



ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO

FACULTAD DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA

CARRERA DISEÑO GRÁFICO

CREACIÓN DE UNA HISTORIETA SOBRE LOS DIABLOS DE LATA PARA PRESERVAR LA CULTURA POPULAR RIOBAMBEÑA

Trabajo de Integración Curricular

Tipo: Proyecto Técnico

Presentado para optar al grado académico de:

LICENCIADO EN DISEÑO GRÁFICO

AUTOR: PABLO ERNESTO SUQUISUPA HERRERA

DIRECTORA: Lic. ROSA BELÉN RAMOS JIMÉNEZ MA.

Riobamba – Ecuador

2022

© 2022, Pablo Ernesto Suquisupa Herrera

Se autoriza la reproducción total o parcial, con fines académicos, por cualquier medio o procedimiento, incluyendo cita bibliográfica del documento, siempre y cuando se reconozca el Derecho de Autor.

Yo, Pablo Ernesto Suquisupa Herrera, declaro que el presente Trabajo de Integración Curricular es de mi autoría y los resultados del mismo son auténticos. Los textos en el documento que provienen de otras fuentes están debidamente citados y referenciados.

Como autor asumo la responsabilidad legal y académica de los contenidos de este Trabajo de Integración Curricular; el patrimonio intelectual pertenece a la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo.

Riobamba, 12 de diciembre de 2022

Pablo Ernesto Suquisupa Herrera
1900712371

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA
CARRERA DISEÑO GRÁFICO

El Tribunal del Trabajo de Integración Curricular certifica que: El Trabajo de Integración Curricular; Tipo: Proyecto Técnico, **CREACIÓN DE UNA HISTORIETA SOBRE LOS DIABLOS DE LATA PARA PRESERVAR LA CULTURA POPULAR RIOBAMBEÑA**, realizado por el señor: **PABLO ERNESTO SUQUISUPA HERRERA**, ha sido minuciosamente revisado por los Miembros del Tribunal del Trabajo de Integración Curricular, el mismo que cumple con los requisitos científicos, técnicos, legales, en tal virtud el Tribunal Autoriza su presentación.

	FIRMA	FECHA
Ing. María Fernanda Soto Ayala PRESIDENTE DEL TRIBUNAL	_____	22-12-12
Lic. Rosa Belén Ramos Jiménez Ma. DIRECTORA DE TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR	_____	22-12-12
Ing. Heidy Elizabeth Vergara Zurita ASESORA DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR	_____	22-12-12

DEDICATORIA

El presente Trabajo de Titulación se lo dedico al niño Pablo, quien garabateaba desde pequeño y soñaba con crear e inventar a través del arte, que a pesar de lo difícil y agotador que ha sido el camino, nunca desmayó ni claudicó en sus principios.

Pablo

AGRADECIMIENTO

Este espacio quiero brindarlo a todas las personas que han participado de mi formación integral, iniciando desde mi familia: mi mamá Mary y papá Benito, mi hermano Carlos, mis hermanas Valentina y Toa, y mi sobrina Paula, quienes desde siempre han sido mi techo, mi soporte y mi inspiración. Así mismo a mi compañera, pareja y amiga Stephy, quien ha aportado enormemente en mi deconstrucción y reconstrucción, quien me ha dado valentía para aventurarme a cumplir mis sueños, con amor y sobre todo comprensión, en cada etapa de mi vida universitaria de las que ha formado parte.

Agradezco a mis amigos más cercanos, Cristhian, John y Maricela, quienes me han brindado un espacio para debatir y aprender de amistad, política, ética, valores, y de más, un hombro para llorar y un consejo para forjar mi camino, gracias por encender más la llama que alimenta mi ser revolucionario. A Hoover, David y Bryan, mis amigos que iniciaron siendo compañeros de carrera y terminaron siendo los hermanos que la universidad me dio. A mis compañeras y compañeros de la carrera por haber compartido momentos de aprendizaje y de diversión. Agradezco a los miembros de la Asociación de la poderosa Carrera de Diseño Gráfico por no permitir que el camino labrado se borre con la lluvia, por sumarse al proyecto y abanderar nuestras luchas por una carrera más justa y por una academia de calidad. A los miembros de cada una de las colonias, clubes, asociaciones estudiantiles y más miembros de la comunidad politécnica, por qué gracias a ustedes se lograron cristalizar tantos sueños y se lograron romper tantos esquemas y estereotipos de la dirigencia estudiantil, gracias por el apoyo.

Finalmente quiero agradecer quienes ha sido más que profesores, fueron verdaderos maestros y maestras de la academia, la Lic. Rouse Ramos quien dirigió mi trabajo de titulación y la Ing. Heidy Vergara miembro de mi tesis, quienes, gracias a su guía y conocimiento, este trabajo logro superar las expectativas. Así mismo a la profesora Anita, María Fernanda, Paulina, María Lorena, Pepita, Fabian y Patricio, quienes me brindaros todos sus conocimientos sin egoísmos y buscando que sea un gran profesional.

Pablo

TABLA DE CONTENIDO

ÍNDICE DE TABLAS.....	ix
ÍNDICE DE ILUSTRACIONES.....	x
ÍNDICE DE ANEXOS	xi
RESUMEN.....	xii
SUMMARY	xiii

CAPITULO I

1. DIAGNOSTICO DEL PROBLEMA.....	1
1.1 Antecedentes	1
1.2 Justificación	2
1.3 Objetivos	5
1.3.1 <i>Objetivo general.....</i>	<i>5</i>
1.3.2 <i>Objetivos específicos</i>	<i>6</i>

CAPITULO II

2 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	7
2.1 Cultura popular del Ecuador	7
2.1.1 <i>Patrimonio Cultural</i>	<i>7</i>
2.1.2 <i>Manifestaciones culturales en el Ecuador</i>	<i>8</i>
2.1.3 <i>Pase del Niño Rey de Reyes</i>	<i>9</i>
2.2 Generación centennial.....	12
2.2.1 <i>Uso de herramientas pedagógicas para la generación centennial</i>	<i>13</i>
2.2.2 <i>Características de consumo de la generación centennial</i>	<i>14</i>
2.2.3 <i>La generación centennial y su relación con la lectura</i>	<i>15</i>
2.3 La historieta	15
2.3.1 <i>La historieta y la educación</i>	<i>16</i>
2.3.2 <i>La historieta en el Ecuador</i>	<i>17</i>

2.3.3	<i>Técnica y recursos de la historieta</i>	17
2.3.4	<i>Clasificación de las historietas</i>	18
2.4	La ilustración y sus características	19
2.4.1	<i>Códigos visuales</i>	20
2.4.2	<i>Código gestual</i>	21
2.4.3	<i>Código verbal</i>	22
2.4.4	<i>Elementos plásticos</i>	23
2.4.5	<i>Elementos compositivos</i>	24

CAPITULO III

3	METODOLOGÍA	27
3.1	Enfoque	27
3.2	Tipos de investigación	28
3.3	Método de investigación	28
3.4	Técnicas	28
3.5	Metodología del diseño	29

CAPITULO IV

4	MARCO DE ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	31
4.1	Creación de historieta	31
4.2	Información sobre las historias populares del Diablo de Lata	31
4.2.1	Entrevista a referente hojalatero	32
4.2.2	Comportamiento del personaje en un desfile religioso	34
4.3	Estilo de ilustración de la historieta	34
4.3.1	<i>Bases del cómic Naruto</i>	34
4.3.2	<i>Bases del cómic Akira – symphonic suite geinoh yamashirogumi</i>	35
4.3.3	Bases del cómic Monster de Naoki Urasawa	35
4.4	Guion de la historia	35

4.4.1	<i>Guion creativo</i>	36
4.4.2	<i>Fichas técnicas de los personajes</i>	39
4.4.3	<i>Guion técnico</i>	39
4.4.4	<i>Nemu</i>	40
	CONCLUSIONES	43
	RECOMENDACIONES	44
	BIBLIOGRAFIA	

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1-2: División de generaciones por fechas	13
Tabla 2-2: Definición de los tipos de planos.....	26

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1-5:	Elaboración del nemu.....	40
Ilustración 2-5:	Elaboración del nemu.....	41
Ilustración 3-5:	Elaboración del nemu.....	41
Ilustración 4-5:	Elaboración del nemu.....	42
Ilustración 5-5:	Mockup de historieta impresa	42

ÍNDICE DE ANEXOS

ANEXO A: FICHAS DE PERSONAJES

ANEXO B: GUIÓN TÉCNICO

ANEXO C: PORTADA DE LA HISTORIETA

ANEXO D: HISTORIETA

RESUMEN

El objetivo del presente proyecto técnico fue crear una historieta sobre los diablos de lata de la ciudad de Riobamba, a través de técnicas de ilustraciones tradicionales y digitales para fortalecer la identidad cultural de la población centennial, para lo cual se desarrolló la recopilación de información para identificar y escoger historias del diablo de lata, se definió el estilo de ilustración, la forma de las viñetas, cromática y más elementos que forman parte de la historieta y que ayudaron a afianzar la intención comunicativa en base a historietas que son de mayor consumo en la generación centennial, se seleccionó una historia del Diablo de Lata, se modificó y adaptó, escribiendo la premisa, sinopsis y el guion de la historieta acorde a la estructura del guion de “el viaje del héroe”; esto permitió crear un universo en donde se puedan incluir al resto de personajes que forman parte del Niño Rey de Reyes, se dibujó los personajes principales y secundarios que formaron parte de la historia, consiguientemente se definió el número de viñetas y se diagramó en el formato seleccionado. Finalmente se seleccionó un programa adecuado para la creación de historietas y se ilustraron los personajes en cada viñeta colocando los cuadros de diálogo acorde al guion. Por lo tanto, los resultados fueron la obtención de un guion creativo, un guion técnico, el nenu que finalmente permitió crear la historieta con ilustraciones inspiradas en los comics e historietas que consume la generación centennial. Por lo que se concluye que se cumplió el objetivo del proyecto técnico creando la historieta del origen del Diablo de Lata y se recomienda crear nuevas historietas con el fin nueva documentación fantástica de la cultura popular ecuatoriana.

Palabras clave: < DIABLO DE LATA >, < REY DE REYES >, < HISTORIETA >, < CENTENNIAL >, < MAQUETAR >, < RIOBAMBA (CANTÓN) >, < PASE DEL NIÑO >.

Código

SUMMARY

The objective of this technical project was to create a cartoon about Los Diablos de Lata of Riobamba city through traditional and digital illustration techniques to strengthen the cultural identity of the centennial population, for which the collection of information was developed to identify and choose stories of Los Diablos de Lata; the style of illustration, the shape of the vignettes, chromatic and more elements are part of the comic and helped to strengthen the communicative intention based on comics that are of greater consumption in the centennial generation, Los Diablos de Lata story was selected, modified and adapted, writing the premise, synopsis and the comic script according to the script structure of "el Viaje del Heroe"; this allowed to create a universe where the rest of the characters that are part of the Niño Rey de Reyes can be included, the main and secondary characters that were part of the story were drawn, consequently the number of vignettes was defined and it was diagrammed in the format selected. Finally, a suitable program to create comics was selected, and the characters were illustrated in each vignette, placing the dialog boxes according to the script. Therefore, the results were obtained a creative script, a technical script, and the nemu that finally allowed to creation of the comic with illustrations inspired by the comics and comics that the centennial generation consumes. Therefore, it is concluded that the objective of the technical project was fulfilled by creating the cartoon of Los Diablos de Lata and it is recommended to create new comics with the purpose of new fanciful documentation of Ecuadorian popular culture.

KEY WORDS: < DIABLO DE LATA >, < REY DE REYES >, < CARTOON >, < CENTENNIAL >, < MAQUETAR >, < RIOBAMBA (TOWN) >, < PASE DEL NIÑO >.

