17. El Muerto en la Escuela

Se cuenta que hace unos años; donde actualmente es la escuela Salvador Hidalgo Cornejo, se suicidó un hombre colgándose de un árbol.

Por eso, mucha gente dice que se aparece por la escuela acompañado de sucesos extraños; ruidos en la noche, cosas que se mueven, los chorros de los baños se abren sin ninguna explicación.

Además, se comenta que durante el deslave que hubo por el huracán Ida en el año 2009, la escuela sirvió como albergue y hubo incluso fallecidos.

Arquetipos presentes
<ul style="list-style-type: none"> <li data-bbox="375 1119 1421 1186">• La oscuridad o negro: las voces o sucesos se intensifican en las horas de la noche, como símbolo de algo desconocido o misterioso.
Tipo de mito
<p data-bbox="328 1436 1421 1503">Etiológico: trata de explicar el por qué se escuchan voces o mueven objetos en la escuela.</p>

18. El Deslave y la Virgen

En noviembre del año 2009 hubo un deslave proveniente del volcán de San Vicente, provocado por las lluvias del huracán Ida. El pueblo de Verapaz; cercano a Guadalupe, resultó tremendamente afectado por la cantidad de lodo, piedras y escombros que el deslave arrastró.

Cuentan que, mientras el deslave se dirigía hacia el pueblo la Virgen de Guadalupe se apareció y desvió el deslave, protegiendo a la gente de una tragedia grande como la de Verapaz. Durante los días posteriores se dice que en uno de los refugios; el Instituto del pueblo, la gente escuchaba que pasaban personas arrastrando cadenas por la calle y niños tocando puertas, presuntamente los niños que murieron en el deslave. Esta es una historia que la gente del pueblo cuenta y conoce.

Arquetipos presentes
<ul style="list-style-type: none"> • La gran madre: se manifiesta en la bondad de la virgen y su acción protectora hacia pueblo de Guadalupe. • Negro u oscuridad: representa misterio y melancolía pues es en la hora oscura donde se menciona salen las manifestaciones de los niños fallecidos durante la catástrofe.
Tipo de mito
<p>Etiológico: busca dar una explicación al fenómeno del deslave porque Guadalupe no fue afectada, pero si otro pueblo vecino.</p>

19. El Día de Difuntos

Cuentan los abuelos que el uno de noviembre se acostumbra enflorar a los niños difuntos. En esta fecha los niños difuntos salen a caminar por el parque central de Guadalupe, pasan con candelas por las calles de pueblo y luego regresan a sus tumbas al cementerio. De igual forma, el dos de noviembre, los adultos difuntos salen de sus tumbas a recorrer el parque antes de volver.

Se dice que una mujer escuchó una procesión, así que salió a ver por la puerta y observó muchas personas que no conocía, entre ellas algunas que ya habían fallecido. Dejaban candelas en las puertas y le dejaron una a ella también. Ella la guardó, pero al siguiente día notó que la candela se había convertido en un hueso. A partir de ese momento ella comenzó a escuchar ruidos en su casa, pero no tenía miedo.

Arquetipos presentes
<ul style="list-style-type: none"> • Oscuridad: los hechos se dan en la noche como símbolo de misterio. • Niño: presente en los niños difuntos quienes adquieren esta forma de infantes para la eternidad.
Tipo de mito
<p>Etiológico: da respuesta a la costumbre de enflorar las tumbas de niños y adultos, para recibirlos cuando estos salen en las fechas tradicionales.</p>

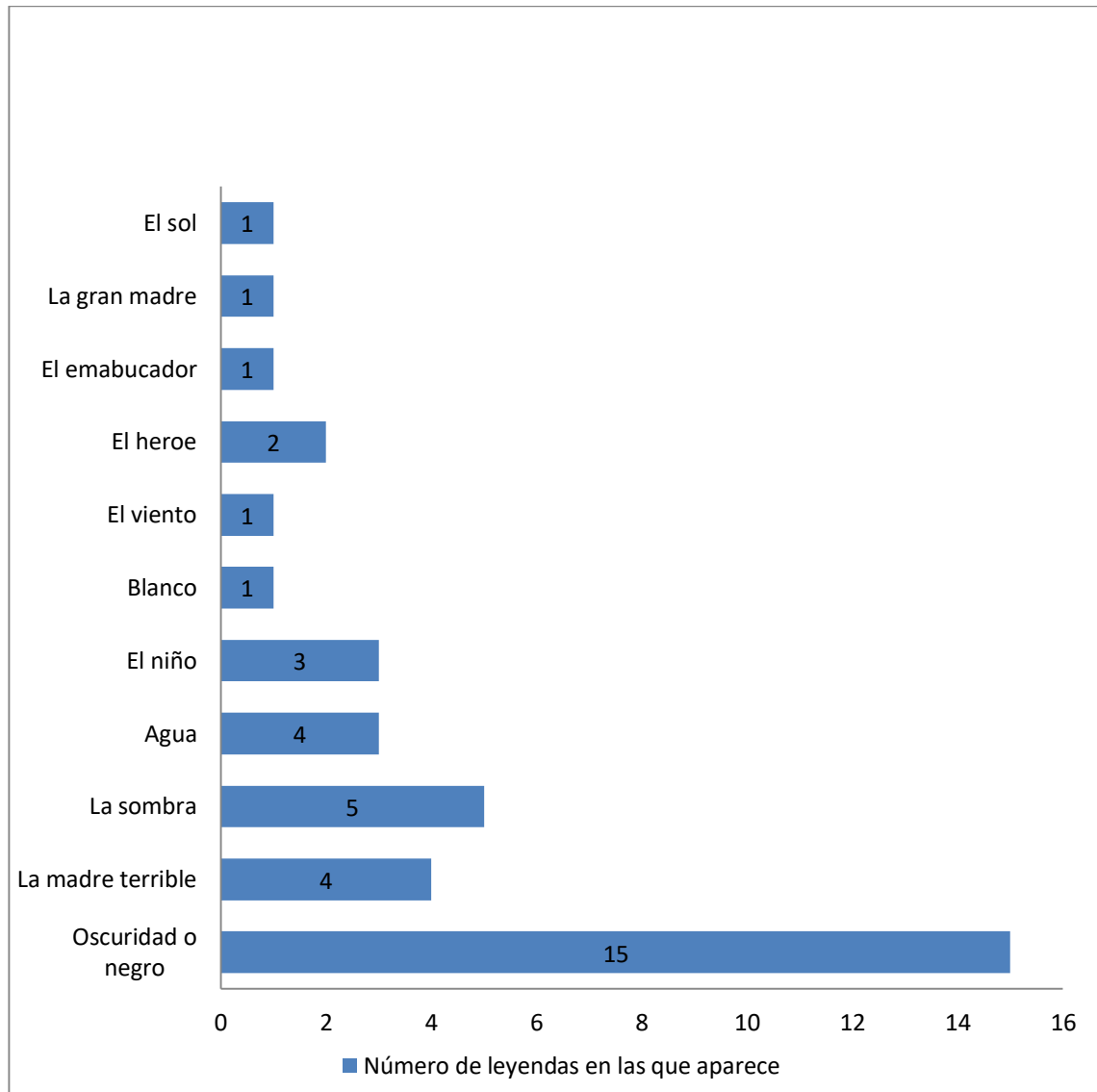
20. La procesión

Algunas personas cuentan que, una vez en la iglesia frente al parque escucharon muchos ruidos; como si de una procesión se tratara. Solo se miraban bultos negros como siluetas que llevaban candelas por toda la calle, rezando y caminando. Al pasar un rato, entraron por el portón de la iglesia y desaparecieron.

Se cuenta que un señor escuchaba la procesión; pero al salir no veía nada. Solo escuchaba los mismos ruidos por días, así que le dijeron que usara los “pisques” de los perros; de los que les salen de sus lagrimales. A la siguiente noche, decidió tomar el consejo y volvió a ver la procesión; había muchas personas cargando candelas. Para su mala suerte, alguien se le acercó y le pidió que sostuviera una candela sin moverse de donde estaba. Al tomarla, se dio cuenta que en realidad no era una candela si no que era un hueso. La persona que se le acercó le dijo que darían una vuelta y cuando regresaran se lo iba a llevar por curiosar. El señor desapareció sin dejar rastro, desde hace veinte años.

Arquetipos presentes
<ul style="list-style-type: none"> • Negro u oscuridad: es asociado aquí con muerte y misterio, reflejado en la noche, que es cuando la procesión sale y el hombre es raptado tiempo después.
Tipo de mito
<p>Moral: censura el andar de curioso en este tipo de fenómenos, mostrando respeto y temor hacia estos.</p>

3.1.2 Resumen de resultados



La gráfica muestra los arquetipos encontrados en las leyendas de Guadalupe y en la cantidad de relatos presentes, siendo la oscuridad o negro el arquetipo más repetitivo al estar en 15 de las 20 leyendas.



Clasificación de las leyendas	
Morales	Etiológicos
La Siguanaba (Versión 1) La Siguanaba (Versión 2) La Siguanaba (Versión 3) La Carreta Bruja La Carreta Chillona El Muerto Con 4 Velas El Cipitío La Chillona o Llorona El Hombre Sin Cabeza El niño El muerto en el Palo de Amate El diablo La Cuche Bruja El Justo Juez de la Noche Las Gallinas Gritonas La Procesión	La Mujer Serpiente El Muerto en la Escuela El Deslave y la Virgen El Día de Difuntos

3.2 Creación de una línea gráfica, para las ilustraciones de los mitos y leyendas del municipio de Guadalupe, departamento de San Vicente, El Salvador

Para la creación de la muestra práctica, se decidió hacer nuevas ilustraciones digitales sobre las leyendas y todo el rediseño del libro “Leyendas de mi Pueblo” facilitado por la Casa de la Cultura de Guadalupe, además de agregar cinco relatos nuevos recolectados en la investigación de campo.

Finalmente, se creó una versión del libro para la web, como herramienta de bajo costo y fácil propagación, para lograr un aporte a la difusión y conservación de estos mitos.

Debido al uso didáctico que la Casa de la Cultura de Guadalupe hace sobre el libro “Leyendas de mi Pueblo” en escuelas e institutos de la localidad, se decidió optar por un estilo de ilustración infantil, abarcando a la vez edades de adolescentes y jóvenes, para generar un mayor interés en la lectura.

Para la creación de las ilustraciones de la muestra práctica se siguió el siguiente proceso:

Se inició con un bosquejo con propuestas de estilo por parte de los integrantes de la presente investigación, para ser discutidas y presentadas al docente asesor y determinar qué línea gráfica era la idónea para el proyecto.



Imagen 36: Propuesta de estilo gráfico 1

Autor: Cristian López



Imagen 37: Propuesta de estilo gráfico 2

Autor: Noel Roldán

Una vez seleccionado el estilo propuesto por Cristian López, se procedió a realizar adaptaciones para poder manejar las ilustraciones homogéneamente entre los tres integrantes, aportando todos activamente en la construcción, mediante revisiones y correcciones, desde el boceto hasta el color final, obteniendo la mayor calidad posible en cada propuesta. Se acordó que principalmente Moisés Campos se encargaría de la composición y bocetaje, Noel Roldán de dar una estilización y crear las líneas digitales, mientras Cristian López se encargaría del color final.

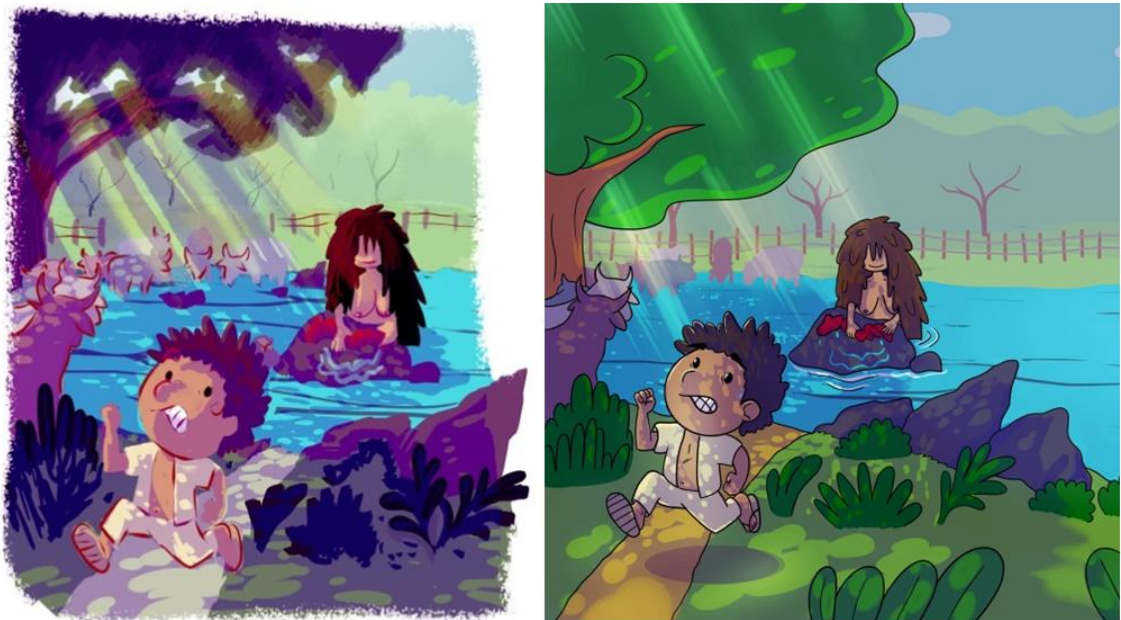


Imagen 38 : Evolución del estilo de ilustración

3.2.1 Diseño de personajes y escenarios

Dentro del estilo, también se crearon parámetros básicos para la construcción de personajes, como la forma de ojos, bocas o la forma de la cabeza, el canon a utilizar, que conforman parte de la estilización que se utilizó.

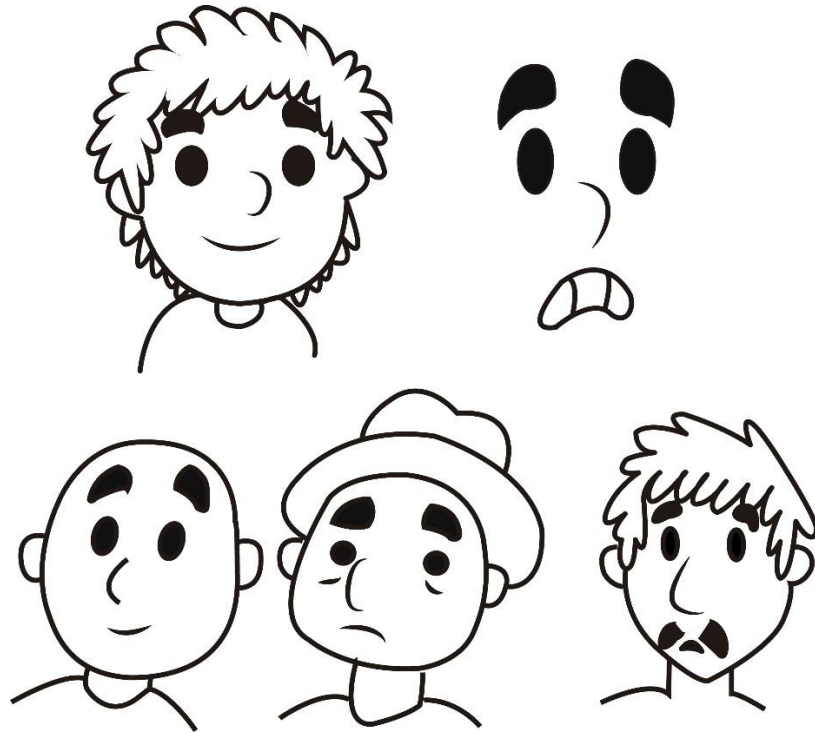


Imagen 39: Bocetos de estudio de rostros de personajes

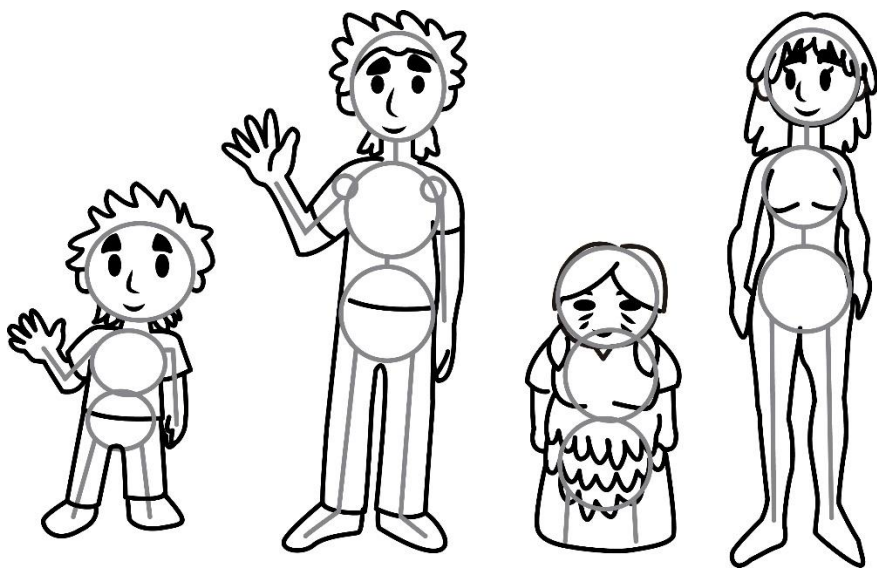


Imagen 40: Bocetos de estudio de proporciones de personajes

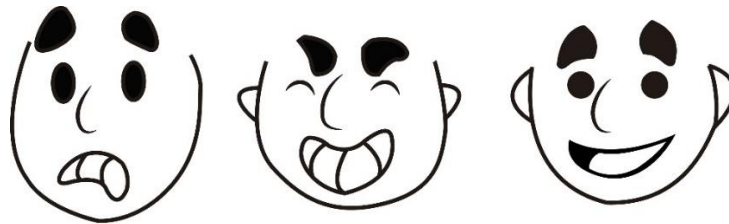


Imagen 41: Bocetos de estudio de expresiones

Dentro del diseño de escenarios se creó una estilización de plantas y árboles como parte de los escenarios, además se observó que Guadalupe está rodeado por abundante vegetación, montañas y cerros verdes, los cuales se ven reflejados en los fondos rurales de los escenarios, mientras en las típicas casas de teja se reflejan los escenarios urbanos del pueblo de Guadalupe.



Imagen 42: Bocetos de estilos de árboles



Imagen 43: Bocetos de estilos de plantas

Se utilizó también algunas fotografías del municipio de Guadalupe para tener una idea que elementos se podrían graficar o estilizar para ser utilizados en las ilustraciones.



Imagen 44 : Pila pública en Guadalupe
Fotografía por: José Heriberto Arteaga



Imagen 45: Fotografía de una parte del pueblo de Guadalupe
Autor: Desconocido

Fuente: <https://m.facebook.com/profile.php?id=129490517080585&v=feed&filter=14>



Imagen 46: Fotografía antigua de Guadalupe

Autor: Desconocido

Fuente: <https://m.facebook.com/profile.php?id=129490517080585&v=feed&filter=14>

3.2.2 Estudio de paleta de color y composición

Para la elección de colores se utilizaron colores brillantes, con tonos y colores fríos como azules, morados y verdes ya que la mayoría de escenarios son nocturnos. En las ilustraciones nocturnas siempre se agregan fuentes de luz brillante generalmente amarillas o blancas y celestes para generar visibilidad y vistosidad en las composiciones.

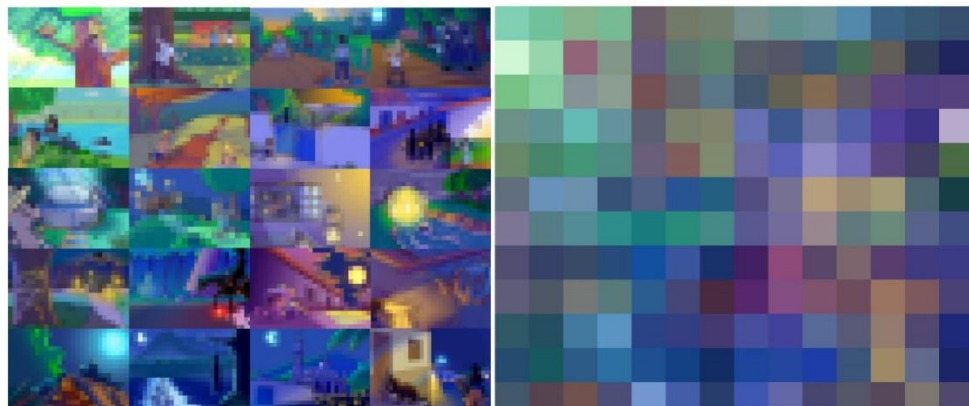
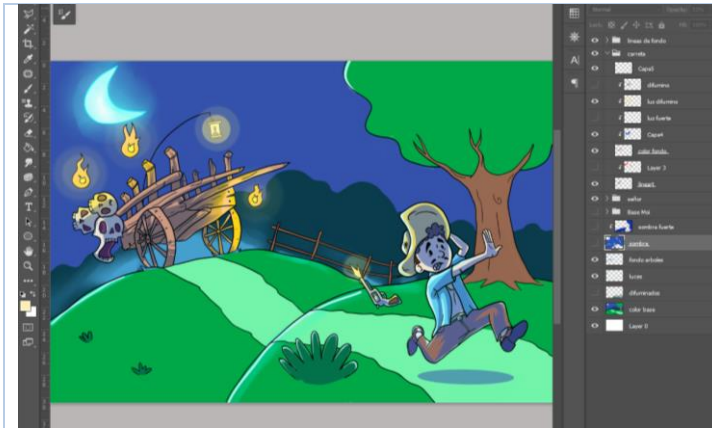


Imagen 47: Paleta de color general de las 20 ilustraciones de la muestra práctica

3.3 Proceso de creación de las ilustraciones de mitos y leyendas de Guadalupe, San Vicente

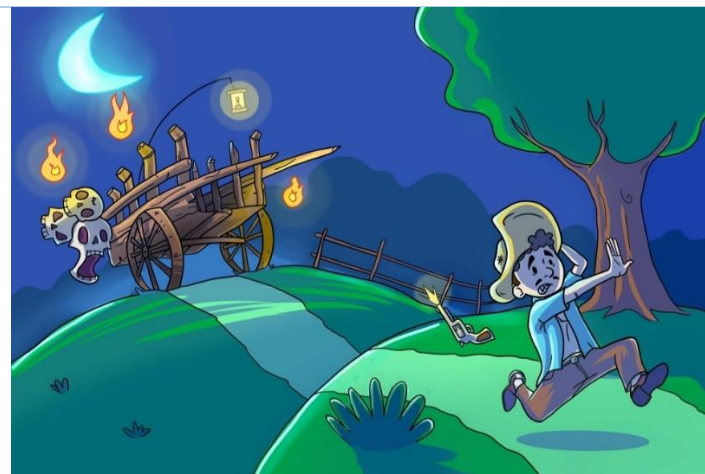
Ilustración de “La Carreta Chilloná”	Proceso
	<p>Creación del boceto para posteriormente aprobar entre el grupo de investigación.</p>
	<p>Digitalización de las líneas y adaptación al estilo.</p>
	<p>Se aplican capas de colores “Flat” o planos.</p>



Aplicación de degradados, efectos, luces y sombras.



