



UNIVERSIDAD DE OTAVALO

CARRERA DE INGENIERÍA EN DISEÑO GRÁFICO

**EL CÓMIC COMO RECURSO GRÁFICO PARA EL CONOCIMIENTO
DE SERES MITOLÓGICOS KICHWA OTAVALO**

**TRABAJO PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO
DE INGENIERA EN DISEÑO GRÁFICO**

NANCY PAOLA VELÁSQUEZ COTACACHI

TUTOR: MSC. JOSÉ INTI QUIMBO LEMA

OTAVALO, FEBRERO, 2019

DECLARACIÓN DE AUTORÍA

Yo, NANCY PAOLA VELÁSQUEZ COTACACHI, declaro que este trabajo es de mi total autoría que no ha sido previamente presentado para grado alguno o calificación profesional.

La Universidad de Otavalo puede hacer uso de los derechos correspondientes, según lo establecido por la Ley de Propiedad Intelectual, por su reglamento y por la normativa institucional vigente.

NANCY PAOLA VELÁSQUEZ COTACACHI

C.I. 1005008535-5

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

Certifico que el proyecto de investigación titulado “El cómic como producto gráfico para el conocimiento de seres mitológicos kichwa otavalo” bajo mi dirección y supervisión, constituye el trabajo de titulación para aspirar al título de Ingeniería en Diseño Gráfico de la estudiante Nancy Paola Velásquez Cotacachi, y cumple con las condiciones requeridas por el Reglamento de Trabajos de Titulación Art. 16 y 25.

MSC. JOSÉ INTI QUIMBO LEMA

C.I. 100403648-7

DEDICATORIA

A Bianca.

AGRADECIMIENTO

R. Haro, P. Fuérez, J. Vinueza. y J. Tugumbango por hacer lo que realmente aman y ser inspiración siempre.

RESUMEN

La comunidad kichwa otavalo se ha visto afectada por la globalización y se ha llegado a interpretar como 'la cultura está muriendo' cuando en realidad puede considerarse como un cambio en que inevitablemente el sector cultural se ve envuelto, los cambios no pueden detenerse pero pueden dirigirse, los adultos kichwa buscan preservar su identidad en tanto que los jóvenes prefieren tomar sus conocimientos, saberes y cultura con nuevas formas para mostrarlas, en todos los ámbitos música, danza, teatro, literatura.

Al poner ambos ideales en la balanza muchas veces provocan debates que en su mayoría separan aún más la misma comunidad indígena, pero los intentos por seguir reuniendo conocimientos y personas en busca de una verdadera interculturalidad, hacen que todos tanto indígenas como mestizos tomen las riendas de su propio pueblo usando todo lo posible de su entorno y habilidad para así seguir construyendo y compartiendo los saberes ancestrales de la ciudad de Otavalo.

De una u otra forma solo es posible investigar y analizar un solo tema de toda la amplia gama de elementos que posee una cultura e identidad y aún más infinita los subtemas con los que se puede relacionar, por lo tanto compartir toda esta información en un solo producto o medio sería imposible, pero existe un producto capaz de recopilar con mayor amplitud y comprensión estos temas, una historieta, recurso que potencias mundiales consideran esencia identitaria, teniendo las mismas posibilidades de desarrollarse en el Ecuador.

El presente proyecto introduce el cómic como recurso gráfico para el conocimiento de seres mitológicos kichwa Otavalo, y desde el inicio de su desarrollo se vuelve todo un reto, las posibilidades que se visualizan a través del cómic son muy importantes a nivel gráfico, narrativo como cultural.

ABSTRACT

The Kichwa Otavalo community has been affected by globalization and has come to be interpreted as 'the culture is dying' when in reality it can be considered as a change in which inevitably the cultural sector is involved, changes can not be stopped but can be addressed , Kichwa adults seek to preserve their identity while young people prefer to take their knowledge, knowledge and culture with new ways to show them, in all areas music, dance, theater, literature.

By putting both ideals in the balance many times they provoke debates that mostly separate the indigenous community even more, but the attempts to continue gathering knowledge and people in search of a true interculturality, make that both indigenous and mestizos take the reigns of his own people using everything possible of their environment and ability to continue building and sharing the ancestral knowledge of the city of Otavalo.

In one way or another, it is only possible to investigate and analyze a single topic of the wide range of elements that a culture and identity possesses, and even more infinite the subtopics with which it can be related, therefore sharing all this information in one single product or medium would be impossible, but there is a product capable of compiling these themes with greater breadth and understanding, a story, a resource that world powers consider identity essence, having the same possibilities to develop in Ecuador.

The present project introduces the comic as a graphic resource for the knowledge of mythological beings Kichwa Otavalo, and from the beginning of its development becomes a challenge, the possibilities that are visualized through the comic are very important at the graphic, narrative and cultural levels .

ÍNDICE

DEDICATORIA.....	IV
AGRADECIMIENTO.....	V
RESUMEN.....	VI
ABSTRACT	VII
INTRODUCCIÓN	6
CONTEXTUALIZACIÓN DEL TEMA DE INVESTIGACIÓN Y JUSTIFICACIÓN	8
SITUACIÓN PROBLÉMICA: EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN Y SU JUSTIFICACIÓN	8
Problema científico	9
Preguntas de investigación.....	9
OBJETIVOS	9
General	9
Específicos	9
OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES.....	10
MÉTODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	10
Método histórico lógico.....	10
Metodología del diseño: Bruno Munari.....	11
INSTRUMENTOS DE RECOPIACIÓN DE INFORMACIÓN.....	11
Documentación	11
Encuesta	12
Entrevista	12
PRINCIPALES IMPACTOS ESPERADOS	12
CAPÍTULO I. FUDAMENTACIÓN TEÓRICA: ÉL CÓMIC Y LA MITOLOGÍA KICHWA OTAVALO	13
1.1 EL CÓMIC.....	13
1.1.1 NARRATIVA	13

Idea y mensaje	14
Personajes y situaciones.....	14
Estructura y desarrollo.....	15
1.1.2 ILUSTRACIÓN	16
Preproducción.....	17
Producción.....	18
Venta y distribución	19
1.2 MITOLOGÍA KICHWA OTAVALO	19
1.2.1 COSMOVISIÓN ANDINA	20
Esencia andina y simbología.....	21
Sumak kawsay.....	21
1.2.2 TRADICIÓN ORAL	22
Identidad cultural	22
Memoria colectiva.....	23
CAPÍTULO II. DESARROLLO METODOLÓGICO DEL TEMA DE INVESTIGACIÓN	24
INTRODUCCIÓN	24
2.1 DISEÑO METODOLÓGICO DE LA INVESTIGACIÓN.....	24
2.1.1 EL ARTE SECUENCIAL Y ANTECESORES.....	24
2.1.2 MITOS Y LEYENDAS KICHWA OTAVALO	27
2.2 APLICACIÓN DE ENCUESTA.....	28
2.2.1 CÁLCULO DEL TAMAÑO DE LA MUESTRA	29
2.2.2 VALIDACIÓN DE LA ENCUESTA.....	29
2.2.3 ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN OBTENIDA A TRAVÉS DE LOS RESULTADOS.....	30
2.3 APLICACIÓN DE ENTREVISTA	41
2.3.1 DETERMINAR PERSONAS A ENTREVISTAR.....	41
2.3.2 TIPO DE ENTREVISTA.....	41

2.4 DISEÑO METODOLÓGICO: BRUNO MUNARI.....	45
a) DEFINICIÓN DEL PROBLEMA	45
b) ELEMENTOS DEL PROBLEMA.....	45
c) RECOPIACIÓN DE DATOS	45
d) ANÁLISIS DE DATOS	46
Desarrollo de personajes.....	47
e) CREATIVIDAD	47
f) MATERIALES Y TECNOLOGÍAS.....	48
g) EXPERIMENTACIÓN	48
h) MODELOS	55
i) VERIFICACIÓN.....	59
CAPÍTULO III. PROPUESTA DE CÓMIC.....	60
INTRODUCCIÓN	60
3.1 PROCESO DE CREACIÓN DEL CÓMIC	60
3.1.1 GUIÓN Y DIÁLOGOS	60
3.1.2 BOCETO	64
3.1.2 MANUSCRITO.....	65
3.1.3 MAQUETADO	66
CONCLUSIONES.....	66
RECOMENDACIONES	68
BIBLIOGRAFÍA	69
ANEXOS.....	73

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla N°1.Operacionalización de variables	10
Tabla N°2. Pregunta 1	31
Tabla N°3. Pregunta 2.....	32

Tabla N°4. Pregunta 3.....	33
Tabla N°5. Pregunta 4.....	34
Tabla N°6. Pregunta 5.....	35
Tabla N°7. Pregunta 6.....	36
Tabla N°8. Pregunta 7.....	37
Tabla N°9. Pregunta 8.....	38
Tabla N°10. Pregunta 9.....	39
Tabla N°11. Pregunta 10.....	40
Tabla N°12. Jerarquía de posibles personajes.....	47

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N° 1. Pregunta 1.....	31
Gráfico N° 2. Pregunta 2.....	32
Gráfico N° 3. Pregunta 3.....	33
Gráfico N° 4. Pregunta 4.....	34
Gráfico N° 5. Pregunta 5.....	35
Gráfico N° 6. Pregunta 6.....	36
Gráfico N° 7. Pregunta 7.....	37
Gráfico N° 8. Pregunta 8.....	38
Gráfico N° 9. Pregunta 9.....	39
Gráfico N° 10. Pregunta 10.....	40

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura N° 1. Hoja de personaje de Mallku Kunturi.....	50
Figura N° 2. Hoja de personaje de Chanin.....	52
Figura N° 3. Hoja de personaje de Tamia Thani.....	54

Figura N°4. Personaje: Mallku Kunturi.....	56
Figura N° 5. Personaje: Chanin	57
Figura N°6. Personaje: Tamia.....	58
Figura N° 7. Pakcha. Diseño piloto del cómic.....	59
Figura N°8. Bocetos de las páginas 1–4 del cómic.	64
Figura N°9. Entintado de las páginas 1–2 del cómic.	65
Figura N°10. Digitalización, fondos y textos de la página 1–2 del cómic.	65
Figura N°11. Páginas 1-6 del cómic. Completas a blanco y negro	66

ÍNDICE DE FICHAS

Ficha N°1	49
Ficha N°2.....	51
Ficha N°3.....	53

INTRODUCCIÓN

El cómic, llamado también historieta, arte secuencial o noveno arte, se define según la Real Academia de la Lengua (2017) como la serie o secuencia de viñetas que cuenta una historia, se puede decir, que es un relato armado a base de recuadros de dibujos donde puede o no usarse texto. Gracias a la aparición de la imprenta (1446), la litografía (1789) y a la necesidad de atraer mayor número de lectores hacia los periódicos europeos y estadounidenses del siglo XIX, dan lugar a las primeras series en páginas a color (1893) que se asentarían como las bases del cómic actual; a mediados del siglo XX se da la auténtica edad de oro del cómic donde tiras diarias en prensa, comic books y superhéroes proliferan (IberLibro, 2014).

Marvel, DC y el Manga son las marcas y el término más representativos de este mercado, cada uno son un universo de héroes y villanos fáciles de reconocer debido a las diferentes y millonarias formas de producción y distribución, por ejemplo: The Avengers, La liga de la justicia, Spiderman (Marvel), Superman, Batman, La mujer maravilla (DC), Dragon Ball, Death Note, Caballeros del Zodiaco (Manga, Anime). Los medios de producción audiovisual especialmente han sabido aprovechar la mina de oro de series, películas, cortos, etc. donde estos personajes enfrentan situaciones imposibles, muchos de ellos con poderes extraordinarios. El éxito de los cómics es reconocido debido a que son historias universales, es decir, sin importar la forma en que la historia se cuente, ésta se sumerge en el inconsciente del espectador haciendo que se sienta vinculado con él o los personajes; se acogen los mismos problemas que rodean el legalizado diario vivir, pero, al mezclarlos con un mundo de fantasía y personajes de ficción provoca que el público proyecte sus deseos sobre ellos (Rodríguez, 2015).

Los superhéroes siempre han existido, se vinculan directamente con la mitología, el mito es descrito por la RAE 2017 como la narración maravillosa situada fuera del tiempo histórico y protagonizado por personajes de carácter divino o heroico. Según la página excelsior bajo el título de “Dos Amazonas de 'Wonder Woman' estarán en 'Justice League” describe como en el mundo extendido de DC está La Mujer Maravilla originada de los seres míticos Hipólita y Penthesilea u otro ejemplo como, Bruce Wayne y Tony Stark con su millonaria vida comparada con

Agamenón (el dinero es poder), entre algunos héroes basados en la mitología griega.

Los héroes y superhéroes nos atraen porque iluminan la condición humana y lo hacen operando a un nivel ligeramente inhumano. Los héroes son como nosotros, pero más fuertes, más listos, más rápidos, claramente preferimos un mundo de superhéroes al margen de la ley que uno sin superhéroes. Y siempre ha sido así (Haynes, 2015). No todos son héroes, en varias series y publicaciones aparecen personajes como Ryuk de Death Note que es un shinigami o dios de la muerte de la mitología japonesa, o los Caballeros del Zodiaco basados en los diferentes signos zodiacales.

En relación con otros países, el cómic es parte de la esencia identitaria nacional en Europa Occidental y Japón, en el Ecuador es difícil definir la historia del noveno arte debido a la gran ausencia de publicaciones y distribución de obras. Aun así, la facilidad de legibilidad del cómic fue aprovechado por instituciones del gobierno y caricaturistas, quienes desde 1974 han producido especialmente informativos y tiras cómicas (Zabala, 2014). Aquí, Santibáñez, 2012 critica al público ecuatoriano que tiende a limitar la idea del cómic como una caricatura dirigida a la burla del sector político o un pasatiempo infantil, siendo un importante aporte a la historieta y no el concepto correcto según. Además de la falta de interés y recursos limitados manifestados en la página de Artecador, (2017). Otra problemática que considerar es en la crítica hacia el cine ecuatoriano donde Ponce, (2014) reafirma esto comentando sobre el abuso de temas sociales donde se trata demasiado de la realidad que llega a aburrir al espectador; a pesar de todo esto existen trabajos en el mercado actual del cómic que con constancia pretenden continuar generación tras generación. El Superhéroe tricolor, "El Capitán Escudo" publicado en la revista ¡elé! desde el 2006, "Competir X Ti" de Valeria Galarza de la Editorial Monocómics y Death Metal de David Méndez como diseñador e ilustrador independiente, son claros ejemplos que buscan socializar de manera global sus obras aprovechando la variedad de estilos y narrativas que el país, siendo multiétnico y pluricultural, provocan crear.

Según varios documentos e información recopilada de las páginas oficiales del GAD Municipal de Otavalo. (2018). El cantón Otavalo, podría decirse, es un

enorme baúl lleno de riqueza cultural donde los adultos hacen lo posible por preservar todo un patrimonio de ritos, tradiciones, mitos y leyendas a través de los más jóvenes, quienes en hasta la época actual sufren un fuerte proceso de aculturación, ya sea por el avance de la tecnología, el inevitable progreso de los mindalaes (comercio de artesanías de la identidad kichwa) o, de la ineficacia de la memoria oral, puntos que en materia del cómic pueden aprovecharse analizándose más a profundidad.

CONTEXTUALIZACIÓN DEL TEMA DE INVESTIGACIÓN Y JUSTIFICACIÓN

El tema de aculturación afecta a todos los pueblos nativos del Ecuador debido al desarrollo económico, social y tecnológico al que inevitablemente se atiene el país, la provincia de Imbabura situada en la zona norte con 398.244 personas, según el último censo nacional del 2010, es uno de los más importantes centros administrativos, económicos, financieros y comerciales reconocida desde tiempos ancestrales, aquí se encuentra la ciudad de Otavalo, zona en continua polémica debido a los procesos de pérdida de identidad en que los jóvenes se ven envueltos (La Hora, 2016). No solo se habla de la pérdida sino también de cambio y adaptación; sobre la tradición oral, punto importante para mantener la esencia de una etnia, se han explorado varios medios tecnológicos como alternativas de documentación y difusión cultural, pero aún hay medios por explorar, en especial a nivel impreso.

SITUACIÓN PROBLÉMICA: EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN Y SU JUSTIFICACIÓN

Citando de entre varios artículos del diario La Hora, (2016) Ecuador encierra dentro de su territorio 14 nacionalidades y 18 pueblos indígenas con la existencia de 13 lenguas habladas en sus zonas de influencia. Entre esta variada gama de identidades, idiomas y culturas se encuentra la ciudad de Otavalo con el pueblo kichwa Otavalo, en la que también se cierne la conocida problemática sobre la pérdida de identidad, debido al poco interés de las nuevas generaciones en mantener sus costumbres y tradiciones. Los principales factores que influyen en este dilema son el rechazo social (estratos debido al proceso histórico de mestizaje) y el desarrollo de la tecnología, el tema de la nueva mitología es

considerado como un punto a favor, y es que los intentos por solucionar esta problemática identitaria a través del tema de los superhéroes en productos editoriales y multimedia no son pocos. El cómic en especial es un medio que permite mostrar un mensaje complejo para ser percibida a través del inconsciente de una forma entretenida, además, el cómic puede ser efectivo como material base para ser usado como guión para los productos multimedia en que pueda proyectarse.

Problema científico

¿Cómo contribuir al conocimiento de seres mitológicos Kichwa Otavalo con el diseño de un cómic como recurso gráfico?

Preguntas de investigación

¿Cómo aportar al conocimiento de la tradición oral kichwa?

¿Cómo diseñar un producto gráfico con bases científicas?

¿Cómo elaborar un producto gráfico con personajes mitológicos kichwa otavalo?

OBJETIVOS

General

Elaborar un cómic para el conocimiento de seres mitológicos Kichwa Otavalo.

Específicos

- Fundamentar científicamente el cómic como recurso gráfico para el conocimiento de seres mitológicos kichwa otavalo.
- Proponer el modelo metodológico para realizar la presente investigación.
- Diseñar el cómic de la adaptación de personajes mitológicos kichwa Otavalo.

IDEA A DEFENDER

La creación de un cómic como producto gráfico apoyará a la difusión y conocimiento de seres mitológicos kichwa Otavalo.

OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

VARIABLE	DIMENSIÓN	INDICADOR
I. Variable independiente El cómic	Narrativa	- Idea y mensaje - Personajes y situaciones - Estructura y desarrollo
	Ilustración	- Preproducción - Producción - Venta y distribución
II. Variable dependiente La mitología kichwa otavalo	Cosmovisión andina	- Esencia andina y simbología - Sumak Kawsay
	Tradición oral	- Identidad cultural - Memoria colectiva

Tabla N°1.Operacionalización de variables
Elaboración propia

MÉTODOLÓGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

Método histórico lógico

El método histórico estudia la trayectoria real de los fenómenos y acontecimientos en el decursar de su historia, el método lógico investiga las leyes generales del funcionamiento y desarrollo de los fenómenos, lo lógico no repite lo histórico en todos sus detalles, sino que reproduce en el plano teórico lo más importante del fenómeno, lo que constituye su esencia: lo lógico es lo histórico mismo pero liberado de la forma histórica. El método lógico y el histórico no están divorciados entre sí, sino que por el contrario se complementan y están íntimamente vinculados, el método lógico para poder descubrir las leyes fundamentales de los fenómenos, debe basarse en los datos que le proporciona el método histórico, de manera que no constituya un simple razonamiento especulativo, de igual forma el método lógico de descubrir las leyes, la lógica

objetiva del desarrollo histórico del fenómeno y no limitarse a la simple descripción de los hechos. Debemos afirmar la unidad dialéctica entre el método lógico y el histórico y rechazar el razonamiento lógico especulativo divorciado del estudio de los hechos científicos, así como el empirismo positivista, que se limita a la simple descripción de los hechos sin explicarlos a partir de la lógica de su desarrollo (Rodríguez, 1996).

Metodología del diseño: Bruno Munari

Martín, (2004) describe en el campo del Diseño la metodología de Bruno Munari, quien propone un método proyectual basado en la resolución de problemas, haciendo que el proyecto de diseño sea desarrollado de manera única y sistematizada:

- a. Definición del problema
- b. Elementos del problema
- c. Recopilación de datos
- d. Análisis de datos
- e. Creatividad
- f. Materiales y tecnologías
- g. Experimentación
- h. Modelos
- i. Verificación

INSTRUMENTOS DE RECOPIACIÓN DE INFORMACIÓN

Documentación

Una fuente muy valiosa de datos cualitativos son los documentos, materiales y artefactos diversos. Nos pueden ayudar a entender el fenómeno central de estudio. Prácticamente la mayoría de las personas, grupos, organizaciones, comunidades y sociedades los producen y narran, o delinean sus historias y estatus actuales. Le sirven al investigador para conocer los antecedentes de un ambiente, así como las vivencias o situaciones que se producen en él y su funcionamiento cotidiano y anormal (LeCompte y Schensul, 2013; Rafaeli y Pratt, 2012; Van Maanen, 2011; y Zemliansky, 2008).

Encuesta

La técnica de encuesta es ampliamente utilizada como procedimiento de investigación, ya que permite obtener y elaborar datos de modo rápido y eficaz. El interés del investigador no es el sujeto concreto que contesta el cuestionario, sino la población a la que pertenece; de ahí, como se ha mencionado, la necesidad de utilizar técnicas de muestreo apropiadas. Este procedimiento de investigación posee, entre otras ventajas, la posibilidad de aplicaciones masivas y la obtención de información sobre un amplio abanico de cuestiones a la vez (Anguita, Labrador & Campos, 2003).

Entrevista

Según Kerlinger, (1985) la entrevista es una confrontación interpersonal, en la cual una persona formula a otra pregunta cuyo fin es conseguir contestaciones relacionadas con el problema de investigación. En este caso, se busca obtener información por parte de profesionales en el campo del diseño e ilustración con conocimiento de la problemática kichwa Otavalo.

PRINCIPALES IMPACTOS ESPERADOS

Los impactos esperados con la investigación son:

Impacto cultural

En el ámbito cultural el impacto es alto, ya que con el solo hecho de realizar una recopilación o adaptación escrita y gráfica con temática kichwa Otavalo ya es una forma de expresión cultural, además se preserva así la memoria ancestral. Se pretende llamar la atención del público otavaleño para conocer y recordar sus patrones culturales y necesidades propias.

CAPÍTULO I. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA: ÉL CÓMIC Y LA MITOLOGÍA KICHWA OTAVALO

1.1 EL CÓMIC

El cómic es un medio de difusión masiva con una función más allá de distraer. Es un medio o canal lleno de ideologías que responden a una época y lugar determinados, está dentro de un contexto sociocultural en el cual puede transportar significados y sentidos acerca de una comunidad, cultura o momento histórico. Más que nada, busca imprimir ideologías o enfoques sobre temas importantes del momento en que se encuentra, es decir, al ser el cómic un producto histórico, cultural y social se vuelve un aparato ideológico (Aleesota, 2015).

La historieta es un arte y un medio de comunicación según Bergado, (2016) ya que se considera a la historieta como tal ya en su formato físico; a través de ésta se comunica una idea utilizando dibujos, por lo que la parte estética se considera arte y la exposición de una idea como comunicación y desde un inicio este producto comenzó como un material para adultos, además, el desarrollo tecnológico es necesario para que la historieta se siga desarrollando, por lo tanto, como el Cómic: Manual de instrucciones resalta, para que la historieta crezca, también han de crecer las artes gráficas y la escolarización. Pacheco (2019) dibujante profesional de cómics de Marvel y DC, ofrece a través de la página de domestioka.org un curso titulado El cómic de superhéroes: narrativa y realización gráfica, donde expone brevemente sobre el tema de cómics en donde, igual que varios profesionales, divide al cómic por su parte narrativa y de ilustración, y al mismo tiempo como una sola, narrativa visual.

1.1.1 NARRATIVA

En la introducción de Histoire de Monsieur Jabot, Töpffer en el siglo XIX escribe: los dibujos sin el texto no tendrían sino un significado obscuro; los textos sin los dibujos no significarían nada. Todo unido forma una especie de novela, así Töpffer afirma como la imagen y la palabra se complementan, sin embargo, esto no es una ley, por lo que trabajos gráficos posteriores demostrarían que una historia puede contarse solo a través de imágenes sin necesidad de textos. Aquí

también aparece otra teoría mencionada en el mismo “manual de instrucciones” donde describe al texto dentro de un cómic no como un texto, sino como dibujo. Aun así, Yellow Kid, el 25 de octubre de 1896, dibujado por Richard Felton Outcault (1863-1928) en su trabajo secuencial, por primera vez en la historia, un texto enmarcado en un globo reproduce la voz humana, o en este caso la de un fonógrafo que resulta ser la voz de un loro... además del bocadillo, hay otro elemento rectangular, el cartucho, que Antoni Guiral incorpora para ayudar con información invisible o voz en off dentro del cómic. Así, se toma la narrativa como las palabras usadas dentro de un cómic, los mismos dibujantes eran quienes desarrollaban los dibujos y los textos, punto importante ya que las piezas eran muy cortas. Situación que cambia a mediados del siglo XX ya que el cómic se desarrolla en páginas, libros, tomos; también la demanda solicita entregas diarias, semanales, mensuales que obligan al dibujante a dedicarse por completo a su profesión y dejar al guionista aparecer en la historia, profesional que crece formando sus propias técnicas y estructuras para dividir y compartir el trabajo secuencial (Bergado, 2016).

En el manual del cómic, Pepe Galvez describe los procesos de idea y mensaje y personajes y situaciones como procesos iniciales de creación del cómic:

Idea y mensaje

Gálvez refiere el guión como idea y mensaje, por lo que ambas nacen de la inspiración y atraviesan pasos estructurados para convertirse en una trama, que puede generarse como una nota, una novela, una biografía, etc. Toda situación real o fantástica puede adaptarse con menor o mayor dificultad a un texto escrito como una guía. El papel lo aguanta todo, típica frase que ayuda a reforzar la idea de las infinitas posibilidades que un narrador tiene al crear en a partir de la investigación que siempre estará íntimamente ligada a este proceso.

Personajes y situaciones

Según el manual del cómic, la mezcla real y fantástica no se limita, actualmente existen un sin número de géneros narrativos que al guionista le permiten tener una especial autonomía en su trabajo. Las infinitas posibilidades implican un reto al momento de crear, se obliga a cada uno de los personajes a ser interesantes

y creíbles, cada “ser” debe tener una personalidad única, comportamientos con los que el lector se identifique al instante, características físicas especiales y detalladas que faciliten la vida del dibujante Will Eisner (1917-2005), pedagogo y gran historietista norteamericano explica como la naturaleza es un medio básico al momento de caracterizar un personaje. Simplificando, al darle vida, personalidad, a un personaje empieza a crear por sí mismo su propia historia.

Una forma general en que los personajes se dividen por clases son:

Según su función, los llamados principales, el protagonista o protagonistas que llevan la historia, también el antagonista que entra en conflicto con el/los protagonistas; los secundarios, acompañan con menor frecuencia a los principales; los fugaces, aparecen de forma esporádica o desaparecen completamente después de cumplir su función.

Según su caracterización, están los personajes redondos, quienes evolucionan física y/o psicológicamente a medida que la historia avanza a diferencia de los personajes planos, que no tiene ningún conflicto y tampoco evolucionan con la historia. Por su modo de presentación está la caracterización directa, en que los mismos personajes o el narrador dan a conocer los datos de los personajes. En la caracterización indirecta el personaje se comporta tal cual para permitir al lector deducir como es.

Estructura y desarrollo

Una historia verosímil que provoca dudar de la realidad, esa es una historia interesante, causar tal impacto que aun dejando de leer el individuo queda tan inmerso en la historia que permanece en expectativa de más. Esto es posible dependiendo de cómo se estructure la secuencia de la trama, por lo que plantear un conflicto, llegar a un clímax y desarrollar las escenas hasta obtener un desenlace es muy importante. Las escenas con un coherente juego de encuadres o planos cinematográficos ayudan a crear efectos que dan la sensación de movilidad. Con las pautas anteriores además de definir todas las características de un personaje en un solo documento llamado ficha de personaje, formato que varía dependiendo del guionista, se escribe también el guión técnico. Éste es un documento que Antoni Guiral (2016) define como guía,

que tampoco maneja un formato específico, pero en el que se detalla todo el contenido del cómic para que el dibujante proceder con su labor, por lo general en la información que se maneja están el número de página, escenas y viñetas, descripción de escena incluyendo escenarios y planos, las onomatopeyas, textos y diálogos también se especifican. Muchas veces los guionistas agregan bocetos o dibujos a los guiones técnicos dependiendo de la libertad que se ofrezca al dibujante.

1.1.2 ILUSTRACIÓN

Se considera que una ilustración es una imagen, puede ser un dibujo, pero también podría ser una fotografía, que acompaña, explica o completa un texto. También se suele llamar ilustraciones a las viñetas de los tebeos, o viñetas ilustradas, ya que en ellas hay una combinación de texto y dibujo. Un dibujo por sí solo, tiene entidad propia; es decir, se expresa por sí mismo y no necesita acompañar o ir acompañado de ningún texto, si acaso del nombre del mismo. Se supone que es auto explicativo, expone Azofra, (2017) ambos términos aparecen como sinónimos en los diccionarios digitales y físicos, sin embargo, dependiendo del contexto en que se utilicen pueden hallarse diferencias; en materia de diseño el término correcto sería ilustración, en arte se utilizaría la palabra dibujo, como un ejemplo. En el presente proyecto no se hace esta diferenciación ya que el cómic consta de una parte creativa artística y también de un proceso estructurado como se explica en la variante uno.

Antoni Guiral asegura que la historieta no posee un léxico propio, una nomenclatura inherente, a la hora de definir sus tendencias artísticas. Las tendencias no son las mismas cada año, lo que provoca cierta libertad al momento de definir un estilo gráfico para comenzar a dibujar una historieta. Por lo tanto, se nombran brevemente las escuelas más relevantes en la historia, como son: el renacimiento, barroco, neoclasicismo y romanticismo, escuela de chicago, arts and crafts, art nouveau, vanguardismo, bauhaus, art decó, pop, arte actual o emergente. Aquí Guiral nombra la escuela de Bruselas, conocida como “línea clara” que desde 1929 se apegó más a la sencillez y efectividad del cómic.

Preproducción

Jesús Redondo enumera algunos consejos prácticos para el dibujo de historieta: en la composición de página, es importante tener el seguimiento de la planificación básica de cada página con el guionista, es decir, tener claro el formato de edición, cualidades de papel e impresión.

La variedad de bocadillos, que en su mayoría son ovalados para aprovechar al máximo el espacio, pueden utilizarse dependiendo de las características que cada personaje exprese; ovalado convencional y ovalado más estrecho, rectangular, en forma de sierra, en forma de nubes, con líneas discontinuas.

Composición con tiras y viñetas, en el caso de cada escena o secuencia de escenas responder a una intención evidente; viñeta cerrada, viñeta abierta, viñeta ortogonal, viñeta diagonal, viñeta interior/exterior, viñeta decorativa, viñeta rota, viñeta psicológica.

Los puntos de vista y enfoques manejan un lenguaje similar al del cine, con el objetivo de dar la sensación de movimiento al cuadro estático de dibujo; primerísimo plano, primer plano, plano detalle, plano medio, plano americano, plano entero, plano general, plano panorámico, plano y contraplano.

Haciendo uso de algunos utensilios artísticos se recomienda comenzar por un ligero boceto general por página antes de detallar a lápiz y entintar; papel capaz de soportar grandes cantidades de tinta, tinta china, plumillas “domesticadas”, pinceles gruesos y finos, rotuladores de varios grosores, tramas transparentes y adhesivas, en el caso de ser un trabajo a color, manejar limpieza y definición con las tintas.

Las herramientas digitales también se siguen desarrollando reduciendo el tiempo que implica una labor tradicional. Se utiliza ya sea completamente digital o una técnica mixta. Los equipos digitales también necesitan de un cuidado y detallado conocimiento para lograr aprovechar su utilidad; monitores y pantallas, tabletas digitalizadoras, escáner, impresora, formas de almacenamiento, software.

La rotulación ya sea automática o manual debe considerar la mejor forma de facilitar la legibilidad del mismo.

Roberto Bergado menciona al diseño gráfico como punto importante, debido al trabajo que comúnmente realiza un diseñador gráfico profesional al momento de maquetar el libro final con toda la narrativa gráfica creada, desde la portada, el lomo, la contraportada y diseño interior, hasta componer la versión digital de darse el caso.

Producción

Después de realizar las páginas de un cómic toca producirlo (imprimirlo). La mayor parte de esta tarea recae sobre el editor y, sobretodo, el impresor del libro. De todas formas es bueno que, como autores, se tome conciencia de ello y se tenga en cuenta elementos como a qué tamaño se va a imprimir, en qué tipo de papel, qué material de portada se le va a poner, si hay sobrecubierta o no. (Kudo, 2015) El papel del editor en este proceso es fundamental ya que sus recomendaciones estarán sujetas al público que el cómic se dirija aportando también al proceso de venta y distribución.

Roberto Bergado menciona que la digitalización mediante el escáner y la cámara digital no son los únicos medios de producir imágenes digitales, sino, que se pueden crear directamente en el ordenador, reduciendo así el tiempo de trabajo que tomaría digitalizar una historieta creada de forma tradicional, manual. Técnicamente si el comic es a blanco y negro o a color afecta a la toma de decisiones al momento de elegir los materiales para producir el libro.

Según el Manual del Cómic describe algunos aspectos técnicos que considerar al momento de producir el cómic:

Los *tipos de papel* básicamente son los estucados, con alta calidad de impresión en especial a color, dependiendo del nivel de brillo: mate, satinado y brillante. El reflejo puede afectar a la legibilidad. Los no estucados, adecuados para grandes textos, pero no para reproducción en color. El papel offset no estucado es ideal para impresión de comics a blanco y negro.

El gramaje, o peso del papel oscila entre los 80 a 350 g/m². Es importante no confundir el peso del papel con su volumen para evitar que las tintas transparenten la impresión. El tipo de fibra afecta al momento de la encuadernación. EL color del papel por lo general es blanco, pero si se usan

tonos grises o ahuesados, es necesario comprobar y calibrar la impresión. El formato DIN A es el más conocido, así tomando todas sus medidas se puede aprovechar al máximo los pliegos de papel de impresión.

Los cómics se imprimen con el sistema de cuatricromía CMYK, por sus siglas en inglés cian (cyan), magenta (magenta), amarillo (yellow) y negro (black) y con los ángulos de las tramas que el impresor ayuda a controlar para evitar el conocido moiré (moiré) refiriéndose a la concurrencia de dos o más tramados dispuestos en un ángulo similar. El uso de dos tintas o duotono es una opción más económica de impresión pero no es muy popular, además, el tema de usar la tinta negra al cien por ciento es un detalle que puede ocasionar problemas con la imprenta por lo que las pruebas de impresión son indispensables.

La forma de encuadernación depende del diseño, entre las opciones a elegir son cosido o grapado, con tapas blandas o rústicas, duras o cartoné.

Venta y distribución

Las tiendas de cómic no sólo resisten a Internet, sino que le han dado la bienvenida. Los librereros tampoco ven a los videojuegos como una amenaza, bien porque se apoyen también en el cómic -el caso de los Naruto- o viceversa -la adaptación de The Witcher, apoyada en el lanzamiento del juego-. No hay aficiones excluyentes aquí. Si el mayor éxito en los videojuegos de los últimos meses es Hearthstone, un juego de cartas virtuales, es porque se basa en una moda muy física. (Sánchez, 2015) En Ecuador se desconocen datos sobre la venta y distribución de cómics, sin embargo, editoriales como Monocómics y Chuzo cómics desde hace cinco años han demostrado la posibilidad que el noveno arte tiene de desarrollarse a nivel local.

1.2 MITOLOGÍA KICHWA OTAVALO

La mitología kichwa referente a la fundación de los pueblos descubre situaciones, personajes, formas de pensamiento que transitan en pareja, así por ejemplo en el mito del pueblo kichwa otavaleño, los Otavalos tuvieron que caminar largas jornadas hasta encontrar el lugar ideal y proceder a la construcción del mismo. (mininterior, s.f.) El pueblo otavalo, por la necesidad de

explicar su procedencia, tras sufrir las conquistas inca y española, también su emplazamiento y situación geográfica en la historia enriqueció su identidad cultural a través de relatos míticos que hasta la actualidad se mantienen.