Nombres y cedula del docente

>

CAPITULO I

1. DIAGNOSTICO DEL PROBLEMA

Existe un desconocimiento generalizado sobre la historia popular de Riobamba, específicamente sobre el diablo de lata, en la generación centennial. La academia generalmente utiliza métodos de memorización para impartir las materias relacionadas a la historia, estos métodos carecen de recursos didácticos que generen interés del alumno en el contenido, generando rechazo por la materia, la información y su importancia; los docentes, mayormente desconocen de alternativas pedagógicas y didácticas para el aprendizaje, ahondando más en este problema.

Así mismo, hay pocos esfuerzos por parte de ilustradores de nuestro país en transmitir conocimientos e historias populares y culturales a través de historietas, comics o mangas, muy pocos ilustradores están interesados en estructurar un material que sea o pueda ser secuencial, permanente y constante, esto ha generado pocos espacios en donde los ecuatorianos podamos recurrir y adquirir conocimientos, entretenernos o generar crítica social a través del conocimiento expuesto en este recurso.

Estas causas dan pie a que las nuevas generaciones den prioridad a lecturas que no estén relacionadas con su historia, agravando la pérdida de identidad cultural y la extinción de historias en el tiempo, teniendo como resultado un pueblo carente de identidad, perdido en la hiperinformación generada por otros países y sumiso a las imposiciones de las grandes potencias educativas y económicas. Se realiza este trabajo para dar respuesta a la pregunta ¿Es posible crear una historieta sobre lo diablos de lata para fortalecer la identidad cultural de la generación centennial de la ciudad de Riobamba?

1.1 Antecedentes

“Las historietas, se han introducido en el mundo de la historia como recurso didáctico para su aprendizaje; sin embargo, aún se observan falencias en su empleo por parte de los docentes, motivadas en no pocas ocasiones por desconocimiento e insuficiente preparación metodológica” (Calvas Ojeda 2017). La educación es segundo espacio, después del familiar, en donde se puede aprender la historia y así obtener el conocimiento del pasado, lo cual es determinante para entender nuestra identidad e imaginar un futuro, lamentablemente, en la mayoría de los casos se le da menor importancia, está tras el telón de otras ramas del conocimiento que son más prácticas en nuestro tiempo (como las matemáticas, por ejemplo); esto cada día se agrava más

por la falta de estimulación, que requiere el aprendizaje y posterior a ello la retórica de su enseñanza.

En las aulas a menudo se encuentran a maestros que asumen la enseñanza de la historia de forma tradicional o mecánica, no se usan recursos didácticos que permitan generar interés en los alumnos; se prioriza la memorización formal de hechos, acontecimientos y fechas históricas que el alumno no entiende ni dimensiona su importancia, y esto se encuentra lejos del agrado del estudiante, por lo contrario, genera rechazo y desgano. La actitud que presentan estos docentes, en la mayoría de los casos, responde a la carencia y desconocimiento de alternativas en metodología, didáctica y material de aprendizaje de la historia; se profundiza más el problema de la enseñanza-aprendizaje en los espacios donde las actividades lúdicas son el medio en el que el alumno desarrolla su conciencia del mundo que lo rodea.

La generación centennial tuvo una estrecha relación con las caricaturas, desde las caricaturas animadas emitidas en las televisoras tradicionales hasta los comics e historietas, que es la fuente inicial de donde surgieron las series de caricaturas animadas. Estas caricaturas dejaron enseñanzas a temporales, que por más que han pasado 10 años o más, no han sido borradas de la mente de las personas. Es en base a esto se requiere un primer espacio representado en una historieta que busque rescatar y transmitir historias culturales, además de ser un material didáctico que pueda ser utilizado o referenciado desde la academia e incluso que sobrepasen las barreras que impone la transmisión de historias mediante el boca a boca.

Actualmente en Ecuador existen muy pocos temas abordados y estudiados a profundidad de la utilización de las historietas como material didáctico para la enseñanza de la historia. Es por ello que en el presente trabajo técnico se presentará una alternativa como medio de comunicación y permanencia en el tiempo de información, misma que surge de las manifestaciones sociales, teniendo en cuenta el paso del tiempo, las nuevas tecnologías y el lenguaje que este medio debe utilizar para perdurar y ser lo más atemporal posible.

1.2 Justificación

El cambio generacional conlleva varias adaptaciones, evoluciones y cambios en las dinámicas sociales. Frecuente estos cambios están influenciados por la introducción de la información a las personas que forman parte de estas nuevas generaciones, la actualización y adaptación de nuevos formatos para el aprendizaje, las nuevas metodologías de estudio y nuevas herramientas didácticas que permitan efectivizar y optimizar el tiempo de aprendizaje, así mismo, que den

cabida a la estimulación del cerebro mediante el debate, la imaginación, la reconstrucción de hechos y la adquisición de conocimientos en nuevos formatos.

El presente proyecto técnico, considera que existe una estrecha relación entre la sociedad y el individuo que la conforma, por la naturaleza del mismo, esta relación ha ido cambiando dependiendo de la evolución que a través del tiempo tienen el individuo en sus diferentes etapas de vida, es por ello que se ha visto la necesidad de poder entender cómo funciona la dinámica de esta evolución, los estragos que va dejando a su paso y alternativas que permitan mitigar estos estragos para rescatar la información que forma parte de la esencia de la sociedad. Las alternativas tendrán que estar dirigidas a la búsqueda de la permanencia y adaptación de conocimientos en nuevo material didáctico, materializándose a través de medios que tienen mayor afinidad a las nuevas generaciones, específicamente con la generación centennial.

Cada momento de la historia de la sociedad, tiene una estructura que está ligada a contextos en las que se fueron desarrollando, estos contextos normalmente son la educación, la tecnología, la cultura, la economía y la política, además que siempre se entiende la sociedad desde la pluralidad dentro de un espacio geográfico en específico. Los contextos normalmente están en constante cambio, por ello, siempre en la sociedad debe existir un sentido natural del compromiso social para con la historia, los conocimientos ancestrales y su idiosincrasia, esto nos da mayor lucidez para abordar el futuro sin perdernos en la masificación de la información.

Napoleón Bonaparte decía que “Aquel que no conoce su historia está condenado a repetirla” esta frase es muy replicada por historiadores, políticos y académicos que buscan dar a entender que es necesario conocer nuestro pasado para no cometer los mismos errores e ir avanzando en la evolución humana. En las ciencias de la arquitectura, frecuentemente se menciona la frase “la arquitectura como testimonio innegable de la sociedad” refiriéndose a cómo la historia de una sociedad está inscrita visualmente y que se puede palpar en su arquitectura, esta historia no se puede negar pues es el reflejo diario de las manifestaciones artísticas, económicas y políticas de los contextos sociales que se estuvieron atravesando.

La arquitectura es un referente principal del arte, puesto que la arquitectura se proyecta, diseña y crea mediante el arte y sus técnicas. Las manifestaciones artísticas también han ido evolucionadas, cambiando y adaptándose en la arquitectura, desde los inicios del homo sapiens con sus casas primitivas hechas de ramas y arbustos, pasando a los primeros siglos con la arquitectura Bizantina en donde imperaban los mosaicos, los capiteles y las cúpulas hasta la

arquitectura moderna, en donde prima la simplicidad, transparencia, el uso de espacios grandes y abiertos.

El individuo, un ser social que busca formas de comunicarse a través del arte (en este caso), está intersecado por la cultura de la sociedad en donde el individuo se encuentra desenvolviéndose. A partir de esto es importante definir la cultura para reflexionar sobre el uso de esta:

Cultura es el conjunto aprendido de tradiciones y estilos de vida, socialmente adquiridos, de los miembros de una sociedad, incluyendo sus modos pautados y repetitivos de pensar, sentir y actuar (es decir su conducta) (Harris 1996)

De esta forma se nos demuestra que el individuo tiene la necesidad de comunicarse a través del arte, que esta está influenciada por la cultura de la sociedad del individuo, tenemos que también considerar que estos conocimientos culturales a través del tiempo se van alterado, desgastado y cada vez minimizando por las nuevas generaciones, ya que son menos transmitidas y, por ende, menos valoradas.

Varios estudios dan luces de cómo el arte puede ser el medio por el cual el ser humano perpetúe y modele adecuadamente un mensaje, en este caso la historia que sustenta y fortalece la cultura de la sociedad. A través del arte se pueden generar espacios de conocimiento, de interpretación de la cultura, la historia y la política, aquí se desarrolla un pensamiento crítico que permite construir identidades sociales, estas identidades permiten generar transformaciones en la sociedad, así se retroalimenta una y otra vez.

En el arte podemos destacar varias disciplinas, como la música, las artes visuales, las artes escénicas, la literatura y poesía, cine, fotografía, escultura entre otras, todas tienen su propio lenguaje y su forma de manifestación, sin embargo, cuando estas se combinan con la educación permiten a los niños acercarse al conocimiento mediante actividades de artes lúdicas y grupales, realizando producciones artísticas que permitirán transformar las realidades en las que viven.

Emplear el arte como medio de comunicación, alienta el trabajo en equipo, desarrollan la diferenciación perceptiva y la imaginación, reducen la violencia y el egoísmo, construyen un pensamiento crítico y aumentan la autoestima, aquí está la necesidad de crear contenidos que generen estos espacios creativos de arte e historia.

De esta forma, es importante al menos hacer aportes a la comunicación, transmisión, adaptación y permanencia de la historia y cultura de la sociedad, esto también con el objetivo de sustentar

el criterio de las nuevas generaciones y proponer ciertos cambios al rumbo que actualmente tiene la comunicación, de esta forma, fomentar espacios de creatividad.

Algunas investigaciones, por otro lado, relacionan los índices de violencia en los infantes a la falta de espacios de expresión artística.

“... ¿cómo trascendemos el círculo de violencia que hemos vivido en el país por muchas generaciones? Para esto se ofrece una propuesta desde el arte. Se trata no solo de entender las causas de la violencia, sino de creer en la posibilidad de un cambio a través de la creatividad para poder escapar de ese ciclo. Se trata de vislumbrar un mundo más allá del conflicto y la desigualdad, donde también podamos convivir con nuestros enemigos.” (Tovar 2015)

Es de esta forma que se busca que las historias trasciendan, en el caso del presente proyecto, que la cultura a través del arte trascienda con una historieta, en donde se plasme una o varias historias de nuestra cultura popular. Además de ello, que sirva como precedente para que puedan crearse variantes, adaptaciones a nuevos públicos de la misma o de diferentes generaciones.

Las historietas son formas de narrar una historia de forma secuencial, utilizando dibujos o palabras combinadas con dibujos, estas se leen secuencialmente, ya que cada cuadro o viñeta representa un momento de la historia. Cada parte de las viñetas son importantes, puesto que las posturas y expresiones de los rostros de un personaje, permiten comunicar pensamientos y emisiones, todo esto con apoyo de recursos literarios como las onomatopeyas, metáforas, etcétera, por esto, es que las historietas son un buen medio de comunicación de ideas, pensamientos, vivencias e incluso ilusiones por parte del escritor al lector.

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo general

Crear una historieta sobre los diablos de lata de la ciudad de Riobamba, a través de técnicas de ilustración tradicionales y digitales para fortalecer la identidad cultural de la población centennial.

1.3.2 Objetivos específicos

- J Reunir información acerca de historias populares sobre la simbología del diablo en la cultura ecuatoriana y riobambeña
- J Desarrollar el guion de la historia para realizar el storyboard de la historieta
- J Realizar un análisis de cómics e historietas contemporáneas que sean efectivos y aceptados en la generación centennial, para definir el estilo de ilustración de la historieta.
- J Producir las ilustraciones a través de técnicas de ilustración manual y digital para elaborar la historieta.