Elaboración de pruebas de tonalidades y efectos.



Correcciones finales.



Imagen 48: Ilustración de “La Carreta Chillona” finalizada



Imagen 49: Ilustración de “La Carreta Chillona” junto con su respectiva leyenda

3.3.1 Validación

Como parte de los objetivos de la investigación sobre el apoyo a la difusión y la validación de la muestra práctica, se efectuó una encuesta en el Centro Escolar Salvador Hidalgo Cornejo; ubicado en el municipio de Guadalupe, departamento de San Vicente, el día 24 de agosto del año 2019. El principal objetivo era medir la efectividad de las 20 ilustraciones digitales como atractivo para incentivar la lectura de las leyendas investigadas.



Imagen 50: Validación de la muestra práctica en el Centro Escolar Salvador Hidalgo Cornejo.

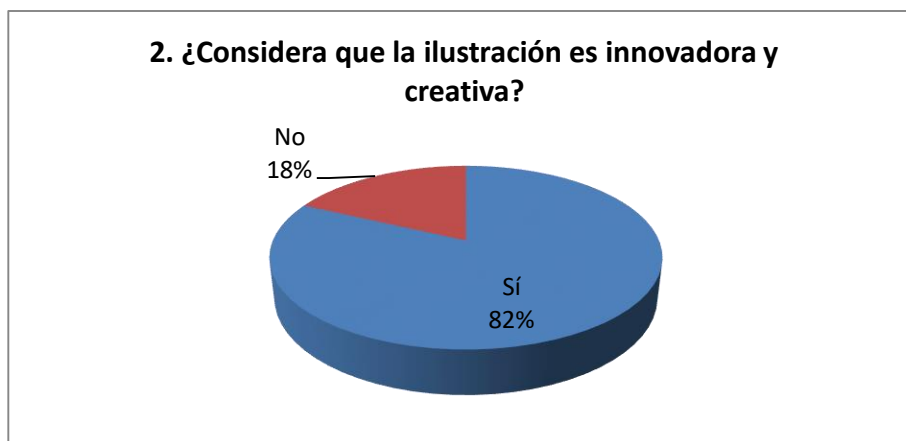
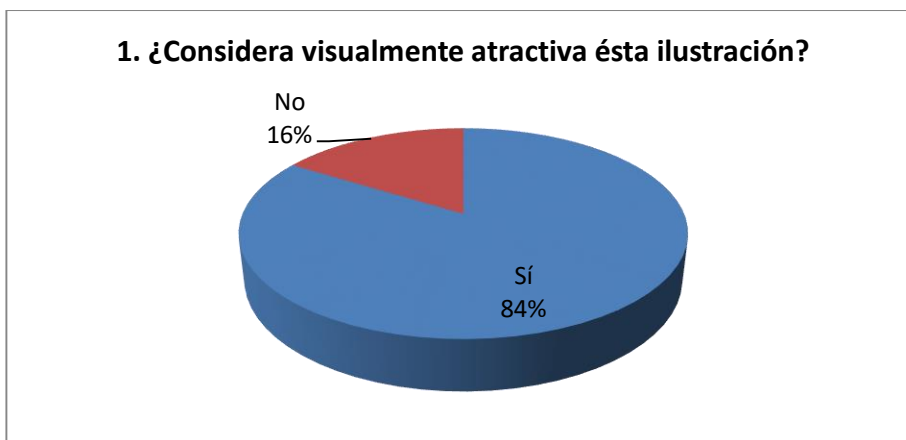
Fotografía por: Moisés Campos



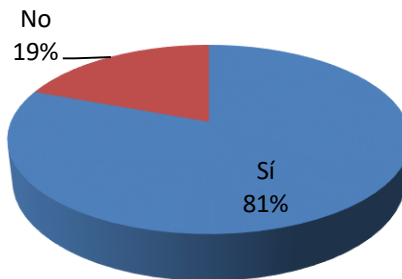
Imagen 51: Equipo de investigación de izquierda a derecha; Moisés Campos, Noel Roldán, Cristian López y Ever Odir, docente asesor.

Fotografía por: Álvaro Sermeño

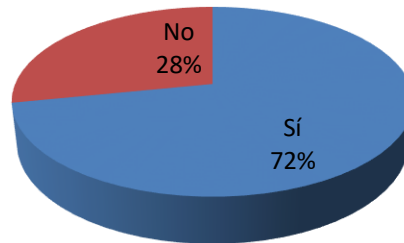
Cada una de las 20 ilustraciones fue sometida a 6 preguntas cerradas con la opción de: sí y no. Fueron 30 alumnos con edades de 7 a 16 años quienes conforman los encuestados. La selección de estas edades se debe a que son el público objetivo que desea alcanzar la Casa de la cultura de Guadalupe para la difusión de estos mitos y leyendas. De los datos obtenidos se sacó una media de las respuestas a las 20 ilustraciones, para tener noción global de la respuesta ante todo el proyecto de ilustración digital, siendo los resultados los siguientes:



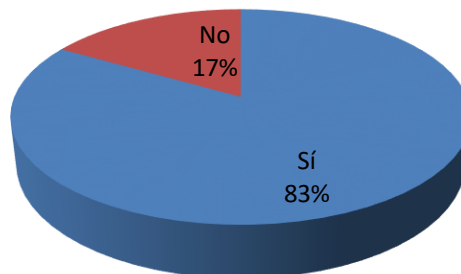
3. ¿Considera que la ilustración representa bien la leyenda en la cual se basó?

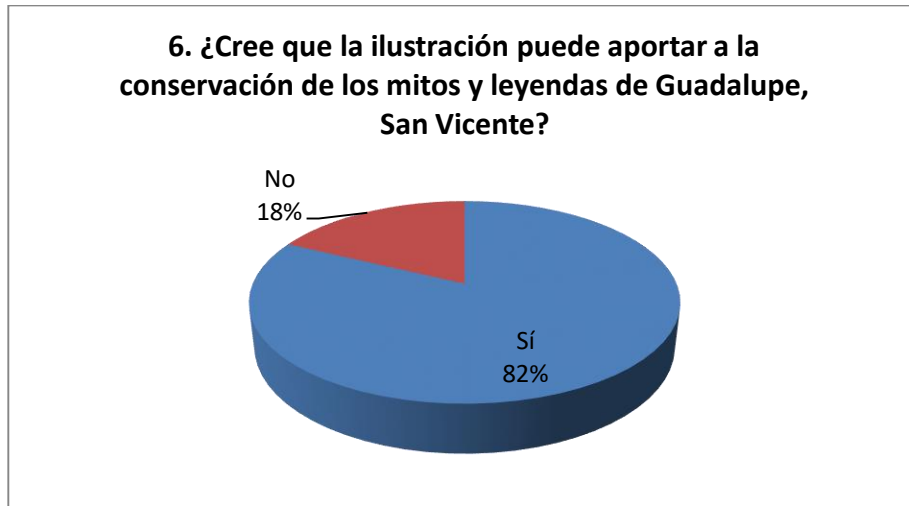


4. ¿Le interesa leer la leyenda al observar la ilustración?

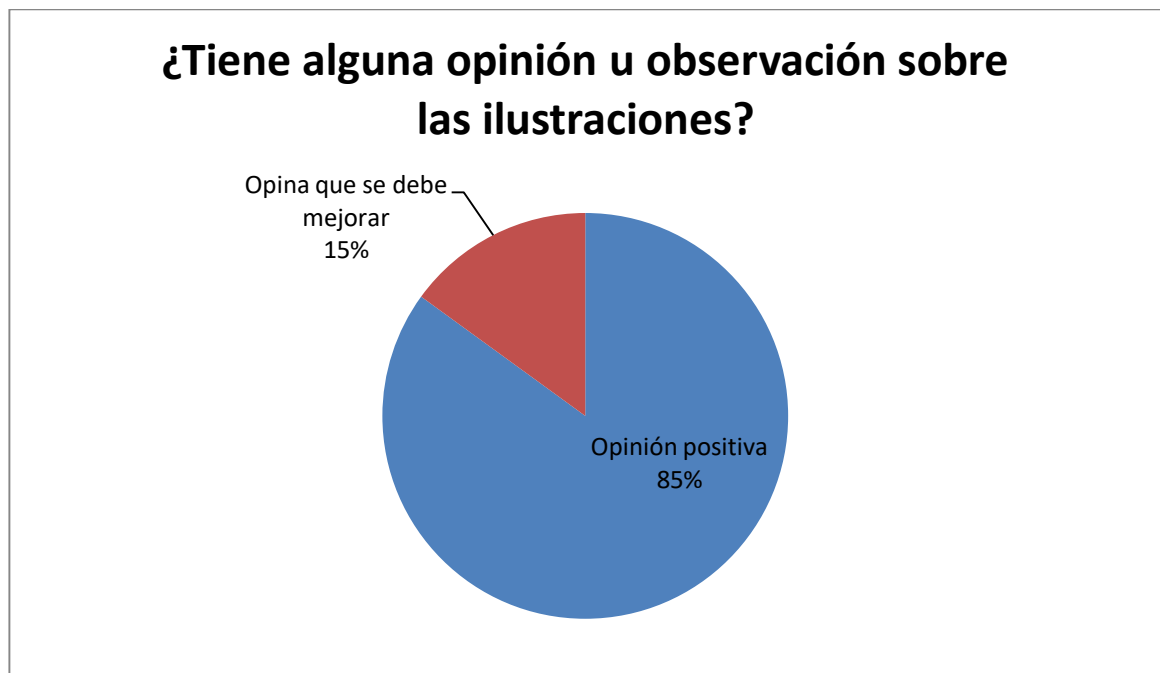


5. ¿Cree que la ilustración puede ayudar a difundir los mitos y leyendas de Guadalupe, San Vicente?





Al finalizar las preguntas se realizó una última de manera opcional, ésta pregunta fue respondida por 20 participantes, las dividimos en opiniones positivas (17) y opinión de mejoría (3).



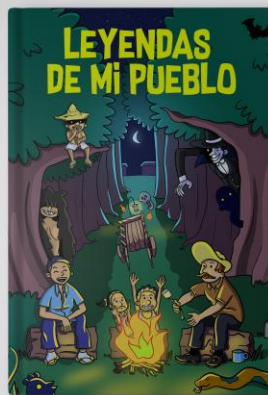
Como se observa en las gráficas, la mayoría de preguntas obtuvieron una respuesta positiva de manera global, especial importancia tienen la pregunta uno a la cuatro pues refleja que las ilustraciones tienen un potencial visual óptimo y funcionan perfectamente como una atractiva invitación a la lectura.

La pregunta 5 y 6 también obtuvieron una mayoría positiva, por lo que podemos concluir que la recepción del trabajo por parte de los alumnos en su mayoría fue positiva y da la pauta para afirmar que las ilustraciones efectivamente son funcionales en su papel estimulante a la lectura y su contemplación visual.

3.3.2 Resultados finales de la muestra práctica

El resultado final práctico se divide en dos aplicaciones de las ilustraciones digitales, una propuesta impresa en forma de libro ilustrado, y la segunda en forma de weblog en la plataforma blogger.

Propuesta impresa del libro “Leyendas de mi Pueblo”



Para efectos de realizar un aproximado del costo de un tiraje impreso de la propuesta editorial renovada del libro “Leyendas de mi Pueblo” se obtuvieron los siguientes presupuestos tentativos:

Presupuesto unitario de impresión del libro “Leyendas de mi Pueblo” 1			
Cantidad	Descripción	Precio Unitario	Total
24	Impresión de 12 hojas tabloide doble cara full color en impresión láser digital sobre papel Couché.	\$0.70	\$16.80

Presupuesto de impresión del libro “Leyendas de mi Pueblo” 1			
Cantidad	Descripción	Precio Unitario	Total
500	Impresión de 500 copias full color en impresión láser digital sobre papel Couché.	\$16.80	8,400.00

Presupuesto unitario de impresión del libro “Leyendas de mi Pueblo” 2			
Cantidad	Descripción	Precio Unitario	Total
24	Impresión de 12 hojas tabloide doble cara full color en impresión láser digital sobre papel bond.	\$0.50	\$12.00

Presupuesto de impresión del libro “Leyendas de mi Pueblo” 2			
Cantidad	Descripción	Precio Unitario	Total
500	Impresión de 500 copias full color en impresión láser digital sobre papel bond.	\$12.00	\$6,000.00

Presupuesto unitario de impresión del libro “Leyendas de mi Pueblo” 3			
Cantidad	Descripción	Precio Unitario	Total
24	Impresión de 12 hojas tabloide doble cara blanco y negro en impresión láser digital sobre papel bond.	\$0.35	\$8.40

Presupuesto de impresión del libro “Leyendas de mi Pueblo” 3			
Cantidad	Descripción	Precio Unitario	Total
500	Impresión de 500 copias blanco y negro en impresión láser digital sobre papel bond.	\$8.40	\$4,200.00

Weblog, con el contenido digital del libro “Leyendas de mi Pueblo”



Se puede acceder al blog desde: <https://leyendasdemipueblo2020.blogspot.com>

Ilustraciones Finales

La Siguanaba (Versión 1)



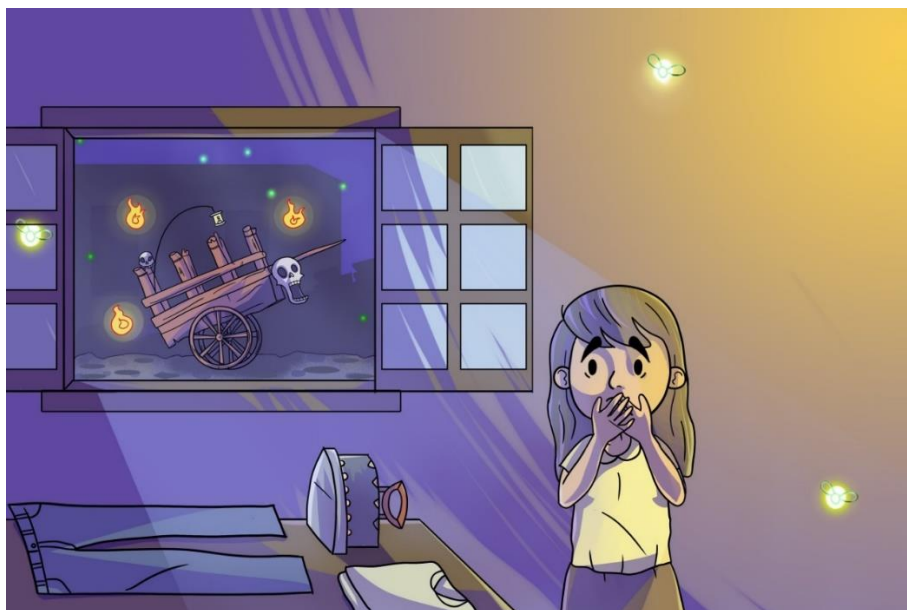
La Siguanaba (Versión 2)



La Siguanaba (Versión 3)



La Carreta Bruja



La Carreta Chillona



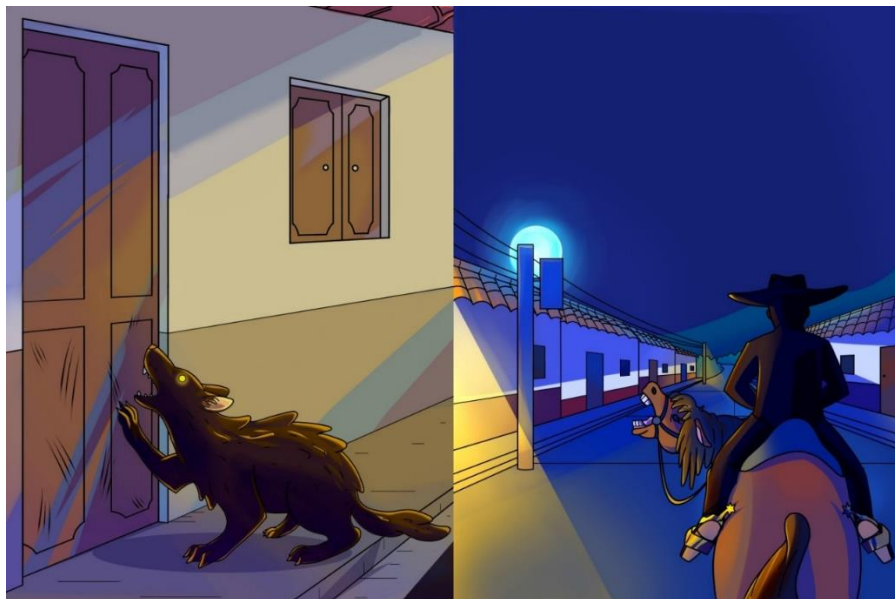
El Muerto con 4 Velas



El Cipitío



La Chillona o Llorona



El Hombre Sin Cabeza



El Niño



El Muerto en el Palo de Amate



El Diablo



La Cuche Bruja



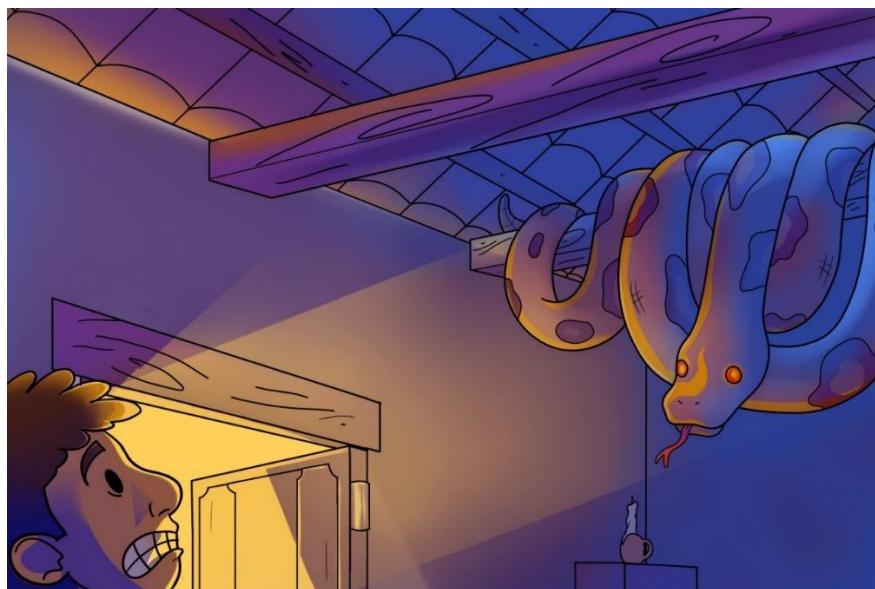
El Justo Juez de la Noche



Las Gallinas Gritonas



La Mujer Serpiente



El Muerto en la Escuela



El Deslave y la Virgen



El Día de Difuntos



La Procesión



CONCLUSIONES PREVIAS

Según los resultados obtenidos, se clasifican los relatos en dos: mitos etiológicos y de tipo morales, donde 16 de los 20 mitos y leyendas recolectados pertenecen a este último. Por lo que se afirma que la mayoría de leyendas y mitos en Guadalupe, tienen principalmente la característica de establecer normas y valores predeterminados en el inconsciente colectivo del pueblo, gran importancia tienen temas como la noche, y el peligro que representa la exposición a la intemperie a una hora en la que el sentido de la vista disminuye su eficacia, se refleja en leyendas como “El Justo Juez de la Noche”, o “El Muerto de 4 Velas” por mencionar un par de ejemplos, donde se establece que los “espantos” salen a estas horas para vigilar y asustar a quienes se atreven a salir a la calle. El arquetipo de lo negro u oscuridad está presente en la mayoría de leyendas como símbolo de lo desconocido, misterio, muerte y mal, etc. Generalmente se expresa en las historias mediante la oscuridad de la hora del día, ya sea en la noche o madrugada, pero también vemos esta misma simbología en personajes que visten o son de color negro, como en las leyendas de “El Justo Juez de la Noche”, donde aparece como un perro negro al principio de la historia. De igual manera en la leyenda de “El Diablo”, donde se representa el mal y peligro en un jinete vestido de negro, montando un caballo del mismo color.

Otro de los temas o valores encontrados, es sobre la maternidad, viéndose presente mayormente en el tema del aborto, en la leyenda de “La Llorona” es donde mejor se aprecia, pues se castiga este hecho en el desarrollo de la historia, mostrando sus resultados negativos. Otra de las leyendas que habla sobre este tema condenándolo nuevamente, es la leyenda de “El Niño”. El arquetipo que se manifiesta en este tema es el de la madre terrible, también presente en los relatos de “La Siguanaba”. Generalmente su simbología gira en torno a brujas, hechiceras o sirenas, asociadas con el temor, peligro y muerte que describe a

estas narraciones. La maternidad o feminidad también se presentó en la narración de “El Deslave y la Virgen” con el arquetipo de la gran madre, al contrario de la anterior en esta es símbolo de protección y bondad. Estos son dos de los temas más tratados (la noche como el mal o peligro y la maternidad) en cuanto al aspecto moral. Sin embargo, también se encuentra la corrección de la lascivia de los hombres por medio de mitos como “La Siguanaba”, e inclusive otros donde el visitar mujeres a altas horas de la noche tiene como consecuencia la aparición de algún espanto. Los mitos y leyendas en Guadalupe giran en función; como muchos otros en el resto del mundo, de forjar valores y reglas, siendo el 80% de las muestras analizadas de este tipo.

El resto de mitos, es decir, el 20% son de tipo etiológicos, se preocupan por dar explicación a hechos que aún no se conocen bien, de qué maneras suceden. Por ejemplo, en la narración de “El Deslave y la Virgen” se da una explicación de por qué el lodo y los escombros “milagrosamente” no arrasaron con el pueblo, sin antes buscar otra respuesta; dejando un gran impacto a los pobladores como para atribuirle su salvación a la Virgen de Guadalupe. Otros mitos que también intentan dar explicaciones son “El Muerto en la Escuela”, donde se intenta aclarar la producción de sonidos durante las noches en el lugar y el mito de “La Mujer Serpiente”, en este se da una explicación sobrenatural de la desaparición misteriosa de una mujer y luego su aparición en su casa abandonada como una serpiente. Además de explicar fenómenos que no se sabe con certeza su origen, los mitos etiológicos también suelen dar respuesta al por qué de tradiciones o costumbres de un pueblo, un ejemplo de esto es la historia de “El Día de los Difuntos”, donde se narra el por qué de enflorar las tumbas de los niños fallecidos el día uno de noviembre y el dos respectivamente a los adultos.