1.2.1 COSMOVISIÓN ANDINA

La palabra OTAVALO tiene varias interpretaciones. En base al idioma Chaima (Caribe-Antillano). Otavalo provendría de OTO-VA-L-O que significa “lugar de los antepasados”. Si es el Cara el generativo, del Pansaleo OTAGUALÓ, GUALÓ o TAGUALO se interpretaría como “casa”. Con el fundamento del idioma Chibcha OTE-GUA-LO daría el significado “en lo alto grande laguna” y por último en lengua de los indígenas de la zona se traduciría “como cobija de todos” y SARANCE como “pueblo que vive de pie”. Por las evidencias, es más seguro afirmar que en toda la comarca se hablaba la lengua caranqui la que, por motivo de las dos conquistas consecutivas: La Inca y la española, fueron sustituyéndose paulatina y relativamente en forma tardía. La invasión Inca se produce a finales del siglo XV y los primeros 25 años del siglo XVI. La férrea resistencia ofrecida especialmente por los Cayambis, Carangues y Otavalos determinó que Túpac Yupanqui no pueda consolidar su dominación. El Otavalo primitivo se ubicaba a orillas del Lago San Pablo en lo que hoy se conoce como San Miguel, Sarance se localizaba hacia el norte (GAD Otavalo).

Otavalo es una ciudad pluricultural que acoge dos lenguas: el castellano (lengua oficial) y el kichwa o runashimi (lengua vernácula). Su población indígena está conformada principalmente por pueblos kichwakuna: Otavalo, Kayambi, y Natabuela. En la zona de Otavalo, antes de la llegada de los incas, existían distintos pueblos indígenas; fueron los primeros pobladores de la provincia de Imbabura los angos y los imbayas. En la actualidad, debido a los fuertes procesos de aculturación, acelerados con la globalización, las nuevas generaciones han ido abandonando la trenza, el vestuario y el idioma. Además, los procesos migratorios familiares de los kichwa otavalos han generado que su cultura y sus prácticas colectivas adquieran nuevas tendencias que provienen de otros países. Dando lugar a expresiones culturales nuevas alejadas del Kichwa y distanciadas de su cultura, de su origen y de su historia. (EITelégrafo, 2016) No es posible detener los cambios que debido a la globalización se dan, pero es

posible que, en lugar de obligar a una cultura a mantenerse, se le permita adaptarse a los nuevos cambios, es decir, dar paso a la interculturalidad. Gina Maldonado menciona, que se debe entender el movimiento migratorio asociado a la movilidad social, como un vehículo para la comprensión de las construcciones de fronteras sociales determinadas por género, etnia, nacionalidad, vestido, edad, comida o gustos. (Aguilar, 2014)

La situación geográfica para Otavalo ha favorecido en gran medida a su desarrollo artesanal y por ende su desarrollo económico que convirtió al cantón Otavalo en un punto turístico importante a nivel internacional. Para comprender mejor una parte de la cultura otavaleña es necesario analizar lo referente a la ideología del pueblo andino.

Esencia andina y simbología

La cosmovisión andina considera a la naturaleza, el hombre y la Pachamama (del vocablo kichwa madre tierra o madre naturaleza) como un todo. Se representa generalmente con la cruz andina o chakana. Éste es un símbolo polisémico en el que se representa la ideología andina y es posible interpretarla de las siguientes formas: los cuatro elementos de la vida, el agua, la tierra, el fuego y el viento; de forma geográfica, norte, sur, este y oeste; la dualidad, hombre/mujer, día/noche, luz/oscuridad; sikis o bases andinas, superior, gobierno y pueblo; en los tres planos o pachas, Hanan Pacha o tierra de arriba, el Kay Pacha o tiempo presente, y el Uku Pacha, tierra de abajo o de los ancestros, cada uno de estos mundos es guiado por una deidad suprema (un animal de poder), en el primero, el cóndor es el ser superior; en el segundo, la fuerza del jaguar es la que reina, mientras que en el último la sabiduría representada a través de una boa o serpiente es la guía. (Ayala, s.f.) Estos elementos, iconos y conceptos se conciben como la relación de respeto entre el ser humano y la naturaleza.

Sumak kawsay

El Sumak Kawsay o Buen Vivir está íntimamente ligado a la cosmovisión andina. Consiste en tener plena consciencia de que cada ser humano debe estar en perfecto equilibrio interno para después convivir y coexistir con los otros,

incluyendo la Madre Tierra, la naturaleza en general y el resto de los miembros de la comunidad para garantizar armonía en el funcionamiento del mundo. (Norte, 2019) Desde tiempos ancestrales el pensamiento de estar bien y el entorno también se encuentra bien ayuda a mantener un balance entre la vivencia humana y el medio ambiente. Esta ideología obviamente no es aceptada por todos, hasta los mismos kichwas muchas veces ignoran este conocimiento.

1.2.2 TRADICIÓN ORAL

La literatura nace como tradición oral, es decir, que las historias eran contadas de boca en boca, de generación en generación, hasta que alguien, cuando existieron las condiciones, logró ponerlas por escrito y darles por fin una forma fija. (Álvarez, s.f.) Así se recuerda a los mayores de los pueblos kichwa sentados alrededor de un fuego nocturno compartiendo sus saberes a los más pequeños, ritual que poco a poco se ha ido perdiendo ya sea por el desarrollo de la tecnología o la globalización. Así como muchas etnias ecuatorianas, la comunidad kichwa Otavalo también enfrenta esta situación de pérdida cultural, tema que hasta mediados del año pasado (2018) era muy común encontrar en las columnas los diarios locales. La problemática también se ha visto confrontada por jóvenes otavalos que a través de su creatividad desarrollan proyectos de para con el objetivo de rescatar y mantener su cultura.

Identidad cultural

“La identidad cultural de un pueblo viene definida históricamente a través de múltiples aspectos en los que se plasma su cultura, como la lengua, instrumento de comunicación entre los miembros de una comunidad, las relaciones sociales, ritos y ceremonias propias, o los comportamientos colectivos, esto es, los sistemas de valores y creencias (...) Un rasgo propio de estos elementos de identidad cultural es su carácter inmaterial y anónimo, pues son producto de la colectividad” (González Varas, 2000: 43).

Algunas características de la cultura kichwa Otavalo son, la vestimenta, el traje de la mujer indígena está compuesta por 10 piezas, una de estas prendas es la humagatarina, una tela doblada que las mujeres se colocan sobre la cabeza. Además de la camisa bordada con diferentes diseños y colores y del anaco

(negro o azul en sus diversas tonalidades), también lucen dos fajas atadas a la cintura: una ancha llamada mama chumbi de color rojo, y una delgada o wawa chumbi wue tiene una variedad de diseños y colores. Además vistosas cintas para el cabello.

Tradicionalmente todos los bordados se hacían a mano, aunque hoy en día algunos se hacen a máquina. Una blusa tradicional bordada a mano, puede llevar un mes de trabajo y por lo tanto tiene un costo elevado. El vestuario lo complementan con el rebozo (una tela que se cruza por debajo del brazo y se amarra en el hombro contrario) y la fachalina. Esta última es de lana, según la tradición. En los pies lucen un par de alpargatas negras. Como complemento usan aretes y un collar denominado wallka, también usan maki watana o manillas en general de color rojo. El cabello tanto para hombres como mujeres, tradicionalmente, es largo y trenzado. El hombre kichwa lleva camisa blanca con mangas largas, pantalón y alpargatas blancos con un poncho y sombrero comúnmente oscuros.

El idioma del pueblo indígena Otavalo es el kichwa, que actualmente se está recuperando e implementando nuevos términos. En cuestión de espiritualidad y tradición la iglesia católica principalmente influye mucho en sus costumbres y tradiciones. (Juanpach, 2018)

Memoria colectiva

En sus estudios habla de la existencia de una memoria individual que está relacionada directamente a la memoria de grupo encontrándose siempre en constantes cambios. La memoria es siempre social, esto lo indica el hecho de que el recuerdo solo emerge en relación con personas, grupos, lugares o palabras. Así, los marcos sociales de la memoria que determina a partir de estudiar los procesos sociales de memorización colectiva, se componen de combinaciones de imágenes, ideas o conceptos y representaciones. La memoria colectiva es compartida, transmitida y construida por el grupo o la sociedad. (Ferro Bayona, 2016)

CAPÍTULO II. DESARROLLO METODOLÓGICO DEL TEMA DE INVESTIGACIÓN

INTRODUCCIÓN

En el siguiente capítulo se desarrollan los procesos metodológicos para la creación de un cómic como recurso gráfico para el conocimiento de seres mitológicos Kichwa Otavalo. Para obtener la información necesaria se consultó en documentación pertinente tanto física como digital, encuestas, entrevistas a profesionales en el área y se toma de base la estructura propuesta en el diseño de resolución de problemas de Bruno Munari:

- a. Definición del problema
- b. Elementos del problema
- c. Recopilación de datos
- d. Análisis de datos
- e. Creatividad
- f. Materiales y tecnologías
- g. Experimentación
- h. Modelos
- i. Verificación

2.1 DISEÑO METODOLÓGICO DE LA INVESTIGACIÓN

A continuación, como parte de la documentación se describen varias referencias:

2.1.1 EL ARTE SECUENCIAL Y ANTECESORES

José Daniel Santibáñez en la revista Latinoamericana de Comunicación 'Chasqui' en su publicación 'Cómic en Ecuador, una historia en génesis permanente' menciona que el Noveno Arte comenzó en el Ecuador tal vez en las épocas de las revoluciones Liberales en 1895, aún con documentación perdida, nombra algunos de los autores y trabajos que han resaltado a través de la historia del cómic en el país publicados casi su totalidad en revistas y periódicos.

Francisco Martínez Aguirre, 7 de noviembre de 1885 con el 'El Perico' y 'El Átomo' (1890), Jaime Salinas, Peñaherrera, Luis Méndez y Jaén, en 'Episodios Históricos' (1961), los primeros comics se desarrollan entre los años 1900 a

1950. 'Moustache' (1909) de un autor anónimo debido a la dificultad de lectura de su firma en sus trabajos; Pav, Cilla y Anónimo con tres historietas publicadas en 'La Ilustración Ecuatoriana' (1909), Jorge A. Diez (Kanela) en la revista Caricatura (1918-1924), en este año también resaltan como dibujantes Guillermo La Torre, Jorge Diez y Estrella. Jorge A. Diez, Monge, Alejandro Mancheno, Leopoldo Rivas, Alejandro Campaña, y el sordo Benjamín Piedra, publicando el semanario denominado 'Calenturas'. Se publican más artes en La Revista Bagatelas (1920) y en Revista Nariz del diablo, con el aval del Ferrocarril de Quito. Miguel Ángel Gómez presenta 'Saeta y Raffles' (1924), Bastidas publica 'Las Aventuras de Don Espantajo y el negrito Chicharrón' en 1928. La empresa de pastillas Mejoral realiza una campaña secuencial impresa entre los años 1942 y 1943.

Entre 1994 y 1945 se da espacio a caricaturas internacionales y locales; en 1949 en Quito se publican en la revista infantil Crispín tres historietas teniendo como autor a G. Mejía. En 1950 aparece 'No sea hueso' de Marko y Avispa. En los años 60 aparece la revista Pepe Mayo de índole sexual, luego, Nelsom Jácome publica 'Don Canuto' en 1961 en el diario del Ecuador de Quito. Roque Maldonado publica en la Revista la calle (1967), Avispa continúa con 'Sucedió en la calle'; Nelson Jácome difunde 'Relatos del tiempo heroico'; R. Lamónica publica 'El hocicón'.

En los 70's y 80's se muestran Luis Peñaherrera con 'Cirilo, Bolón y Melloco', la Revista Zeta (1977) con más caricaturas, Nelson Clavijo con 'La jorga viajera' (1978), Roque publica tiras políticas en El duende entre 1978 a 1980, Margarita Jaramillo Salazar lanza un libro de historietas en 1979 llamado 'De la Arqueología a la Historia: Cuando en Ecuador no se hablaba Castellano', nuevamente Avispa con 'Vida de Perro y Super Jaime en Acción' en 1980, JD Santibáñez publica 'El Gato' (1978-1979), 'Ecuador Ninja' (1984) y 'Ecuador siglo 21' (1985). De 1981 a 1988, la revista La Pedrada Zurda (Orquera. 2009:95) de Quito trae una historieta subjetiva y dos humorísticas; en 1982 el Ministerio de Salud Pública edita un suplemento en El Comercio, donde se explica cómo prevenir la diarrea. Fausto Segovia Baus muestra 'Guambrito'; en 1984 se lanza 'Panfleto' de Iván Valero Delgado, Marcelo Ferder, Xavier Bonilla (Bonil), Juan Lorenzo Barragán y Hugo Idrovo lanzan 'Secreciones del Mojigato' (1989).

Eduardo Villacís populariza 'Dock Tirres y las Aventuras de la T Mutante', se revelan cómics realizados por Pedro Gambarrotti, también se publica la serie 'Ceroyal Puesto', (1989) en diario Hoy. En 1990, se difunde 'Bemba Colorá' de Bonil con temas políticos, y donde colabora Avispa.

Gustavo Vinueza publica 'Ese muerto no lo cargo yo' en los años 90. En 1992, Bonil publica el libro 'Venimos de Lejos' y Privatefalia S.A. en 1994. Wilo Ayllón divulga 'La línea, bestiario de una guerra' (1966). En Diario El comercio se publican trabajos de Wilo, Verónica Avila como dibujante y Adolfo Macías como guionista, Roberto Jaramillo, los hermanos Barahona y Juancho Callejas entre los años 1993 y 1994. En 1996 JDSantibáñez publica tres números de 'Ficciónica', y desarrolla 'Welcome to Guayaquil' así como historias cortas para Gallito Cómics, de México, revista XOX, de Quito, y revista LaDura de Guayaquil. Erick Alava, crea la primera revista subterránea del Ecuador 'Rocko Cámks', en 1997 aparece la primera revista virtual de arte secuencial ecuatoriano llamada 'El Webo', proyecto creado por Alfredo Chaves y Wilo Ayllón. Tomás Oleas presenta Gor el Príncipe Dinosaurio (1977), en marzo de 1998, aparece XOX, revista editada por ADN Montalvo, Carlos Sánchez, Jorge Gómez y Catalina Ayala.

En el 2000 se lanza, sin mucho éxito, la revista 'Lesparragusanada' también un proyecto llamado 'Fanzine' por el Guayaquil Cómico Club, apoyado por Ediciones Shuyu, en donde los aficionados pueden publicar sus propios trabajos por 25 dólares. En 2001 se publica 'Fito Garafito', una tira cómica de Fernando Barahona, en diario Hoy. En el 2003, diario La Hora publica Horacio Durán, dirigida al público infantil. Ana y Milena aparecen en el Diario El Comercio en 2004 por Fabián Patinho y Pedro Gambarrotti con Bubby Patas Azules. Pedro Andrade crea el primer cómic erótico del Ecuador en el 2005, mientras que Edward Jaime lanza 'Historias Bíblicas' creadas por Pedro Andrade en febrero del 2006; 'Caricato' es un fanzine de un solo color publicado en el 2005 por Carlos Armijos, Carla Celi, Paul Espinoza y David Nicolalde en 2006. JD Santibáñez también edita Cómico Book. De manera digital aparece Iván Bernal, creador de 'El Cuervito Fumanchú' y 'Zeg y la Ladilla'. Mauricio Gil y Eduardo Oneto presentan 'Leyendas' en Guayaquil, Lex Campuzano con 'Piratas en

Guayaquil' en el 2008, se publica Kenyu y también se publica 'George y Chichico' creado por Carlos Benavides.

En 2009 publican Iván Guevara 'Pepe Cáncamo', 'Prólogo' de Pedro Benalcázar, en este mismo año el 8 de noviembre, Miguel Ángel Baquerizo crea y publica 'Janter'. Alfredo Gracia Baquerizo, con dibujos de Lex Campuzano publican Fanzine del Cómic Club de Guayaquil y Ediciones Shuyu: Electrón. Se presenta 'Antología Trinacional del Noveno Arte', Novela Gráfica, titulada 'Manuela Sáenz y Simón Bolívar: Una batalla de amor', creada por Juan Carlos Silva de Perú, Mauricio Gil de Ecuador y Nelson Zuluaga de Colombia.

Zonacuario, continúa hasta la actualidad publicando la revista Elé desde 2006, y es en el n°9 que aparece el personaje de historieta ecuatoriana más reconocido 'El capitán escudo'.

Valeria Galarza publica 'Competir por ti' desde 2013 manteniéndose hasta la actualidad como miembro de 'Monocomics', editorial que cuenta ya con varias publicaciones sobre cómics, mangas, novelas gráficas, etc.

Juan Carlos Mena Serrano en su libro El Arte del cómic en Ecuador analiza de toda la lista los trabajos más notables de cómics y da a conocer todos los proyectos, medios, oportunidades y más detalles importantes sobre la necesidad de creación de cómics para el Ecuador, medio que sigue desarrollándose hasta la actualidad.

2.1.2 MITOS Y LEYENDAS KICHWA OTAVALO

Los mitos, leyendas y cuentos de la comunidad kichwa Otavalo se han transmitido por generaciones a través del habla en reuniones y conversas, en la actualidad la tradición oral ha perdido efectividad, por lo que los medios audiovisuales, editoriales y demás medios artísticos documentan a través de sus herramientas y habilidades la cultura del pueblo. Se muestra una lista de algunos títulos recopilados de diferentes portales web, libros escolares entregados por el gobierno y de encuentros culturales:

- La chificha
- El chuzalongo
- Nina Paccha (La leyenda del lechero y la laguna)

- La ventana del Imbabura (El gigante de Imbabura)
- Origen del Aya Uma
- La sirena de la fuente de Punyaro
- Los Remaches
- El carbunco
- El kuichic
- El Duende
- El Guacay sique
- El Taita Manuel Imbabura y Mama Cotacachi
- María Angulo
- La campana encantada de Mojanda
- Los tres cristos hermanos
- El cuco
- La Chugllukurita
- La Pánfila
- La madre del lechero
- El locro de papas

Entre los cuentos y leyendas también existen animales, plantas, elementos y sueños que dentro de la cultura se les atribuye características fantasiosas y especiales como por ejemplo:

- Atuc y la planta de mora
- El zorro y el conejo
- El kurikingue
- Yana Allku

2.2 APLICACIÓN DE ENCUESTA

Se procede a realizar la encuesta siguiendo los siguientes pasos:

- Cálculo del tamaño de la muestra
- Validación de la encuesta
- Análisis de la información obtenida a través de los resultados

2.2.1 CÁLCULO DEL TAMAÑO DE LA MUESTRA

De acuerdo a la Actualización del Plan de Desarrollo y Ordenamiento Territorial del Cantón Otavalo - Provincia de Imbabura, indica en la tabla de proyecciones referenciales de población cantonal según años en grupos de edades, en el 2019, entre 20–24 años un aproximado de 11.163 individuos que representan al valor de la población total.