CAPITULO II

2 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

2.1 Cultura popular del Ecuador

La cultura popular se la define desde varias aristas, muchos autores la analizan desde un aspecto social, otros como una construcción histórica del individuo en una sociedad, también desde el desarrollo artístico, deportivo o académico de los pueblos. Para el este análisis se definirá como:

“el conjunto de modos de vida y costumbre, conocimientos y grados de desarrollo artístico, científico e industrial, en una época o grupo social y en su tercera acepción como el resultado o efecto de cultivar los conocimientos humanos y afinarse por medio del ejercicio, las facultades intelectuales del hombre” (Valdés 2011)

De esta forma, podemos contemplar que a la cultura se extiende a técnicamente todo lo que existe en nuestro planeta, siendo esto considerado también todo lo que el ser humano crea con su mente y mano. Dicho esto, se tomaría como ejemplo las fiestas, los modelos y sistemas políticos, la alimentación, el pensamiento individual y social, la vestimenta, los medios de comunicación, el estilo de vida, el léxico, el deporte, entre otros. Estos aspectos se vuelven productos de la cultura creados por los seres humanos y su cosmovisión, la cual comprende la forma de ver, entender, vivir y sentir el entorno. Entre estos aspectos, también se incluye el internet, ya que, en esta nueva era de la digitalización, el internet es un protagonista de la cultura por su revolución y el cambio que ha generado en el pensamiento y desarrollo global del mundo. Según Valdés (2011) la cultura también es la forma, para bien o para mal, como el ser humano ha modificado la naturaleza.

2.1.1 Patrimonio Cultural

El patrimonio cultural generalmente abarca a temas inmateriales, a patrimonios culturales inmateriales, las mismas que se manifiestan de diferentes formas, no son una simple expresión puesto que está comprendida por muchos ámbitos. Según la UNESCO (2011):

“Los Estados pueden utilizar categorías distintas de ámbitos. Existe ya una variedad considerable: algunos países dividen de manera diferente las manifestaciones del patrimonio cultural inmaterial, mientras que otros utilizan ámbitos bastante parecidos a los de la

Convención, dándoles otro nombre. Hay quienes añaden nuevos ámbitos, o agregan subcategorías a los ámbitos ya existentes” (UNESCO 2011)

Las formas de transmitir este patrimonio cultural van variando entre pueblo y pueblo. La transmisión verbal generalmente se las utiliza para las tradiciones orales y las expresiones que en la mayoría de los casos va evolucionando y mutando a través del tiempo. Estas expresiones se manifiestan en la combinación de la improvisación, el conocimiento previo y la imitación, todo esto según las variables, el contexto del momento y quien las expresa.

Las expresiones orales, generalmente, son las más propensas a su pérdida, tienden a ser más frágiles que otras manifestaciones culturales, puesto que los componentes que intervienen para su existencia varían y están sometidas a una cadena de relatos que se transmiten de generación en generación, de un intérprete a otro, esto también el añade a las expresiones orales cierta característica de color, las llenas de vida, romanticismo y folclor.

La urbanización de los pueblos es un factor más que se suma a las amenazas de la extinción de las expresiones orales, la emigración de los pueblos a las urbanizaciones genera un abandono de la identidad cultural. Mientras que el registro mediante la documentación de escritos, como los libros, permiten que las manifestaciones culturales subsistan y sean compartidas a las nuevas generaciones. Por otro lado, la colonización de la información puede afectar al lenguaje que se utiliza para transmitir estas expresiones, es por ello que también se debe comprender los contextos en los que se desarrollan estas expresiones orales.

“Las tradiciones socioculturales, así como la vida cotidiana de las sociedades y los intercambios culturales constituyen el conjunto de antecedentes, intereses, hábitos o afectos que hacen firme este patrimonio, que es una prueba del ingenio creativo de las comunidades, grupos e individuos.” (Loaiza Peñafiel 2019).

2.1.2 Manifestaciones culturales en el Ecuador

Las manifestaciones culturales de nuestro país siempre han tenido una estrecha relación entre las definiciones de la fiesta en relación a sus características, las dimensiones y sobre todo las funciones que estas fiestas tienen en la dinámica social. De esta forma, todas las teorías que se destacan, están definidas en el marco de los ritos y un sentimiento de sacratísimo, es decir, que estas actividades se presentan en un espacio-tiempo que están atravesados por muchos aspectos que alteran cada uno de ellos. Escudero menciona que:

Esto hace que el carácter oficial, público o popular y tradicional se convierta en ejes analíticos para explicar las diferentes manifestaciones contenidas en el universo festivo. Por consiguiente, las fiestas populares tradicionales son dadas por condiciones y factores que interactúan en la vida social de la comunidad y su interés se encuentra concentrado en el espíritu festivo de la población.(Escudero Sánchez 2017)

Ecuador, al ser un país conformado por 4 regiones que, tienen influencias religiosas, ambientales, culturales, políticas, entre otras, son determinadas por su geografía. El factor geográfico, a través de la historia, a intervenido para el cambio de los pueblos, puesto que, desde la época de las conquistas, dependía mucho el espacio geográfico para las invasiones y la imposición de nuevas culturas. Es por ello que Escudero dice que:

“En Ecuador existe una variedad de eventos festivos que representan diversas prácticas culturales referidas a la cultura popular tradicional como la Fiesta del Inti Raymi (Los Diablos Huma danzan en la fiesta al sol), solsticio de verano, agradece al dios Inti (Sol) por la abundancia en las cosechas y a la Pachamama (Madre Tierra) por cuidar y bendecir cultivos.(Escudero Sánchez 2017)

En la región sierra central tienen sus propias características en cuando a las festividades, mismo que están llenos de color representado en flores, frutas y materiales, esto se manifiestan de múltiples formas, principalmente en desfiles, que cuentan con la participación de los pueblos, nacionalidades, grupos de baile, instituciones públicas y privadas, que se presentan con alegría a celebrar y festejar los motivos que tradicionalmente conservan.

2.1.3 Pase del Niño Rey de Reyes

La ciudad de Riobamba, es considerada como un lugar rico en atractivos turísticos, culturales y patrimoniales, puesto que desde cada barrio, plaza, calles, avenidas, edificaciones y virtudes naturales hacen que sea conocida y reconocida como la ciudad de las primicias, esta segunda por los eventos históricos que ha sucedido en esta ciudad, eventos de carácter político, social, cultura e incluso deportivo, mencionando, por ejemplo, el primer estadio del Ecuador.

Uno de los eventos culturales más representativas de esta ciudad también es que en septiembre de 2018 fue declarada como Patrimonio cultural Inmaterial del Ecuador, refiriéndose a esta festividad católica del Pase del Niño Rey de Reyes.

Esta festividad celebrada a inicio de cada año, se desarrolla por las calles principales del centro de la ciudad, empieza desde el barrio Santa Rosa y se dirige a la Iglesia de San Antonio, es aquí en donde se manifiestan mediante varias comparsas, personajes que cada uno tienen historias llamativas y coloridas, los danzantes permiten al público observar movimientos delicados y particulares de cada uno de ellos. Los personajes son: los payasos, los diablos de lata, los curianguines y los sacha runas.

2.1.3.1 El diablo como personaje

El diablo se ha manifestado desde muchas perspectivas, se considera como un personaje malvado, orientado a lo negativo. Se hace presente también en las religiones, mayormente en las occidentales. Opuesto al bien, antagonista de Dios y con atribuciones de penumbra, oscuro y con cromáticas fuertes como el negro y el rojo, son otras de las características que este personaje posee.

“Según el judeo-cristianismo, el Diablo es un ser sobrenatural maligno y tentador de los hombres. La Biblia hebrea utiliza el término Satán con el cual remite al acusador de los hombres ante Dios y aquel que incita al mal.” (Suárez Lincango 2018). Es necesario aclarar que muchos autores se refieren con “los hombres” o “el hombre” cuando se quiere englobar a todos los seres humanos, por ello, el diablo es considerado como quien ejecuta los castigos a los pecados. “Luego, en algunas regiones se crea una diversidad de nombres como Belcebú, Baal, Mefistófeles, entre otros, definiendo una sola concepción: el mal. (Suárez Lincango 2018).

2.1.3.2 El diablo en el mundo

En otros países, el diablo se lo considera como un símbolo que representa cultura, tradición y política, sin embargo, en cada lugar tiene una participación en donde desempeña diferentes funciones. Se manifiesta en festividades, desfiles, carnavales u otros encuentros culturales. Cada presencia tiene su color, actitud, personalidad y estilo, pero siempre conserva la dualidad que lo caracteriza, buscando representar también el orden, el equilibrio del mundo, del bien y el mal.

Según Loaiza (2019), el estudio de estas manifestaciones “nos demuestran que estos fenómenos sociales no están alejados, ni limitados por las fronteras de cada país o continente.” Puesto que tiene algunas características repetitivas “Como gran ejemplo tenemos los diablos 15 que emergen en los Andes, los cuales tienen similares características como cola, cuernos largos, curvos y atuendo muy llamativo.” (Loaiza Peñafiel 2019)

En Barcelona, en el año 1150, se dio una de las manifestaciones más antiguas del bien y el mal, donde estos dos conceptos luchaban y se contraponían “durante la boda de “Ramón Berenguer IV con Petronila, princesa de Aragón” (Loaiza Peñafiel 2019). Poco a poco, con las expediciones, invasiones y expedición de ciertos territorios a través de los seres humanos, se fueron esparciendo y posicionando ciertas creencias, es así como llegamos a tener coincidencias en ciertas manifestaciones del diablo en espacios culturales y en festividades.

Los “Pecados y danzantes de camuñas” de España, específicamente de la provincia de Toledo, también recrean esta dualidad en forma de ceremonia, fusionando la religiosidad y la cultura. Así mismo en Puno y en Lambayeque, provincias del Perú, tenemos la Diablada Puneña y los Diablicos de Túcume respectivamente. En otro país andino, Bolivia, tenemos la Diablada de Oruro, en Venezuela se manifiestan los diablos en “Diablos danzantes de Yare”, de la provincia de San Francisco de Yare, quienes fueron declarados como Patrimonio Inmaterial de la Humanidad por la UNEZCO en el año 2012.

Finalmente, es importante también recalcar que en el Ecuador existen también diferentes manifestaciones de la dualidad, por ejemplo tenemos en la provincia de Tungurahua a los Diablos de Píllaro, quienes se empezaron a manifestarse en las épocas coloniales en donde “los indígenas se disfrazaban de diablos en repudio al maltrato psicológico y físico que sufrían, también era la forma que tenía de expresar su rechazo a las predicas de los sacerdotes.”(Loaiza Peñafiel 2019)

En la provincia del Guayas se encuentran los Mojigos de Juján, en este caso, el diablo es un personaje que se manifiesta vestido un traje rojo, dos cuernos negros que se levantan en la frente, tiene rabo y cabalga en un caballo, siendo el personaje principal de la comparsa que tiene más de 100 años de existencia. En la provincia de Pichincha también están los Diablos Aya Huma de Cayambe y los Diablos de Alangasí.

2.1.3.3 El diablo de lata

Refiriéndonos al diablo de lata, al cual está dirigido el presente trabajo de investigación, se puede destacar su diversidad de vestimenta, la cual, cada prenda tiene una representación conceptual. El paso típico del diablo de lata es elegante. Camina al ritmo de un sonajero fabricado con pequeñas piezas redondas de metal o tapas de botellas mientras suena la canción María Manuela, un yaraví entonado -generalmente- por una banda de pueblo. El traje está

compuesto por un pantalón de tela negro, zapatos de charol, una leva roja y azul de tela espejo o de terciopelo. La cabeza está envuelta con un pañuelo y sobre este, se colocan una trenza larga de cabuya y una careta de lata con el rostro de un diablo colorado (Díaz 1d. C.)

“...un diablo que represente en las fiestas populares de Riobamba a los artesanos latoneros de dicha región. Se reúnen así un grupo de artesanos de la localidad para crear y dar vida a este personaje mediante la experimentación de vestuarios, indumentarias e incluso movimientos significativos para ellos, acorde a sus creencias religiosas- marcadas por el catolicismo- y sus características como latoneros de la región. Toman en cuenta símbolos como la máscara y el sonajero, contruidos totalmente de lata con los colores azul y rojo de la bandera de Riobamba y también con la realización de un paso particular.” (Suárez Lincango 2018)

Para los hojalateros y la creencia popular es importante rendir este homenaje, puesto que esta tradición riobambeña rinde honores al Niño Jesús y por ende reconoce como su Dios. El homenaje lo realiza a través de danzas y comparsas, sus integrantes varían en número, sin embargo, siempre contienen a los mismos personajes.