CONCLUSIONES

Los mitos y leyendas de un pueblo o cultura, son parte de su inconsciente colectivo, donde se dan diferentes interpretaciones a la realidad que las rodea, en otras palabras, conocemos la cosmovisión de un pueblo, y los valores que se comunican por medio de dichas leyendas y mitos.

Conocer toda esta tradición oral y regístrala es una tarea importante, pues es estar conociendo a los pobladores mismos, aportándonos una visión más profunda de como ellos interpretan su realidad a través de sus relatos y saber cómo estos condicionan las normas sociales de convivencia entre el grupo y las interacciones en una sociedad que se pueden ven influidas. En definitiva, una investigación de este tipo puede servir tanto para conocer una parte de profunda de una sociedad, así como del autodescubrimiento pues los mitos y leyendas tienen carácter universal.

Es pues gracias a esta investigación que ahora se conoce de manera más profunda al municipio de Guadalupe. Se sabe por los resultados obtenidos que la mayoría de leyendas son de carácter moral, por lo que regular el comportamiento a unos valores establecidos es la finalidad principal de estos relatos. Los arquetipos son quienes nos revelan los temas que tratan, siendo la oscuridad como analogía al mal o la muerte el que más se repite, la sombra y la madre terrible son de los once arquetipos encontrados los que mayor número de veces se repiten en las leyendas, revelando y regulando temas como el aborto, la lujuria en los hombres, los vicios, la actividad nocturna de los pobladores que

frecuentemente en los relatos son castigados con espantos. La mayoría pues de leyendas tienen esta finalidad y abordan estos temas principalmente.

Todas estas leyendas fueron ilustradas de manera digital y redactadas para su registro y conservación. La muestra práctica consta de 20 ilustraciones infantiles con técnica digital, a estas se les dio dos aplicaciones; una web donde se subieron las imágenes y sus textos a internet para un fácil acceso y la creación del archivo y prototipo de proyecto editorial: el rediseño del libro “Leyendas de mi pueblo”. Esta muestra práctica y sus aplicaciones cumplen el propósito como herramientas gráficas para apoyar la difusión y promoción de los mitos y leyendas de Guadalupe. La Casa de la Cultura del municipio de Guadalupe será quien reciba los archivos para que pueda hacer uso de los recursos gráficos.

Las ilustraciones son un recurso didáctico así como un elemento estético que contribuye a captar la atención de los lectores, estimular la imaginación y generar un mayor interés, este hecho junto al resultado positivo de las encuestas realizadas a los alumnos del Centro Escolar Salvador Hidalgo Cornejo en Guadalupe para medir el nivel de aceptación de las ilustraciones, da las pruebas necesarias para afirmar la efectividad de las ilustraciones como herramienta de apoyo en la difusión y promoción de los mitos y leyendas de Guadalupe.

RECOMENDACIONES

Para futuras investigaciones, es recomendable abordar el tema de mitos y leyendas o la tradición oral de Guadalupe, pues esta es una característica cultural en constante evolución y sobre todo puede arrojar datos para campos de estudio como la psicología y sociología. Las artes plásticas siempre han tenido en la historia un vínculo con los mitos y leyendas, con numerosas obras e interpretaciones, por lo que las artes visuales también son una opción para abordar este tema y crear un desarrollo más amplio.

La ilustración como recurso didáctico es altamente recomendable según los resultados de la investigación, también su utilización en forma de herramienta de apoyo en la difusión y promoción cultural, logra tener un impacto positivo en estos dos campos.

Para crear ilustraciones ya sea en rama digital o editorial, es recomendable seguir un proceso profesional, para esto, si no se poseen conocimientos específicos en estas áreas, recomendamos plataformas de enseñanza en línea como Crehana y Domestika.

La cooperación con la Casa de la Cultura de Guadalupe fue muy valiosa, otorgando antecedentes de material para la investigación, así como varias necesidades que surgieron tanto para la parte teórica y la práctica, por lo que es recomendable acercarse a este tipo de instituciones. A esta institución se le recomienda utilizar el material gráfico creado, para ser utilizado como herramienta de difusión, una vez demostrada su eficacia en las encuestas.

Para la realización de encuestas o focus grupo es recomendable acercarse a instituciones o escuelas que reúnan cantidades considerables de personas con el perfil a encuestar, para acelerar actividades en la investigación.

GLOSARIO

Arquetipo: Es el primer modelo de alguna cosa. El concepto, en este sentido, puede vincularse a un prototipo al molde original en que se produce por primera vez.

(<https://definicion.de/arquetipo/>)

Boceto: Un boceto es un esbozo, esquema, borrador o ensayo de un proyecto visual que permite caracterizar los rasgos y elementos esenciales de la obra futura.

(<http://dle.rae.es/?id=5jB61Ln>)

Bosquejo: Un bosquejo es la primera traza, boceto o diseño que se realiza de una obra pictórica o de cualquier otra producción de la creatividad humana.

(<https://definicion.de/bosquejo/>)

Casa de la Cultura: Centro cultural comunitario, destinado a mantener actividades que promueven la cultura entre sus habitantes.

(Ecu Red conocimientos con todos y para todos, 2018).

Colectivo: Puede entenderse como una agrupación social donde los integrantes pertenecientes comparten un interés o características en común y trabajando para lograr el mismo objetivo final.

(<https://conceptodefinicion.de/colectivo/>)

Composición: se refiere a la acción y al efecto de componer, verbo, cuyo nombre se deriva del latín “componere”, vocablo integrado por el prefijo “con” que indica “reunión” y por “ponere” que se traduce como “poner”, por lo cual una

composición es una reunión de elementos puestos en orden, con un objetivo, por lo cual se usa en varios ámbitos

(<https://deconceptos.com/general/composicion>)

Cosmovisión: La palabra cosmovisión quiere decir visión del mundo, esto es, la perspectiva, concepto o representación mental que una determinada cultura o persona se forma de la realidad.

(<https://www.significados.com/cosmovision/>)

Cultura: Cultura se refiere al conjunto de bienes materiales y espirituales de un grupo social transmitido de generación en generación a fin de orientar las prácticas individuales y colectivas.

(<https://www.significados.com/cultura/>)

Didáctica: La didáctica es el arte de enseñar. Como tal, es una disciplina de la pedagogía, inscrita en las ciencias de la educación, que se encarga del estudio y la intervención en el proceso enseñanza-aprendizaje con la finalidad de optimizar los métodos, técnicas y herramientas que están involucrados en él.

(<https://www.significados.com/didactica/>)

Diseño: Descripción o bosquejo de algunas cosas, confección de la tapa de un libro de la ilustración de este, proyecto del aspecto exterior que ha de presentarse un producto industrial destinado a la venta, diseño gráfico, nombre que se le da a una tipografía, confección de carteles y a la publicidad. (Pequeño Larousse Diccionario, 1992)

Diseño editorial: Rama del diseño dedicada a la maquetación, edición y estructuración de publicaciones como revistas o libros.

(<https://xn--diseocreativo-lkb.com/diccionario-de-diseno-grafico/>)

Estética: *Estética* es la disciplina que estudia la naturaleza de la belleza y la percepción de la misma por parte de los individuos, por lo cual se relaciona estrechamente con el arte.

(<https://www.significados.com/estetica/>)

Estilizar: Interpretar convencionalmente la forma de un objeto haciendo resaltar tan solo sus rasgos más característicos

(<https://www.wordreference.com/definicion/estilizar>)

Eurocentrismo: En el caso del eurocentrismo la cultura que se considera superior es la europea, lo que se convirtió históricamente, en motivo de dominio y sumisión sobre otras civilizaciones cuyos valores se tomaron como inferiores, y por ende no dignos de respeto.

(<https://deconceptos.com/ciencias-sociales/eurocentrismo>)

Etología: Es la ciencia que estudia el comportamiento de los animales cuando se encuentran en libertad. Existen animales que tienen una vida salvaje, muestran la belleza de la vida animal.

(<https://www.definicionabc.com/ciencia/etologia.php>)

Grabado: Estampa o imagen impresa conseguida por medio de una matriz que sirve de plancha.

(<https://definicion.org/grabado>)

Historia: Narración y exposición de los acontecimientos pasados y dignos de memoria, sean públicos o privados.

(<http://dle.rae.es/?id=KWv1mdi>)

Imaginación colectiva: En cada comunidad o grupo de personas existe un imaginario colectivo, es decir, un conjunto de símbolos, costumbres o recuerdos que tienen un significado específico y común a todas las personas que forman parte de él.

(<https://edukavital.blogspot.com/2015/06/que-es-imaginacion-colectiva-conceptos.html>)

Inconsciente colectivo: Dentro de la psicología tradicional se entiende que lo complementario al “individuo”, es “lo social”. No obstante, para la psicología analítica, lo complementario al individuo, no es precisamente lo social, sino lo colectivo, que no solo hace referencia al conjunto de personas que conforman una sociedad, sino que pone énfasis en lo que dichas personas tiene en común.

(<https://psicologiymente.com/psicologia/inconsciente-colectivo>)

Inframundo:

Conjunto de personas que viven en una situación de marginación social, Mundo mitológico en el que viven espíritus y seres terroríficos.

(<https://es.thefreedictionary.com/inframundo>)

Ilustración: ilustración es la acción y efecto de ilustrar (dibujar, adornar). El término permite nombrar al dibujo, estampa o grabado que adorna, documenta o decora un libro.

(<https://definicion.de/ilustracion/>)

Lascivia: La Lascivia implica la imposibilidad de controlar la libido, lo que puede derivar en una obsesión.

(<https://definicion.de/lascivia/>)

Leyenda: Relato en que está desfigurada la historia por la tradición, composición poética de alguna extensión de relato más o menos maravillosa. Invención fabulosa. (Pequeño Larousse Diccionario, 1992).

(Pequeño Larousse Diccionario, 1992).

Litografía: La litografía es un procedimiento de impresión en el cual se reproduce un dibujo o grabado realizado sobre la superficie de una piedra al estamparlo sobre una hoja de papel.

(<https://www.significados.com/litografia/>)

Ilustración digital: La ilustración digital es aquella que, más que plasmarse en papel, utiliza soportes tecnológicos o electrónicos para producirse, como es el caso del ordenador o de una tableta para gráficos.

(<http://www.cocoschool.com/ilustracion-digital-diseno-grafico/>)

Maqueta: f. Modelo previo de un texto o libro que se va a publicar, usado para determinar sus características definitivas.

(<http://dle.rae.es/?id=OKOIM7g>)

Maquetar: Hacer la maqueta de una publicación que se va a imprimir.

(<http://dle.rae.es/?id=OKP4ePo>)

Mesoamérica: Mesoamérica es un término geo histórico para referirse al territorio que ocupaban las civilizaciones prehispánicas. Mesoamérica se ubica en el territorio de la mitad sur del actual México, Guatemala, El Salvador, Belice y el oeste de Honduras y Nicaragua. En algunos casos también se incluye Costa Rica.

(<https://www.significados.com/mesoamerica/>)

Mitología: Como mitología se denomina el conjunto de mitos propio de un pueblo o cultura. Los mitos, por su parte, son narraciones protagonizadas por dioses, héroes o seres fantásticos, que explican o dan sentido a determinados hechos o fenómenos

(<https://www.significados.com/mitologia/>)

Mito: Relato de los tiempo fabulosos y heroicos, tradición alegórica que tiene por base hechos reales, históricos o filosóficos. (Pequeño Larousse Diccionario, 1992).

Patrimonio: Como patrimonio se denomina el conjunto de los bienes y derechos de una persona. La palabra, como tal, proviene del latín *patrimonium*, que se refiere a aquello que se ha recibido por línea paterna.

(<https://www.significados.com/patrimonio/>)

Psicología profunda: Es la ciencia que estudia el alma y la vida interior del ser humano. Cuando hablo de la vida interior me refiero a lo que sucede en nuestro fuero interno, a lo que vivimos en nuestra conciencia y se queda almacenado en ella. Las cosas se nos quedan grabadas, algunas con mucha fuerza y, aunque las olvidemos no desaparecen. Nos dejan huella y condicionan nuestro presente y nuestro futuro.

(<http://www.psicologiaprofunda.es/que-es-la-psicologia-profunda/>)

Promoción: promoción es la acción de promocionar una persona, cosa, servicio, etc. Tiene como objetivo promover y divulgar productos, servicios, bienes o ideas, para dar a conocer y persuadir al público de realizar un acto de consumo.

(<https://www.significados.com/promocion/>)

Psicología analítica: La psicología analítica parte de la existencia de un inconsciente colectivo en la psique de cada individuo, de modo que la consciencia, ligada al yo, no sólo ha de vérselas con los contenidos propios de lo inconsciente personal, los complejos, personalizados en lo que Jung llama sombra, sino con todos los contenidos transpersonales que moran en nuestro interior, los arquetipos.

(<https://www.psicologia-online.com/la-psicologia-analitica-de-carl-jung-685.html>)

Relato: Es un conocimiento que se transmite, por lo general en detalle, respecto a un cierto hecho. El concepto, que tiene su origen en el vocablo latino, también permite nombrar a los cuentos y a las narraciones que no son demasiado extensas.

(<https://definicion.de/relato/>)

Religión: Culto que se tributa a la divinidad, doctrina religiosa, orden instituto religioso la que se funde únicamente en nuestra razón, el cumplimiento de un deber.

(Pequeño Larousse Diccionario, 1992)

Semiótica: f. semiología Ciencia que estudia los diferentes sistemas de signos que permiten la comunicación entre individuos, sus modos de producción, de funcionamiento y de recepción.

(<http://dle.rae.es/?id=XY80twH>)

Simbología: Como simbología se conoce la disciplina que se encarga del estudio de los símbolos, así como también puede designar al sistema de símbolos como tal. Un símbolo, en este sentido, es un elemento o un objeto, gráfico o material, al cual por asociación o por convención social se le ha atribuido un significado.

[\(https://www.significados.com/simbologia/\)](https://www.significados.com/simbologia/)

Sistemas de creencias: El sistema de creencias es lo que opinamos sobre nosotros mismos, sobre los demás y sobre la vida. Todo el conjunto de creencias es nuestro paradigma personal. El paradigma nos sirve de lente para interpretar la realidad. Crea un filtro y en base a éste tomamos decisiones, nos conducimos por el mundo y nos influye en cómo nos sentimos y pensamos en todos los momentos del día. Son los valores sobre las cuales hemos decidido inconsciente o conscientemente vivir nuestra vida

[\(https://www.psicologoenbarcelona.com/sistema-de-creencias/\)](https://www.psicologoenbarcelona.com/sistema-de-creencias/)

Tipografía: La tipografía se conoce como aptitud, oficio y la industria de la elección y el uso de los diversos tipos de letras que están diseñadas con unidad de estilo para poder desarrollar una labor de edición. Además, se trata de una labor que se encarga de todo lo relativo a los símbolos, los números y las letras que se pueden imprimir en soporte físico o digital.

[\(https://conceptodefinicion.de/tipografia/\)](https://conceptodefinicion.de/tipografia/)

Tradición: Durante largo espacio de tiempo, transmisión oral o escrita de los hechos o doctrinas que se relacionan con la religión, cosas transmitidas por dicho conducto.

(Pequeño Larousse Diccionario, 1992)

Tradición oral: Se define a la tradición oral como todas aquellas expresiones culturales que se transmiten de generación en generación y que tienen el propósito de difundir conocimientos y experiencias a las nuevas generaciones.

[\(https://www.tradicionoral.org/2017/04/la-tradicion-oral.html\)](https://www.tradicionoral.org/2017/04/la-tradicion-oral.html)

Valores: Los valores son aquellos principios, virtudes o cualidades que caracterizan a una persona, una acción o un objeto que se consideran típicamente positivos o de gran importancia por un grupo social.

(<https://www.significados.com/valores/>)

Web blog: Un weblog o blog, es un sitio web donde se publican anotaciones ya sean “narración, artículos, posts” que se realiza durante un sistema de publicación fácil, donde una de las principales propiedades son las observaciones progresivas que están estructurados del más nuevo hasta el más viejo, los más nuevos siempre van quedando de primero.

(<https://conceptodefinicion.de/weblog/>)

Xilografía: Xilografía proviene del griego ξυλον (*xylón*), que significa madera, y γραφή (*grafé*), que significa inscripción. Por lo tanto, xilografía significa inscripción o grabado en madera.

(<https://www.significados.com/xilografia/>)

BIBLIOGRAFÍA

Libros:

Guerin, W. L., Labor, E. G., & Morgan, L. (1974). *Introducción a la crítica literaria*. Buenos Aires, Argentina: Ediciones Marymar.

Lara, R. (2014). *Mitos en la lengua materna de los pipiles de Izalco en El Salvador*. San Salvador: Editorial Universidad Don Bosco.

Internet:

Arteneo. (31 de Marzo de 2015). *Libro ilustrado y álbum ilustrado: ¿cuál es la diferencia?* Obtenido de <https://www.arteneo.com/blog/libro-ilustrado-album-ilustrado-cual-es-la-diferencia/>

Ávila, J. (1 de Agosto de 2012). *Mediolleno, "Salvadoreño del mes, Simón Varela"*. Obtenido de <http://mediolleno.com.sv/salvadoreno-del-mes/simon-varela-agosto-2012>

Castro, S. (22 de Septiembre de 2018). *elsalvador.com*. Obtenido de <https://www.elsalvador.com/entretenimiento/cultura/521065/un-espacio-para-la-ilustracion-nacional/>

Castro, S. (18 de Octubre de 2018). *elsalvador.com*. Obtenido de <https://www.elsalvador.com/entretenimiento/cultura/530131/llega-la-quinta-edicion-del-festival-de-ilustracion/>

Ccama, S., & Fernandez, I. (2015). *academia.edu*. Recuperado el 23 de febrero de 2019, de https://www.academia.edu/9959445/LADRILLO_HISTORIA

Centro de Comercio Internacional. (26 de Marzo de 2019). *Centro de Comercio Internacional*. Obtenido de <http://www.intracen.org/itc/sectores/industrias-creativas/>

Chispafest. (2017). *"ponente Simón Varela"*. Obtenido de <http://chispafest.com/2017/ponente/simon-varela/>

Díaz, J. (1997). *Bibliotecadigital ILCE*. Recuperado el 26 de Septiembre de 2019, de http://bibliotecadigital.ilce.edu.mx/sites/ciencia/volumen3/ciencia3/152/htm/sec_10.htm

- El Blog, C. C. (11 de Junio de 2014). "Entrevista a Edmundo Landaverde". Obtenido de <http://elblog.com/entrevistas/registro-12368.html>
- Ferrer, M. (30 de junio de 2017). *El Target*, "entrevista a Sonia Lazo". Obtenido de <http://eltarget.com/2017/06/30/la-ilustracion-de-sonia-lazo/>
- Figueroba, A. (30 de Octubre de 2018). *Arquetipos ¿qué son (según Carl Jung)? 25 ejemplos y tipos*. Obtenido de <https://viviendolasalud.com/psicologia/arquetipos-jung>
- Grimaldi, H. (s.f.). *Una breve biografía, Carl Jung*. Obtenido de <http://www.psicomundo.org/jung/biografia2.htm>
- Guevara, C. C. (2010). Tradición oral salvadoreña. Mestizaje, religión y valores. Obtenido de <http://www.redicces.org.sv/jspui/bitstream/10972/539/1/57564.pdf>
- Herrerías, A. (2018). Introducción a la Ilustración Infantil [Material de clase]. Definición del libro ilustrado. <https://www.crehana.com>.
- Huezo, M. (2005). *Toño Salazar Una biografía*. Obtenido de https://www.academia.edu/35581527/Toño_Salazar_Una_biografía
- Instituto de Enseñanzas a Distancia de Andalucía. (s.f.). *La Nube Artística*. Obtenido de Breve Historia de la Ilustración: http://www.lanubeartistica.es/dibujo_artistico_2/unidad6/DA2_U6_T1_v01/11_breve_historia_de_la_ilustracin.html
- Jung, C. (1995). *El hombre y sus símbolos*. Obtenido de https://www.academia.edu/9490874/Jung_Carl_Gustav_-_El_Hombre_Y_Sus_Simbolos_PDF
- MARTE, Museo de arte de El Salvador. (2003). "Artista del mes. Toño Salazar", *biografía*. Obtenido de https://www.artistadelmes.com.sv/?page_id=221
- MARTE, Museo de arte de El Salvador. (2004). "Artista del mes. Carlos Cañas", *biografía*. Obtenido de <https://www.artistadelmes.com.sv/?s=carlos+cañas>
- Palacios, E. (25 de Enero de 2019). *elsalvador.com*. Obtenido de <https://www.elsalvador.com/noticias/nacional/537177/fotos-las-primeras-computadoras-que-llegaron-a-el-salvador-en-los-anos-80/?fbclid=IwAR2q96USA6Q6r7Pol4i1TwXpfNza3c2aHT4yV5JHtyOFw9XFXHBKVa2ZZ7o>
- Palomo, J. (2017). *Arte Salvadoreño, Tomo I (Vol. I)*. Recuperado el marzo de 2019, de https://issuu.com/marte/docs/jorge_palomo_artes_visuales_tomo_1

Patiño, A. (2014). *Reflexiones sobre los arquetipos Junguianos: biología y educación*. Obtenido de <http://rbnp.emnuvens.com.br/rbnp/article/download/44/52>

Plaza, A. (3 de Mayo de 2019). *albalplazadesinger*. Obtenido de <https://www.albalplazadesinger.com/diferencias-entre-imagen-de-mapa-bits-e-imagen-vectorial/>

PROESA Gobierno de El Salvador C.A. (2018). *"embajadores, Gabriel Granadino"*. Obtenido de <http://www.ensalvador.sv/wi-embajadores/gabriel/>

Promoción Cultural. (2010 de Mayo de 2018). *Promoción Cultural*. Obtenido de <http://promocioncultural.com/promocion-cultural/que-es-la-difusion-cultural/>

RAE. (s.f.). *Definición de ilustración*. Obtenido de <http://lema.rae.es/drae2001/srv/search?id=4cAkTgSVEDXX2CGGcrZC>

Scrimieri, R. (2008). *Los mitos y Jung*. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2964762>

Suancha, L. (2018). *Ilustrator Avanzado: Composición, teoría del color y acabados*[Material de clase] *Diseño de personajes, Teoría del color*. <https://www.crehana.com>.