Para conocer el tamaño de la muestra, se realiza un cálculo por medio de la siguiente fórmula:

$$n = \frac{N \times Z_a^2 \times p \times q}{d^2 \times (N - 1) + Z_a^2 \times p \times q}$$

En donde:

N = tamaño de la población

Z = nivel de confianza

p = probabilidad de éxito, o proporción esperada

q = probabilidad de fracaso

d = precisión (Error máximo admisible en términos de proporción)

Valores:

N = 11163

Z = 1,96

p = 50%=0.5

q = 50%=0.5

e = 5%= 0,05

Resultado:

n = 372

2.2.2 VALIDACIÓN DE LA ENCUESTA

La encuesta se elabora de acuerdo a las variables dependiente e independiente que constan en la tabla de operacionalización de variables, misma que se aprueba por expertos que cumplen las siguientes características:

- Conocimiento de desarrollo social y cultural a nivel local
- Conocimiento de instrumentos de investigación
- Disponibilidad e interés

Expertos:

Msc. Inti Quimbo Lema

Msc. Ricardo Haro Tinajero

2.2.3 ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN OBTENIDA A TRAVÉS DE LOS RESULTADOS

A continuación, se desglosan los resultados de las encuestas aplicadas al público objetivo.

1. El contenido editorial actual (libros, revistas, novelas gráficas) sobre personajes míticos otavaleños no es suficiente para darlos a conocer.

Tabla N°2. Pregunta 1
Elaboración propia

Opción de respuesta	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	12%
En desacuerdo	7%
Indeciso	14%
De acuerdo	34%
Totalmente de acuerdo	34%

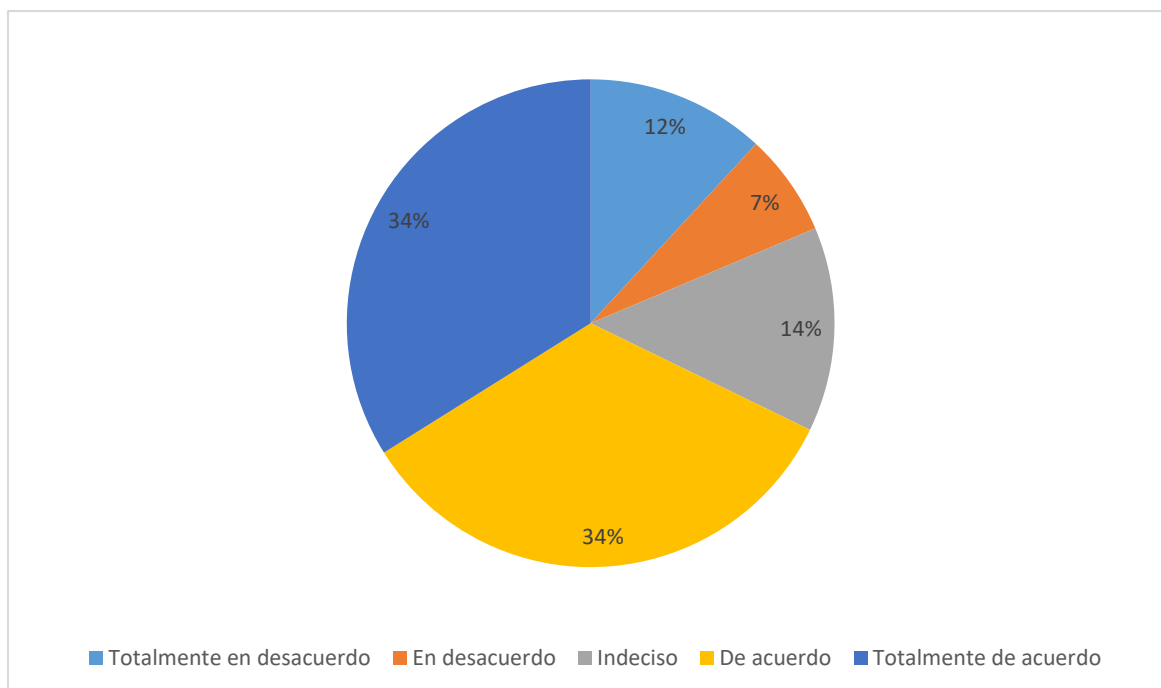


Gráfico N° 1. Pregunta 1
Elaboración propia

Según los datos referentes a la primera pregunta, se afirma que la mayoría de la población está de acuerdo (34%) y completamente de acuerdo (34%) con que el contenido editorial sobre personajes míticos otavaleños no es suficiente para darlos a conocer.

2. La creación de historietas con personajes míticos otavaleños es importante para la difusión de la cultura otavaleña.

Tabla N°3. Pregunta 2
Elaboración propia

Opción de respuesta	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	3%
En desacuerdo	5%
Indeciso	5%
De acuerdo	37%
Totalmente de acuerdo	49%

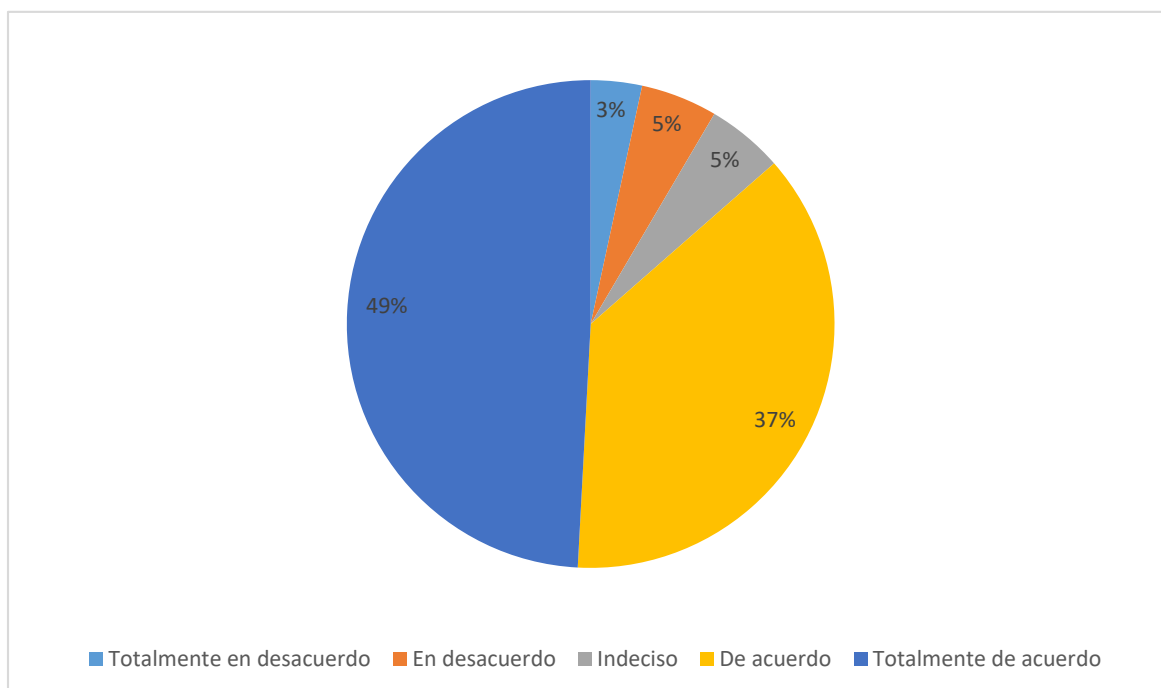


Gráfico N° 2. Pregunta 2
Elaboración propia

Según los datos referentes a la segunda pregunta, se afirma que la mayoría de la población está de acuerdo (37,29%) y completamente de acuerdo (49,15%) con que la creación de historietas con personajes míticos otavaleños es importante para la difusión de la cultura otavaleña.

3. Es necesario pagar por una historieta con contenido de personajes mitológicos otavaleños.

Tabla N°4. Pregunta 3
Elaboración propia

Opción de respuesta	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	3%
En desacuerdo	7%
Indeciso	24%
De acuerdo	42%
Totalmente de acuerdo	24%

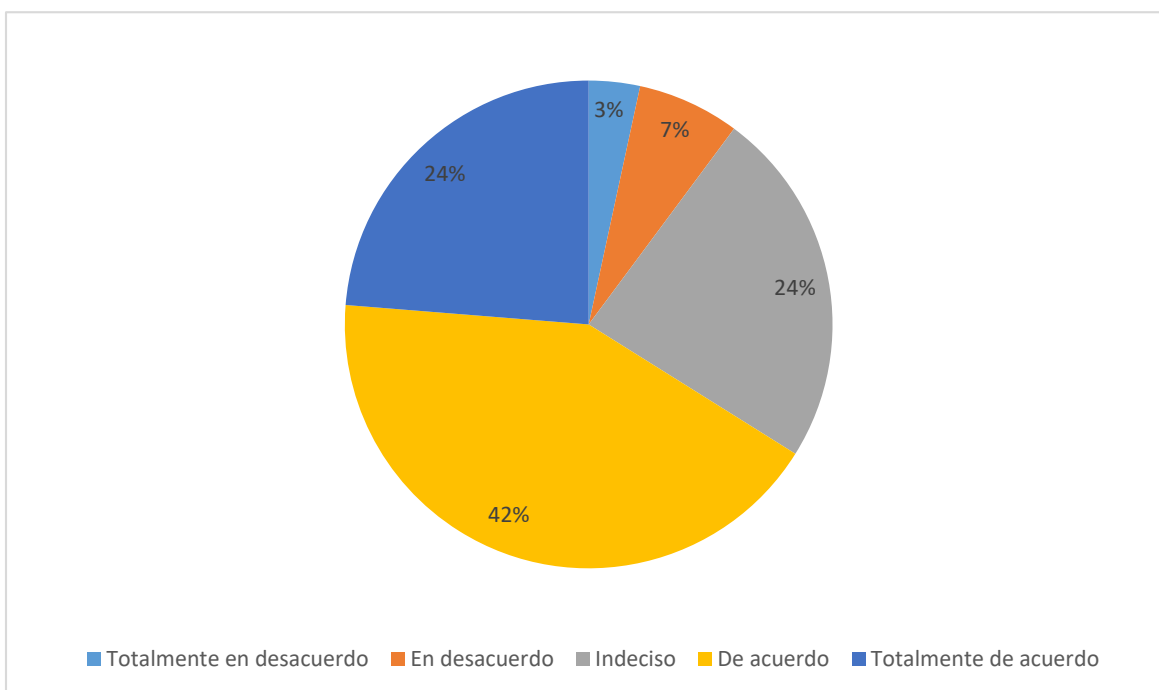


Gráfico N° 3. Pregunta 3
Elaboración propia

Según los datos referentes a la primera pregunta, se afirma que la mayoría de la población está de acuerdo (42%) y completamente de acuerdo (24%) con que Es necesario pagar por una historieta con contenido de personajes mitológicos otavaleños.

4. Es necesario apoyar la continuidad de una historieta con contenido cultural otavaleño.

Tabla N°5. Pregunta 4
Elaboración propia

Opción de respuesta	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	3%
En desacuerdo	0%
Indeciso	5%
De acuerdo	56%
Totalmente de acuerdo	36%

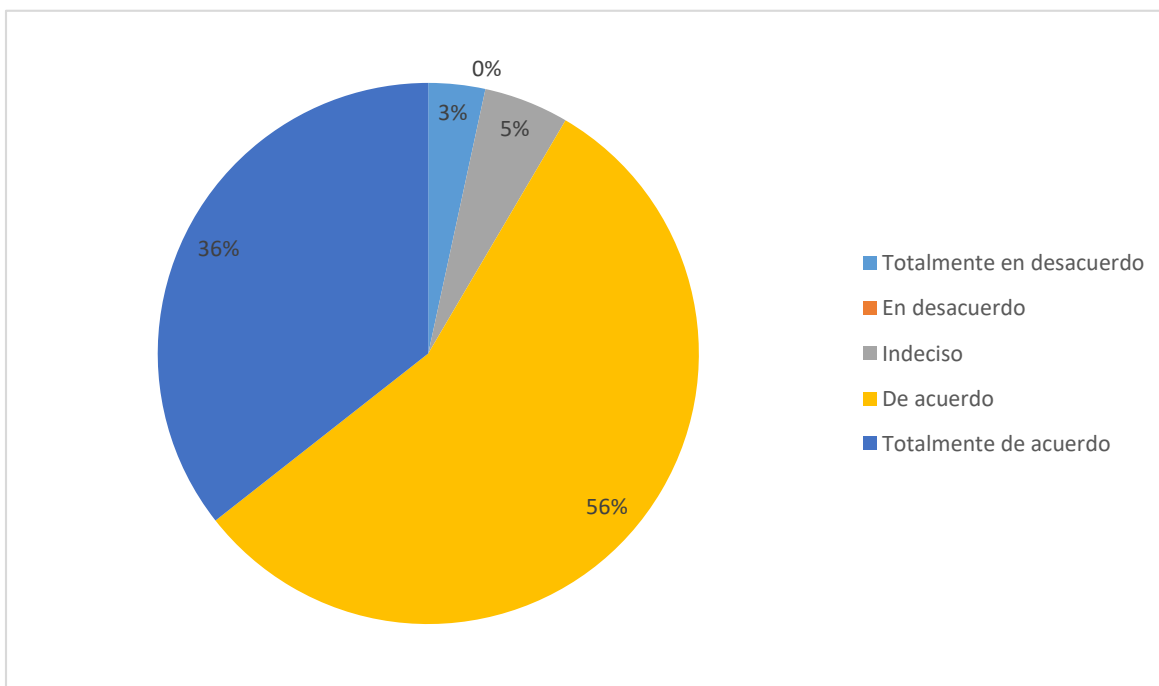


Gráfico N° 4. Pregunta 4
Elaboración propia

Según los datos referentes a la primera pregunta, se afirma que la mayoría de la población está de acuerdo (56%) y completamente de acuerdo (36%) con que es necesario apoyar la continuidad de una historieta con contenido cultural otavaleño.

5. Es necesario conocer más sobre cuentos, mitos y leyendas otavaleñas.

Tabla N°6. Pregunta 5
Elaboración propia

Opción de respuesta	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	3%
En desacuerdo	2%
Indeciso	2%
De acuerdo	32%
Totalmente de acuerdo	61%

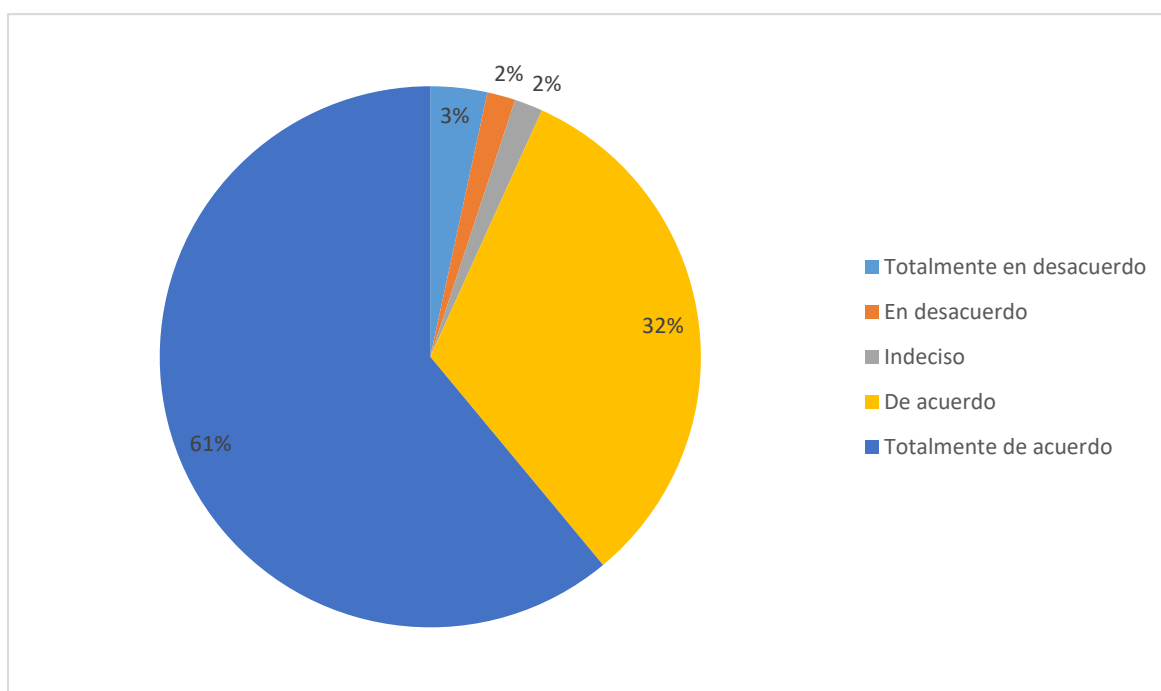


Gráfico N° 5. Pregunta 5
Elaboración propia

Según los datos referentes a la primera pregunta, se afirma que la mayoría de la población está de acuerdo (32%) y completamente de acuerdo (61%) con que es necesario conocer más sobre cuentos, mitos y leyendas otavaleñas.