El diablo de lata posee una gran trenza de cabuya, algunos maestros hojalateros del barrio Santa Rosa de Riobamba fueron quienes sustituyeron la máscara de este personaje que era de cartón por una de lata y remaches. Algunos antropólogos se refieren al diablo de lata como un indio que se disfraza de diablo, sumándole el concepto de que los “diablitos” viajan en grupos (Loaiza Peñafiel 2019).

2.2 Generación centennial

La generación centennial es la cuarta generación que se la conceptualiza o segmentada acorde a tendencias a preferencias de las generaciones, así mismo, se consideran aspectos políticos, de conectividad, de moda, vestimenta, tecnología, luchas sociales, progresión en derechos, entre otras. Actualmente se consideran a cinco generaciones y estas tienen diferentes denominaciones.

Si bien esta categorización es transversal en todo el mundo, la fecha exacta y características de cada generación pueden variar según la ubicación geográfica. Zemke, Raines y Filipczak (2013) definen a las generaciones según su año de nacimiento de la siguiente forma: Generación Y o Millennials: nacidos entre 1980 y 2004, Generación X: nacidos entre 1960 y 1980, Baby Boomers: nacidos entre 1943 y 1960, tradicionalistas o Generación silenciosa: nacidos antes de 1943, inclusive. Según New Strategist Publication (2010) y The Center for Generational Kinetics

(2016) los nacidos a mediados de los 90, desde 1996, hacen parte de la generación Z. (Díaz Sarmiento, López Lambraño, Roncallo Lafont 2017)

Para comprender la división de estas generaciones en nuestro país, se procede a describir en la siguiente tabla:

Tabla 1-2: División de generaciones por fechas

Generaciones	Nacidos
Tradicionalistas, Generación silenciosa o Swingers	Antes de 1943
Baby Boomers	Entre 1943 y 1960
Generación X	Entre 1960 y 1980
Generación Y o Millennials	Entre 1980 y 1996
Generación Z o Centennials	Después de 1996

Fuente: Díaz, et al, 2017.

Realizado por: Suquisupa, P. 2022

A la generación Z se la considera una generación multicanal, puesto que tiene la capacidad de interactúa con diversas marcas y realizar procesos de compras por medio de muchos medios o canales. Uno de los canales que mayormente se utiliza es el internet, puesto que ya es parte del día a día, además de que esta generación reconoce que la mayor parte del tiempo están conectados a sus dispositivos electrónicos a través del internet, los smartphones, por ejemplo. La compra de material físico visual y audiovisual se ha disminuido notablemente en esta generación, puesto que, la adquisición de libros, películas, música, información, noticias, y más contenido, lo realizan en plataformas digitales como repositorios virtuales, plataformas de películas, reproductores online, redes sociales, entre otros, respectivamente.

Se considera a las personas de la generación centennial altamente educados, innovadores, creativos y sobre todo capaces de realizar multitasking o multi tareas (en español) en un ambiente en el que día a día se vuelve más complicado y competitivo. Esta es la primera generación diferenciada por tener “mente abierta” de cara a los temas de sexualidad y lo que las identidades sexuales conllevan, “tienen un pensamiento más abierto que otras generaciones, saben en qué situaciones decir que no y en cuáles alzar la voz por la defensa de sus derechos” (Madrigal Moreno, Madrigal Moreno, Béjar Tinoco 2021).

2.2.1 Uso de herramientas pedagógicas para la generación centennial

Está implícito que cada generación tiene comportamientos diferentes en cada espacio, pero es importante recalcar estas características en la forma como asimilan la información, el conocimiento e incluso como abordan las actividades dentro de un ambiente controlado como las aulas, que permiten la introducción de herramientas innovadoras en cuanto a las tecnologías de la información y comunicación, o también llamadas TIC, las mismas que están presentes a través de dispositivos electrónicos, ya sean celulares, tablets, computadores portátiles, entre otros, y se mueve la información por medio del internet y las aplicaciones o programas que son multiplataformas.

En el ejercicio de enseñanza-aprendizaje actual existen dos tendencias. Por un lado, se encuentran un híbrido generacional en la comunidad académica, es decir, es posible encontrar profesores de las generaciones X y Y. Entre ellos es visible una desprovista capacitación sobre el uso del capital tecnológico actual, y este fenómeno se acentúa en las economías emergentes. Por otra parte, se encuentran los estudiantes, cuya hibridación se sitúa entre las generaciones Y y Z, que si bien manifiestan desarrolladas habilidades en el uso de las herramientas digitales, también carecen de un sentido que les ayude a adoptar y adaptar la información útil. (Avila-Lopez, Zayas 2019)

Para poder realizar un correcto análisis sobre la aceptación que puede o no tener una nueva herramienta pedagógica, nuevos métodos, primeramente, se tiene que capacitar a quien va a dirigir esta herramienta, además que comprender la dimensionalidad que existen entre las formas de transmitir el conocimiento y comunicarse con una generación diferente a la de quien dirige la herramienta o método.

Ávila menciona que es importante la incorporación de resolución de problemas que sean planteados desde el punto de vista grupal y transversal, es decir, multi, inter o transdisciplinario, con el objetivo que se pueda aprovechar al máximo las capacidades de los estudiantes, en este caso específico, de los estudiantes que pertenecen a la generación centennial (Avila-Lopez, Zayas 2019).

2.2.2 Características de consumo de la generación centennial

En la generación centennial, las estrategias de comunicación y marketing inciden de formas diferentes, principalmente porque ellos están más vinculados al marketing digital o a los entornos virtuales. Es por ello que se debe ofrecer una facilidad al acceso al contenido, información o servicios de forma constante. Estas generaciones los motivan las compras de bienes y servicios no únicamente por buscar una reputación adquirida al vestir o consumir en

una marca, sino también por la utilización de las herramientas de comunicación que poseen las marcas. Las plataformas digitales que utilizan son diferente acorde a la necesidad (Madrigal Moreno, Madrigal Moreno, Béjar Tinoco 2021).

Los centennials no se sorprende porque los productos tengan obsolescencia, además la expectativa por tener nuevas versiones es grande, por lo que tienden a buscar nuevas versiones de los productos tecnológicos con total naturalidad, sin sentirse sobrellevados por los avances tecnológicos, puesto que dan por hecho que la tecnología tiene que ir avanzando sin parar.

2.2.3 La generación centennial y su relación con la lectura

La generación centennial creció en un ambiente rodeado de la tecnología, y los avances diarios que este conlleva, a lo que no necesariamente se le da un buen uso. En algunos estudios se muestra que “los resultados demostrarían que los participantes emplean pocas estrategias de lectura” (Stok 2018). Es por ello que con la generación centennial se debe manifestar de forma explícita la idea principal como las secundarias, puesto que podrían tener dificultades para encontrarlas.

“Ya sea por el formato de los textos escritos, analógicos o digitales, por el contexto de lectura, en dispositivos que fomentan la portabilidad, o por el tipo de abordaje, en detenimiento o con velocidad, la lectura, al igual que otros aspectos del aprendizaje en las aulas, ha sufrido cambios.”(Marrodán 2022)

A la generación centennial se le han atribuido varios nombres, a parte de centennial, por ejemplo “Generación V (V por virtual), Generación C (C por comunidad o contenido), Generación Silenciosa, Generación de Internet o incluso Generación Google, todas claras referencias a las nuevas vías de comunicación” (Marrodán 2022), en vista de ello, podemos evidenciar que esta generación está más ligada al acceso de una lectura mediante una pantalla que mediante una papel, acrecentando la facilidad de mantener la atención lectora a este medio de comunicación tradicional, puesto que al estar en una pantalla es más complejo retener la atención en el contenido por la cantidad de elementos que están alrededor de un texto.

2.3 La historieta

Cuando se trata de definir o encapsular en un grupo de palabras a la historieta, siempre es complicado, puesto que se puede verla desde varias perspectivas, una de ella es desde la

modernidad, la cual surge a finales del XIX en Estados Unidos, por otro lado, también se la podría analizar como el comic (visto así desde el arte) el cual llega a contener un historia extensa y sobre todo mucho más rica en elementos y continuidad.

De esta forma, existen muchos historietistas que también le han atribuido sus definiciones, como lo hizo Scott McClud en 1995 “arte secuencial” refiriéndose a esta. Tomando este concepto, existen probabilidades de encontrar que no necesariamente sean llamados “comics”. Puesto que la industria cultura ha ofrecido por un largo tiempo el uso de esta palabra e imagen cuando se trata de narrar y explicar algo.

2.3.1 La historieta y la educación

Las historietas se consideran como una herramienta ícono en el medio narrativo, da lugar a que la información sea entregada de forma emotiva y la racional, de estas dos, se considera que la racional es abstracta, así mismo es discursiva y sistémica; por otro lado, la emotiva es concreta, anecdótica y asistémica. Dentro del medio, se considera que se utiliza con más frecuencia la emotiva, sin embargo, se puede optar por las dos formas sal mismo tiempo.

Se trata a este como un medio informal, de esta forma puede tener una implicación afectiva entre el conocimiento y el alumno, hablando desde el ámbito educativo. Las historietas invitan a colaborar, a compartir criterios y conocimiento entre los lectores. Así mismo, es notable que el lector aporta con su participación de lectura, podría también rellenar elementos que falten en las viñetas, por ejemplo, los sonidos y las voces de los diálogos. La historieta orienta mediante un aprendizaje significativo, incorpora conocimiento previamente aprendido, como la estructura cognitiva.

Las historietas son neutrales y se familiarizan a una conversación, por ello incorpora un valor didáctico, avanzan poco a poco, de forma paulatina. Uno de las características fuertes de las historietas y su relación en la educación es que tiene una gran amplitud de elementos que pueden ser incorporados, que refuerzan los diálogos, lo anima y mantiene atento al lector.

Es más fácil mantener el recuerdo de lo que se ha visto, en comparación con lo que se ha oído (Jorge Alberto, Luz Elena, Mónica María 2009). La lectura de esquemas de lateralidad también se ven favorecidas, puesto que las historietas tienen sentido de orientación espaciotemporal, de la misma forma, posee una forma crítica ante los elementos estéticos y el discurso.

Las historias se toman como un excelente material para que practiquen y mejoren la lectura los alumnos de educación básica, ya que se puede aprender de ellas, se motivan y logran alta aceptación (Misrachi, Alliende 1991). Por otro lado, los profesores de la educación superior consideran que se podrían utilizar como una herramienta para la meditación eficaz para la enseñanza.

2.3.2 *La historieta en el Ecuador*

En nuestro país no existen mucha trayectoria o recursos en cuento a las historietas, unos pocos referentes nacionales son el referente nacional, como Xavier Bonilla popularmente conocido Boni, identificado por ser caricaturista, con tintes de crítica político-cultural, también otros nombres que se pueden mencionar son Melvin Hoyos Galarza y José Daniel Santibáñez.

La ciudad de Quito ha dado cabida a los artistas, este también es el caso de Juan Agustín Guerrero. Artista musical y pintor, un vasto prolijo en sus trabajos, un escritor de literatura y participante de los periódicos satíricos. También estuvo en su momento Fráncico Martínez Aguirre, quien a finales del siglo XIX fue un personaje de nuestro país, considerado como “el padre de la cirugía en el Ecuador” por su fama en la rama médica, publicó “El Perico” gracias a sus conocimientos en la xilografía. Estos dos últimos artistas fueron de tendencia liberal, y al segundo le confieren que sus publicaciones, contribuyeron a la deslegitimación de Luis Cordero Crespo, quien en esa época era presidente del Ecuador, y en consecuencia de ello, el ascenso al poder de Eloy Alfaro. (Aguilar Villamarín 2014)

2.3.3 *Técnica y recursos de la historieta*

Las historietas, pese a ser incluidas como “el arte del cómic”, no significan lo mismo. Una de estas se la considera como la mera de dibujar, el estilo que tiene se podría decir y el otro es un medio de comunicación, el cual utiliza la caricatura (Aguilar Villamarín 2014).