Torre de Babel Ediciones. (s.f.). *Torre de Babel Ediciones*. Recuperado el 22 de Mayo de 2019, de <https://www.e-torredebabel.com/Psicologia/Vocabulario/Inconsciente-Colectivo.htm>

Torres, A. (23 de Noviembre de 2015). *Los arquetipos según Carl Gustav Jung*. Obtenido de <https://psicologiyamente.com/psicologia/arquetipos-carl-gustav-jung>

Vera, P. (23 de Enero de 2017). *diariodecadiz.es*. Obtenido de https://www.diariodecadiz.es/ocio/ficcion-arquetipos-llevamos-dentro-patrimonio_0_1102390085.html

Enlaces:

<http://www.innovacion.gob.sv/servicios/premio-pixels.html>

Diccionario de Google. <https://www.google.com/>

Revistas:

Giraldo, J. (1961). *revistas.unal.edu.co/index.php/psicologia/article/view/32611*. Recuperado el 23 de Marzo de 2019, de <https://revistas.unal.edu.co/index.php/psicologia/article/view/32611>

Ramírez, N. (Diciembre de 2012). La importancia de la tradición oral: El Grupo Coyaima - Colombia. *Guillermo de Ockham*, 129-130. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/1053/105325282011.pdf>

Tesis:

Hernández, A., Jiménez, A., & Ramírez, J. (2018). *La Ilustración contemporánea Salvadoreña en la industria publicitaria 2000-2016*. San Salvador: UES.

Orellana, J., & Menjívar, R. (28 de Febrero de 2011). "El mito de la Siguanabay el Cipitillo" en *seis autores salvadoreños*. Obtenido de Universidad de El Salvador: <http://ri.ues.edu.sv/id/eprint/15891/1/14101924.pdf>

Palomo, A. (2016). *Aporte de la ilustración digital de Herbert Crispin a los libros de texto infantiles de Editorial Susaeta*. Guatemala de La Asunción: Universidad Rafael Landívar.

Villa, E. (s.f.). *flacsoandes*. Recuperado el 25 de Septiembre de 2019, de <https://repositorio.flacsoandes.edu.ec/bitstream/10469/3567/8/07.%20La%20literatura%20oral.%20Mito%20y%20leyenda.%20Eugenia%20Villa.pdf>

ANEXOS

Anexo 1: Información completa recopilada de los Focus group realizados en el municipio de Guadalupe.

Focus Group 1

Para iniciar el primer grupo encuestado lo comprendieron niños de 4° y 5° grado en las edades de 10 a 11 años, el resultado fue que los niños conocían las leyendas que se cuentan en su pueblo, pero con detalles que las diferenciaban de las demás, ya que nosotros teníamos conocimiento previo de esas leyendas que estaban en el libro que proporcionó la Casa de la Cultura.

Los niños nos relataban que la mayoría de leyendas que ellos conocían fueron transmitidas por sus padres o abuelos, y que a los que les pasaban estos fenómenos sobrenaturales eran a las personas que salían a “divertirse” de noche o se emborrachaban. Cuentan que escuchan por las noches como “La Carreta Chillona” pasa alrededor de las 11 de la noche, también de cómo han visto a un padre sin cabeza en el campanario de la iglesia siempre a la misma hora.

Algo que llamó nuestra atención fue que además de conocer el libro que proporcionó la Casa de la Cultura con las leyendas recolectadas por todo el municipio de Guadalupe, son la cantidad de detalles que tenían, así como las variaciones que han ido agregando, pero guardando mucha de la esencia de las historias contadas por sus abuelos y padres consiguiendo que no se pierda y siempre esté presente.

Siguiendo con la investigación, los lugares en donde aparecen estos seres sobrenaturales son en lugares públicos como el parque, calles principales y un

elemento que sobresale en sus relatos es que el “palo de amate” siempre está presente en algunas de estas leyendas.

Relatos como “La Siguanaba”, que se cuenta que fue vista en las plantaciones de café, ríos y los lavaderos públicos del lugar, este último ya no se cuenta mucho porque ha sido abandonado por los pobladores. Lo que dicen los niños es que ha habido ocasiones en las que algunos habitantes se han encontrado con la siguanaba y la describen como una joven hermosa que está llenando un cántaro y al terminar se van con la persona, al llegar a la mitad del camino les da un beso y desaparece por otro camino, a lo lejos se escucha una carcajada que pone los pelos de punta. También se cuenta que se ha visto al “Padre Sin Cabeza” en el campanario de la iglesia, así como que lo ven cerca de un “árbol de amate”, una figura alta con el traje característico que ocupan en las iglesias los padres. Se dice que lo ven caminar por las calles de vez en cuando con la biblia en la mano, sin rumbo aparente.

La Carreta Chillona se dice que siempre pasa por el Barrio San Benito, dos de los niños que participaron en el focus group, dicen haberlo escuchado. Cuando las calles no estaban pavimentadas y solo eran de piedra se escuchaba más la carreta a las propia doce de la noche.

La Llorona tiene varias versiones en el municipio de Guadalupe, se pasea por el Barrio San Benito comenzando debajo de un “palo de amate”, por la iglesia del pueblo, y también por el barrio de La Carbonera, de este último los niños afirman que se escucha más a la Llorona que pasa gritando por sus hijos.

Al ir finalizando con el focus group, los niños expresaron que en su misma escuela han pasado fenómenos sobrenaturales. Nos relatan que debajo del palo de amate que tiene la escuela, aparece un muerto colgado del árbol, y que por

las noches se escuchan como se arrastran las mesas, sillas y pupitres. Al igual que sonidos, como si aún hubiera clases en las noches.

Sobre el libro “Leyendas de mi Pueblo”, se les pregunto que qué les parecía este y si hicieran cambios cuáles serían; a lo que dijeron que preferían ilustraciones a color, un libro de pasta dura y cosido para que pueda durar más tiempo.

Resultados:

- Todas las leyendas del libro eran conocidas, no de manera literal pero sí en sus personajes y características, a excepción de las leyendas; Las Gallinas Gritonas y El muerto de Cuatro Velas.
- Dos niños sabían sobre el libro “Leyendas de mi Pueblo”.
- Sobre el libro, todos dijeron preferir una mejora en el contenido y presentación gráfica.

Resumen de Focus Group 2

El segundo grupo de encuestados participaron los estudiantes de 9° en las edades de 15 a 18 años, al comenzar con la actividad se les habló sobre el libro que proporcionó la Casa de la Cultura y si ellos lo habían leído o si lo habían adquirido, nos comentaron que no lo conocían y no habían escuchado nada sobre el libro, pero sí conocían las leyendas más representativas del lugar.

Hablaban acerca de que alrededor de las 12 de la noche se podía escuchar a gente corriendo en el Cantón San Benito, que eran soldados como en la guerra civil que hubo hace años, y comenzaban cerca de un “palo de mango”.

También contaban acerca de un duende que aparecía cerca del lugar, y que debajo de un árbol de mangos tenía enterrado un tesoro. Al igual que los niños,

los jóvenes relataban que había familiares que escuchaban a un caballo galopar por las calles a media noche y por la entrada al pueblo se escuchaba a la Llorona.

Nos hablaron acerca del cadejo que se le aparecía a la gente tanto el blanco para protegerlos del mal y el negro para juzgar a los que andaban a altas horas de la noche.

También nos hablaron del muerto colgado de un árbol de amate ubicado en la escuela y al igual que los niños, los jóvenes relataban que se escuchaban pasos por los salones. Una de las estudiantes fue testigo de un acontecimiento en la propia escuela, ella salía de estudiar tipo 6 de la tarde y alguno se quedaba haciendo limpieza y cuando fue a los chorros, dice haber escuchados a un niño riendo y tirando piedras, esto puede haber sido un encuentro con el Cipitío.

Un estudiante nos cuenta que por donde él vive hay una piedra enorme que ahora está quebrada en dos partes, pero anterior mente era una sola y habló de cómo un familiar se había encontrado a un duende. Algunos mencionaron que la Carreta Chillona inicia cerca de un palo de amate por el Barrio San José.

Nos hablaron de un lugar con el nombre de Barranca Bruja, donde de vez en cuando se escuchan gallos cantar. Para ellos resulta extraño ya que por eso lados no se ven mucho esos animales. También cuentan sobre una mujer que se transformaba en animal dando 3 vueltas hacia adelante y 3 vueltas hacia atrás debajo de un árbol de amate y que lo hacía para que nadie la molestara.

Finalmente, se les preguntó sobre el libro “Leyendas de mi Pueblo”; sobre aspectos que se pudieran mejorar. Nos mencionaron que le gustarían ilustraciones a color y más definidas, además de preferir un libro de pasta dura y engrapado.

Resultados:

- Todas leyendas del libro eran conocidas, no de manera literal pero sí en sus personajes y características, a excepción de las leyendas; Las Gallinas Gritonas y el Muerto de Cuatro Velas.
- Nadie había visto o escuchado del libro “Leyendas de mi Pueblo”.
- Sobre el libro, todos dijeron preferir una mejora en el contenido y presentación gráfica.

Focus Group 3

Se inició preguntando sobre los mitos o leyendas generales más escuchadas en Guadalupe, hablaron de “El Cadejo” y su característico sonido, que no es tan común. Platicaron de los mitos más comunes entre la gente del lugar, “La Carreta Chillona” y “La Llorona”, la cual escuchan por la calle que va hacia el cementerio. Una de las historias curiosas es sobre un caballo que se escucha en la noche, cuentan que una pareja de esposos salió a ver y vieron como una persona en cuatro patas haciendo ese sonido, esto fue por el parque central. Se mencionó el mito de la Virgen patrona del pueblo que desvió el deslave proveniente del volcán de San Vicente, provocado por el huracán Ida en el año 2009, es una historia que la gran mayoría de la gente del pueblo cuenta.

Una de las leyendas que todos conocían es la de “El Niño”, comentan que suele aparecer entre la alcaldía y la Casa de la Cultura. Relatan que hace muchos años por ese lugar había un mercado de brujos y que ahí murió un niño debido a una especie de brujería que recibió por rivalidad entre vendedores, pero que la brujería no era para el niño si no para sus padres. Por esta razón el niño se suele aparecer, dicen que los vendedores del lugar lo ven trepar por los postes o lo escuchan llorar.

Uno de los participantes relató que a dos de sus hermanos se les apareció “La Siguanaba”, en los dos relatos es como una mujer vestida de blanco pareciendo novia, y se aparece en lugares solos, veredas o quebradas de ríos.

Otro habló sobre las procesiones de muertos, comenta que el 1 de noviembre se acostumbra a enfloran a los niños difuntos y su abuelo le contaba que en esta fecha salían a caminar estos niños por el parque con candelas y luego se regresaban al cementerio, lo mismo sucede el 2 de noviembre con los adultos. Cuenta su experiencia en el cementerio ya que el suele trabajar pintando tumbas. Un día él y sus compañeros de trabajo escuchaban puertas abriéndose, les dio miedo y se fueron a refugiar en la tumba de los Alfaro, pues esta es grande. Luego, escuchaban ruidos como susurros y cuenta que mejor se fueron del cementerio pues vieron que no era algo bueno. Sobre la historia anterior hacen relación de la marcha para los difuntos que se hace en las cercanías del parque y la iglesia, antes de enterrarlos en el pueblo.

Hay otra historia aparte sobre una mujer que al acostarse escuchaba una procesión, un día salió a ver y observó personas que no conocía, entre ellas algunas que ya habían fallecido y andaban dejando en todas las puertas candelas, le dejaron una a ella y al siguiente día fue a ver la candela, pero resultó que la candela en realidad era un hueso. Después de esa experiencia empezó a escuchar ruidos en su casa, pero no sentía miedo.

La historia de la aparición de un muerto que se suicidó hace mucho tiempo donde ahora es la escuela Salvador Hidalgo Cornejo también está presente en este grupo, dicen que suele aparecerse por la zona y está ligado a sucesos paranormales en la escuela a día de hoy. Cuentan que en esa escuela pasan cosas raras porque durante el deslave que hubo por el huracán Ida, este lugar

sirvió como albergue y que incluso llevaron cadáveres ahí. También hay mitos en los ritos funerarios que se hacen en el pueblo, como poner velas encendidas o dejar un vaso con agua para que tome el espíritu del difunto.

Preguntamos por las historias que aparecen en el libro “Leyendas de mi Pueblo”, editado por la Casa de la Cultura de Guadalupe, una de las historias de las que habían escuchado hablar es sobre “La Carreta Bruja”, cuentan que una señora pudo verla una noche y estaba llena de calaveras. Nadie había escuchado sobre la leyenda de “El Muerto de Cuatro Velas” o una parecida, pero dice que por las pilas públicas hay gente que cuenta que se ve a la Siguanaba y al Cipitío.

Sobre “El Hombre Sin Cabeza” o “El Padre Sin Cabeza” dicen que suele verse dando vueltas por el parque y se ve que entra en la iglesia, antes lo miraban por La Carbonera, pero andaba en un caballo.

La leyenda de “La Cuche Bruja” es otra que se conoce, pues nos cuentan dos historias que se diferencian por el animal en el que se transforma. Dicen que una señora era bien “mística” y reservada, se decía que ella huía de algo o alguien que la quería matar, y ella hacía magia o cosas similares. Fue bien curioso como desapareció de un día para otro, lo único que encontraron en su casa con todas sus cosas ordenadas, fue una gran serpiente que no pudieron matar, la gente cree que al final ella era esa gran serpiente. La otra historia cuenta que en la noche salía “una cuche gorda”, el abuelo de quien cuenta la historia era fiestero y siempre andaba el machete bañado con ruda. El abuelo andaba ebrio y se encontró a esa mujer con aspecto de cerdo y no lo dejaba pasar así que le dio un filazo en el lomo, a los días decían que una señora de por ahí andaba vendada de la espalda y que estaba enferma, justo donde el abuelo le dio el corte a “la cuche”.

Las historias que nadie había escuchado fueron “El Justo Juez de la Noche” y la leyenda de “Las Gallinas Gritonas”, solo un participante comentó una historia que él relaciona a otra debido al animal. Cuenta que, un día que él rezaba con su familia escucharon que se cayeron cosas por donde tenían dos gallinas negras bien gordas, una se fue y la siguieron por las calles, pero mientras más rápido caminaban las gallinas también iban más rápido, hasta que cruzó una esquina, decidieron dejarla ir y regresar a su casa. Cuando llegaron, vieron que todas las cosas estaban como si no había pasado nada, y las dos gallinas negras estaban ahí, no se explicaron qué era entonces lo que andaban siguiendo antes.

Algunas de las cosas de las que se oye hablar a la gente comúnmente es que escuchan pasos. Algunos mitos de sus abuelos, como el de regresar de espaldas del cementerio para no llevarse un mal espíritu, o el evitar llevar niños no bautizados a este lugar, además de algunos ritos como quemar ciertas hierbas y recibir ese humo para protección.

Finalmente, se preguntó sobre el libro Leyendas de mi Pueblo, lanzado por la Casa de la Cultura del lugar. Solo tres de ellos comentan saber del libro, dicen que no lo conocen mucho pues no lo promocionaron mucho en el instituto. Opinaron sobre la portada, comentaron que la imagen principal del libro no es adecuada según el contenido del libro, que preferirán ilustraciones a color y una edición de pasta dura.

Resultados:

- La mayoría de las leyendas del libro eran conocidas, no en todos los casos de manera literal, pero reconocían sus personajes y características, a excepción de las leyendas; Las Gallinas Gritonas y El Muerto con 4 Velas.
- Tres habían visto o escuchado del libro “Leyendas de mi Pueblo”.

- Sobre el libro, todos dijeron preferir una mejora en el contenido y presentación gráfica.

Focus Group 4

Se inició preguntando por el tipo de historias, leyendas o mitos que se escuchan por el lugar, comenzaron relatando que una de las que se suele escuchar mucho de noche es “La Llorona”, también se oye una carreta y un caballo a media noche que pasa por las calles, unos dicen que es un jinete, otros que es el “jinete justiciero”, que este no es tan malo. Mucha gente lo ha visto, los perros comienzan a chillar cuando aparece.

Contaron que por la calle que va para el cementerio estuvo pasando bastante “La Taconuda”, que es un esqueleto con vestido blanco. Dijeron que una vecina de ellos la vio, ellos solo la escucharon al principio y les daba miedo, pero lo fueron perdiendo con el tiempo, dijo la señora que es un bulto alto y solo se le ven los huesos que hacen ese sonido como tacones.

Hablaron sobre las “burletas”, sonidos de origen desconocido que las personas del lugar suelen decir que escuchan por las noches, relacionado a esto cuentan de la gente que se quedó en el Instituto cuando fue el deslave del volcán de San Vicente, provocado por el huracán Ida en el año 2009. Las personas escuchaban que pasaba gente con cadenas por la calle. Este terrible suceso también generó otra serie de mitos, sobre todo el más popular de estos, la aparición de la Virgen de Guadalupe, patrona del pueblo, que desvió el deslave para salvar a los pobladores. Cuentan que, después se escuchaban niños tocando las puertas por el pueblo y que quizá eran los niños que murieron en el deslave.

El relato de la leyenda del niño que aparece por la alcaldía y la Casa de la Cultura es bien conocido por los alumnos. Dicen que entre la Casa de la Cultura y la alcaldía pasan cosas raras, uno de los participantes nos comentó que en la alcaldía tienen un video donde se ve que en la noche le pegan a un bolito, pero sin ver a su agresor.

Algo sucedió frente a la iglesia del parque central, dicen que se escuchaba como que iba una procesión con mucha gente, estos llevaban candelas y se podía ver todas las luces de las candelas, se oía como que iban rezando, pero no se les entendía, cuando se miraban los “bultos negros” o siluetas entrando al portón de la iglesia desaparecieron.

Otro de los mitos más contados por la gente y algunos participantes es sobre el personaje mítico de “La Llorona” y al parecer es muy común. Junto a este, cuentan que oye pasar un caballo a media noche y unos dicen que es un jinete sin cabeza, muchas personas afirman haberlo visto. Uno de los comentarios curiosos de uno de los participantes era que ese no era el jinete sin cabeza, si no el jinete justiciero, que no es tan malo como los otros, que se distingue por que los perros comienzan a aullar o llorar, y que generalmente se escucha en la calle que va a hacia al cementerio.

Hablaron mucho del ser mitológico “Cadejo”, del cual manejan información muy acertada por el hecho de ser una leyenda muy popular a nivel nacional. Sin embargo, nos dicen que de él se escuchan historias sobre todo a los alrededores del pueblo y que algunas veces hace función de protección para la gente. Una de las historias que solo comentaron brevemente fue sobre un mito curioso en el que aseguran que; en la mayoría de las panaderías del pueblo, la gente escucha una niña que llora.

Se preguntó si alguno había escuchado sobre gente que se transformara en cerdo o animales en relación a la leyenda “La Cuche Bruja” del libro editado por la Casa de la Cultura de Guadalupe, unos pocos dijeron haber escuchado algo parecido, sin embargo, uno de los integrantes relató una historia que le contaron en su familia de un hombre que se transformaba en cerdo, dicen que le dieron al cerdo con un corvo “curado” con agua bendita en la espalda. Al siguiente día, un hombre andaba el corte en el mismo lugar donde se lo hicieron al cerdo, cuenta que esto pasó en un lugar donde se unían cuatro calles y hacían una cruz, por eso en esos lugares dicen que pasan cosas raras.

Luego se habló de “La Siguanaba” y “El Cipitío”, las más comentadas por padres, abuelos y tíos. Generalmente, dicen que se aparecen en montes, quebradas de ríos y en las pilas públicas. La Siguanaba se les aparece a los hombres en la mayoría de relatos y el Cipitío a mujeres. Esto último también los hizo comentar ciertas relaciones que el Cipitío tiene con el mito de “El Duende”, un anciano pequeño que igualmente acosa a mujeres. Mencionaron algunos mitos, como el de tener un vaso de agua cerca en la noche por si el espíritu se sale del cuerpo, o cuando se duerme y el cuerpo no se puede mover; aunque dicen que tiene una explicación científica, que es la llamada parálisis del sueño. Se cree que las doce de la noche es la hora de los malos espíritus y las tres de la madrugada es la hora del diablo, los cantos del gallo ahuyentan a los malos espíritus y los pollitos pillan cuando los ven. Sobre verlos, se cree que, si uno se pone los “pisques”, que son como nombran a las legañas de los perros, se puede mirar estas manifestaciones. Nos contaron la historia de un señor que oía que pasaba una procesión, pero él salía a ver y no había nada, así que le dijeron que usara los “pisques” de los perros en sus lagrimales, lo hizo y a la siguiente noche vio la procesión de gente con candelas. Para su mala suerte, se le acercó alguien y le dijo que le detuviera una candela y que no se moviera de ahí, cuando él tomó la candela se fijó que ya no era una candela si no un hueso, le dijo que darían una

vuelta y regresarían, y entonces se lo llevarían con ellos por andar de curioso. El señor desapareció y eso fue hace como 20 años, el participante dijo que estas cosas siempre siguen pasando, que es un mensaje de Dios para que no ser malos, que hay que rezar para no temer.

Con respecto a horas del día, se dice que a las doce de la noche la gente hace cosas malas como brujería, uno de los participantes nos comenta que un día a las seis de la tarde, él estaba tomando en una copa y esta se rompió de la nada, dice que esto sucede cuando los brujos tiran cosas malas. Especialmente si se está en una puerta a esa hora, por lo que para él es mejor evitar esos lugares a estas horas, por eso es bueno regar agua bendita por la casa. También escucharon hablar de “La Carreta Chillona” y confirmaron la leyenda del muerto que suele aparecer por la escuela Salvador Hidalgo Cornejo y la alcaldía, cuentan que fue alguien que se suicidó colgándose de un árbol y que ahora por eso asustan por esa escuela.

Algunas de las historias que aparecen en el libro Leyendas de mi Pueblo y que nadie había escuchado antes son “El Muerto con 4 Velas” y “Las Gallinas Gritonas”, uno de los comentarios de los participantes es que en Guadalupe pasan muchas de estas cosas porque la guerra civil fue intensa ahí y hubo muchos muertos.

Para finalizar se preguntó si alguno había visto antes el libro “Leyendas de mi Pueblo”. Nadie de este grupo conocía el libro, sin embargo, sí habían escuchado leyendas o historias que aparecen o tienen mucha similitud a las escritas en el libro. Sobre los aspectos gráficos del libro dijeron que la portada y la fotografía no le hacían alusión a un libro de historias de terror o alusivo al contenido, dijeron que les gustaría que se mejoraran los dibujos y preferirían una versión de pasta dura.