6. El contenido cultural mostrado a través de una historieta puede funcionar como material educativo.

Tabla N°7. Pregunta 6
Elaboración propia

Opción de respuesta	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	3%
En desacuerdo	2%
Indeciso	5%
De acuerdo	48%
Totalmente de acuerdo	42%

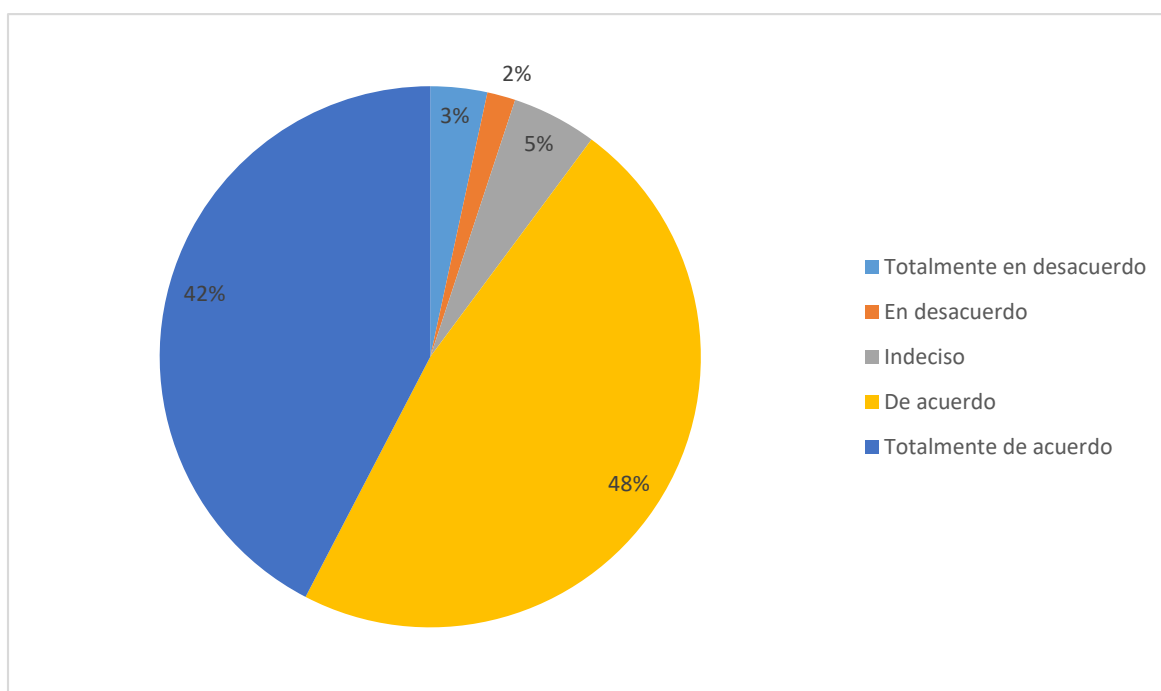


Gráfico N° 6. Pregunta 6
Elaboración propia

Según los datos referentes a la primera pregunta, se afirma que la mayoría de la población está de acuerdo (48%) y completamente de acuerdo (42%) con que el el contenido cultural mostrado a través de una historieta puede funcionar como material educativo.

7. Las redes sociales (Facebook, Youtube, Instagram) pueden ser medios de difusión para compartir historietas con contenido cultural.

Tabla N°8. Pregunta 7
Elaboración propia

Opción de respuesta	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	3%
En desacuerdo	2%
Indeciso	7%
De acuerdo	51%
Totalmente de acuerdo	37%

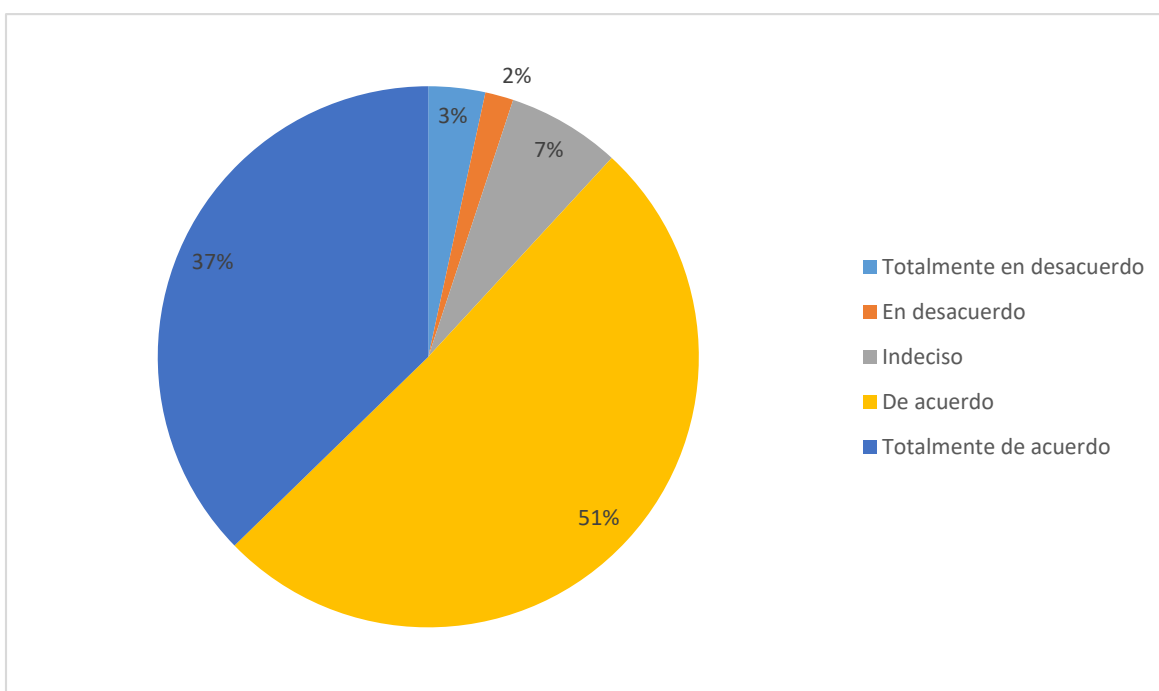


Gráfico N° 7. Pregunta 7
Elaboración propia

Según los datos referentes a la primera pregunta, se afirma que la mayoría de la población está de acuerdo (51%) y completamente de acuerdo (37%) con que el las redes sociales pueden ser medios de difusión para compartir historietas con contenido cultural.

8. El cómic además de difundir contenido cultural puede ser un medio de incentivar a la lectura.

Tabla N°9. Pregunta 8
Elaboración propia

Opción de respuesta	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	3%
En desacuerdo	0%
Indeciso	7%
De acuerdo	46%
Totalmente de acuerdo	44%

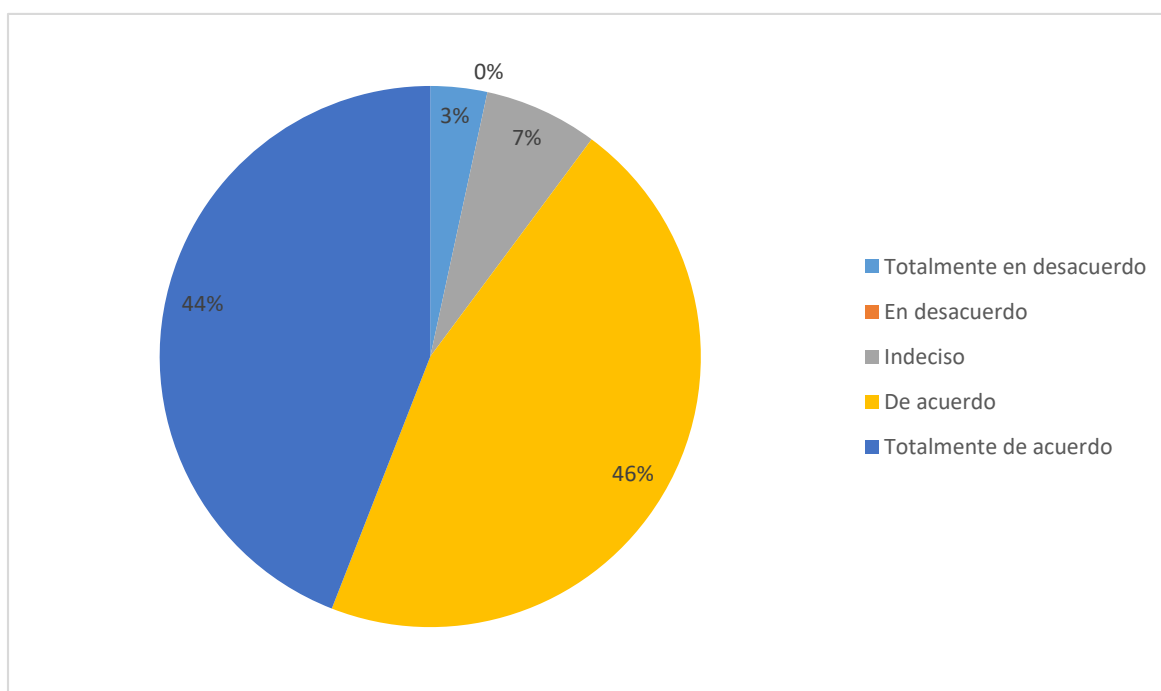


Gráfico N° 8. Pregunta 8
Elaboración propia

Según los datos referentes a la primera pregunta, se afirma que la mayoría de la población está de acuerdo (46%) y completamente de acuerdo (44%) con que el cómic además de difundir contenido cultural puede ser un medio de incentivar a la lectura.

9. Así, como el cómic es parte de la esencia identitaria de varios países como en Europa y Asia; el cómic puede tener la misma importancia y acogida a nivel nacional ecuatoriano.

Tabla N°10. Pregunta 9
Elaboración propia

Opción de respuesta	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	3%
En desacuerdo	3%
Indeciso	17%
De acuerdo	48%
Totalmente de acuerdo	29%

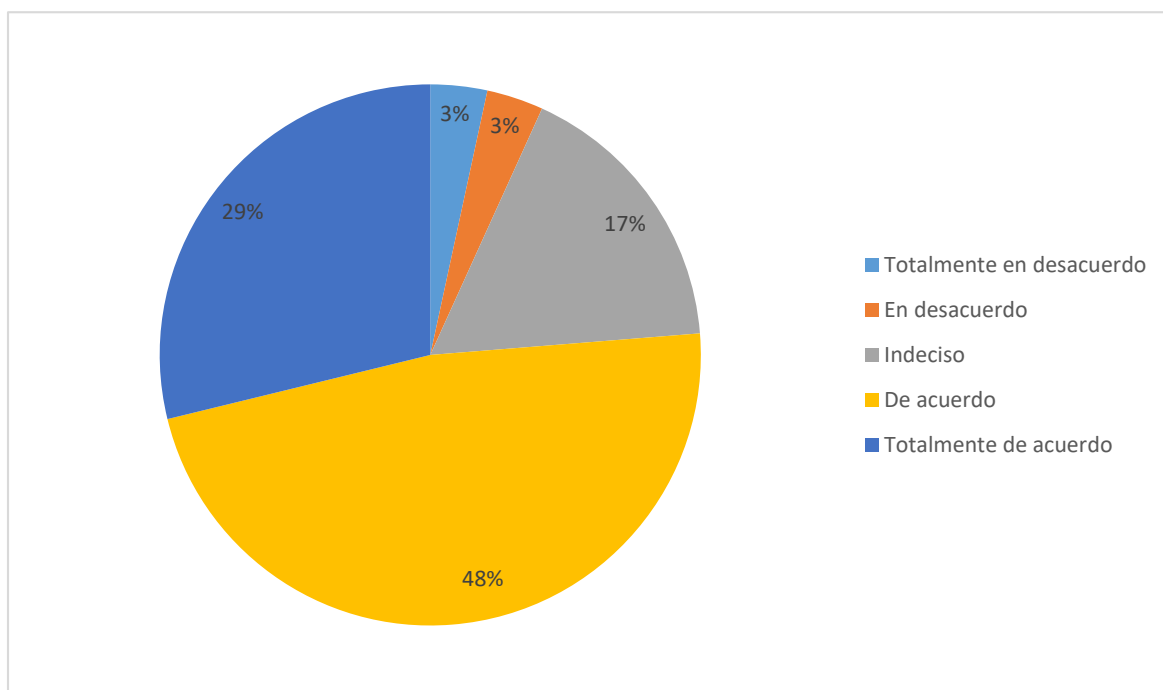


Gráfico N° 9. Pregunta 9
Elaboración propia

Según los datos referentes a la primera pregunta, se afirma que la mayoría de la población está de acuerdo (48%) y completamente de acuerdo (29%) con que el cómic puede tener la misma importancia y acogida a nivel nacional ecuatoriano, así, como el cómic es parte de la esencia identitaria de varios países como en Europa y Asia.

10. Es necesario conocer más sobre el trabajo de ilustradores y diseñadores ecuatorianos de cómics en eventos acordes al tema.

Tabla N°11. Pregunta 10
Elaboración propia

Opción de respuesta	Porcentaje
Totalmente en desacuerdo	3%
En desacuerdo	0%
Indeciso	5%
De acuerdo	42%
Totalmente de acuerdo	49%

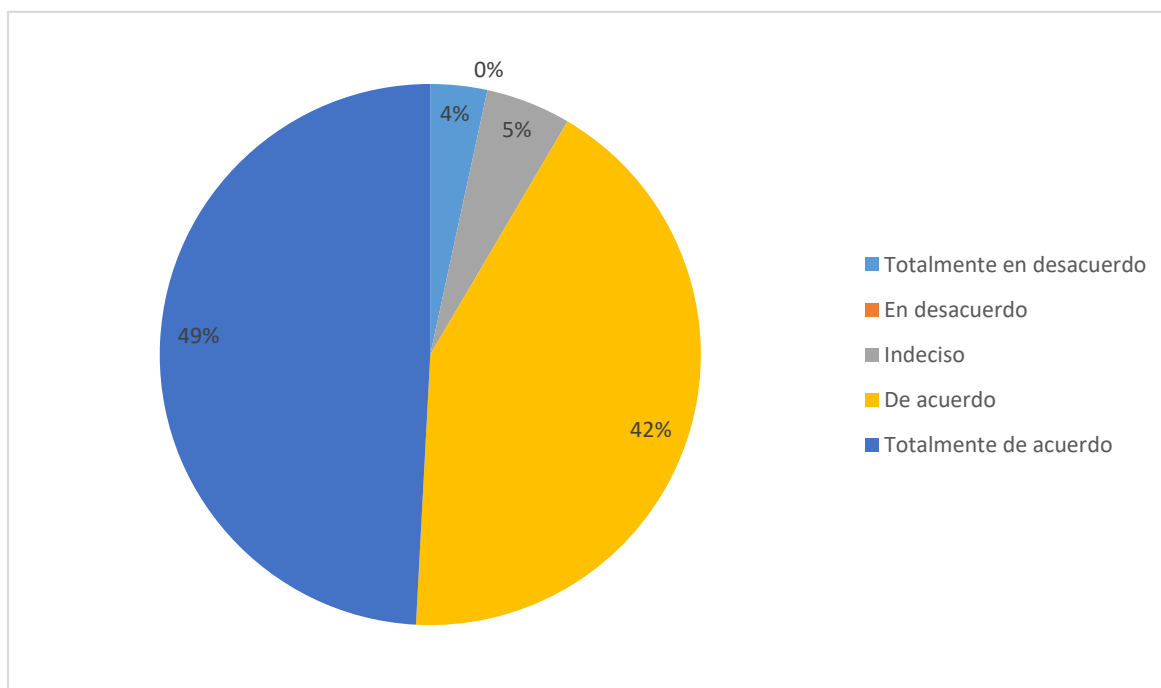


Gráfico N° 10. Pregunta 10
Elaboración propia

Según los datos referentes a la primera pregunta, se afirma que la mayoría de la población está de acuerdo (42%) y completamente de acuerdo (49%) con que es necesario conocer más sobre el trabajo de ilustradores y diseñadores ecuatorianos de cómics en eventos acordes al tema.

2.3 APLICACIÓN DE ENTREVISTA

Para aplicar la entrevista como instrumento de investigación se procederá en el siguiente orden:

- Determinar personas a entrevistar
- Tipo de entrevista
- Análisis de información

2.3.1 DETERMINAR PERSONAS A ENTREVISTAR

Se procedió a realizar la entrevista a tres profesionales que conocen sobre la problemática local y su campo laboral está vinculado al tema del presente proyecto; Jorge Vinuesa, artista gráfico; Juan Tugumbango, diseñador e ilustrador y Pintu Fuérez, realizador audiovisual.

2.3.2 TIPO DE ENTREVISTA

Entrevista mixta o semiestructurada

El reclutador aplicará una estrategia mixta que consta por una parte de la realización de preguntas abiertas al candidato donde se personaliza y se improvisa, y por otra se seguirá una serie de cuestiones predeterminadas con las que se consigue profundizar en los aspectos relevantes. Quizás esté considerada la más completa ya que cubre las carencias de ambas (Pardo, 2015).

Análisis de información

A continuación, se presenta las respuestas más significativas obtenidas de la aplicación de las entrevistas por medio de la grabación de voz autorizada por cada entrevistado:

1. ¿Considera que existe aculturación en Otavalo?

“Considero más bien, que se está modernizando, cambiando, entonces hay muchos códigos y comportamientos que no están del todo perdidos, sino, van fusionándose con expresiones culturales externas; entonces sabemos que los otavaleños viajan mucho, se fusionan con esas experiencias externas y van

mezclándose formando como una nueva expresión, ya no tan purista o romántica como se pensaba muchos años antes con nuestros padres.”

“No es que desaparezca, está evolucionando, con tendencias contemporáneas, se va consolidando de una mejor manera, y se fundamenta con la época en la que estamos viviendo. Nada está estático, aunque queremos que se quede así, todo evoluciona diariamente.”

“Sí, se pierde parte de la cultura; la migración, la tecnología no aportan a la tradición y cultura”

2. ¿Por qué es importante mantener la tradición oral de un pueblo?

“Para mí es importante porque antes de que entráramos en este sistema o a este modernismo, digamos, antes eran otras formas de vida donde los cuentos o las historias orales eran una forma de educación, ahora tenemos otro tipo de educación, otro tipo de acceso como es internet, los profesores en escuelas y universidades, gente especializada en montón cosas. Antes existían esas historias orales para transmitir valores humanos, como comportarse, como ser, hacer actividades o acciones que benefician a la sociedad.”

“Es muy importante para no perder nuestras raíces. Si queremos mantener una tradición, una cultura tiene una raíz, una base, un inicio y sin estas bases, como un árbol sin raíces, no puede crecer, mantenerse, ni dar frutos. Es fundamental conocer nuestro pasado, nuestra historia; un principio para desarrollar, florecer y dar buenos frutos.”

“Es importante incentivar a que una cultura se revitalice para las nuevas generaciones”

3. ¿Considera que los personajes míticos de la cultura kichwa Otavalo tienen el espacio y presencia que merecen a nivel local?

“El modernismo nos consume, y bastante, eso hace que la mayoría de las personas empecemos a rechazar lo nuestro y adoptar como mejor a lo externo, no todos, pero si la mayoría, lo que hace que los personajes propios e historias también se vayan olvidando totalmente. No tiene estos espacios de exploración, como muchos artistas no quieren o ni siquiera lo piensan. Si hablamos en cine, están Holliwood, Marvel, superhéroes y como que uno quiere hacer lo mismo,

sin mirar en lo que hay acá y es lo que debemos hacer para que estos personajes también tengan palabra y poder”

“La cultura kichwa tiene mucho potencial, tiene más vida, es como la vitalidad de las montañas, del agua, el fuego, tiene una esencia. Lamentablemente hay muchos problemas, mucha contaminación y poco valor a esas creencias, ideas o cosmovisión.”