Dentro de una historieta, existen varias técnicas y recursos. El vocabulario es un punto fundamental, puesto que las palabras tienen un rango de obstrucción en la realidad, por ejemplo, un círculo que contiene a dos puntos y una línea, podría referirse a la palabra “cara”, en este punto se considera esto más sencillo o completamente alegórico y críptico. Es por ello que se define dos formas de representación, una de estas es la realidad que existe en la ilustración que a través de la abstracción se va a la otra forma, la cual es el lenguaje, en esta forma se encuentran distintos usos y gradientes de las palabras según nos menciona R. Aguilar.

El cerrado y las transiciones es otro elemento más de la historieta. Es importante recordar que la historita está formada por un conjunto de viñetas que son secuencias o tienen un orden de lectura, estas viñetas son espacios de la misma o diferente tamaños, color o forma al anterior, todo dependiendo del estilo, la intención y la necesidad del historietista. En los comics se le denomina cerrado a gutter, traducido del alemán sería “canal, canaleta o cuneta”, el cual es la relación o el espacio que existe entre dos viñetas y que forma parte importante de la narración.

Anterior mente se mencionó a las viñetas, el cual tiene una estrecha relación con el espacio-tiempo. Esta hace referencia al espacio donde no existe nada, pero sucede todo, ya que da lugar a la división del espacio de la narración y el tiempo que transcurre en el mismo. La viñeta delimita una escena y connota un tiempo, esto mediante las formas que tiene. Muchas veces existe un error al pensar que la viñeta tiene que ser rectángula o cuadrangular, lo cual no siempre es así, ya que estas pueden tomar diferentes formas y tamaños, como anteriormente se ha mencionado. La viñeta es la que permite alterar o no la forma de leer occidental o clásica (de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo) a diferencia de la lectura oriental, aquí hay un notable cambio en el uso de las viñetas dependiendo del espacio cultural donde se realiza y haciendo donde se dirige.

Las metáforas visuales también son un recurso que puede utilizarse como figura literaria, puesto que sustituye y compara. El vocabulario puede ser usado también con el objetivo de crear estas metáforas visuales. En este punto ya es necesario mencionar a un elemento que los historietistas incluyeron en sus trabajos, el sonido. Las historietas al solo afectar a uno de los sentidos, la vista, se considera como un medido monosensorial, por ende, cuando hablamos de sonidos, se podría pensar que es ilógico poder incluirlo dentro de una imagen en la que pueda “oír”. Existen dos formas a la cual han recurridos los historietistas para este elemento, uno son los bocadillos o globos (denominados formalmente como locogramas) y las onomatopeyas, las cuales se dan cuando los fonemas de las palabras se intentan describir o sugerir, tal es el caso del sonido de una explosión o de un aplauso, dando paso con esto a que el lector pueda interpretar o complementar la lectura de una imagen.

2.3.4 Clasificación de las historietas

La palabra historieta se la considera un sinónimo de “comic”, la cual se la entiende como una forma de expresarse artísticamente por un medio de comunicación, en este caso, visualmente. Al ser una secuencia continua de ilustraciones acompañadas de textos, permite al lector

reconocer y recomponer la lectura de la historia. Las historietas no se han clasificado formalmente, puesto que hasta ahora existe una controversia en su nomenclatura, “Algunos rechazan este término al hallarlo muy vinculado con el origen efímero y banal de la historieta para adolescentes, proponiendo términos más sofisticados como Arte secuencial” (Etecé 2022). Pese a ello, algunos autores usualmente los clasifican en:

Tiras Cómicas. Estas las podemos observar comúnmente en los periódicos, revistas o libros, se las utiliza a fin de representar una narración breve, por lo general de 2 a 4 viñeras. Además, en estos soportes gráficos suelen tener un tinte de chiste, sátira o crítica, poseen una narración por cada volumen.

J Comics o revistas de historietas. Estas no suelen tener un soporte definido en cuanto a su calidad, sin embargo, mayoritariamente se las encuentra a color y con un mejor acabado que las anteriores. Se las reproduce en grandes tirajes y está compuesta por una lectura de viñetas clásicas. Actualmente no se encuentran solo encapsuladas en superhéroes, tienen una mayor amplitud en cuanto a la inspiración.

J Novelas gráficas. En esta categoría se encuentran muchas expresiones artísticas, propuestas que exigen mayor cultura, por lo general el público de esta categoría está mejor informada y dispuesta a dedicarle tiempo para interpretar cada aspecto de la obra. Algunas de estas novelas gráficas carecen de texto, así mismo, otras tienen el texto como elemento dominante, es decir, no existe un único modelo o estructura.

2.4 La ilustración y sus características

La ilustración, históricamente ha estado siempre considerada entre los medios del arte y el diseño. Dentro de los aspectos formales, se podría determinar como la creación de una imagen artística que tiene fines de reproducción, también como un producto de encargo que demerita una evaluación sin importar la excelencia en su ejecución. La ilustración comercial y la caricatura, reproducidas en diversos medios desde el cartel a la revista son un elemento crucial, con posibilidades ilimitadas, en la comunicación visual de la sociedad presente (Almela 2008). En el diseño gráfico, la ilustración es parte muy importante, puesto que el arte también se manifiesta a través de esta. Es por ello que la ilustración no es otra cosa más que una manifestación artística.

La creatividad es un factor o característica imperante en la ilustración. La base fundamental del arte es la acción de crear o deshacer algo, y para esto se necesita de creatividad e ingenio. Además de esto, los conocimientos básicos de los elementos que se utilizarán, como formas, colores, espacio, encuadres, perspectivas y composición, son otros de los aspectos a tomar en cuenta. Dentro de los conocimientos fundamentales de las perspectivas, también se considera el comportamiento de los sólidos sobre diferentes condiciones o factores naturales como la luz, por ejemplo, una esfera tiene diferente proyección a un cubo ante la presencia de una luz.

A diferencia de otro tipo de manifestaciones, en la ilustración, se requiere plasmar una idea en un soporte (sea este físico o digital), eso requiere de conocimientos sobre la anatomía y proporciones de los elementos, por ejemplo, la anatomía animal, humana y la proporcionalidad de las plantas y objetos inertes, incluso si es que en la ilustración se busca plasmar objetos desproporcionados. Cuando hablamos de animales, el ser humano o las plantas, es indudable que estos están atravesados por otros factores, como el movimiento (como el movimiento del pelo provocado por el viento) o las expresiones que simbolizan emociones, pensamientos y mensajes. Existe la necesidad de conocer estos factores que interfieren en los elementos de nuestras ilustraciones.

Las ilustraciones al ser una manifestación de un pensamiento, es necesario recalcar que el trabajo del ilustrador también es saber interpretar y plasmar correctamente el encargo. Tomando en cuenta que un encargo puede venir de una persona externa, de una necesidad social o incluso de un pensamiento del mismo ilustrador, y no saber interpretar, organizar y plasmar esos pensamientos puede ser un motivo importante para no tener una buena ilustración como resultado.

2.4.1 Códigos visuales

2.4.1.1 Viñeta

La viñeta, según Guzmán (2011) se la considera como la unidad mínima de la narración. Esta tiene diferentes formas y cada una de ellas significan diferentes acciones por parte de quien la expresa dentro del comic, unas de las formas serían cuadradas, circulares, pentagonales, rectangulares, circulares, entre otras formas no convencionales. Normalmente el contorno es definido, es decir cerrado por una rectilínea. Solo en casos especiales, esta línea es interrumpida con el texto u otras viñetas dependiendo de la intención comunicacional y el estilo que el comic posea.

2.4.1.2 Plano

El plano o los planos son conceptualizados desde el uso que se da en la cinematografía y la fotografía, por ejemplo el gran plano general (se visualiza el tiempo y lugar donde sucede una escena), el plano general (se muestra el escenario de forma ampliada, se visualiza completamente al sujeto o sujetos y el centro de atención se muestra con claridad), el plano americano (se muestra al sujeto dentro de la imagen pero solo se muestra el sujeto a partir del muslo a la cabeza), plano medio (el sujeto se lo muestra a partir de la cintura a la cabeza), primer plano (se muestra al sujeto a partir de los hombros a la cabeza), el primerísimo primer plano (se muestra solo el rostro del sujeto, desde la barbilla a la frente) y el plano detalle (normalmente aísla un objeto del entorno mediante el enfoque y genera profundidad de campo).

2.4.2 Código gestual

El gesto permite transmitir emociones, explicar de forma no verbal sentimientos, pensamientos e intenciones, forman parte de los personajes de una escena. En su mayoría acompaña al texto, sin embargo, puede prescindir de un texto para ser entendido. Se manifiesta en diferentes partes del cuerpo, por ejemplo, el cabello erizado podría representar miedo o susto, la los bellos de los brazos erizados puede representar frío, un bostezo podría representar sueño, pereza; o si la boca está sonriente puede significar felicidad, confianza o maldad dependiendo de su forma.

2.4.2.1 Figuras cinéticas

Se considera figuras cinéticas a los signos que expresan la ilusión de un movimiento o trayectoria (Guzmán López 2011). La representación se la realiza, en muchos de los casos, con líneas que dirigen el movimiento, estas se manifiestan de forma paralela y la densidad de las líneas dan el sentido de la dirección del movimiento. Por ejemplo, cuando un vaso se cae de una mesa y en la viñeta se pretende mostrar la caída libre del vaso, para trazar la trayectoria que está teniendo el vaso se colocan líneas paralelas a su movimiento y la línea es más densa (gruesa) mientras más reciente es el trayecto, es decir mientras más cerca esté el vaso y más delgada mientras más lejos está del él.

2.4.2.2 Color

“El color es un elemento importante en cualquier composición visual, puesto que este puede manifestar diferentes mensajes, desde el tiempo, la temperatura o las emociones” (Guzmán López 2011). Este código gestual, según Guzmán, permite conocer de mejor manera el mensaje y los sentimientos que la imagen pretende transmitir, tanto de los personajes como del entorno en el que se desarrolla una historia. A esto también se le adiciona que, dentro de la psicología del color, un solo color representa diferentes cosas y tanto su uso como su contexto determinará su mensaje.

2.4.3 Código verbal

2.4.3.1 El Bocado

El espacio reservado para incluir dichos mensajes se denomina bocadillo. En su interior se expresa lo que dicen o piensan los personajes. “Consta de un globo o contorno, cuya forma depende del contenido, y el rabillo o delta, que indica el personaje al que corresponde el texto” (Prado-Aragonés 1995). El bocadillo puede ser dibujado de forma continua, es decir, está delimitado por un trazo continuo, a esto se le denomina contorno normal, sin embargo, también puede esta línea crear formas temblorosas de forma orgánica, la cual connotan debilidad, miedo o frío.

También este trazo puede estar formado de una línea zigzagueante en forma de dientes de serrucho, esta forma se la usa para connotar una vibración de la voz, por ejemplo, cuando una persona está sorprendida y grita, o cuando está enojada, irritada o molesta, tendería a elevar su voz. Guzmán también menciona que cuando las líneas son discontinuas, significarían que la persona está susurrando. Finalmente, tenemos un último bocadillo que se muestra sobrepuesto a otro, esto se utiliza para mostrar jerarquía en la lectura, es decir, primero se leen los que están atrás y después los que van adelante, también este bocadillo se lo usa para interrumpir un diálogo, realizar una pausa en una conversación mediante la intervención de otro diálogo o sonido.

2.4.3.2 La cartela y el cartucho

Este tipo de recurso verbal (la cartela) se lo utiliza para darle voz a quien narra una historietita, se lo utiliza solo cuando se requiere dar un contexto de la viñeta, puesto que se coloca la cartela en la parte superior de la viñeta y por lo general es rectangular. Se emplean textos por ejemplo

“mientras tanto, en...”. Por otro lado, el cartucho es otro tipo de cartelera que se utiliza únicamente para realizar un enlace de una viñeta a otra, las cuales son consecutivas.