Resultados:

- La mayoría de las leyendas del libro eran conocidas, no en todos los casos de manera literal, pero reconocían sus personajes y características, a excepción de las leyendas; Las Gallinas Gritonas y El Muerto con 4 Velas.
- Nadie había visto o escuchado del libro “Leyendas de mi Pueblo”.
- Sobre el libro todos dijeron preferir una mejora en el contenido gráfico.

Se repiten al igual que en el grupo anterior relatos sobre el mito de la Virgen salvando el pueblo de un deslave y sobre una procesión de muertos.

Anexo 2: Resultados de validación y encuesta en el Centro Escolar Salvador Hidalgo Cornejo

Resultados de manera individual por cada ilustración, mostramos el porcentaje de respuestas positivas (Sí), siendo el orden de número de preguntas el siguiente:

1. ¿Considera visualmente atractiva ésta ilustración?
2. ¿Considera que la ilustración es innovadora y creativa?
3. ¿Considera que la ilustración representa bien la leyenda en la cual se basó?
4. ¿Le interesa leer la leyenda al observar la ilustración?
5. ¿Cree que la ilustración puede ayudar a difundir los mitos y leyendas de Guadalupe, San Vicente?
6. ¿Cree que la ilustración puede aportar a la conservación de los mitos y leyendas de Guadalupe, San Vicente?

Imagen 1: La Siguanaba (Versión 1)

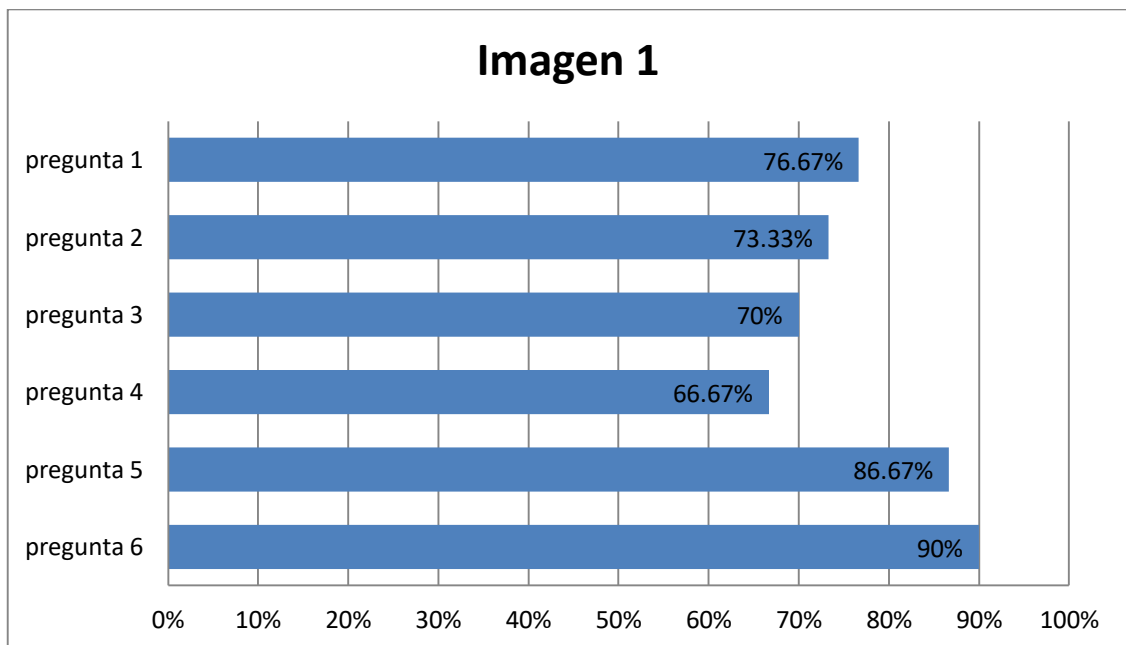


Imagen 2: La Siguanaba (Versión 2)

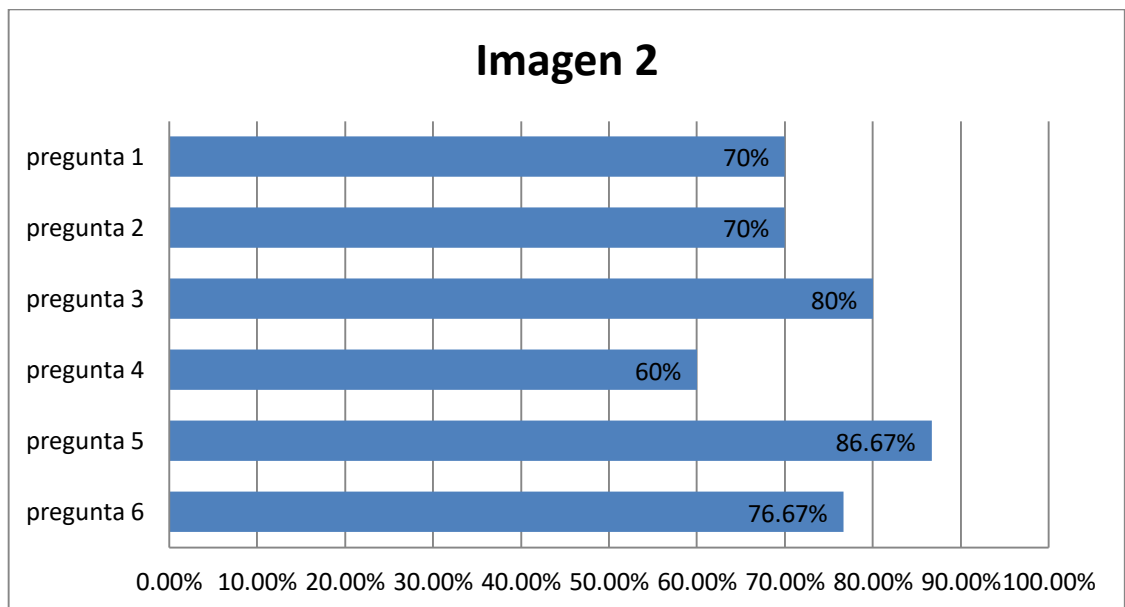


Imagen 3: La Siguanaba (Versión 3)

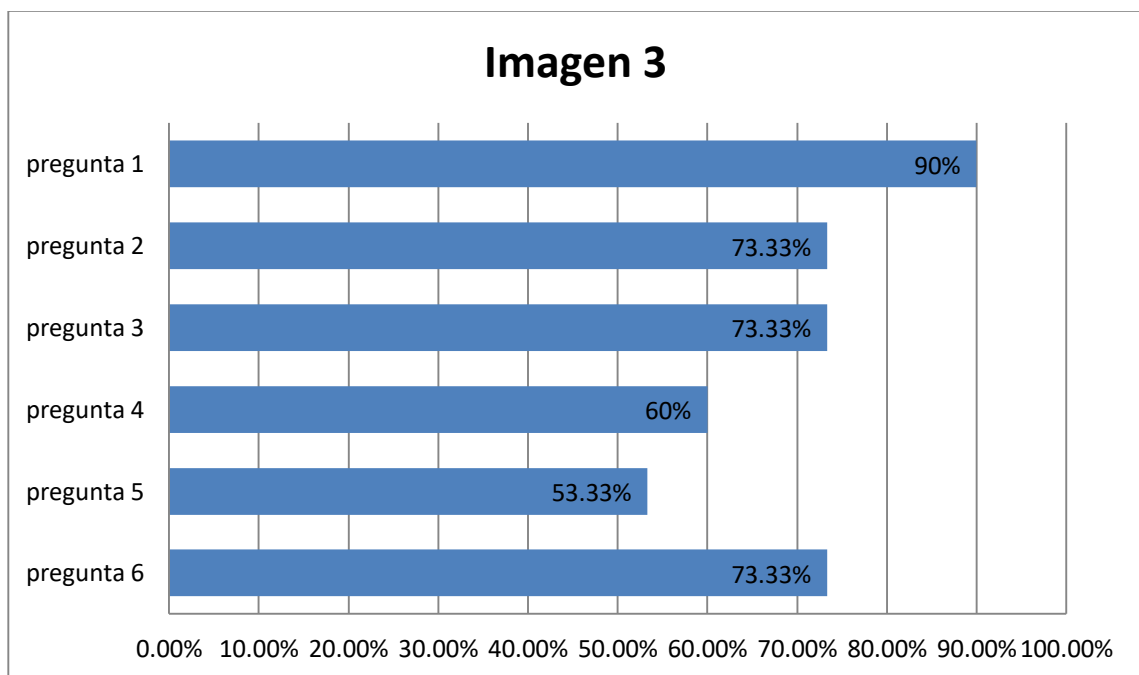


Imagen 4: La Carreta Bruja

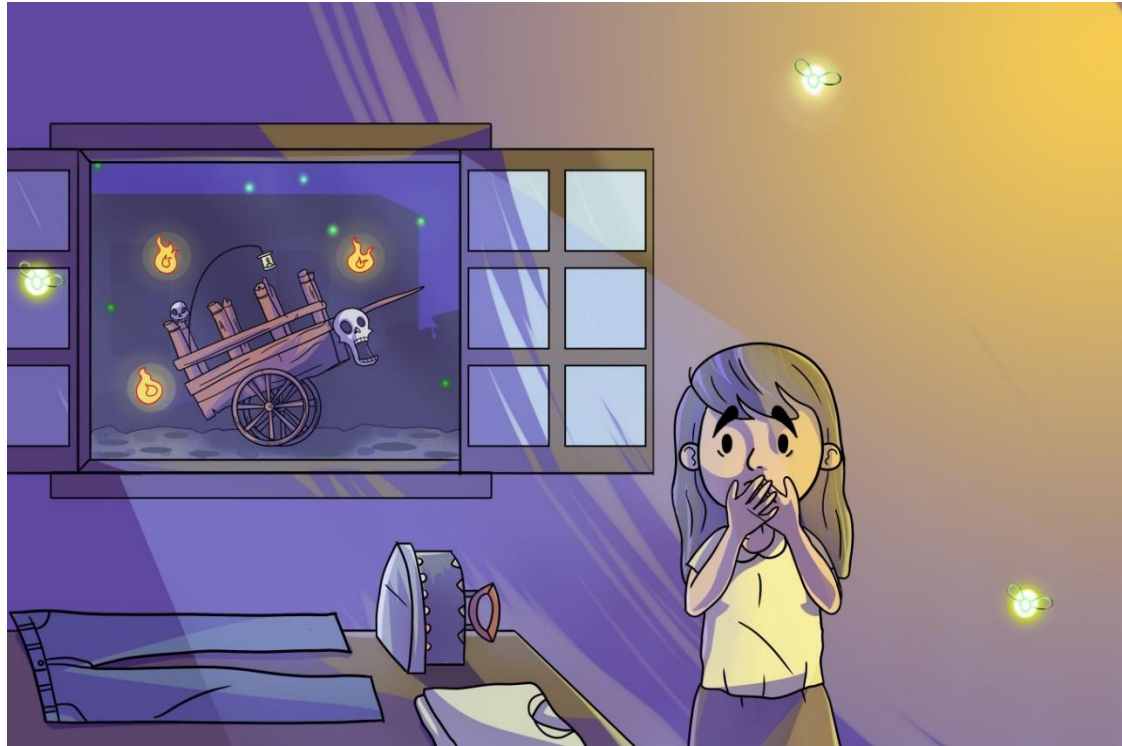


Imagen 4

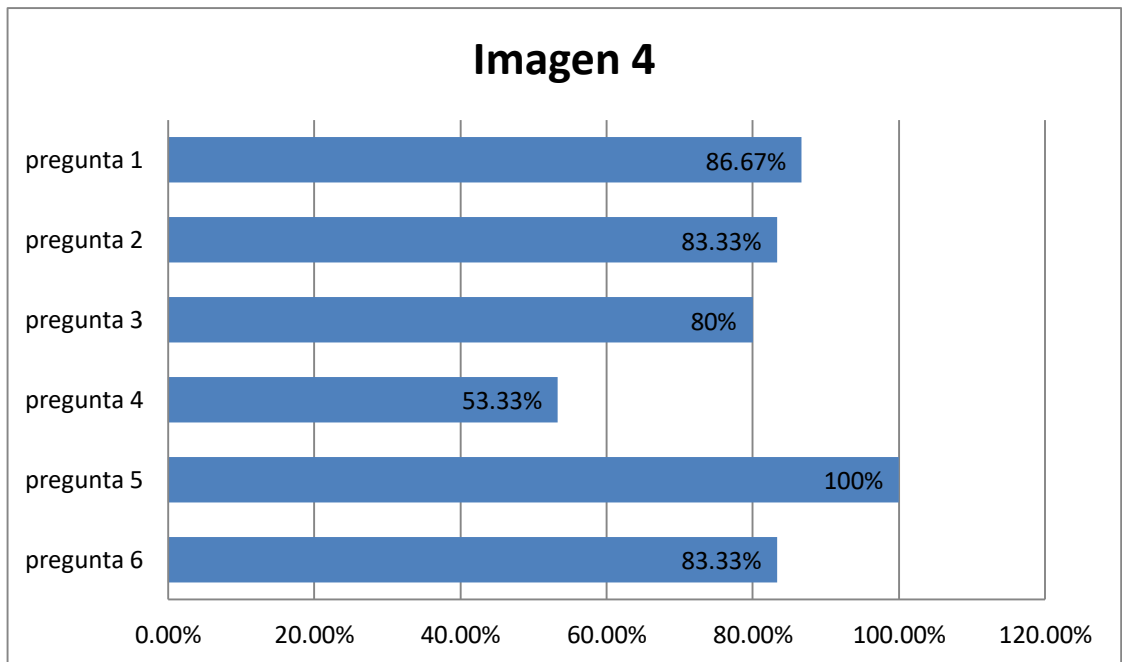


Imagen 5: La Carreta Chillon

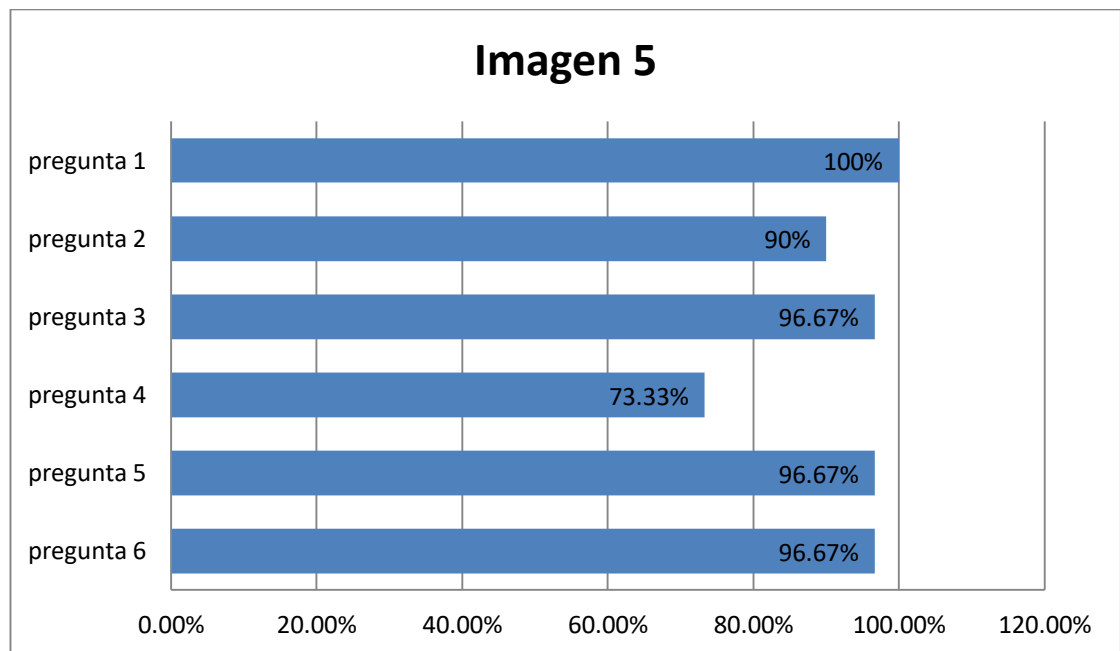


Imagen 6: El Muerto con 4 Velas

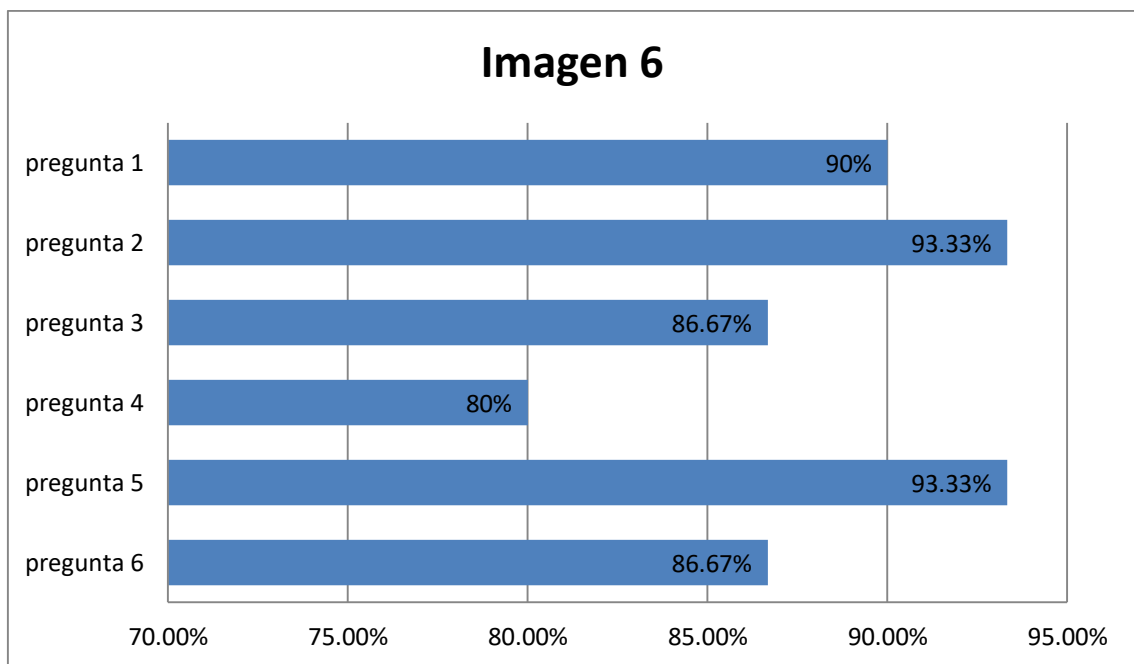


Imagen 7: El Cipitío

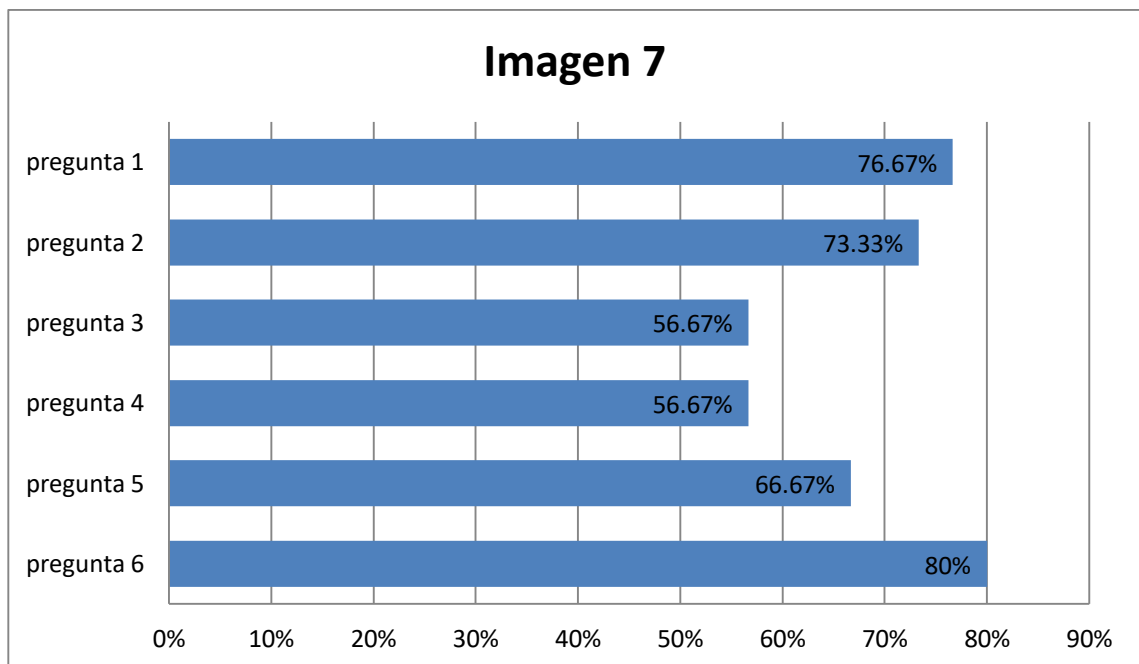


Imagen 8: La Chillona o Llorona

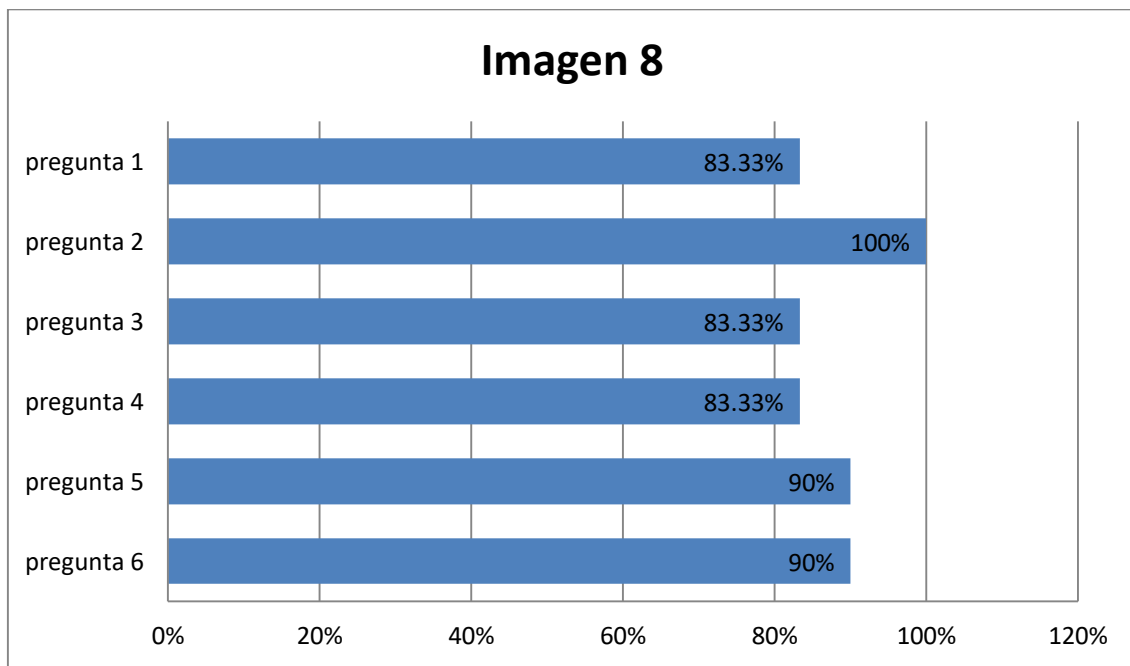
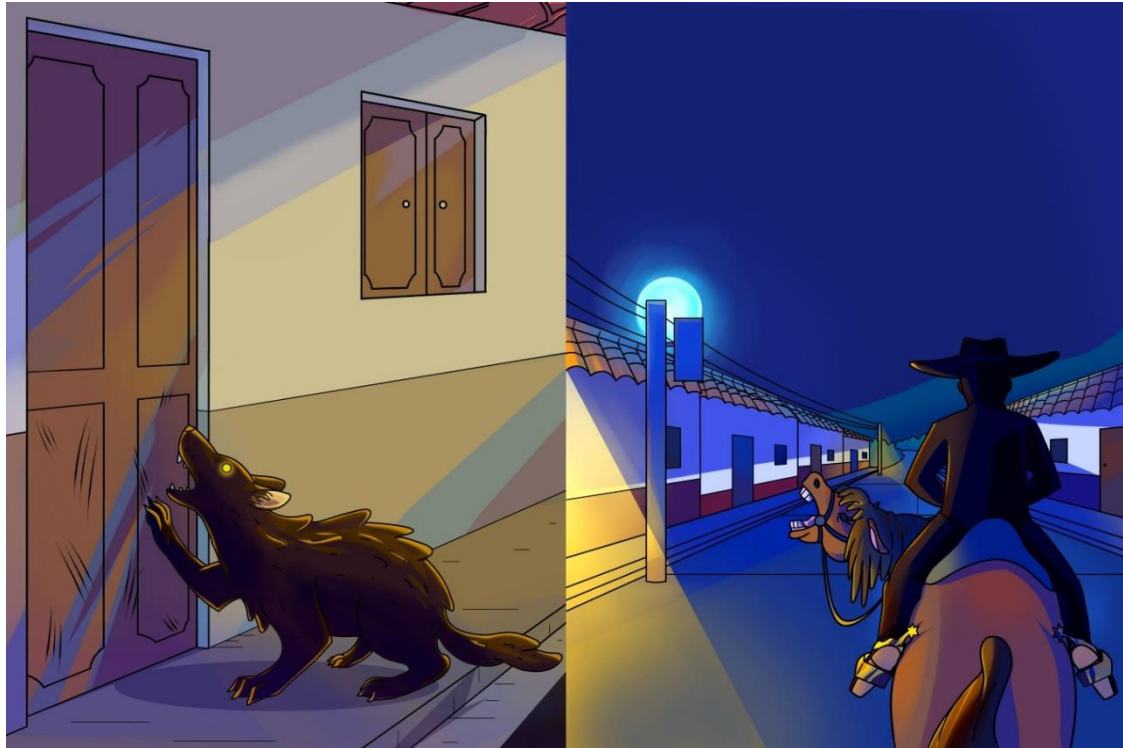