“Las poblaciones indígenas son cada vez menos indígenas y más mestizas, personas que le dan más valor al sector urbano que el rural”

4. En el medio internacional, ¿considera que la aceptación de temática cultural kichwa, es mayor?

“A nivel internacional ha sido bueno, tal vez por el desconocimiento de la gente, porque para la gente externa se ve como algo exótico, algo desconocido que llama, pero en el propio país es otra cosa. En el exterior, la gente lo ha disfrutado mucho porque se cuestiona; hacen preguntas, los curiosos se enteran de la existencia del país Ecuador. Este tipo de difusiones de nuestra cultura siendo nosotros sinceros con nuestros personajes y entornos y llegar a otros países hace que primero nos escuchen, nos respeten, sepan de la existencia y variedad de estas culturas.”

“Nos aculturizamos y nos traemos cosas de afuera, y a veces hay cosas que ellos no tienen, que ya lo perdieron simplemente por el sistema en que ellos viven y lo olvidaron, por eso, lo valoran más, viendo que todavía existen. Vivimos privilegiados, tenemos todo pero no lo valoramos, cuando ya no lo tengamos ahí nos vamos a dar cuenta.”

5. ¿Cuáles son los límites que un producto con temática cultural tiene que enfrentar?

“Con lo que más me he enfrentado es el idioma, a veces, hay muchos códigos que en el idioma que es difícil transmitirlo a todo el mundo, porque primero tu idioma es desconocido, segundo el idioma más hablado es el inglés, entonces cuesta llegar si lo haces en tu propio idioma (kichwa), pero a pesar de eso es importante hacerlo, aparecen estas limitaciones porque nunca se ha hecho, si empiezan a generarse más preguntas en la gente y empiece a investigar; como

se ve que hay franceses que vienen a aprender el kichwa y eso bonito, decirle al mundo que existimos, decirle al mundo que existe este idioma y que no se pierda.”

“La gente te critica bastante porque no entiende. No entienden el valor que tiene, pintaba una laguna con forma de mujer, en esa metáfora, las personas no se daban cuenta, ven solo lo objetivo, no lo subjetivo, lo esencial detrás de eso, la gente adulta está muy cerrada, en realidad, la gente joven está despertando a esa parte surreal o subjetiva. La montaña es montaña, el árbol es árbol y ahí queda, un animal es un animal y no le ven parte de donde vivimos, en un entorno que compartimos todod y también tiene su esencia y su importancia. Si no hubiera esas cosas todo pierde equilibrio.”

6. ¿Considera que en el Ecuador se han utilizado metodologías innovadoras para el rescate de la cultura oral?

“Desde instancias públicas no creo que hay mayor apertura a esto del rescate, creo que se folcloriza mucho con el interés político, tal vez, pero no se logra concretar o ejecutar el objetivo que dicen en sus discursos, solo quedan como discurso, siendo folclorismo total, desde la religión, vestimenta, cuentos, etc. Pero realmente no se ha logrado como acción concreta, todavía, pero ahora se ven jóvenes, es una contradicción, se ve como mal el modernismo, la tecnología, en un punto, si ha hecho que se olviden nuestra esencia, nuestras raíces pero al mismo tiempo ha hecho que este modernismo como una herramienta se tome y empiezan a regresar a sus orígenes usando ese modernismo para difundirlo. Los jóvenes están empezando a trabajar desde distintas aristas del arte, música, pintura, ilustración. Mientras más jóvenes exploren este tipo de arte vamos a tener mayor diversidad, mayor presencia, y ahí vamos a empezar a marcar y fortalecer nuestra esencia, sino solo va a desaparecer.”

“Muy pocas, pero no tiene la acogida esperada, por parte gubernamental, muy poco, ni los mismos libros de texto te muestran gente de aquí. No hay aporte a la cultura, es solo bailes, Inti Raymi, Pawkar Raymi y ya. Por cada festejo y celebración hay algo más místico, universal, algo arraigado a la conciencia del ser. Solo ven la parte superficial festiva.”

7. En sus proyectos y obras personales, como aplica sus conocimientos para mantener la esencia cultural.

“Considero que en todo arte se tiene que ser totalmente sincero y trabajar desde uno, desde lo que tú eres, es difícil creo trabajar intentando algo sin sentirlo, sin ser tú. Yo trabajo mucho desde mi entorno, como yo crecí y mi infancia, influye para preguntarme y seguir haciendo cosas.”

“Cosmovisión andina, me encantan las leyendas, donde las montañas son personas, cada una es hombre como el Taita Imabura y Mama Cotacachi es mujer, la dualidad en todo, es fascinante, esa emotividad y metáforas están en mis ilustraciones.”

2.4 DISEÑO METODOLÓGICO: BRUNO MUNARI

Este diseñador industrial / gráfico plantea un método proyectual basado en la resolución de problemas. Esta metodología plantea como único a cada proyecto y sistematiza la resolución de problemas. A partir de aquí, al ser un proceso creativo de diseño, el desarrollo del método se determina por la decisión personal de la autora en base a la información adquirida:

a) DEFINICIÓN DEL PROBLEMA

¿Cómo contribuir al conocimiento de seres mitológicos kichwa Otavalo?

b) ELEMENTOS DEL PROBLEMA

- La tradición oral ya no es un recurso viable para transmitir conocimientos.
- El tema de mitos y leyendas ha perdido interés a nivel local.
- El medio gráfico e impreso no toma en cuenta la temática cultural.
- La influencia del internet y las nuevas tecnologías no colaboran en temática cultural.

c) RECOPIACIÓN DE DATOS

- Como resultado del análisis del cómic ecuatoriano se define el estilo anime-manga para el desarrollo del presente proyecto debido a la aceptación que el público ha tenido en proyectos similares a este estilo,

también se toma en cuenta la efectividad de su desarrollo, producción y adaptación a diferentes medios tanto editoriales como audiovisuales.

- Pachamama & Pachacamac, es la leyenda principal dentro de la cosmovisión andina que explica el origen de la vida en la cultura andina, se toma a esta leyenda, al símbolo polisémico de la chakana y los diferentes elementos e iconos que ofrecen las costumbres, tradiciones, lenguaje, vestimenta, música, comida, etc. como base para definir la historia y personajes e iniciar la adaptación literaria para el presente proyecto.

d) ANÁLISIS DE DATOS

Antes de proceder a la creación gráfica del cómic, a partir de esta sección se desarrolla parte del guión literario, es decir, los personajes con la información necesaria de cada uno, además, de redactar una breve sinopsis de la historia en que éstos se desenvolverán. Esta información facilitará el proceso de creación en el capítulo III.

Desarrollo de personajes

Mundo	Jerarquía	Personajes	Concepto
Hanan Pacha (Mundo de arriba, cielo)	Deidades	Pachakamak Pachamama Wakon Ninamama Samaymama Yakumama Inti Killa	Creador de la tierra Madre Tierra Padre fuego Madre fuego Madre viento Madre agua Padre sol Madre luna
Kay Pacha (Mundo terrenal)	Guardianes	Kuntur Puma Amaru Huaychao Zorra	Cóndor Jaguar Serpiente Ave de mal agüero Animal astuto
	Humanos	-	Seres mortales
	*Patmas	-	Mitad humano, mitad aya
Uku Pacha (Mundo de abajo, inframundo)	*Ayas	Aya Uma Seres vivos Seres inertes	Espíritu, energía Plantas y animales Objetos energéticos y lugares sagrados
	*Supays	Wakon Demonios Yana allku	Padre del fuego y del mal Espíritus corrompidos Perro negro

Tabla N°12. Jerarquía de posibles personajes
Propia elaboración

e) CREATIVIDAD

Con la información obtenida se procede a adaptar los personajes definidos en una historia que encierre la temática cultural en el medio actual, se propone realizar un capítulo para el presente proyecto, el género de la adaptación es sobrenatural – paranormal con la posibilidad de continuación, se puede combinar este género y desarrollar un híbrido con los géneros fantasía, romance, comedia, drama y acción. El promedio de viñetas es de 4 por página, se toma en cuenta

la referencia del cómic japonés, sin sobrepasar las 8 viñetas por página de ser necesario. A continuación, como parte del guión literario se proponen el título y la sinopsis.

Título: Chakana (Puente o escalera) Los tres mundos

Sinopsis:

Tamia Thani, Chanin y Mallku Kunturi son personas que en tres diferentes épocas recibieron en sus cuerpos a un espíritu animal guardián: Mallku, un soldado iberoamericano en la época de la conquista española, recibe al cóndor como guardián del Hannan Pacha o mundo del cielo; Chanin, una niña abandonada en medio de la selva amazónica, es salvada por el jaguar, guardián del Kai Pacha o mundo humano y Tamia Thani, una joven agonizante que tiene otra oportunidad de vivir gracias al espíritu del dragón, Amaru, guardián del Uku Pacha o inframundo. Los tres convertidos en Patma, mitad humano, mitad aya, además de desarrollar increíbles poderes también cargan con la obligación de devolver el equilibrio a los tres mundos y en el proceso, tendrán la oportunidad de superar sus pasados y volver a vivir.

f) MATERIALES Y TECNOLOGÍAS

Actualmente es posible evitar la parte tradicional del dibujo papel/lápiz y trabajar directamente con el computador, para este caso, se propone realizar el proceso desde la creación sobre papel para aprovechar las texturas y trazos que los materiales tradicionales ofrecen para continuar luego con el proceso de digitalización y edición con los programas del paquete Adobe y Clip Studio Paint.

g) EXPERIMENTACIÓN

Los ensayos y bocetos de guión e ilustración deben ser constantes para poner a prueba la habilidad de creación del autor. Los materiales a usar en el proceso también deben ser diferentes, considerar texturas, juego de colores, papeles, etc. ya que se busca no solo crear un cómic sino también encontrar un sello propio que facilite el identificar un producto editorial cultural específicamente con esencia del pueblo kichwa Otavalo.

Fichas de Personajes:

Ficha N°1
Elaboración propia

CHAKANA
LOS TRES MUNDOS

NOMBRE/APODO NACIMIENTO/RESIDENCIA GÉNERO EDAD TIPOS DE PERSONAJE ESPÍRITU GUARDIÁN CUSTODIA ROL TIPO DE ATAQUE	Malku Kunturi 07/Julio <small>Perú época de la conquista española</small> Masculino 35 Primario Cóndor (Kuntur) Cielo (Hannan Pacha) Inteligencia / Apoyo A distancia
APARIENCIA	
HUMANO	PATMA
Altura 1,75 m. Cabello negro corto en la parte superior, cabello de la nuca largo color blanco Rostro serio, ojos negros Poncho negro, pantalón viejo, sujeto con un cordón Descalzo	Altura 1,85 m. Cabello blanco corto en la parte superior, cabello largo en la nuca Rostro serio, ojos negros Poncho negro, panatalón viejo, sujeto con un cordón Patas descubiertas
CARÁCTER	
Serio, autoritario Nunca sonríe	
VIRTUDES	
Seguro, atento	
DEFECTOS	
Sin sentido del humor, poco flexible	
AFICIONES	
Entrenar sin parar, exigir más de sus alumnos	
MIEDOS	
Al aparecer a nada	
NOTAS Y OBSERVACIONES	
En su forma de Patma sus brazos toman la forma de su animal guardián, largas alas negras con pequeñas secciones blancas.	



Figura N° 1. Hoja de personaje de Mallku Kunturi.

Creación propia.

Ficha N°2
Elaboración propia

CHAKANA
LOS TRES MUNDOS

NOMBRE/APODO NACIMIENTO/RESIDENCIA GÉNERO EDAD TIPOS DE PERSONAJE ESPÍRITU GUARDIÁN CUSTODIA ROL TIPO DE ATAQUE	Chanin / Valor 30/Mayo Napo/Pueblo no contactado Femenino 14 Primario Jaguar (Puma) Mundo Humano (Kai Pacha) Fuerza/ Incapacitador Cuerpo a cuerpo
APARIENCIA	
HUMANA	PATMA
Altura 1,55 m. Tez canela, cabello café corto Rostro alegre, ojos cafés Camiseta blanca con mangas largas violeta, emoticon estampado en el pecho Descalza	Altura 0,90 m. / 2,05 m. Tez canela, cabello naranja con coletas, pelaje naranja manchas negras, Rostro expresivo, ojos violeta, gran sonrisa con colmillas Camiseta blanca con mangas cortas violeta, emoticon estampado en el pecho Descalza
CARÁCTER	
Extrovertida, burlona, aventurera. Ademanes gatunos	
VIRTUDES	
Fuerte, valiente, leal	
DEFECTOS	
Violenta, desordenada, impaciente	
AFICIONES	
Robar cosas, provocar a Tamia	
MIEDOS	
Quedarse sola	
NOTAS Y OBSERVACIONES	
Chanin se mantiene en su forma infantil y tranquila para ocultarse; fuera de la vista humana, se transforma a voluntad en un enorme y poderoso felino.	

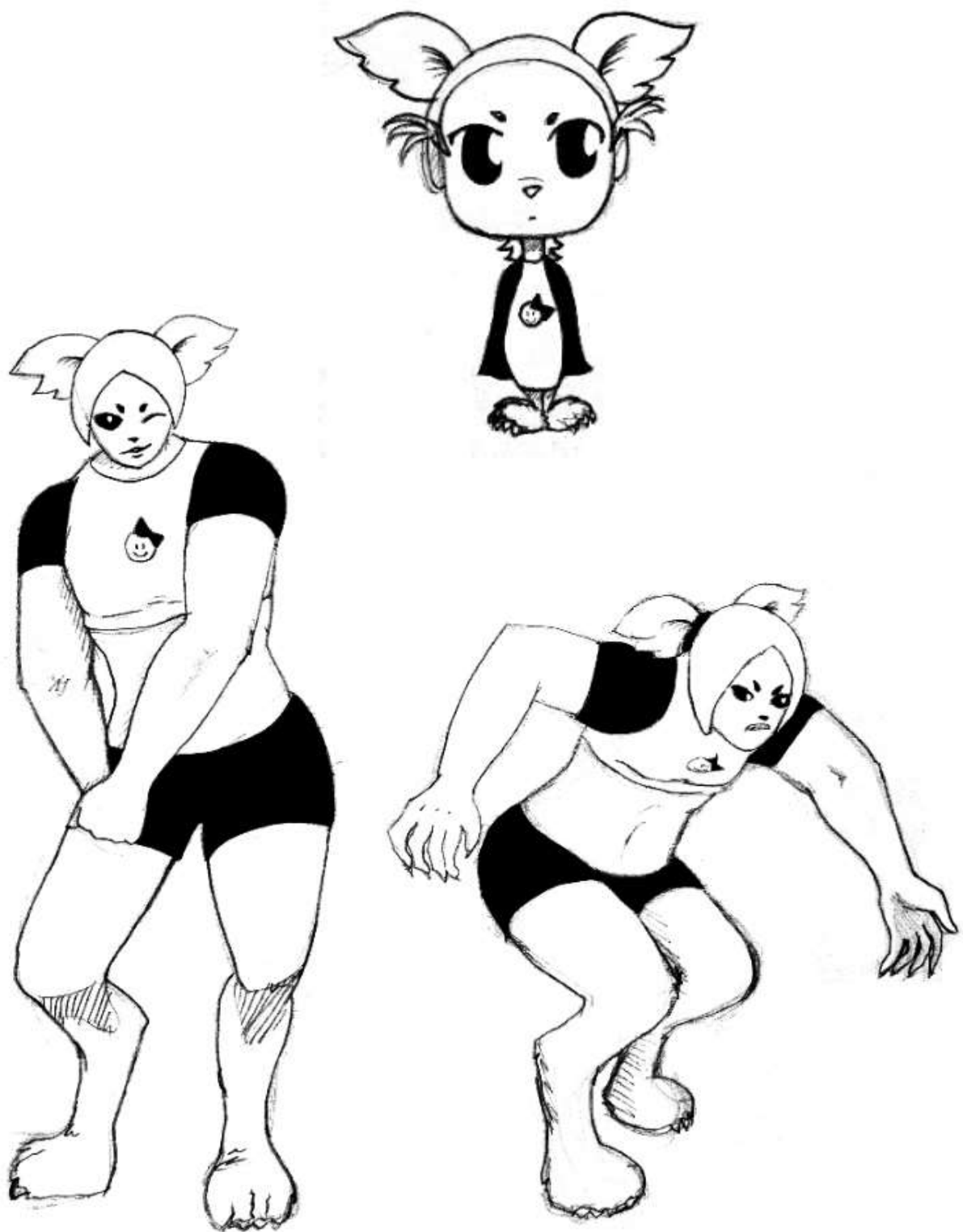


Figura N° 2. Hoja de personaje de Chanin.

Creación propia.

Ficha N°3
Elaboración propia

CHAKANA	
LOS TRES MUNDOS	
NOMBRE/APODO	Tamia Thaní/Lluvia Amarga
NACIMIENTO/RESIDENCIA	19/Sept Otavalo/Egas
GÉNERO	Femenino
EDAD	18
TIPOS DE PERSONAJE	Primario
ROL	Defensa / Resistencia
TIPO DE ATAQUE	Cuerpo a cuerpo
APARIENCIA	
HUMANA	PATMA
Altura 1,68 Tez pálida, cabello blanco Cicatriz en el pecho Rostro serio, ojos negros Blusa tradicional blanca, faja roja, anacos blanco y negro, alpargatas negras	Altura 1,75 Tez pálida, cabello blanco Cicatriz ramificada. Rostro expresivo, ojos negros, gran sonrisa con colmillos Blusa tradicional blanca, faja roja, anacos blanco y negro, alpargatas negras
CARÁCTER	
Introvertida, triste	Extrovertida, eufórica
VIRTUDES	
Tolerante, responsable, agradecida	Valiente, fuerte, leal
DEFECTOS	
Falta de autoestima, pesimista, celosa	Violenta, impaciente, rencorosa
AFICIONES	
Perdersse en sus pensamientos, leer novelas.	Molestar a los demás, comer hielo.
MIEDOS	
A la crueldad de la gente	Perder a sus amigos.
NOTAS Y OBSERVACIONES	
Tamia lleva una cicatriz en el pecho debido a una operación de corazón abierto, al perder el control del espíritu de Amaru la cicatriz se extiende desde el pecho cubriendo toda la cavidad torácica.	