2.4.3.3 La onomatopeya

Las onomatopeyas sirven para describir sonidos, intentan textualizar sonidos del ambiente y pueden ir o no dentro de un globo. Ejemplo de estas onomatopeyas con “crack” simbolizando cuando algo se quiebra o el crujir de un objeto, otro sería “spash” representando cuando el agua salpica por efecto de su movimiento, “glup” se utiliza para representar el sonido de la garganta al tragar o ingerir algo. “Además de su conido tienen un valor plástico en cuanto a su color, colocación en la composición, tamaño...” (Guzmán López 2011)

2.4.3.4 Letras

La letra en una historieta le da carácter, permite que un personaje pueda expresar una personalidad, un tono de voz o un sentimiento, todo esto a través de la tipografía. No solo se habla del tipo de tipografía utilizada, sino también de su tamaño, color y dirección, por ejemplo, cuando las letras son pequeñas se trata de que las personas están susurrando, por otro lado, cuando son muy grandes, el personaje podría estar gritando. Así mismo, en cuanto a la dirección, cuando se trata de un texto que va ascendiendo o descendiendo en su tamaño, representaría el sentido del sonido, la dirección de los objetos que estén moviéndose sobre un espacio, ya sea alejándose, acercándose, subiendo o bajando, etcétera.

2.4.3.5 Ideogramas y metáforas visualizadas

Estos recursos se utilizan frecuentemente para trasponer enunciados verbales a imágenes que puedan ser comprendidas de forma universal. Por ejemplo, cuando una persona se da un golpe en la cabeza, se colocan estrellas girando alrededor de la cabeza, simbolizando el aturdimiento del mismo; o cuando un personaje muestra enamoramiento, se colocan corazones flotando en los costados del rostro; así mismo cuando surge una idea en un personaje, por lo general se coloca un bombillo encendido e incandescente sobre su cabeza.

2.4.4 Elementos plásticos

Los elementos plásticos nos permiten determinar con mayor claridad, el mensaje que se quiere comunicar a través de una pieza de arte. La gama de colores, las tonalidades, son ejemplo de

estos elementos plásticos que permiten expresar un sentimiento, el tiempo, el ambiente o el estado de ánimo de un personaje.

Entre los elementos plásticos que podemos considerar son:

- J Iconicidad es “una modalidad de comunicación visual que representa de manera plástico-simbólica, sobre un soporte físico, un fragmento del entorno óptico (precepto) o reproduce una "representación mental visualizable" (ideoescena), o una combinación de ambos, y que es susceptible de conservarse en el espacio y/o en el tiempo para constituirse en experiencia vicarial óptica” (Moneta Aller et al. 1998).
- J Perspectiva “Por un lado ofrece a los cuerpos el lugar para desplegarse plásticamente y moverse mímicamente, pero por otro ofrece a la luz la posibilidad de extenderse en el espacio y diluir los cuerpos pictóricamente”
- J Línea “como el trazo continuo o imaginario que da contorno a la figura... Éstas pueden ser curvas, onduladas, rectas, quebradas y espirales. Cada una de ellas ofrece un lenguaje apropiado a nuestra fantasía”. (González García 1982). Así mismo “la línea es la hueva del punto en movimiento, una sucesión de puntos continuos”, es por ello que la línea tiene tensión y dirección. (Aparici et al. 2009)
- J Matiz o tono, en este caso se habla de que “el color trasmite estados emocionales. Hay colores alegres y sombríos, vivos o apagados, tristes o brillantes. Cada individuo tiene su escala cromática favorita y con los colores expresa sus sentimientos, su humor y su estado de ánimo” (Aparici et al. 2009). He ahí la importancia de escoger una correcta gama cromática, acorde a la intención comunicativa.
- J Iluminación o luz, es determinante para la calidad de una imagen. Las posibilidades de que una imagen exprese una sensación, un ambiente o una calidad, depende del grado de dispersión de la luz, por ejemplo, la luz dura proviene de fuentes luminosas que afectan directamente a las formas y la luz suave se degrada o dispersa en las formas, haciendo que se ilumine toda la forma con difuminaciones. (Aparici et al. 2009)

2.4.5 Elementos compositivos

El espacio en donde se colocan, combina y funcionan los elementos plásticos están determinados por los elementos compositivos, estos le dan sentido simbólico a la imagen. Están relacionados a la forma de la lectura, la ubicación del espacio acorde los intereses, gustos y estilo del lector, es por ello, la importancia de conceptualizarlos. Entre ellos están:

Tamaño y formato se entienden como los “factores externos al encuadre mismo, y por ello, a menudo, son menospreciados en su apropiación a la realización de imágenes.” (Aparici et al. 2009). Este elemento compositivo permite mediar los elementos que están en su interior. Estos forman el marco de la imagen, que viene a ser desde donde se parte para formar o leer cualquier imagen, es decir, el lugar donde se encuentra esta imagen.

Composición, es la operación que permite organizar los elementos es donde “todos los factores precisan de un orden, una configuración especial que les dé sentido.” (Aparici et al. 2009) Este elemento compositivo “se basa en el proceso de identificar y colocar los elementos para producir una imagen coherente... es un procedimiento estructurado, pero, como con la costumbre, resulta fluida y se aplica de forma natural” (Aparici et al. 2009). En este punto es importante tener presente cual es la finalidad de la imagen para componerla y cumpla un fin.

Planos se trata de “la composición interna del encuadre al seleccionar el tamaño de lo representado, la composición de espacio real que quedará inscrito dentro de los márgenes del marco” (Aparici et al. 2009). Otros lo interpretan como la unidad de movimiento, puesto que puede captar “una doble exigencia: en relación con el todo, del que ella expresa un cambio a lo largo del flim, y en relación con las partes, determinando sus desplazamientos dentro de cada conjunto y de un conjunto al otro” (Aparici et al. 2009)

Ángulos, mismo que modifican el encuadre. El ángulo “es el punto de vista físico desde el que se registra la escena” (Aparici et al. 2009). Entre los ángulos está: medio, picado, contrapicado, nadir, cenital, entre otros, cada uno genera sus propias sensaciones, por ejemplo: el ángulo medio representa la perspectiva de la mirada normal de una persona, el picado minimiza los objetos o sujetos de la escena y grandeza por parte de quien observa desde este ángulo, el contrapicado es lo contrario, puesto que expresa grandeza en los objetos que se observan y minimiza al observador, el nadir es una versión extrema del contrapicado, observa los objetos literalmente desde la parte inferior, el cenital es su contraparte, es un picado absoluto, se observa los objetos desde un punto de vista sobre el objeto. (Aparici et al. 2009).

Encuadres o planos de visión, se le determina a espacio real limitado en el que se desarrolla una acción, se utilizan según la intención comunicativa. “Los diferentes planos se clasifican tomando como referencia el cuerpo humano” (Gutiérrez Párraga 2006) por ejemplo tenemos:

Tabla 2-2: Definición de los tipos de planos

Plano	Descripción del plano
Panorámico	Nos aporta la información sobre el ambiente donde transcurre la historia, los personajes apenas se perciben.
Gran plano general	En este tipo de plano los personajes se muestran inscritos dentro del ambiente que los rodea.
Plano general	Las dimensiones son similares a la altura total de los personajes, de cabeza a pies, las referencias ambientales son menores.
Plano americano	Muestra a los personajes desde la altura de las rodillas al final de la cabeza. Es muy eficaz para mostrar acciones físicas.
Plano medio	Encuadra la figura desde la altura de la cintura al contorno alto de la cabeza, resalta más a los personajes que al ambiente, y en él cobran importancia los rasgos faciales y las expresiones de la cara.
Primer plano	Recorta el espacio desde los hombros hasta la parte superior de la cabeza, en él se aprecian claramente los rasgos expresivos que nos dan cuenta del estado psicológico y emocional del personaje
Plano de detalle	Hace un acercamiento seleccionando una parte de la figura o un objeto que resulta importante en la acción

Fuente: Gutiérrez Párraga, 2006.
Realizado por: Suquisupa, P. 2022

CAPITULO III

3 METODOLOGÍA

3.1 Enfoque

Para el desarrollo del proyecto, se partirá de la recopilación de información, para identificar y escoger historias del diablo de lata, se indagará en tesis, tesinas, libros entre otras investigaciones que se hayan realizado, para así obtener la mayor cantidad de documentación correspondiente al tema. Para poder definir un estilo de ilustración, la forma de las viñetas, cromática y más elementos que forman parte de la historieta y que ayudan a afianzar la intención comunicativa, se revisara los intereses y tendencias del público objetivo. En este caso, las características de la generación centennial permitirá tener más claro que elementos se utilizarán y el medio de difusión.

Se buscará sobre temas relacionados a la ilustración artística y sus características, la influencia que estas tienen en las generaciones a través de la evolución del comic, las historietas y la caricatura. Se buscará comprender la evolución que ha tenido la historieta en nuestro país y en el mundo, es importante para definir el estilo de la ilustración y los códigos lingüísticos que se utilicen para dirigirlos al público objetivo. Así mismo, los estudios que hayan utilizado la historieta con fines educativos y su eficacia.

A través del registro de documentación se seleccionará una historia popular del Diablo de Lata, para modificarla y adaptarla, escribiendo la premisa, sinopsis y el guion de la historieta, tendrá que estar comprendida en una historia entretenida, fantasiosa y que permita crear un universo en donde se puedan incluir al resto de personajes que forman parte del Niño Rey de Reyes. Finalmente, se dibujará los personajes principales y secundarios que formen parte de la historia, consiguientemente se definirá el número de viñetas y maquetarlas en el formato seleccionado, así mismo se dibujarán los personajes en cada viñeta colocando los cuadros de diálogo acorde al guion.

Al ser un proyecto técnico con enfoque cualitativo, no es necesario medir el alcance o efectividad que tiene la historieta, se realizará en base a la fundamentación que nos permite el marco metodológico, diversas investigaciones sobre nuestro público objetivo y las deducciones que de estas podemos obtener. Analizaremos cada elemento que compone la historieta mismo que deben favorecer la intención comunicativa en referencia al público objetivo.

3.2 Tipos de investigación

El presente trabajo, se ha definido como exploratorio, puesto que, inicialmente se verá la temática en cuestión de forma superficial. La característica de este tipo de investigación es que realiza un primer acercamiento al tema, previo a la profundización de la temática.

3.3 Método de investigación

En los métodos de investigación, se ubica el presente trabajo como inductivo y deductivo. Es inductivo, ya que se observará y registrará ciertos hechos a través de técnicas de recolección de datos, mismo que serán analizados y clasificados, posteriormente se derivará a una inducción generalizada a partir de estos datos y se contrastará con otros. Y deductivo, porque se deducirá de los datos recolectados una historia que permita jugar con la fantasía y rescatar la historia sin alterarla drásticamente.

El primer método a utilizarse en el presente proyecto técnico es el método histórico. Este método permite realizar referencias al conocimiento que existen en las diversas etapas del objeto de estudio, esto de forma secuencial o cronológica, de esta forma se puede conocer la evolución y el desarrollo el mismo. Este método permitiera en este proyecto conocer la historia del diablo y de esta forma definir sus características objetivas y subjetivas que posean los personajes de la historieta. Así mismo, este método bajo sus 3 fases, permite realizar una exploración y construcción de las historias, posteriormente realizar una crítica histórica y se finaliza con la fase de síntesis histórica, para concluir en la reconstrucción de suceso pasados.

El método hermenéutico es el tercer método a utilizarse, en vista que este método permite comprender hechos humanos sin pretender explicarlos desde un análisis causal. Mediante este método se intentará interpretar los hechos basados en un conocimiento previo y los datos que se encuentren en la realizada que se busca comprender.

3.4 Técnicas

La técnica que se utilizará para la recolección de datos será la entrevista. Esta técnica permite recopilar información de las personas para usarla en múltiples propósitos. La entrevista verifica y admite que se amplíe el conocimiento mediante la interacción directa con la entrevista, así mismo permite reflexionar junto al entrevistado sobre el objeto de estudio. La entrevista se la realizará al menos una persona que tenga cierto conocimiento del tema, por ejemplo, a un

miembro danzante del grupo de Danza del Sesquicentenario, quienes han representado al diablo de lata por muchos años; o a un ojalatero que durante muchos años haya realizado el trabajo de realizar las caretas del personaje. Así mismo la técnica de observación permitirá tomar la información y registrarla para su posterior análisis, también esta técnica nos ayudará a advertir los hechos tal cual se manifiestan en la realidad y sintetizarlos para contrastar su proceso.