Imagen 9. El Hombre Sin Cabeza

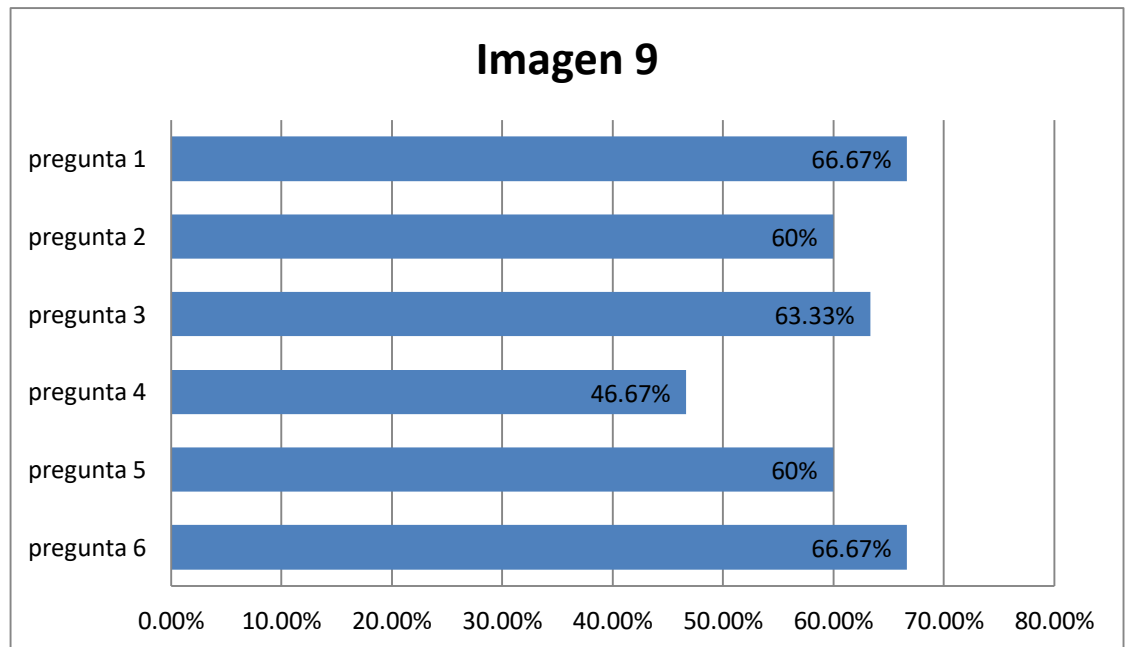


Imagen 10: El Niño

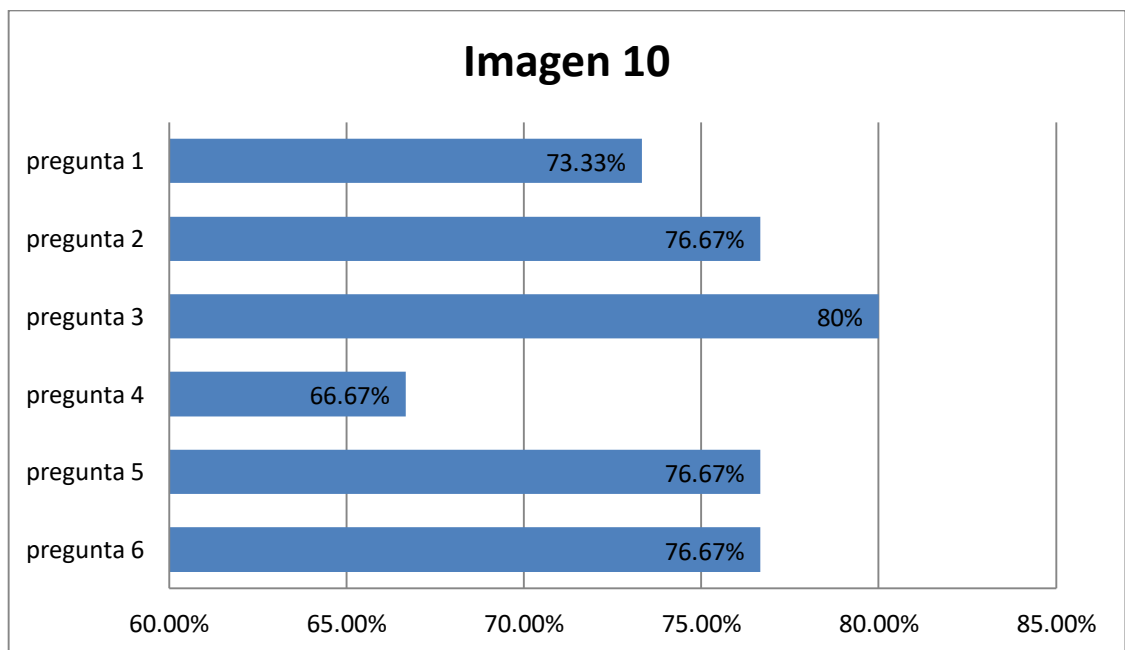


Imagen 11: El Muerto en el Palo de Amate

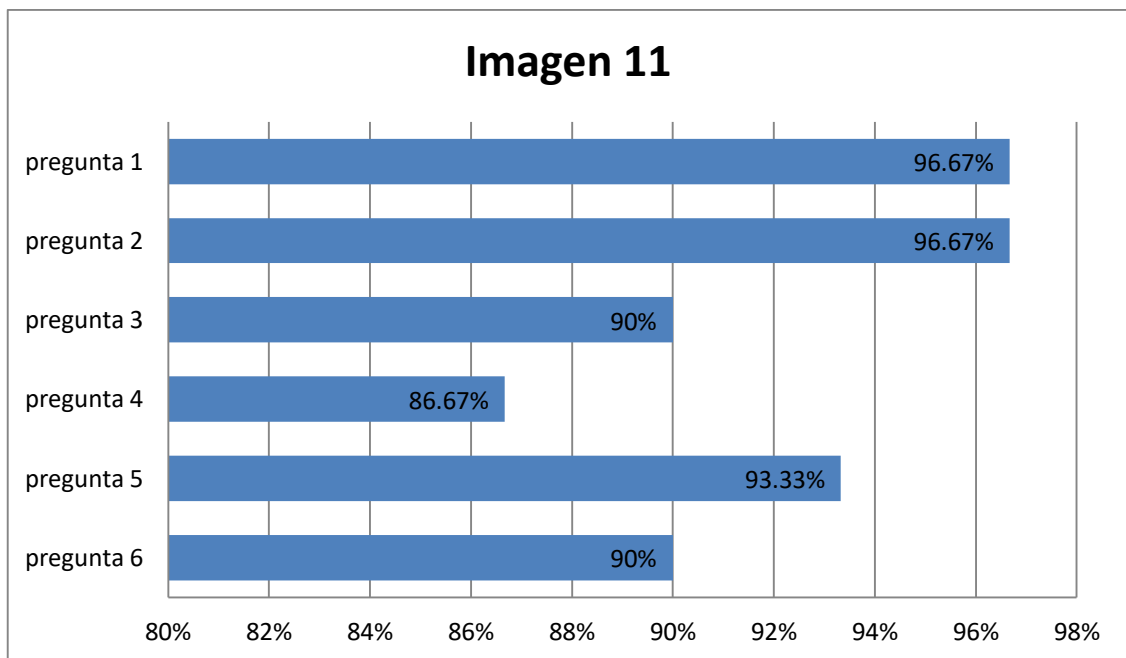


Imagen 12: El Diablo

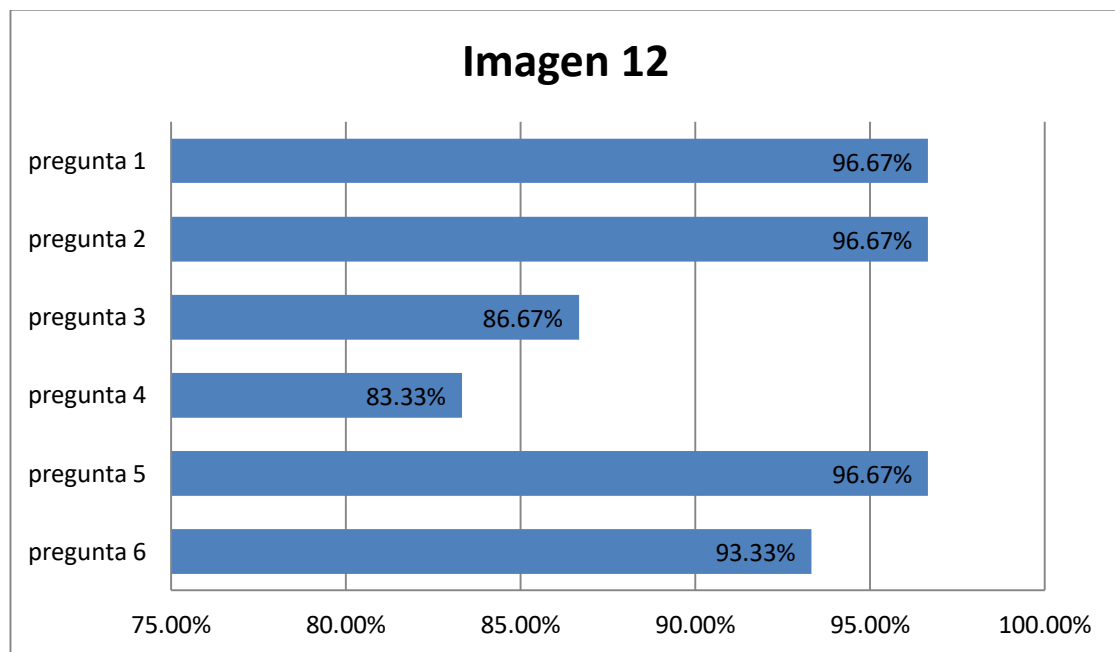


Imagen 13: La Cuche Bruja

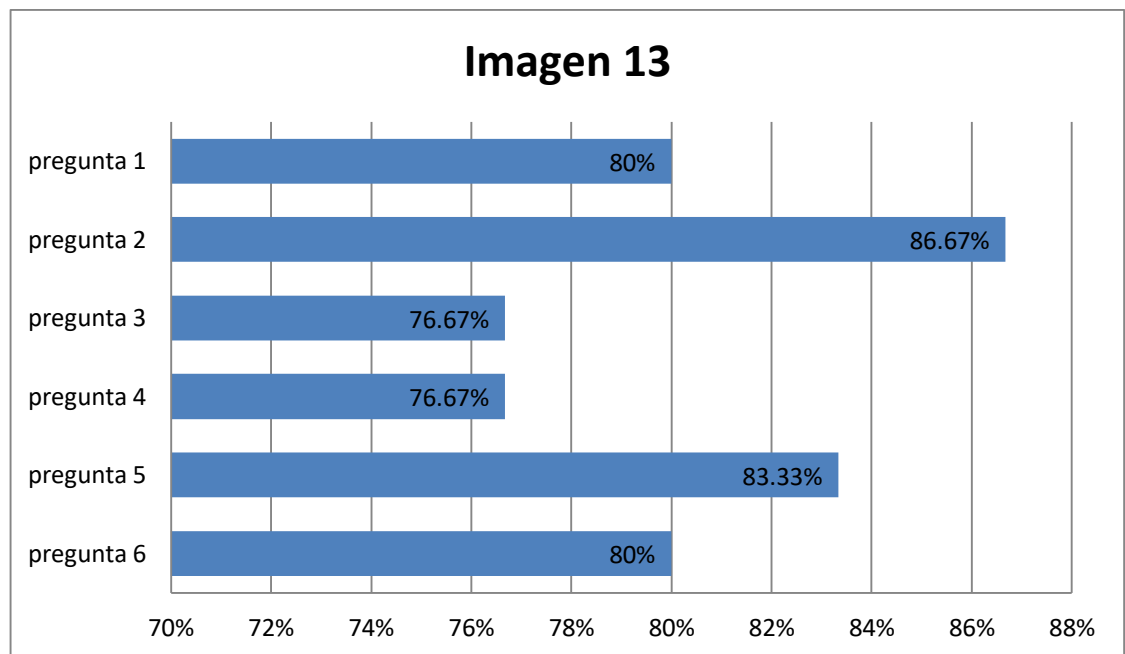


Imagen 14: El Justo Juez de la Noche

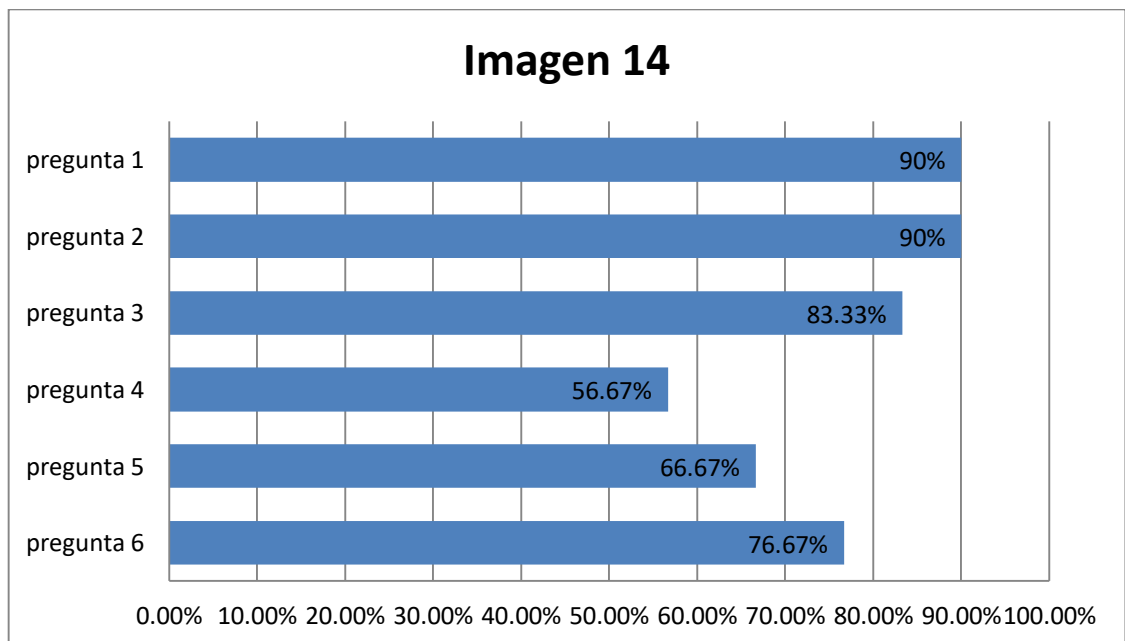


Imagen 15: Las Gallinas Gritonas

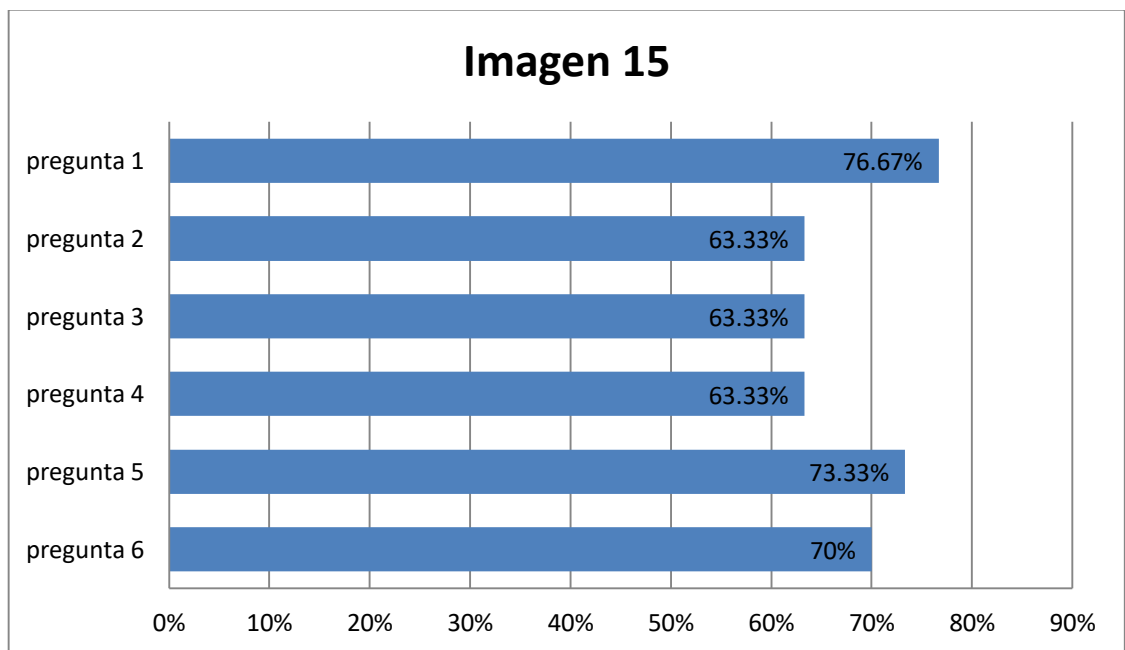


Imagen 16: La Mujer Serpiente

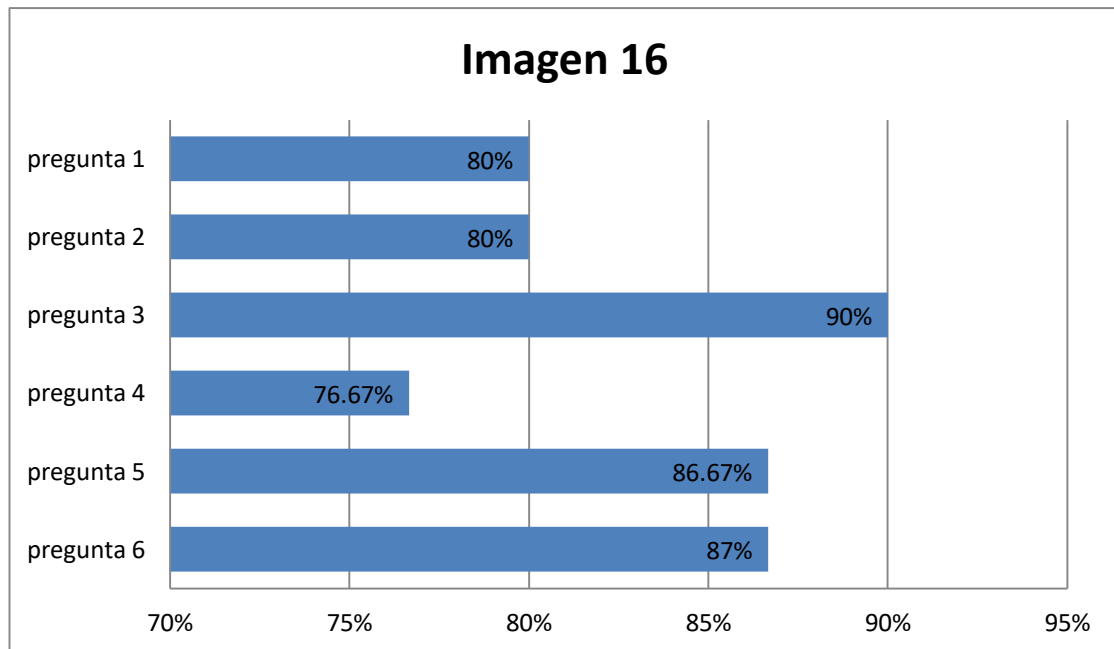
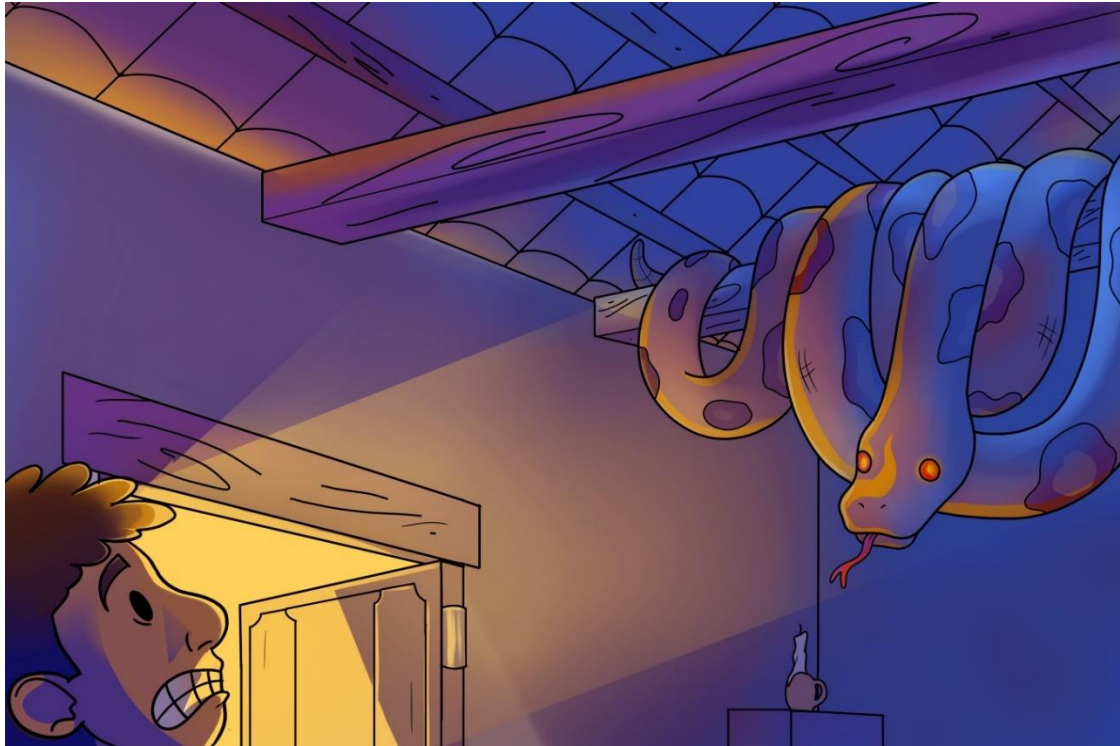