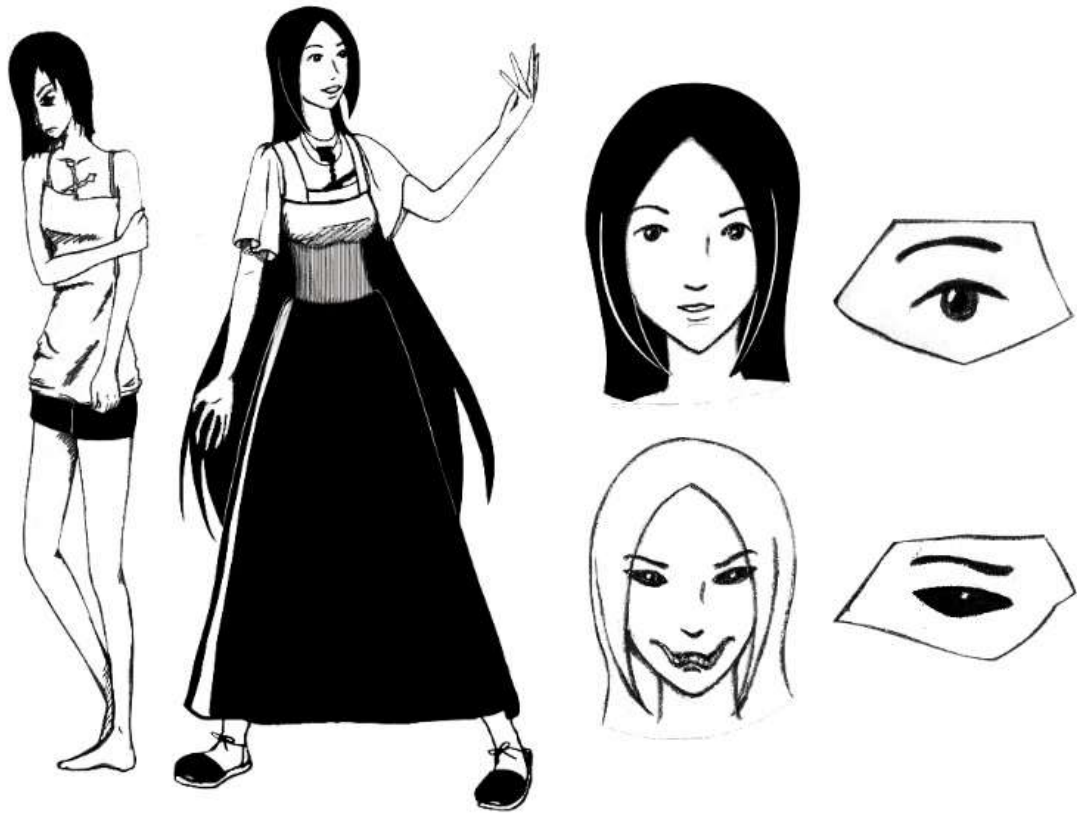
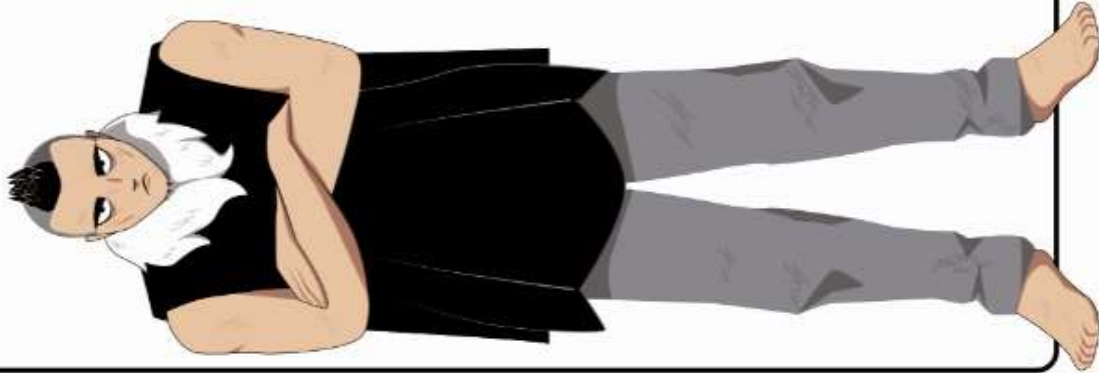


Figura N° 3. Hoja de personaje de Tamia Thani.
Creación propia.

h) MODELOS

Con el avance del proyecto la recopilación de información hace que los cambios en el guión y dibujo sean continuos. En base a cada ficha de personaje se definen los bocetos finales:



MALLKU KUNTURI

SEÑOR DE GRAN ALTURA

Espíritu: KUNTUR (Cóndor)

Guardián: HANNAN PACHA (Cielo)

Soldado iberoamericano, en la época de la conquista dudando de estar haciendo lo correcto decide salvar un gran ave enfrentando a sus propios compañeros, por lo que el cóndor lo elige como su contenedor, como PATMA se vio envuelto entre la idea de pelear en contra de su gente, situación que durante años lo envió en la locura, decidiendo finalmente dejando a los nativos decidir por sí mismo, custodiando únicamente la puerta del HANNAN PACHA, sin estar de acuerdo tampoco con las decisiones que los padres y madres de todo tomaban. Encuentra a Chanin y Tamia para ser su maestro, volverá a tener su propio equilibrio y hará lo mismo con los tres mundos.

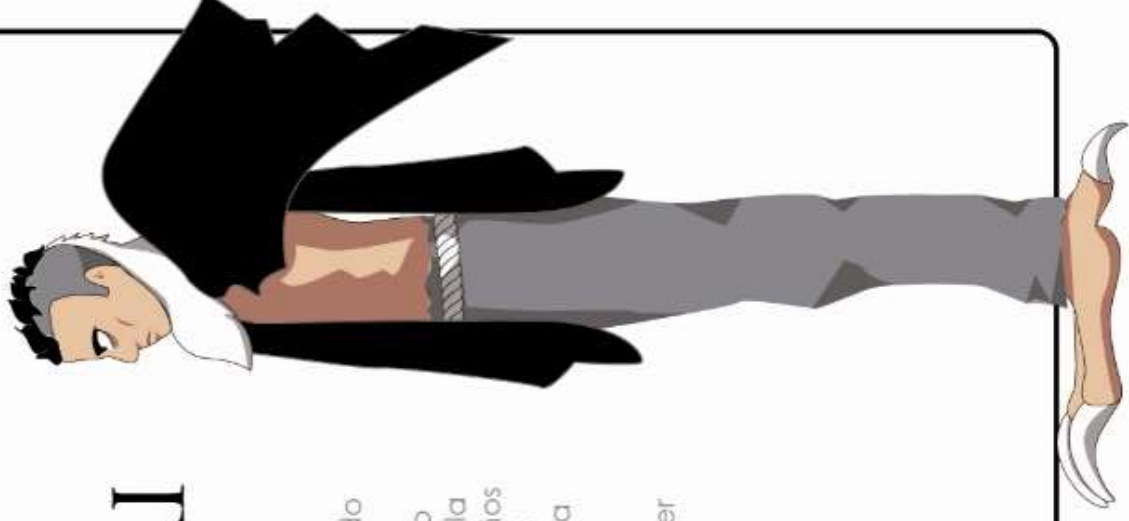


Figura N°4. Personaje: Mallku Kunturi.

Creación propia



CHANIN

VALOR

Espíritu: PUMA (Jaguar)
Guardiana: KAI PACHA (Mundo Humano)

Luego de ser abandonada en medio de la selva fue llevada por Puma, con uno de los pueblos no contactados, para que la conviertan en su contenedor. Ayas corrompidos se avalanzaron un día contra su pueblo a lo que ella batalló ferriamente a pesar de no controlar completamente el espíritu guardián por lo que pierde su forma humana y no logra salvar a su gente, pero cumpliría con su promesa de encontrar a los guardianes para proteger los tres mundos.

Sobrevive como ladrona hasta encontrar a Tamia.



Figura N° 5. Personaje: Chanin
Creación propia

TAMIA THANI

LLUVIA AMARGA

Espíritu: AMARU (Gran serpiente)
Guardiana: UKU PACHA (Infratierra)

Agonizante se decide visitar por última vez la cascada de Peguche en donde se ve envuelta en un ritual espiritual convirtiéndose en una PATMA, mitad humano, mitad aya. Como contenedora de Amaru se vuelve guardiana del Uku Pacha, tiene la responsabilidad de devolver el equilibrio al mundo, al menos hasta encontrar el cuerpo real de Amaru.

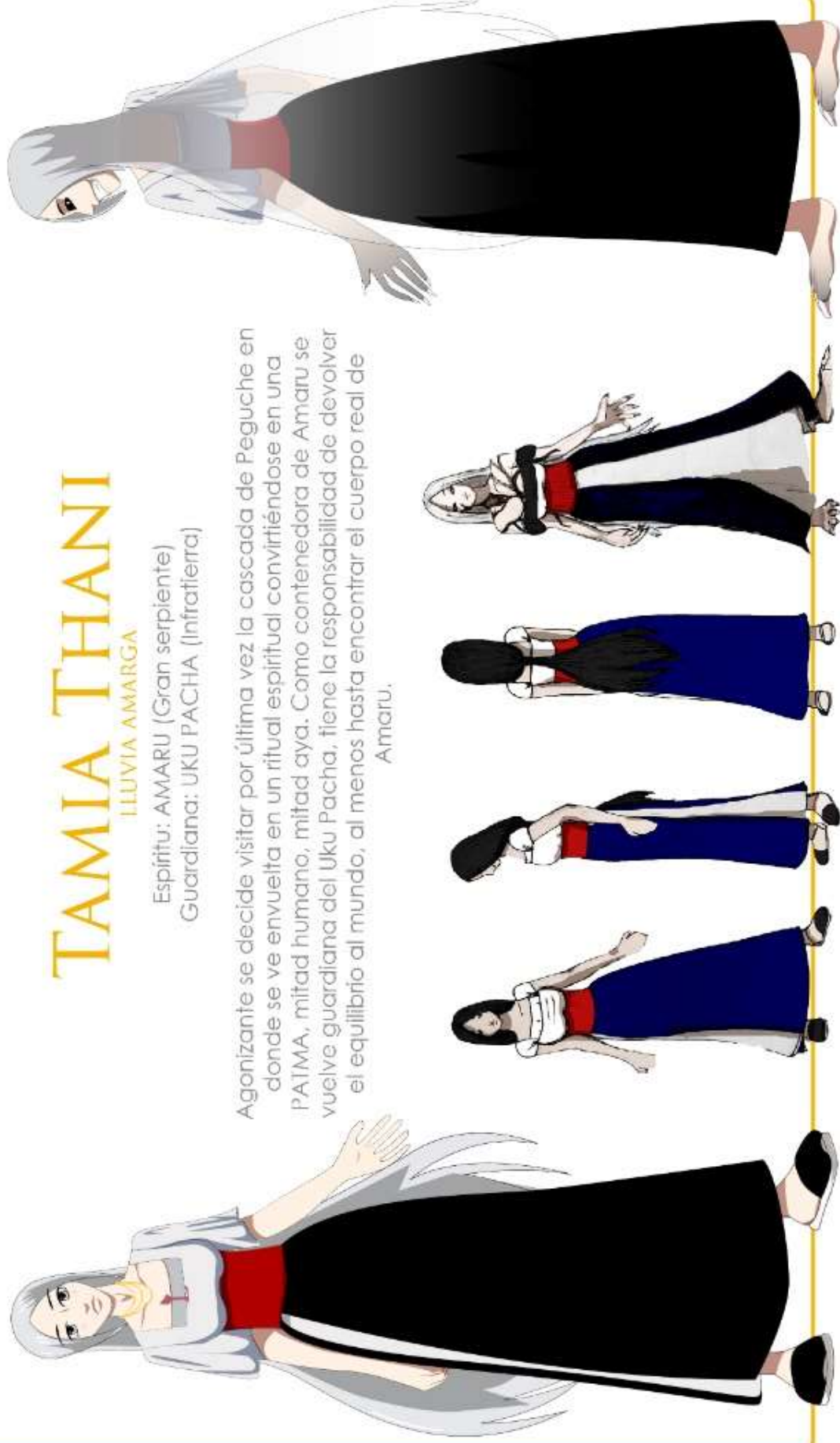


Figura N°6. Personaje: Tamia Thani.
Creación propia

i) VERIFICACIÓN

Para realizar con éxito este paso es necesario tener el producto editorial finalizado para presentárselo a una determinada muestra del público objetivo y obtener una apreciación del trabajo, para así continuar con el proceso de cambios y mejoras antes de realizar una posible publicación oficial. Esta fase ayuda a minimizar errores en el proceso de creación del cómic y en el impacto de su difusión. En este caso, se elaboró un primer producto piloto basada en la historia de uno de los personajes llegando a no aprobarse ni siquiera del tutor al no tener la calidad ni el nivel de interés necesario. Esta información se tomó en cuenta para desarrollar la propuesta oficial en el capítulo siguiente.



Figura N° 7. Pakcha. Diseño piloto del cómic.

Elaboración propia

CAPÍTULO III. PROPUESTA DE CÓMIC

INTRODUCCIÓN

Analizados los errores cometidos en el primer piloto, en el presente capítulo se crea el cómic desde una perspectiva narrativa diferente y se juega con más elementos gráficos para dar mayor movimiento e interés a la historia. Se selecciona el formato de revista para abarcar mayor información sobre el desarrollo del proyecto, se reducen también la cantidad de páginas siguiendo los formatos generales usados en concursos nacionales.

3.1 PROCESO DE CREACIÓN DEL CÓMIC

La primera fase de creación del comic está el guión y los diálogos. Este será separado por número de página (en este caso del 1 al 8) y en número de paneles, que puede variar según la necesidad de la historia. Como detalle podemos mencionar que una página puede ser doble y contener un número de paneles entre 1 y "bastantes". La estructura normal de una página es la siguiente: número de página, número de panel, es decir, el número de viñetas y la explicación de las acciones en la escena, y por último, nombre del personaje, agregando diálogos de los personajes y/o cartelas (Galleguillos, 2017). Las siguientes fases como un proceso gráfico, pueden desarrollarse en el siguiente orden: boceto, manuscrito y maquetado.

3.1.1 GUIÓN Y DIÁLOGOS

Título: Chakana (Los tres mundos)

Personajes principales:

1. Mallku Kunturi
2. Chanin
3. Tamia Thani

Personajes secundarios:

1. Aya Uma
2. Chificha
3. Supays

Escenario: Bosque

Página 1-2

Una escena en dos páginas completas con los tres personajes principales rodeados por supays (espíritus corrompidos), en medio de una batalla campal.

Chanin: Onomatopeya Grrr

Tamia: Chicos. ¡Ahora!

Página 3

Cinco viñetas. En la viñeta 1 se muestra a los personajes haciendo un ataque grupal dirigiéndose a toda velocidad hacia el centro de la batalla.

En las viñetas 2, 3, 4 se muestran los rostros de los protagonistas antes del impacto.

Viñeta 5, un ataque expansivo acaba con todos los enemigos al instante, mostrando exhaustos a los protagonistas.

Página 4

Tres viñetas. En la viñeta 1.

Mallku: ¡Basta!

Viñeta 2, se ve a Mallku de espaldas regañando a Chanin y Tamia.

Mallku: Ustedes niñas... ¡¿Esto les parece un juego?!

Viñeta 3, en la misma escena anterior, Chanin cambia de forma y muestra una mueca burlándose.

Mallku: Apenas han logrado controlar a sus guardianes, ya no queda tiempo y...

Página 5

Viñeta 1, se encuentran los personajes secundarios la Chificha y el Aya Uma mirando fijamente.

Mama Chificha: Mikunata ña mi kan * La comida ya está lista.

Viñeta 2, los protagonistas, Chanin y Tamia caminan dejando atrás a Mallku en silencio.

Viñeta 3, personajes protagonistas y secundarios, excepto Mallku, toman la comida acomodada sobre una tela sobre el césped.

Chanin: ¿mama chificha de verdad se comió a dos niños que se perdieron aquí?

Chificha: Ari, huahua. Ashta na allí kaparkani* / Sí pequeña, pero no estaba bien...

Tamia interrumpe: Mama, gracias por la comida, porfavor no le haga caso.

Chanin: Ay Tamia, que delicada. Onomatopeya Grrr.

Chificha: Mallku, shamuy mikunkapa* / Mallku, ven a comer.

Página 6

Viñeta 1, el aya se encuentra observando la escena de la comida con su común rostro sonriente. Mientras tanto:

Chanin: Oye Aya, tu no comerás nada no?

Tamia: Déjalo tranquilo, sabes bien que no necesita comida humana como nosotros.

Chanin: Ay, que aburrida eres.

Mallku: Niñas, dejen de jugar o yo...

Viñeta 2, Mallku agradece por la bebida.

Mallku: Yupaichani * / Gracias.

Viñeta 3, La Chificha continúa hablando hacia Mallku.

Chificha: Mallku, no son soldados como tú, déjalas descansar.

Mallku: Aún no están listas y los supays* ya están aquí, no estoy seguro de que lo ... /demonios.

Página 7

Viñeta 1, en la cartela: Mallku y Kuntur líderes guardianes del Hannan Pacha o mundo del cielo.

Kuntur: Cuida tus palabras Mallku, no olvides cual es nuestro objetivo.

Mallku: Sí Kuntur, juntos devolveremos el equilibrio a los tres mundos.

Viñeta 2, en cartela: Chanin y el espíritu Jaguar, son guardianes del Kai Pacha o Mundo Humano.

Puma: Chanin compórtate, debido a tu imprudencia has perdido ya tu forma humana.

Chanin: ñam, ñam, ñam Tranquilo Puma, todo estará bieeen.

Viñeta 3, en la cartela: Tamia Thani junto a Amaru son guardianes del Uku Pacha o Inframundo.

Tamia: Yo no creo poder con...

Amaru: Tamia Thani, controla tu miedo y yo me encargaré del resto.

Página 8

Sobre fondo negro: Nuestros guardianes mitad humanos, mitad ayas permancen ocultos entre los bosques de la ciudad de Otavalo cerca a los ojos de agua, defendiendo a los pueblos de la inevitable invasión de los ayas corrompidos por la crueldad humana.

Todo cargan un terrible pasado, además ninguno creía en cuentos y leyendas hasta que formaron parte de una, ahora son nuestros guardianes, y esta es su historia.

3.1.2 BOCETO

Un pequeño esquema con los momentos que se van a representar y la disposición de viñetas en la página.



Figura N°8. Bocetos de las páginas 1–4 del cómic.

Creación propia

3.1.2 MANUSCRITO

Se refiere al entintado que en este caso se realizó de forma manual con rotuladores de diferente numeración y marcadores negros.