3.5 Metodología del diseño

La metodología del diseño en la cual se basa el presente proyecto será la planteada Narciso Casas en su libro denominado “Técnicas fundamentales para aplicar el dibujo de Cómics digital”. En este documento, Narciso plantea una metodología que permite realizar un comic en 7 pasos, los cuales son:

- J El argumento
- J Planificación
- J Montaje
- J Realización del guion
- J La creación de personajes
- J Colorear y escanear el comic
- J Subir a un servidor de imágenes

El argumento es conceptualizado a “la idea, el argumento, lo que queremos decir” (Casas 2018) en esta etapa se analiza el ambiente (en qué espacio tiempo se desarrolla la historia), la temática (de qué se quiere hablar) y el tono (el diálogo, narrativa y aspecto visual de la historia). En la planificación se busca el tipo de plano y ángulo que va a corresponder a cada una de las viñetas” (Casas 2018) dependiendo de la intención comunicativa y el género elegido para el desarrollo del comic.

En el montaje se reúnen “los recursos que se van a utilizar para unir las viñetas” (Casas 2018), mismo que se ha explicado en el marco teórico, globos, cartucho, tipos y tamaños de tipografías, etcétera. Además, en este paso se tiene que elegir el formato que se empleará durante todo el comic, entre ellos están tres categorías: “una sola viñeta, tira y página entera” (Casas 2018). Para el paso de la realización del guion, normalmente va a depender del tipo de plantilla que se utilice como apoyo, recurrentemente se acude al storyboard, donde se plasman las ideas generales como un primer borrador. En este paso recomienda el autor, revisar la ortografía.

La creación de personajes parte de bocetos e ideas generales que van encasillándose en las viñetas del storyboard. Aquí se va visualizando ya el estilo que se va a utilizar para las ilustraciones. Entre otras recomendaciones, Casas nos menciona la importancia de utilizar correctamente los tipos de lápices y más herramientas. En la coloración y el escaneo del comic, nos menciona Casas (2018) que este paso “es opcional ya que hay muchísimos cómics famosos en blanco y negro”, de hacerlo, recomienda escanear las imágenes a 600 DPI para rescatar correctamente las escalas de grises y más detalles como el sombreado.

Finalmente, en el último paso, Casas nos menciona que se debe realizar únicamente si se quiere compartir el comic a través de un servidor de internet, de esta forma se podrá enviar mediante un enlace o links a quien uno desee o publicar en las redes sociales de preferencia.

Para la realización de este proyecto técnico, los pasos planteados por Casas serán denominados de diferentes manera, por ejemplo: el “argumento” será investigación y resultado de las técnicas de recolección de datos; la “planificación” será la selección del estilo ilustrativo; el “montaje” será la selección de la estructura para el guion de la historieta y las herramientas digitales y físicas para la creación de las ilustraciones; la “realización del guion” y la creación del guion creativo y el guion técnico; la “creación de personajes” será las fichas técnicas de los personajes; el “colorear y escanear el comic” será la creación de nemu; y finalmente “subir a un servidor de imágenes” será la exportación del proyecto en un formato digital.

CAPITULO IV

4 MARCO DE ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1 Creación de historieta

Para la creación de la historia, se utilizó las técnicas de entrevista y la técnica de observación. Para la primera técnica, se indagó sobre los referentes que los grupos de danza tienen sobre los maestros ojalateros, de esta manera se llegó al señor Juan Arcángel Valdiviezo Oviedo, maestro hojalatero de la cuarta generación del Valle Santa Rosa.

Para la observación, se acudió a eventos festivos relacionados al Niño Rey de Reyes, donde se presentaron varias danzas de los Diablos de Lata para estructurar la ficha del personaje, así como rasgos en común que tienen entre los danzantes. En el primer evento festivo se observó que en la comparsa había Diablos de Lata de diferentes tamaños, desde un niño que aparenta una estatura de 7 años de 90 cm, jóvenes de 175 cm y adultos de 165 cm aproximadamente.

Los Diablos de Lata tenían diferente vestimenta, algunos incluso con colores diferentes a los tradicionales en la camisa, rojo y azul, se observaba colores morados, fucsias, amarillos entre otros, pero lo común entre todos esos colores, era que las telas brillaban, no eran telas opacas. Además, los adornos que tenían variaban, por ejemplo, las caretas, no todos tenían caretas rojas, había unos que tenían caretas arrugadas, con especies de diamantes incrustados, la cabellera se extendía desde la cintura hasta el piso.

Los bigotes también eran un factor interesante, pese a que en muchas caretas arrugadas no se evidenciaba el bigote, en las caretas rojas sí. Había bigotes cortos y mugores muy largos. La barba también variaba y encontré relación entre la barba y la trenza. Quienes mostraban una barba más prominente, eran quienes tenían una trenza mucho más grande y colorida.

4.2 Información sobre las historias populares del Diablo de Lata

La información que se ha recolectado sobre el Diablo de Lata se limita a realizar entrevistas de boca a boca y de realizar citas de observación, en donde se recopiló los datos que se necesita para construir un arco narrativo que sea fantástico, que no sea una historia ya contada de boca a boca y sobre todo que sea fiel a los elementos que componen y caracterizan al Diablo de Lata, principalmente a los elementos físicos como la careta, trenza, camisa, pañoleta, pantalón,

zapatos y sonaja, además de los elementos psicológicos, puesto que el comportamiento del diablo de lata de la historia debe obedecer al comportamiento que socialmente se le atribuye y expresa en cada manifestación.

En cuanto a la recopilación de las historias populares del diablo de lata, existe muy poca información. Los dichos de boca a boca se basan únicamente a reglas que se tienen que cumplir al ser un diablo de lata, pero no de su origen, por ejemplo, que, si una persona decide ser un diablo de lata y danzar para el Niño rey de Reyes, deberá hacerlo por 7 años, caso contrario cargará una mala suerte hasta que los cumpla. También se menciona que la careta siempre debe ir acorde a la edad y los años que una persona se viste del diablo de hojalata.

4.2.1 *Entrevista a referente hojalatero*

En la técnica de la entrevista se visitó el local de artesanías de Juan Arcangel ubicada al sur de la ciudad en las calles Olmedo y Av. Juan Félix Proaño, se le explicó el fin del proyecto de titulación y se solicitó una entrevista con el fin de documentar información referente al diablo de lata, de esta forma se podrá llenar las fichas del personaje principal. En la entrevista se preguntaron las características físicas del personaje, información como a qué edad se empieza a ser un diablo de lata, el género que este representa, la contextura, los elementos que forman parte de su vestimenta.

Dentro de las características psicológicas, se indagó sobre cuáles son sus miedos, la religión que comulga, los valores culturales y morales, así mismo la personalidad, el temperamento, secretos que puedan ocultar, los talentos que tiene, que es lo que le gusta y le disgusta.

Posterior a ello, se preguntó cuál es la función del diablo de lata en el pase del Niño Rey de Reyes. Se supo comunicar que, en el pase del Niño Rey de Reyes, forman parte cinco personajes: el payaso, el perro policía, el sacharuna, el curiwingue y el diablo de lata. Cada uno de estos personajes cumplen una función dentro del pase del niño.

El payaso y el perro policía son quienes abren el pase, van anunciando la llegada del Niño Rey de Reyes, el perro principalmente simula el orden del tránsito y el payaso la alegría. Posterior a esos personajes, viene el curiwingue, que es un ave andina que baja de los cielos para danzar en el pase del niño Rey de Reyes.

Posterior a ellos viene el diablo de lata, quien viene justo al frente del Niño Rey de reyes como un protector que baila con mucha elegancia, algarabía y alegría. Sus movimientos están sincronizados y marcados por la sonaja que lleva en su mano derecha entre otros elementos.

Además, se describió que el diablo de lata va evolucionando dependiendo de los años en los que alguien personifica al diablo de lata. Cuando se inicia de diablo de lata el personaje tiene elementos sencillos, desde su careta es simple, roja con cachos cortos de color negro, bigotes cortos, una trenza de cabuya, camisa roja y azul, en la cintura lleva pañoletas con adornos andinos, pantalón negro y zapatos negros.

Se establecen popularmente que el diablo de lata tiene 4 tiempos para ser un diablo de lata. El primer tiempo es un diablo de lata niño, el cual su careta no tiene barba y tiene bigotes pequeños. En el segundo tiempo, es un diablo de lata joven, se empieza a ver una pequeña barba en la quijada y su trenza va creciendo. El tercer tiempo, la barba es más pronunciada y el cabello crece hasta más debajo de las rodillas. El último tiempo es el diablo de lata viejo, a este ya se le puede observar una barba pronunciada y con canas, la cabellera toca el piso y son de colores.

Además, el paso del diablo de lata normalmente se da en 7 etapas que atraviesan los 4 tiempos, un año por cada etapa. El 1er año de diablo de lata solo carga los elementos básicos anteriormente descritos, además de ello carga con una sonaja y un cepillo de limpiar zapatos, en el segundo año, mantiene la sonaja, pero cambia el cepillo por una caja de fosforo, en el 3ro año, tiene la sonaja y cambia la caja de fosforos por una botella de licor, en el 4to año carga la sonaja y un cabresto, en el 5to año tiene la sonaja y un muñeco, para su 6to año, el penúltimo, se le llama el diablo de lata llorón, esto porque empieza a despedirse y frecuentemente hace sonidos de llantos, finalmente está el diablo de lata del 7mo año, aquí el personaje baila con un farol que simboliza la entrega del alma y cuerpo al Niño Rey de Reyes. En este farol, antes se introducía una paloma y cuando finalizaba el baile, se libera.

El diablo de lata no baila, danza, esto nos menciona el Sr. Juan Arcángel que es importante, puesto que el diablo de lata tiene su propia tonada, llamada “la tonada del Diablo de Lata”, que se acompaña la sonaja, un tambor y un pingullo, de esta forma marcan el compa de la danza que realizan los diablos de forma sincronizada.

El maestro hojalatero supo manifestar que no existe una historia del origen del Diablo de Lata en sí, no existe un momento documentado en la historia, ni en libros, escritos y fotografías del momento en que se originó la tradición de este personaje, sin embargo, rescata que, si hubiera

existido, está seguro que a magia en el Diablo de Lata no es la careta, son las personas que se la ponen, puesto que detrás de cada Diablo de Lata, existe una persona con historias, con pasado y con vivencias.

4.2.2 *Comportamiento del personaje en un desfile religioso*

El Diablo de Lata es un guardián del Niño Rey de Reyes. En una comparsa común y corriente de esta persona, simplemente danzan y alegran a las personas con su elegancia, algarabía, regocijo, derroche y alegría, así también como con los sonidos que provocan al danzar y la música que acompaña, denominada la tonada del diablo.

Por otro lado, el Diablo de Lata en una comparsa que acompaña al Niño Rey del Reyes, se ubica al personaje delante del Niño Dios, esto simbolizando que va custodiándolo. Con la danza que realiza va realizando da alegría, acompaña esto el sonajero, el pingullo y el bombo. Los pasos que realizan, de la misma manera homenajean y hacen referencia al personaje principal del desfile.

4.3 *Estilo de ilustración de la historieta*

Para la definición de los estilos de ilustración que se han tomado como referencia 3 shōnen, artes que se visualizan los comic, mangas e historietas que contienen una estructura que engancha y es muy fácil de leer. La composición de los gráficos, de los personajes, los arcos narrativos tienen mucho contenido para aprender y sobre todo para empezar a crear una historieta. Es por ello que se procede a contextualizar los 3 referentes gráficos y de historia que han servido de inspiración para el presente proyecto.