Imagen 17: El Muerto en la Escuela

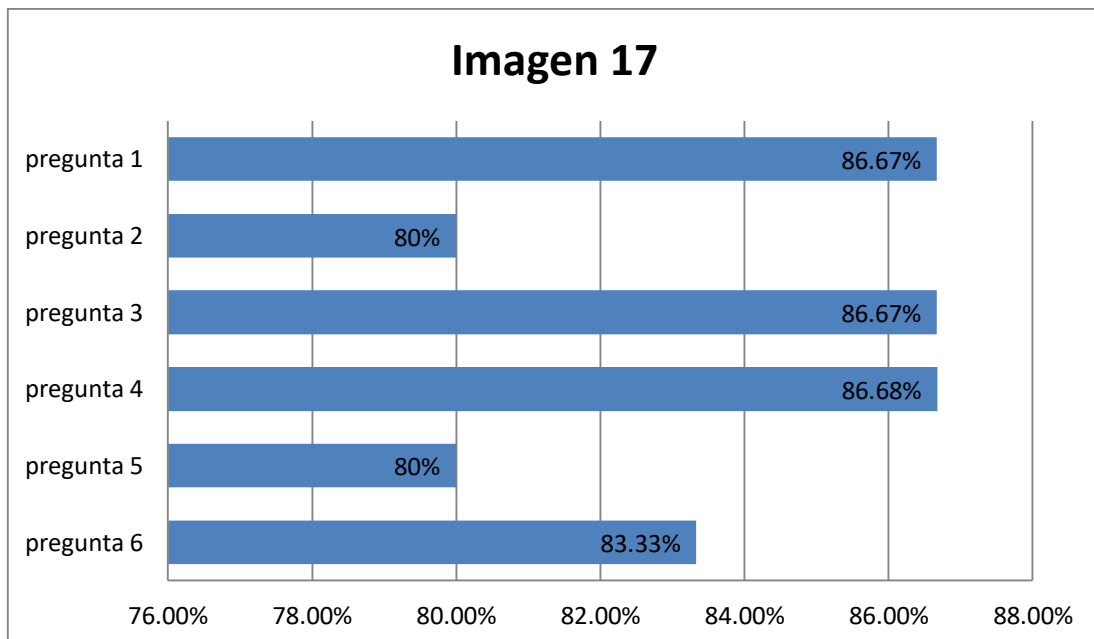


Imagen 18: El Deslave y la Virgen

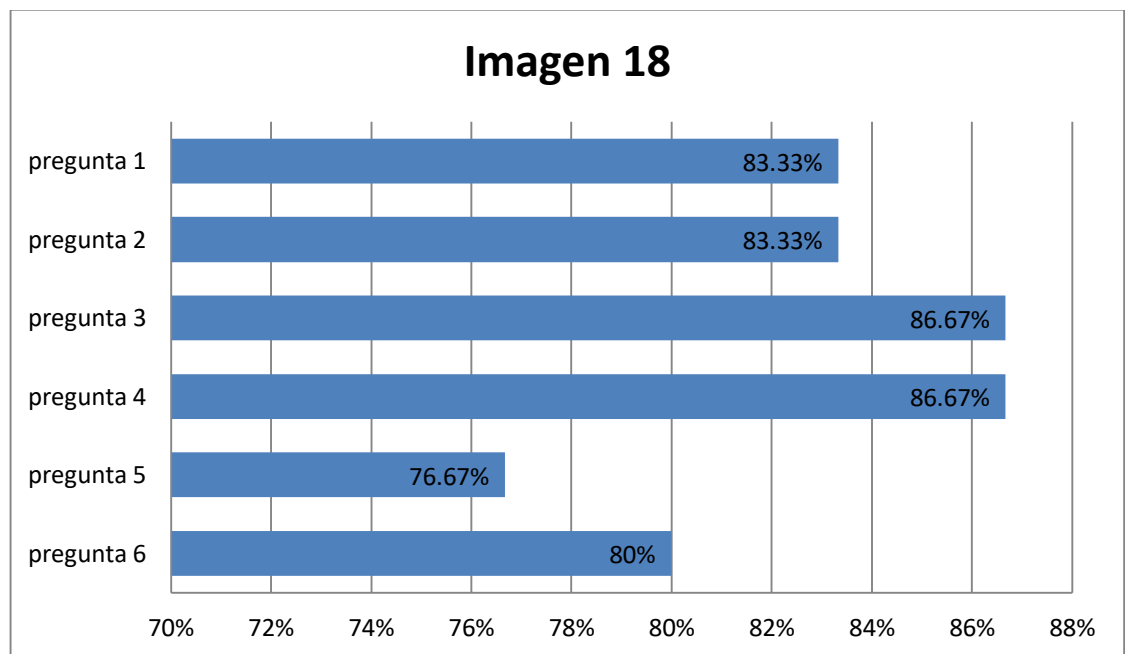


Imagen 19: El Día de Difuntos

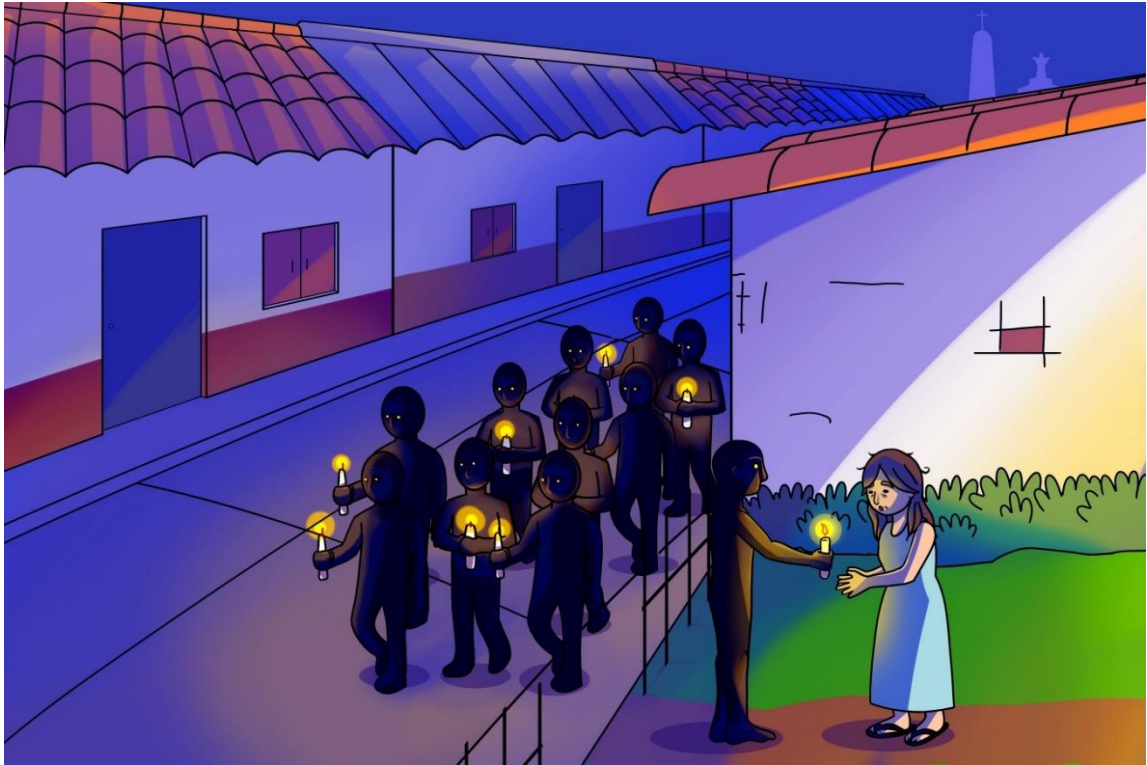


Imagen 19

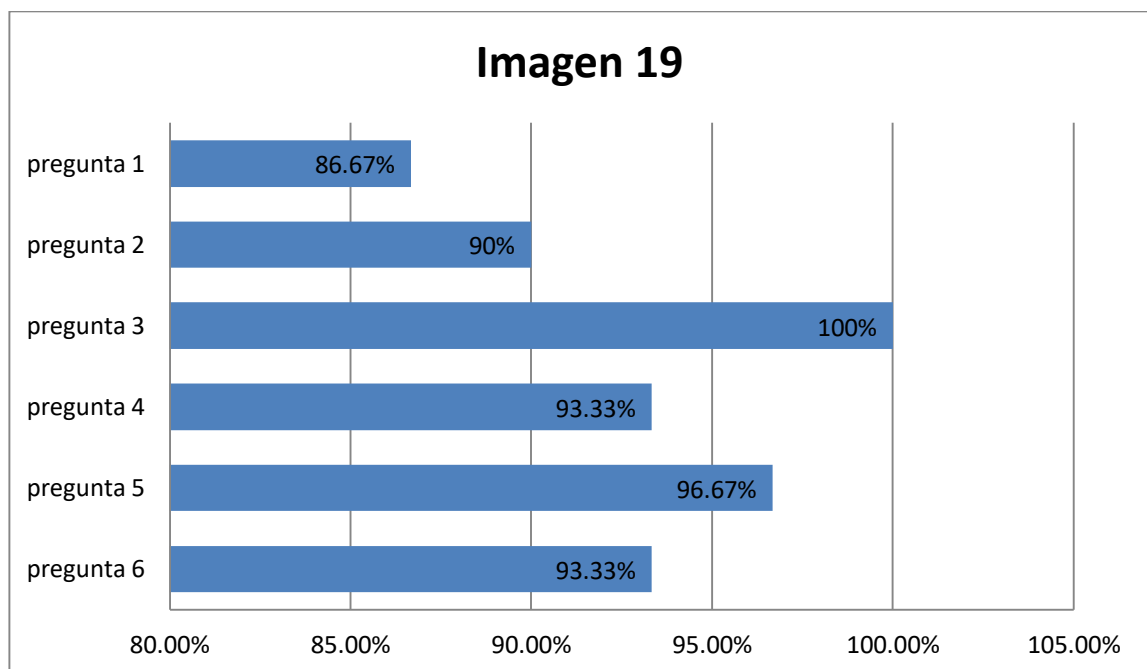
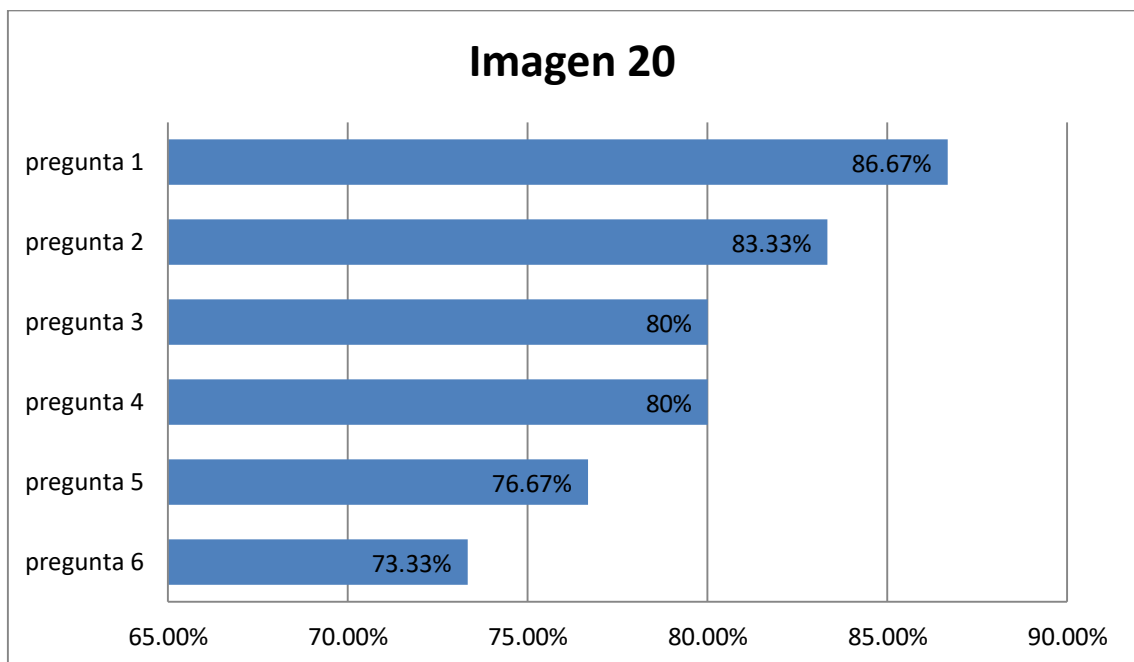


Imagen 20: La Procesión



Anexo 3: Perfil de investigación

**UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR
FACULTAD DE CIENCIAS Y HUMANIDADES
ESCUELA DE ARTES**



**“LA ILUSTRACIÓN DIGITAL COMO MEDIO DE PROMOCIÓN DE
MITOS Y LEYENDAS DEL MUNICIPIO DE GUADALUPE,
DEPARTAMENTO DE SAN VICENTE, EL SALVADOR, 2018”**

PRESENTADO POR:

Br. NOEL FRANCISCO ALAS ROLDÁN CARNÉ N°: AR13037
Br. MOISÉS EDUARDO CAMPOS CAMPOS CARNÉ N°: CC12002
Br. CRISTIAN PABLO LÓPEZ GUERRA CARNÉ N°: LG12023

**PERFIL DE INVESTIGACIÓN
PARA OPTAR AL TÍTULO DE LICENCIADOS EN ARTES PLÁSTICAS
OPCIÓN DISEÑO GRÁFICO**

LIC. EVER ODIR RAMOS PORTILLO
DOCENTE ASESOR:

Maestro Carlos Alberto Quijada Fuentes
COORDINADOR GENERAL DE PROCESOS DE GRADUACIÓN

CIUDAD UNIVERSITARIA, MAYO 2018 EL SALVADOR
SAN SALVADOR,

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	188
4. PROPUESTA DE TEMA	189
4.1 TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN.....	189
4.2 DESCRIPCIÓN DEL TEMA.....	189
4.3 DELIMITACIÓN ESPACIO-TEMPORAL.....	189
5. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	190
5.1 SITUACIÓN PROBLEMÁTICA	190
5.2 ENUNCIADO DEL PROBLEMA	190
5.3 CONTEXTO DE LA INVESTIGACIÓN	190
6. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN	191
6.1 OBJETIVO GENERAL.....	191
6.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	191
6.3. PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN	191
7. MARCO DE REFERENCIA DEL PROBLEMA	192
7.1 ANTECEDENTES DEL PROBLEMA.....	192
7.1.1 Antecedentes teóricos	192
7.2 BASES TEÓRICOS-CIENTÍFICO.....	192
7.3 DIAGNÓSTICO	194
7.3.1 Aspectos institucionales.....	197
7.3.1.2 Descripción de la institución en la actualidad	197
7.3.1.3 Síntesis de su historia reciente	197
7.3.1.4 Factores causales de los problemas de la institución.....	197
7.3.2 Condiciones del Área Gráfica	198
7.3.2.1 Responsables de la creación y diseño del libro “Leyendas de mi Pueblo”	198
7.3.2.2 Necesidades de la institución.....	198
7.3.2.3 Recursos con los que cuenta la institución.....	198
7.3.3 Aspectos administrativos	199

7.3.3.1 Valores e identificación institucional.....	199
7.3.4 Identificación de prioridades	199
7.4 DEFINICIÓN DE TÉRMINOS BÁSICOS	199
8. DISEÑO METODOLÓGICO	201
8.1 Enfoque y tipo de investigación	201
8.2 Población y muestra.....	201
8.3 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	202
8.4 Proceso analítico/interpretativo	202
9. CAPITULADO TENTATIVO	204
10. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	205
11. ACTIVIDADES Y RECURSOS	206
11.1 PRESUPUESTO	206
11.2 CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES	207
12. ANEXOS	209

INTRODUCCIÓN

El siguiente perfil de investigación correspondiente al tema de “LA ILUSTRACIÓN DIGITAL COMO MEDIO DE PROMOCIÓN DE MITOS Y LEYENDAS EN EL MUNICIPIO DE GUADALUPE, DEPARTAMENTO DE SAN VICENTE, EL SALVADOR, 2018” tiene como objetivo el servir de guía para la investigación, la cual busca promover la ilustración como herramienta del área de trabajo del diseño gráfico en El Salvador, retomando los mitos y leyendas del departamento de San Vicente. Con dicha investigación se espera generar un cambio en la forma en la que las personas perciben a los personajes e historias de la mitología de San Vicente a través del rediseño de un libro con ilustraciones digitales que se apoyará de información aportada por La Casa de la Cultura del municipio de Guadalupe, del departamento de San Vicente. El municipio de Guadalupe es un lugar que goza de una gran riqueza cultural, sus tradiciones orales se han transmitido por generaciones, el rediseño del libro “Leyendas de mi Pueblo” es una iniciativa que ayudará a que muchas personas más conozcan las leyendas de la zona directamente contadas por los lugareños.

4. PROPUESTA DE TEMA

4.1 TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN

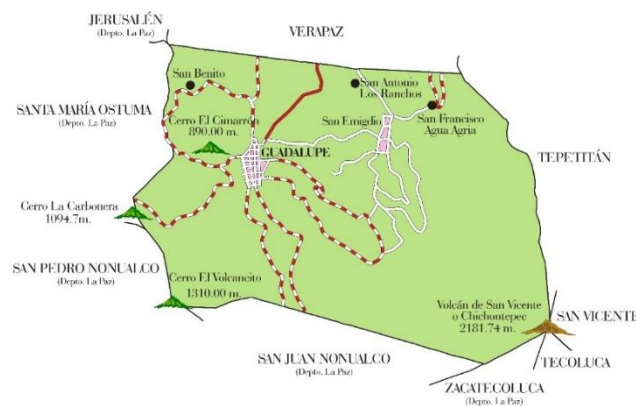
La ilustración digital como medio de promoción de mitos y leyendas del municipio de Guadalupe, departamento de San Vicente, El Salvador, 2018.

4.2 DESCRIPCIÓN DEL TEMA

El tema de investigación contempla el estudio de leyendas nativas del municipio de Guadalupe y sus antecedentes para elaborar el rediseño de un libro recopilatorio de dichas leyendas a través de ilustraciones digitales. El rediseño involucra el estudio detallado sobre cada una de las 15 leyendas, la bocetería previa, el diseño de personajes, escenarios, estudios de color y línea gráfica con el fin de generar un mayor interés en el contenido del libro.

4.3 DELIMITACIÓN ESPACIO-TEMPORAL

El estudio se hará desde el mes febrero hasta diciembre del año 2018 y se llevará a cabo en el municipio de Guadalupe, del departamento de San Vicente, El Salvador. El municipio se divide en cuatro cantones y doce caseños, limita al norte por el municipio de Verapaz; al este, por Tepetitán; al sur limita con los municipios del departamento de La Paz; Zacatecoluca y San Juan Nonualco y al oeste, por Santa María Ostuma y San Pedro Nonualco.



5. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

5.1 SITUACIÓN PROBLEMÁTICA

Actualmente es importante crear recursos que estimulen el consumo de contenido cultural y una forma de lograr esto es a través de la ilustración, especialmente la ilustración digital, la cual ha ganado popularidad en los últimos años con el avance de la tecnología y la difusión de contenido digital en la web y redes sociales; formando así un ambiente idóneo para conservar y difundir nuestra identidad cultural, utilizando estos recursos de forma impresa o digital.

En esta problemática influyen los siguientes factores: en primer lugar, las ilustraciones utilizadas; no logran apoyar la riqueza de comunicación que poseen las narraciones, debido a la falta de un dominio técnico; en segundo lugar, la maquetación y línea gráfica del libro necesitan un rediseño para lograr más efectividad en la difusión de mitos y leyendas del municipio de Guadalupe en el departamento de San Vicente.

5.2 ENUNCIADO DEL PROBLEMA

¿Por qué es necesario conocer y registrar los mitos y leyendas de Guadalupe y la manera de apoyar su difusión y promoción por medio de la ilustración digital?