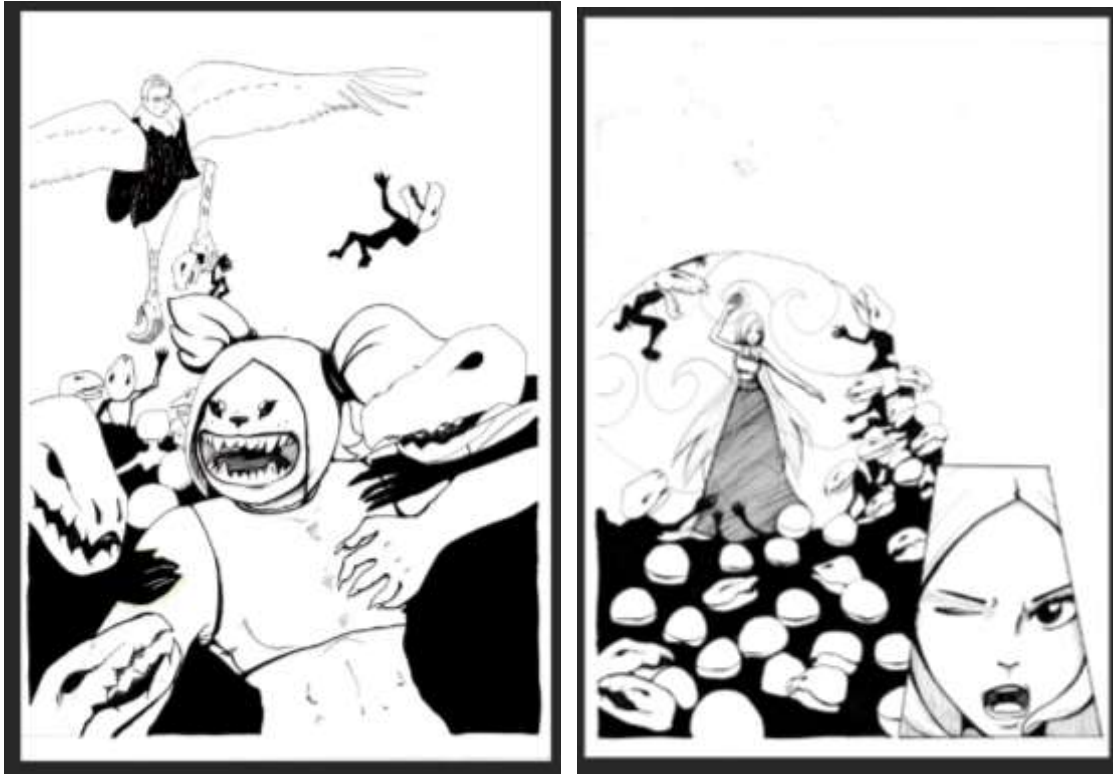


Figura N°9. Entintado de las páginas 1–2 del cómic.

Creación propia

Luego se prosiguió a la edición digital para detallar, agregar fondos y globos de diálogo. Debido al tiempo se consideró trabajar la propuesta a blanco y negro.



Figura N°10. Digitalización, fondos y textos de la página 1–2 del cómic.

Creación propia

3.1.3 MAQUETADO

En este caso las páginas están adaptadas al formato revista, tamaño A4 inen, con un total de 16 páginas distribuidas de la siguiente manera: (pág.01) Portada, (págs.02-03) Resumen y personajes principales, (págs.04-11) cómic, (págs.12-13) Sketchbook y notas del autor, (pág.14) Directorio y (pág.16) contraportada.



Figura N°11. Páginas 1-6 del cómic. Completas a blanco y negro

Creación propia

CONCLUSIONES

Para el desarrollo del marco teórico, se tomaron criterios e investigaciones de distintos autores bibliográficos, artículos y tesis en formato digital y análogo que colaboraron con la redacción y fundamentación teórica.

La estructura del diseño metodológico se realizó en conjunto con expertos de la temática lo que contribuyó en la elaboración de una base científica y creativa para el desarrollo del proyecto.

El diseño del cómic con la adaptación de personajes mitológicos kichwa Otavalo, desde su inicio tuvo una buena acogida por parte de los expertos y personas particulares que también revisaron el proceso. Como producto final tiene la posibilidad de seguirse desarrollando, optar por más temáticas y extenderse a más posibilidades.

RECOMENDACIONES

Toda propuesta dirigida al desarrollo y fortalecimiento del sector a nivel cultural es completamente necesario, por lo que se recomienda, en cualquier campo de estudio no solo artístico, contemplar elementos culturales que no solo aporten al contenido científico, sino también a la parte humana y espiritual, considerando el medio andino local.

En medio de la investigación se logró identificar profesionales en el área de arte y de diseño interesados por dar seguimiento a este tipo de proyectos; se están organizando grupos de trabajo con el objetivo de formalizar, digámoslo así, un mercado gráfico-artístico que ofrezca mayor contenido original. Para lo que se recomienda al público en general, recuerde la importancia y el valor de lo que un producto nacional en realidad tiene. Lo que también conlleva a los profesionales exigirse un mayor nivel de calidad e insistir más en sus proyectos gráficos para engrandecer este mercado, se recuerda también que las dificultades encontradas en este entorno solo se lograrán superar si se considera el trabajo en conjunto, es decir, a través de la socialización entre profesionales y con el público.

Se recomienda también a familiares, profesores y al personal educativo tener un mayor nivel de atención a los proyectos presentados por los estudiantes ya sean niños de preescolar hasta universitarios, ya que muchas veces se consideran simples tareas de clase y se dejan pasar por alto el talento que desde pequeños se puede presentar y que si se ignoran, corren el riesgo de estar retrasando un proceso creativo que podría aportar al desarrollo local tanto a nivel académico, como cultural y social.

BIBLIOGRAFÍA

- Aguilar, S. (01 de Enero de 2014). *Andes*. Obtenido de <https://www.andes.info.ec/es/noticias/actualidad/1/otavalo-pueblo-debate-entre-identidad-tradicion-viajera>
- Aleesota. (29 de Septiembre de 2015). *alessota.wordpress*. Obtenido de [alessota.wordpress: https://alessota.wordpress.com/2015/09/29/el-comic-que-es-sus-caracteristicas-elementos-y-relacion-con-la-ideologia/](https://alessota.wordpress.com/2015/09/29/el-comic-que-es-sus-caracteristicas-elementos-y-relacion-con-la-ideologia/)
- Álvarez, J. R. (s.f.). *El Heraldo*. Obtenido de La importancia de la tradición oral: <https://www.elheraldo.hn/opinion/columnas/1079819-469/la-importancia-de-la-tradici%C3%B3n-oral>
- artecuador. (2017). *artecuador*. Obtenido de La temática es el primer paso en un análisis de contenido cinematográfico ecuatoriano.: <http://www.artecuador.com/blog.php?Titre=la-tematica-es-el-primer-paso-en-un-analisis-de-contenido-cinematografico-ecuatoriano&id=63>
- Ayala, C. (s.f.). *arqulturalotavalo*. Obtenido de Esencia andina: <http://arqulturalotavalo.blogspot.com/p/otavalo-historia.html>
- Azofra, C. G. (12 de Diciembre de 2017). *Quora*. Obtenido de ¿Cuál es la diferencia entre un dibujo y una ilustración?: <https://es.quora.com/Cu%C3%A1l-es-la-diferencia-entre-un-dibujo-y-una-ilustraci%C3%B3n>
- Caraballo, C. (2011). *PATRIMONIO CULTURAL UN ENFOQUE DIVERSO Y COMPROMETIDO* . México : UNESCO.
- Daniel Santibáñez, J. (2012). El cómic en Ecuador, una historia en génesis permanente. *Chasqui*, 23-42.
- El telégrafo*. (27 de 12 de 2015). Obtenido de <https://www.eltelegrafo.com.ec/noticias/sociedad/4/la-cosmovision-andina-se-plasma-en-las-artesantias-ecuatorianas>
- ElTelégrafo. (30 de Abril de 2016). Obtenido de <https://www.eltelegrafo.com.ec/noticias/regional/1/el-guango-un-rasgo-de-identidad-del-pueblo-otavalo>

- Ferro Bayona, J. L. (2016). *Memorias de el prado*. Bogotá: Imprenta Editores.
- Fidias , Á. (2012). *El proyecto de investigación* . Episteme .
- Freire , E. (2012). Investigación de Línea base del Patrimonio Intangible de la Parroquia Pilahuín del Cantón Ambato, Provincia de Tungurahua. *Investigación de Línea base del Patrimonio Intangible de la Parroquia Pilahuín del Cantón Ambato, Provincia de Tungurahua*. Quito , Pichincha , Ecuador .
- Galleguillos, S. (2017). *Vix*. Obtenido de ¿Cómo se hace un cómic? Te lo explicamos en 6 pasos: <https://www.vix.com/es/btg/comics/65166/como-se-hace-un-comic-te-lo-explicamos-en-6-pasos>
- Haynes, N. (12 de 10 de 2015). *BBC culture*. Obtenido de El origen divino de nuestros superhéroes favoritos: http://www.bbc.com/mundo/noticias/2015/10/150902_vert_cul_superheroes_mundo_antiguo_yv
- IberLibro. (09 de 11 de 2014). *IberLibro*. Obtenido de El origen de la historieta o cómic y su evolución: <https://www.iberlibro.com/blog/index.php/2014/09/11/el-origen-de-la-historieta-o-comic-y-su-evolucion/>
- J. Casas Anguita, J. R. (2003). *sciencedirect*. Obtenido de La encuesta como técnica de investigación. Elaboración de cuestionarios y tratamiento estadístico de los datos: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0212656703707288>
- Juanpch. (29 de Marzo de 2018). *Foros Ecuador*. Obtenido de Vestimenta de Otavalo: <http://www.forosecuador.ec/forum/ecuador/educaci%C3%B3n-y-ciencia/149922-vestimenta-de-otavalo-traje-t%C3%ADpico-de-hombres-y-mujeres-de-otavalo>
- Kudo, T. (2015). *Letra Blanka*. Obtenido de Fases de producción de un cómic/manga (2da parte): <http://letrablankaeditorial.es/fases-de-produccion-de-un-comicmanga-2a-parte/>

- mininterior. (s.f.). *mininterior.gov.ec*. Obtenido de Mitos indígenas kichwa:
https://siic.mininterior.gov.co/sites/default/files/mitos_indigenas_kichwas.pdf
- monocomics. (05 de Junio de 2018). *monocomics*. Obtenido de instagram:
<https://www.instagram.com/p/BjpdHuLBXd8/?taken-by=monocomics>
- Norte, A. E. (05 de Enero de 2019). *Diario El Norte*. Obtenido de El Sumak kawsay está ligado con la cosmovisión andina:
<https://www.elnorte.ec/intercultural/el-sumak-kawsay-esta-ligado-con-la-cosmovision-andina-LH283793>
- Núñez , M., Córdor , J., & Loaiza, A. (03 de 2013). LOS SITIOS SAGRADOS EN LOS TERRITORIOS DE LAS NACIONALIDADES Y PUEBLOS DEL ECUADOR: UN AVANCE PARA LA FOCALIZACIÓN. *LOS SITIOS SAGRADOS EN LOS TERRITORIOS DE LAS NACIONALIDADES Y PUEBLOS DEL ECUADOR: UN AVANCE PARA LA FOCALIZACIÓN*. Quito, Pichincha, Ecuador.
- Otavalo, G. M. (s.f.). *Otavalo.gob.ec*. Obtenido de GAD Municipal del cantón Otavalo: <http://www.otavalo.gob.ec/otavalo/historia-de-otavalo.html>
- Pardo, D. (13 de 10 de 2015). *Talentclue*. Obtenido de Los 6 tipos de entrevista: ¿cuál es la más efectiva?: <http://blog.talentclue.com/los-6-tipos-de-entrevista-cual-es-la-mas-efectiva>
- Ponce, C. (2014). *8ochoymedio*. Obtenido de El cine ecuatoriano es una porquería, ¿verdad?: <http://www.ochoymedio.net/el-cine-ecuatoriano-es-una-porqueria-verdad/>
- Roberto Bergado, P. G. (2016). *Cómics: Manual de instrucciones*. Astiberri.
- Rodriguez, A. (21 de 07 de 2015). *hipertextual*. Obtenido de ¿Por qué amamos a los superhéroes?: <https://hipertextual.com/2015/07/amamos-a-los-superheroes>
- Rodríguez, G. P. (1996). Los métodos teóricos. En G. P. Rodríguez, *Metodología de la investigación educativa* (pág. 77). Editorial Pueblo y Educación.

- Sánchez, J. (24 de Junio de 2015). *Magnet*. Obtenido de Larga vida a las tiendas de cómic: así sobreviven y aseguran su futuro:
<https://magnet.xataka.com/en-diez-minutos/larga-vida-a-las-tiendas-de-comic-asi-sobreviven-y-aseguran-su-futuro>
- Sarmiento , F., Cotacachi, C., & Carter , L. (2008). El sagrado Imbakucha: intangibles en la conservación de los paisajes culturales del Ecuador. *El sagrado Imbakucha: intangibles en la conservación de los paisajes culturales del Ecuador*. Ecuador.
- Sistema Integrado de Indicadores Sociales del Ecuador . (Abril de 2003). LOS SITIOS SAGRADOS EN LOS TERRITORIOS DE LA NACIONALIDADES Y PUEBLOS DEL ECUADOR: UN AVANCE PARA SU FOCALIZACIÓN. *LOS SITIOS SAGRADOS EN LOS TERRITORIOS DE LA NACIONALIDADES Y PUEBLOS DEL ECUADOR: UN AVANCE PARA SU FOCALIZACIÓN*. Quito, Pichincha , Ecuador .
- Troncoso , C., & Almirón , A. (2005). TURISMO Y PATRIMONIO. HACIA UNA RELECTURA DE SUS RELACIONES . *Redalyc*, 56-75.
- Villafuerte , C., & Deymor , B. (2006). *MANUAL METODOLOGICO PARA EL INVESTIGADOR CIENTIFICO*. Arequipa.
- Zabala, J. (14 de 04 de 2014). *EL Telégrafo*. Obtenido de Historia del cómic ecuatoriano: <http://www.eltelegrafo.com.ec/noticias/carton-piedra/34/historia-del-comic-ecuatoriano>

ANEXOS

Softwares

La utilización del paquete de ADOBE para la elaboración del producto gráfico, fue totalmente gratuita, se utilizaron los siguientes programas para su desarrollo:

Adobe Ilustrador CC 2017

Adobe Photoshop CC 2017

Así también, se tuvo un acercamiento a herramientas digitales de ilustración como el programa Clip Studio Paint, software obtenido a partir de la compra de una tableta digital de la marca Wacom.

UNIVERSIDAD DE OTAVALO
INGENIERÍA EN DISEÑO GRÁFICO

La presente encuesta tiene como fin determinar la aceptación de un cómic como recurso gráfico para el conocimiento de personajes mitológicos kichwa Otavalo.

Indicaciones: Mediante una escala del 1 al 5 por favor seleccione las respuestas según considere conveniente.

Totalmente en desacuerdo	1
En desacuerdo	2
Indeciso	3
De acuerdo	4
Totalmente de acuerdo	5

1. El contenido editorial actual (libros, revistas, novelas gráficas) sobre personajes míticos otavaleños no es suficiente para darlos a conocer.

- Totalmente en desacuerdo
 En desacuerdo
 Indeciso
 De acuerdo
 Totalmente de acuerdo

2. La creación de historietas con personajes míticos otavaleños es importante para la difusión de la cultura otavaleña.

- Totalmente en desacuerdo
 En desacuerdo
 Indeciso
 De acuerdo
 Totalmente de acuerdo

3. Es necesario pagar por una historieta con contenido de personajes mitológicos otavaleños.

- Totalmente en desacuerdo
 En desacuerdo
 Indeciso
 De acuerdo
 Totalmente de acuerdo

4. Es necesario apoyar la continuidad de una historieta con contenido cultural otavaleño.

- Totalmente en desacuerdo
 En desacuerdo
 Indeciso

- De acuerdo
 Totalmente de acuerdo
5. Es necesario conocer más sobre cuentos, mitos y leyendas otavaleñas.
- Totalmente en desacuerdo
 En desacuerdo
 Indeciso
 De acuerdo
 Totalmente de acuerdo
6. El contenido cultural mostrado a través de una historieta puede funcionar como material educativo.
- Totalmente en desacuerdo
 En desacuerdo
 Indeciso
 De acuerdo
 Totalmente de acuerdo
7. Las redes sociales (Facebook, Youtube, Instagram) pueden ser medios de difusión para compartir historietas con contenido cultural.
- Totalmente en desacuerdo
 En desacuerdo
 Indeciso
 De acuerdo
 Totalmente de acuerdo
8. El cómic además de difundir contenido cultural puede ser un medio de incentivar a la lectura.
- Totalmente en desacuerdo
 En desacuerdo
 Indeciso
 De acuerdo
 Totalmente de acuerdo
9. Así, como el cómic es parte de la esencia identitaria de varios países como en Europa y Asia; el cómic puede tener la misma importancia y acogida a nivel nacional ecuatoriano.
- Totalmente en desacuerdo
 En desacuerdo
 Indeciso
 De acuerdo
 Totalmente de acuerdo
10. Es necesario conocer más sobre el trabajo de ilustradores y diseñadores ecuatorianos de cómics en eventos acordes al tema.
- Totalmente en desacuerdo
 En desacuerdo
 Indeciso
 De acuerdo
 Totalmente de acuerdo

ACTA DE VALIDACIÓN

Yo, MSc. Inti Quimbo Lema, titular de la Cédula de ciudadanía Nro. 1004036487, por medio la presente certifico que he leído y revisado el instrumento diseñado por Pola Velásquez, portador de la Cédula de Ciudadanía Nro. 1005008535, el cual se utilizará para la recolección de datos informativos en su trabajo de investigación titulado: El cómic como recurso gráfico para el conocimiento de seres mitológico Kichwa Otavalo.

Lo considero: pertinente, para el propósito de la investigación.

Observaciones:

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

En Otavalo, a los 08 días del mes de febrero del mes de junio del año 2019



.....
FIRMA

ACTA DE VALIDACIÓN

Yo Ricardo Germán Haro Tinajero, titular de la Cédula de ciudadanía Nro. 100282625-1 por medio la presente certifico que he leído y revisado el instrumento diseñado por Paola Velásquez, portadora de la Cédula de Ciudadanía Nro. 1005008535, el cual se utilizará para la recolección de datos informativos en su trabajo de investigación titulado: El cómic como recurso gráfico para el conocimiento de seres mitológico Kichwa Otavalo.

Lo considero: pertinente, para el propósito de la investigación.

Observaciones:

En Otavalo, a los 11 días del mes de febrero del mes de junio del año 2019.



FIRMA