5.3 CONTEXTO DE LA INVESTIGACIÓN

En la historia hemos sido testigos de cómo muchas leyendas fueron adaptadas a diversos formatos y disciplinas artísticas para tener un alcance más amplio; leyendas y cuentos como las del Rey Arturo o Los Tres Cerditos no tendrían el mismo impacto de no haber sido adaptadas de tal forma. Partiendo del punto de que las leyendas son relatos, trasladar estos mitos y leyendas a la ilustración digital ayudará a repercutir positivamente a la conservación de la identidad cultural de la región. La importancia del libro radica en la riqueza de

contenido que este pueda aportar en beneficio de la cultura, costumbres y creencias del lugar de donde provenga dicha leyenda.

6. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

6.1 OBJETIVO GENERAL

Contribuir a Promover la difusión de mitos y leyendas del municipio de Guadalupe, departamento de San Vicente a través de la ilustración digital.

6.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Conocer los conceptos básicos de mitos y leyendas, ilustración y sus antecedentes en El Salvador.
- Registrar los mitos y leyendas recolectados en el municipio de Guadalupe.
- Analizar mediante imágenes arquetípicas, los mitos y leyendas recolectados y seleccionados del municipio de Guadalupe.
- Aportar a la difusión y conservación de mitos y leyendas de Guadalupe mediante la creación de ilustraciones digitales y su aplicación web e impresa.

6.3. PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN

- ¿Cuáles son los principales mitos y leyendas actuales del municipio de Guadalupe, departamento de San Vicente?
- ¿Cómo pueden entenderse a nivel simbólico, los mitos y leyendas seleccionados de Guadalupe?
- ¿De qué manera puede aportar la ilustración digital a la difusión y promoción de los mitos y leyendas de Guadalupe?

7. MARCO DE REFERENCIA DEL PROBLEMA

7.1 ANTECEDENTES DEL PROBLEMA

7.1.1 Antecedentes teóricos

Garretón (2004) muestra la forma en la que se construye un libro ilustrado para niños para la región norte de Colombia, el proceso de creación desde una maquetación adecuada y el uso correcto de pequeños detalles, la autora afirma que tales métodos van de la mano con una investigación profunda sobre la cultura en cuestión creando una especie de guía para la construcción de un libro ilustrado. (p.82)

Albán y Moreno (2009) se centran en la elaboración de diseño editorial e ilustraciones de un libro infantil, sobre algunas tradiciones y leyendas representativas del cantón Pujilí, de Ecuador. Su objetivo es crear un libro que, mediante la interacción de imagen y texto, estimule la lectura dirigido a un público infantil en el rango de edades de 8 a 12 años, con el fin de rescatar los valores culturales de la región que van quedando en el olvido con el tiempo y el aumento del consumo de medios tecnológicos que son muchas veces preferidos por los niños.

7.2 BASES TEÓRICOS-CIENTÍFICO

En este texto Concepción de Guevara nos presenta la importancia que tienen y han tenido la tradición oral y leyendas en la humanidad, así como que es una leyenda y sus características, entre las que se encuentran que es un reflejo de la mentalidad colectiva en determinado territorio y tiempo independientemente de su duración, poniendo en evidencia el cómo estas presentan rastros de verdad sobre una sociedad y orígenes de diversos hechos. Generalmente el mensaje que transmiten expresa un interés colectivo, que se engancha profundamente con la cotidianidad del grupo social dando una identidad cultural cargada de

valores, doctrinas, filosofías y costumbres. Por último, se presentan ejemplos en El Salvador, con las leyendas de la Siguanaba y el Cipitío, donde se expresan aspectos de la época en la que surgieron estas historias, ligadas fuertemente a su contexto social durante el periodo de la colonia, cuentan historias con personajes que reflejan problemáticas sociales de la época entre mestizos, criollos e indígenas, con una serie de lecciones morales, que fomenta los valores de la época. Cabe mencionar que se menciona a la religión como un importante conservador de valores y estas tradiciones orales donde juega un papel importante en su traspaso de generación en generación.

Recuperado de:

<http://www.redicces.org.sv/jspui/bitstream/10972/539/1/57564.pdf>

Menza, Sierra y Sánchez (2016) presentan una diversidad de conceptos y definiciones sobre la ilustración, abundante en cuanto a citas de autores, no solo limitándose a su definición si no que nos adentra a comparar y esclarecer con otros términos con los que la ilustración se suele confundir; con el dibujo y diseño, se nos esclarece la diferencia de la ilustración con estas áreas, además de mostrarnos su relación con las mismas. Su clasificación como arte o una disciplina utilitaria, es uno de los aspectos en los que se hace énfasis. Posteriormente, se definen las características con las que debe cumplir la ilustración, los objetivos que generalmente persigue y su importancia como recurso de comunicación. También se presentan aspectos básicos en el proceso creativo de la ilustración con algunos ejemplos de autores haciendo mención de la variedad individual de cada autor a la hora de crear. Con estas bases se nos esclarece la naturaleza de la ilustración y las bases para su proceso creativo.

Recuperado de:

http://kepes.ucaldas.edu.co/downloads/Revista13_12.pdf

7.3 DIAGNÓSTICO

El día 28 de mayo se realizó una visita de campo al municipio de Guadalupe y se habló con el coordinador de la Casa de la Cultura Oscar Liévano en la Alcaldía de Guadalupe, quien facilitó una copia del libro de “Leyendas de mi Pueblo”. Él junto a Heriberto Arteaga fueron los encargados de tomar la iniciativa de la creación del libro dedicando una hora diaria a la recopilación de la información y las visitas a los diversos lugares.

La planeación del libro comenzó por el año 2015 sin el apoyo de ninguna institución y con nulo presupuesto. La intención de Oscar y Heriberto era preservar la tradición oral de Guadalupe a través de las historias contadas por los ancianos del lugar, de los cuáles muchos ya han fallecido o se encuentran en condiciones delicadas.

El lanzamiento del libro tuvo lugar durante las fiestas patronales del año 2017. Previamente, Clásicos Roxsil mostró interés en publicarlo, pero buscaban venderlo, por lo que la Casa de la Cultura no estuvo de acuerdo ya que el objetivo era regalar el libro a la comunidad para que se sintieran identificados e interesados en las tradiciones orales locales, no comercializarlo.

Debido a muchas deficiencias, el proceso fue largo, pero los resultados gustaron mucho a la comunidad. La Casa de la Cultura fue felicitada por la iniciativa, ya que usualmente este tipo de proyectos quedan en el olvido por falta de interés. Oscar y Heriberto hicieron un gran trabajo con los materiales y recursos que tuvieron a su disposición.

Finalmente, gracias a una donación externa se pudo obtener el apoyo para la impresión de 100 ejemplares, los cuáles fueron repartidos entre las familias y centros escolares del municipio.



Imagen 1

Pozo de agua del río "El Amate"

Fotografía por: José Heriberto Arteaga



Imagen 2

Río "El Chilate"

Fotografía por: José Heriberto Arteaga



Imagen 3

Ilustraciones del libro "Leyendas de mi Pueblo"

Fotografía por: José Heriberto Arteaga

Al analizar el documento se puede inferir la necesidad del rediseño del libro en el apartado de sus ilustraciones y algunas correcciones en su redacción, para potenciar su capacidad comunicativa y por consecuencia un alcance más amplio a la hora de ser difundido.

7.3.1 Aspectos institucionales

7.3.1.1 Nombre de la institución

Casa de la Cultura del municipio de Guadalupe, departamento de San Vicente, El Salvador.

7.3.1.2 Descripción de la institución en la actualidad

La Casa de la Cultura de este municipio, es coordinada bajo la dirección de Oscar Liévano junto a un comité encargado de gestionar y desarrollar actividades para preservar el patrimonio local, creando los espacios y materiales necesarios para promover la cultura de este sitio.

7.3.1.3 Síntesis de su historia reciente

En el año 2001 los esfuerzos para promover la cultura local por parte de la institución se ven disminuidos, sería hasta el año 2003 en el que se realizan nuevos esfuerzos para continuar promoviendo la cultura del municipio. En la actualidad, la Casa de la Cultura recibe poco apoyo externo para crear espacios donde la comunidad pueda desarrollar actividades para la conservación, difusión y creación de la cultura de la zona. La Casa de la Cultura continúa trabajando centrándose en generar y crear proyectos que no solo queden en ideas, si no que puedan ser tangibles y aprovechables para los ciudadanos de Guadalupe.

7.3.1.4 Factores causales de los problemas de la institución

- Falta de personal capacitado en el área de diseño editorial e ilustración.
- Falta de conocimiento en el área de ilustración y diseño editorial.

- La Casa de la Cultura no posee fondos para proyectos de índole gráfico o publicitario.
- El municipio no cuenta con talleres de diseño gráfico e ilustración.
- Poca iniciativa de las personas en promover sus tradiciones orales.
- Poco apoyo del Ministerio de Cultura.

7.3.2 Condiciones del Área Gráfica

7.3.2.1 Responsables de la creación y diseño del libro “Leyendas de mi Pueblo”

El libro “Leyendas de mi Pueblo” fue elaborado por la Casa de la Cultura de Guadalupe en colaboración con José Heriberto Arteaga, Pedro Antonio Castellanos, y el Lic. José Heriberto Chicas quienes aportaron con fotografías, ilustraciones y la revisión de los datos respectivamente. También se contó con el apoyo de los ciudadanos mayores, quienes compartieron sus experiencias y vivencias a través de los años. Sin embargo, la Casa de la Cultura no posee presupuesto para contratar personal capacitado en el área.

7.3.2.2 Necesidades de la institución

Ya que la institución no cuenta con área especializada en el diseño gráfico e ilustración muchas veces depende de fuentes externas para la elaboración de diversos materiales, por lo que se considera necesario el servicio de diseño gráfico, didáctico e ilustrativo para que dichos materiales tengan un mayor alcance y su contenido informativo tenga una mejor presentación que invite a las personas a leerlo.

7.3.2.3 Recursos con los que cuenta la institución

- Computadoras
- Impresoras
- Escáneres

7.3.3 Aspectos administrativos

7.3.3.1 Valores e identificación institucional

La ayuda que se puede prestar para la Casa de la Cultura del municipio de Guadalupe, es para un bien positivo ya que, al no tener el personal calificado en el área de diseño, la investigación puede ayudar a la efectividad y el mejoramiento de los proyectos que se puedan presentar en un futuro para esta institución y así despertar el interés por las tradiciones orales en la comunidad.

7.3.4 Identificación de prioridades

Luego de haber observado y analizado el documento “Leyendas de mi Pueblo” se puede determinar que las prioridades de la Casa de la Cultura de Guadalupe concernientes al libro son:

- Rediseño gráfico del documento “Leyendas de mi Pueblo” poniendo énfasis en el diseño de los personajes, línea gráfica, estilos de ilustración, utilización correcta de los relatos que se encuentran ya en el libro y la interpretación de estos de forma visual.
- Aplicar este tipo de renovaciones a otros materiales artísticos y didácticos con el fin de mejorar la imagen y presentación de la Casa de la Cultura y así atraer a nuevas personas que deseen participar de las actividades que dicha institución realiza.

7.4 Definición de términos básicos

Ilustración: ilustración es la acción y efecto de ilustrar (dibujar, adornar). El término permite nombrar al dibujo, estampa o grabado que adorna, documenta o decora un libro. (<https://definicion.de/ilustracion/>)

Ilustración digital: La ilustración digital es aquella que, más que plasmarse en papel, utiliza soportes tecnológicos o electrónicos para producirse, como es el

caso del ordenador o de una tableta para gráficos.

(<http://www.cocoschool.com/ilustracion-digital-diseno-grafico/>)

Diseño: Descripción o bosquejo de algunas cosas, confección de la tapa de un libro de la ilustración de este, proyecto del aspecto exterior que ha de presentarse un producto industrial destinado a la venta, diseño gráfico, nombre que se le da a una tipografía, confección de carteles y a la publicidad. (Pequeño Larousse Diccionario, 1992).

Diseño editorial: Rama del diseño dedicada a la maquetación, edición y estructuración de publicaciones como revistas o libros.

(<https://xn--diseocreativo-lkb.com/diccionario-de-diseno-grafico/>)

Maqueta: f. Modelo previo de un texto o libro que se va a publicar, usado para determinar sus características definitivas.

(<http://dle.rae.es/?id=OKOIM7g>)

Maquetar: tr. Hacer la maqueta de una publicación que se va a imprimir.

(<http://dle.rae.es/?id=OKP4ePo>)

Leyenda: Relato en que está desfigurada la historia por la tradición, composición poética de alguna extensión de relato más o menos maravillosa. Invención fabulosa. (Pequeño Larousse Diccionario, 1992).

Tradición: Durante largo espacio de tiempo, transmisión oral o escrita de los hechos o doctrinas que se relacionan con la religión, cosas transmitidas por dicho conducto. (Pequeño Larousse Diccionario, 1992).

Mito: Relato de los tiempo fabulosos y heroicos, tradición alegórica que tiene por base hechos reales, históricos o filosóficos. (Pequeño Larousse Diccionario, 1992).

Religión: Culto que se tributa a la divinidad, doctrina religiosa, orden instituto religioso la que se funde únicamente en nuestra razón, el cumplimiento de un deber. (Pequeño Larousse Diccionario, 1992).

Historia: f. Narración y exposición de los acontecimientos pasados y dignos de memoria, sean públicos o privados.

(<http://dle.rae.es/?id=KWv1mdi>)

Boceto: Del it. bozzetto. m. Proyecto o apunte general previo a la ejecución de una obra artística.

(<http://dle.rae.es/?id=5jB61Ln>)

Casa de la Cultura: Centro cultural comunitario, destinado a mantener actividades que promueven la cultura entre sus habitantes. (Ecu Red conocimientos con todos y para todos, 2018).

8. DISEÑO METODOLÓGICO

8.1 Enfoque y tipo de investigación

El enfoque de la investigación será de tipo cualitativo ya que se auxiliará de la observación del fenómeno a estudiar, en este caso del libro de mitos y leyendas, así como de las personas habitantes de Guadalupe que han tenido algún tipo de contacto con el libro y su contenido. Todo ello con el fin de rediseñar el libro de mitos y leyendas para que pueda ser de interés tanto para los habitantes del municipio como también para personas que nunca lo han leído.

El tipo de investigación es de carácter inductivo ya que existe un problema a resolver y se abordará guiándonos por los objetivos, las preguntas de investigación, análisis y definición de un estilo gráfico basado en la observación del entorno donde se desarrollaron las historias.

8.2 Población y muestra

La población a la cual va dirigida la investigación la constituyen personas de toda edad y género habitantes del municipio de Guadalupe, San Vicente. Como muestra de estudio se documentará apreciaciones de las ilustraciones y se realizarán encuestas a algunas personas del municipio. Además de entrevistas a personas claves para la investigación. Para dicha muestra se utilizarán los

instrumentos de consultas y entrevistas con el fin de obtener datos sobre la percepción de las personas ante este tipo de temas.

8.3 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

- Trabajo de Campo (Fuente primaria)
- Información documental o bibliográfica (Fuente secundaria)
- Visitas al municipio de Guadalupe, San Vicente
- Entrevistas a personas claves
- Encuestas

8.4 Proceso analítico/interpretativo

Se analizará toda la información obtenida del municipio y de fuentes bibliográficas para contrastar los resultados con las preguntas y objetivos planteados previamente.

Matriz de la Investigación				
Tema: “LA ILUSTRACIÓN DIGITAL COMO MEDIO DE PROMOCIÓN DE MITOS Y LEYENDAS DEL MUNICIPIO DE GUADALUPE, DEPARTAMENTO DE SAN VICENTE, EL SALVADOR, 2018”				
Objetivo General: Promover la difusión de mitos y leyendas del municipio de Guadalupe, departamento de San Vicente a través de la ilustración digital.				
Objetivos Específicos	Unidades de Análisis	Dimensiones	Técnicas a utilizar	Tipos de instrumentos
Recopilar información bibliográfica sobre tradiciones orales que sustenta los conocimientos para el desarrollo de la investigación.	Material bibliográfico sobre las tradiciones orales de El Salvador	Cultural Social	Técnicas de investigación bibliográficas	Ficha resumen y ficha de contenido

<p>Desarrollar un estudio de diseño de personajes, escenarios y procesos gráficos a través de ilustraciones digitales que impulsen el atractivo visual del libro “Leyendas de mi Pueblo”.</p>	<p>Técnicas de creación y desarrollo de ilustraciones digitales.</p>	<p>Cultural Social</p>	<p>Técnicas de investigación bibliográficas, Observación y Entrevista</p>	<p>Ficha resumen Entrevista y semi-estructurada</p>
<p>Rediseñar libro recopilatorio de leyendas, “Leyendas de mi Pueblo”, del municipio de Guadalupe, departamento de San Vicente.</p>	<p>Diseño de maquetación de libro e ilustraciones</p>	<p>Cultural Social</p>	<p>Técnicas de investigación bibliográficas, Observación y Entrevista</p>	<p>Ficha resumen y Entrevista semi-estructurada</p>
<p>Apoyar a la Casa de la Cultura de Guadalupe con material gráfico digital, para web e impreso en gran tamaño para proporcionar herramientas de difusión del libro “Leyendas de mi Pueblo”.</p>	<p>Diseño de material gráfico para blog web y arte impreso en gran formato</p>	<p>Cultural Social</p>	<p>Técnicas de investigación bibliográfica</p>	<p>Ficha resumen</p>

9. CAPITULADO TENTATIVO

CAPÍTULO I: “HISTORIA DE LA ILUSTRACIÓN Y LAS TRADICIONES ORALES”

1.1 Historia de la ilustración.

1.1.1 ¿Qué es una ilustración?

1.1.2 Tipos de ilustración.

1.1.3 Uso de la ilustración en la literatura.

1.1.4 La ilustración como herramienta visual

1.2 Las tradiciones orales: Mitos y Leyendas

1.2.1 ¿Qué son las tradiciones orales?

1.2.2 Uso de la ilustración en las tradiciones orales.

1.2.3 Mitos y leyendas salvadoreñas.

1.2.4 Mitos y leyendas del municipio de Guadalupe, departamento de San Vicente, El Salvador.

CAPÍTULO II: “LA ILUSTRACIÓN DIGITAL”

2.1 La ilustración digital y las nuevas tecnologías.

2.1.1 Tendencias actuales de la ilustración digital.

2.1.2 Programas y softwares para ilustrar.

2.1.3 Relación de la ilustración y el diseño gráfico.

CAPÍTULO III: “PROCESO DE ILUSTRACIÓN DEL LIBRO “LEYENDAS DE MI PUEBLO”

3.1 La creación de una línea gráfica para el libro de mitos y leyendas del municipio de Guadalupe, departamento de San Vicente.

3.1.1 Diseño de personajes y escenarios.

3.1.2 Estudio de paleta de color y composición.

3.1.3 Maquetación de libro de mitos y leyendas.

3.1.4 Creación de piezas gráficas de gran formato para la Casa de la Cultura de Guadalupe.

3.1.5 Creación de un blog con el contenido del libro Leyendas de mi pueblo de manera digital.

10. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Arteaga, J., Castellanos, P., Chicas, J. (2017). *Leyendas de mi Pueblo*. El Salvador.

Menza, Sierra, Sánchez (2016). *Revista KEPES* Año 13 No. 13 enero-junio 2016, págs. 265-296 ISSN: 2462-8115 DOI: 10.17151/kepes.2016.13.13.12.

Garretón N. (2004). *Mitos y Leyendas de los Pueblos Precolombinos*. Universidad de Chile, Santiago, Chile.

Candelario, S., Carranza D., Lauria, A., Gringber, V. (2002). *Revista del Consejo Nacional para la Cultura y el Arte N°86*. El Salvador: Concultura.

Espino, M. A. (1919). *Mitología de Cuscatlán*. El Salvador.

Melara Méndez, E. (1980). *Mitología Cuscatleca: Cuentos de mi Infancia y Otros*. El Salvador: Impresora Pipil.

Sitios Web

De Guevara, C. *Tradición oral salvadoreña. Mestizaje, religión y valores*. El Salvador. (Trabajo de Grado).

Recuperado de:

<http://www.redicces.org.sv/jspui/bitstream/10972/539/1/57564.pdf>

Albán Martínez, N.A. & Moreno Villalba, I.P. (2009). Propuesta de diseño editorial de un libro con ilustraciones infantiles sobre las tradiciones y leyendas del catón Pujilí para niños y niñas entre los 8 a 12 años. (Tesis de ingeniería, Universidad técnica de Cotopaxi).

Recuperado de: <http://repositorio.utc.edu.ec/handle/27000/1210>.

Entre ríos y cenizas, más que leyendas, una identidad.

Recuperado de: <https://resonanciaculturalrevista.wordpress.com/2016/06/14/entre-rios-y-cenizas-mas-que-leyendas-una-identidad/>

11. ACTIVIDADES Y RECURSOS

11.1 PRESUPUESTO

Descripción	Gastos por Unidad	Total
Papelería y libros: <ul style="list-style-type: none"> - Impresiones - Folders - Fotocopias - Papel - Empastado - Anillados 	<ul style="list-style-type: none"> - De \$0.10 por 1000 - \$0.25 por 20 - \$0.2 por 200 - \$4.50 por 2 - \$20 por 3 - \$1.00 por 4 	\$218
Recursos: <ul style="list-style-type: none"> - Salidas de campo - Transporte 	<ul style="list-style-type: none"> - \$40 - \$15 por 9 meses 	\$175
Equipo: <ul style="list-style-type: none"> - Tabletas de dibujo - Laptops - Internet - Energía eléctrica 	<ul style="list-style-type: none"> - \$80.00 - \$230 - \$23.00 por 9 meses - \$25.00 por 9 meses 	\$745
Imprevistos(emergencia)	\$100	\$100
Total		\$1238

ACTIVIDADES	JUNIO				JULIO				AGOSTO				SEPTIEMBRE			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Asesorías	■	■		■			■		■			■		■		
Recolección de datos bibliográficos	■	■	■	■				■	■	■	■		■	■	■	
Primer avance				■												
Correcciones					■	■			■	■				■	■	■
Redacción del documento	■	■	■		■	■			■	■	■					
Segundo avance								■								
Borrador final															■	■
Defensas					■	■										

ACTIVIDADES	OCTUBRE				NOVIEMBRE				DICIEMBRE			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Asesorías	■	■		■			■		■			■
Recolección de datos bibliográficos	■	■										
Tercer avance final		■										
Desarrollo y práctica de la muestra					■	■						
Entrega de informes finales						■						
Defensas finales									■	■		

12. ANEXOS



Imagen 4

Plaza frente a Alcaldía de Guadalupe

Lunes 28 de Mayo de 2018

Fotografía tomada por: Noel Roldán



Imagen 5

Iglesia de Guadalupe

Lunes 28 de Mayo de 2018

Fotografía tomada por: Noel Roldán



Imagen 6
"La Ermita" en el cantón La Carbonera
Fotografía por: José Heriberto Arteaga



Imagen 7
Río "El Chilate"
Fotografía por: José Heriberto Arteaga