4.3.1 *Bases del cómic Naruto*

El manga Naruto, es un tipo de shōnen, esto signifique que las bases de este manga es la acción y la comedia en momentos de la historia, además, a esta obra también contienen tintes de drama. Esta serie tiene un joven personaje central llamado Naruto que vive en una villa llamada la Aldea oculta entra las hojas. Este joven contiene dentro de su cuerpo encerrado a un zorro de nueve colas el cual es un peligro para las personas de esta vida.

Naruto crece como un huérfano y tiene el sueño de ser quien dirige la Aldea, a este cargo se le llama Hokage. Mashashi Kishimoto fue el autor de esta obra, siendo la primera que ha escrito.

Es uno de las piezas gráficas en su categoría, teniendo hasta la actualidad más de 250 millones de ventas. Este manga contiene ilustraciones que conforman 72 volúmenes, emitido desde 1999 a 2014.

Naruto es un manga que se siente como una lección de humildad. Las horas de sus libros son muy limpias, claras, lo que se sabe decir de forma popular, es una hoja con pocas calorías, ponen energía donde tienen que poner y el resto realmente es liviano, convirtiéndose en rápida. Por lo general Kishimoto encuentra la forma de expresar las cosas complejas en sencillas.

4.3.2 Bases del cómic Akira – symphonic suite geinoh yamashirogumi

Akira es una shōnen y es una muestra que el manga rompe todo tipo de reglas. El estilo de ilustrar del autor Katsuhiro Tomo es muy realista. Pese a que su historia es compleja, es errática, está atravesada por muchos matices y principalmente, muy adulta.

Este manga no cumple patrones, es difícil de analizar puesto que cada página tiene una lección nueva. Crea escenarios completos con muchos detalles, contiene muchísima información en una sola página, los personajes son múltiples, complejos y contrastantes. Además, el detalle que le da al tiempo, la sutileza con la que maneja la historia.

4.3.3 Bases del cómic Monster de Naoki Urasawa

El trabajo de Naoki Urasawa se lo considera como el maestro del misterio, de la intriga. Es muy recomendable para las personas que no saben o no les gusta leer este tipo de trabajos. El equilibrio que el autor tiene entre imágenes y textos es para realizar un estudio. En la creación de sus obras, deja en claro que el autor sabe hacer silencios, permite que algunos personajes se sientan incómodos para darle mayor matiz a la trama. Sobre todo, es un autor le gusta mucho jugar con la intriga.

4.4 Guion de la historia

Para realizar un guion existen algunas estructuras, dentro de las cuales una de las más completas es la denominada “el viaje del héroe” de Joseph Campbell y Christopher Vogler. Esta estructura consta de 12 etapas que atraviesan por 3 momentos distintos, llamados: mundo ordinario, mundo extraordinario, retorno al mundo ordinario. Los doce pasos son:

- J Mundo ordinario
- J Llamado a la aventura
- J Rechazo de la llamada
- J Encuentro con el mentor
- J Travesía del umbral / los guardianes
- J Aliados, enemigos, debe superar las pruebas que se atraviesan
- J Internamiento en la caverna más profunda
- J La odisea. Muerte y resurrección / Supreme ordeal
- J La recompensa. El elixir del conocimiento.
- J Regreso con persecución. Gran lucha final.
- J Nueva resurrección
- J Retorno con el elixir del conocimiento.

En base a esta estructura, el guion de la historia se lo ha creado a través de 3 procesos secuenciales, primero se partirá del guion creativo en donde se escribe un borrador de la historia, en líneas generales se expresan los pensamientos del escritor y se va dando sentido a groso modo la historia; además este guion está sometido a cambios fuertes en el caso de requerirlo.

Posterior al guion creativo se procede a adaptar el guion creativo a la siguiente etapa que es el guion técnico. En este segundo guion se establecen ya los diálogos que se van a colocar en cada lámina, se describe los nombres de los personajes, el escenario que se utilizará y todos los detalles requeridos. Esto se realiza mediante un formato que conta: Numeración de lámina, diálogos, plano a utilizar y descripción del contenido.

Al final, se ha estructurado el nenu, que es la fisión de un storyboard y el guion técnico, puesto que en este proceso se crean las viñetas de cada lámina, las cuales se las ha estructurado de 3 por lámina, para distribuir 3 emociones en concreto. La primera viñeta será de anticipación, la segunda de acción y la tercera viñeta se destinará para la reacción. Esta estructura permite que cada lámina sea dinámica, contenga contenido y sobre todo que sea fácil de leer.

4.4.1 Guion creativo

MUNDO ORDINARIO: La sociedad

Mundo ordinario: Un niño huérfano que vive en los callejones de la ciudad. Trabaja en una zapatería para tener alimentos. Cuando sale del trabajo recurre a los basureros a buscar ropa y zapatos desgastados para repararlos y utilizarlos o venderlos para ganar más dinero. El niño con su poco dinero regala limosna a ancianos en la puerta de la iglesia de la loma de quito.

Llamado a la aventura: Un día un panfleto golpea su rostro, era un anuncio de una fiesta en homenaje al Niño Rey de Reyes. En el nuncio hacían un llamado a formar comparsas. El niño se llena de ilusión, puesto que su gran sueño era bailar, pero nunca lo incluían por ser huérfano.

Rechazo de la llamada: El niño ve como otros niños se preparan con profesor particular y él no tiene posibilidades, se pone triste y con la cabeza abajo, lagrimas rodando por sus mejillas, arruga el papel con su mano y sale corriendo enfurecido por no poder pertenecer a la comparsa.

Encuentro con el mentor: En el botadero de basura lo encuentra su amigo, un señor “recogelatas” que siempre se encontraban en el basurero. Tras una plática el señor arroja a los pies del niño una lata con dos agujeros, diciéndole que prepare un personaje bailar en el desfile. El niño levanta el pedazo de lata colocándosela a la altura del rostro donde coincidían los ojos con los agujeros y su mentón con la punta hundida. Al niño se le ocurre que, si se disfraza y participa de la fiesta, nadie lo juzgará.

Travesía del umbral / los guardianes: El niño decide crear un traje, juntar todos sus materiales que necesita para crear un personaje. Y antes de dormir intentaba repasar una danza, sin embargo, era muy difícil, pues nunca había tenido un profesor y no quería ayuda de nadie, no le contaba a nadie de sus planes.

MUNDO EXTRAORDINARIO: El baile

Aliados, enemigos, debe superar las pruebas que se atraviesan: El niño se encuentra frustrado porque no resulta la danza lo que esperaba. Sus pies estaban lastimados, el cuerpo y las manos magulladas de las caídas al intentar bailar, pero no se rendía y cada día con más rabia.

Internamiento en la caverna más profunda: Uno de esos días, mientras pasaba corriendo por la escuela, le llamó la atención unos cascabeles, se detuvo en seco y vio que el maestro de baile estaba puesto unos cascabeles en los tobillos (traje de capoeira). No podía parpadear, era fabuloso. El maestro, sin regresar a mirar, notó el interés del niño y había notado que el siempre corría más rápido al pasar por la escuela para no verlos repasar a los otros niños. El profesor

despide a sus alumnos y el niño se escondió bajo el muro del cerramiento para que lo no viesen, pero el profesor ya lo sabía. Se acerca y tras una conversación se ofrece ayudarlo en las noches de camino a su casa.

La odisea. Muerte y resurrección / Supreme ordeal: La directora está en contra de que participe, es clasista y racista puesto que es de origen español. Él ni recibe clases del profesor a escondidas en las noches, inicialmente no nota el progreso, pero después de mucha frustración se da cuenta que lo está haciendo mejor, pero aún sin encontrar lo que busca y le haga feliz danzando. Recostado, agitado, escucha un chasquinar, se levanta y observa una carreta con talas por la calle, con el movimiento realizaba el sonido parecido a una pandereta y empieza a mover la cabeza, las manos y los pies de forma diferente gracias a ese sonido.

La recompensa. El elixir del conocimiento: Al siguiente día, va al taller recolector de latas y pide que replique ese sonido en un objeto para él, también pide un espacio para trabajar en su careta. Una semana después entrega el encargo el hojalatero y el niño termina su careta de diablillo, porque el señor le llamaba así y se inspira en eso. Muestra el instrumento al maestro y le enseña a crear ritmos y bailar con él. En sus momentos libres trabajaba en el traje en su trabajo. Cuando muestra el traje al hojalatero, le pide su careta para hacerle modificaciones, la pinta de foto y le agrega cabello con cabuya. En su último día de repaso, el profesor ve que su pantalón está roto en varias partes de la Cintura, le obsequia dos pañoletas azules para cubrir los agujeros.

Regreso con persecución. Gran lucha final: El día del desfile, al verlo cambiado, su jefe le regala unos zapatos y le dice que los limpie. Al salir corriendo al desfile, se lleva por accidente el cepillo de zapatos.

Nueva resurrección: Antes de llegar al desfile el niño entra en duda tras las miradas de las personas. El jefe le da valor y le obsequia dinero, para que regale a los que lo rechazan. El niño toma valor, se mete al desfile interrumpiendo la caminata y quedando frente a frente al Niño Rey de Reyes.

MUNDO ORDINARIO: La sociedad

Retorno con el elixir del conocimiento Todo mundo en silencio, el niño se acerca y le regala una moneda al niño rey de reyes. La directora intenta sacar al niño, pero no se lo permite el profesor. Finalmente empieza a hacer sonar su sonaja y a bailar. Bajo las miradas de las personas, suena

nuevamente la música y el niño acompaña al niño Rey de reyes justo delante de él, mientras el pequeño diablo regalaba monedas a las personas que lo miraban con desprecio.

4.4.2 *Fichas técnicas de los personajes*

Las fichas técnicas han permitido definir las características físicas, sociales y psicológicas de cada uno de los personajes principales, secundarios y complementarios de la historia. En las características físicas se define: edad, género, altura y peso, contextura, postura, vestimenta, defectos físicos y rasgos hereditarios, en el caso que no exista la relevancia de uno de estos parámetros se ha colocado “no aplica”. Las fichas se agregan en anexos.

4.4.3 *Guion técnico*

Para el guion técnico se definen tablas creadas por el autor de este trabajo técnico, en donde cada tabla será una hoja e inicialmente se codifica las hojas con el número de la página de la historieta, la etapa del guion con A, B y C para: Mundo ordinario, Mundo extraordinario y Retorno al mundo ordinario, respectivamente, seguido de un número que es la fase de “El viaje del héroe” y el segundo número es el número de hojas que se han generado de esta fase, esto con el objetivo práctico para la realización del nenu.

En la primera columna se coloca el tipo de contenido que tendrá de forma horizontal, es decir: escena (anticipación, acción, reacción), plano, ángulo, encuadre, diálogos y descripción de cada escena. En la segunda, tercera y cuarta columna se colocan la composición que se utilizará para mantener la atención en la hoja, la división es: anticipación, acción y reacción, de esta forma, se podrá componer y describir el guion técnico correctamente compuesto.

Tabla 3-4: Modelo de la tabla del guion técnico

Número de hoja: Etapa del guion, Número de fase - Número de hojas de la fase			
Ejemplo: 18:4B-7			
Escena	1: Anticipación	2: Acción	3: Reacción
Plano	Ejemplo: General	Ejemplo: Primer plano	Ejemplo: Detalle
Ángulo	Ejemplo: Normal	Ejemplo: Picado	Ejemplo: Cenital
Encuadre	Ejemplo: Abierto	Ejemplo: Cerrado	Ejemplo: Cerrado
Diálogos	Ejemplo: Silencio	Ejemplo: Sonido de sonaja	Ejemplo: Sonido de sonaja
Descripción	Ejemplo: Se ve solo su	Ejemplo: El diablillo	Ejemplo: El diablillo

	brazo caído con la sonaja en la mano	levanta con la mano levantada	empieza a danzar al ritmo de la sonaja
--	--------------------------------------	-------------------------------	--

Realizado por: Suquisupa, P. 2022

4.4.4 *Nemu*

El nemu es un mezcla entre el guion técnico y un storyboard, es en este paso en donde se pueden ir modificando, mejorando, incluyendo, suprimiendo o sustituyendo algunos datos creados en el guion técnico. Por la extensión de las páginas, el nemu se colocará en los anexos del proyecto técnico.

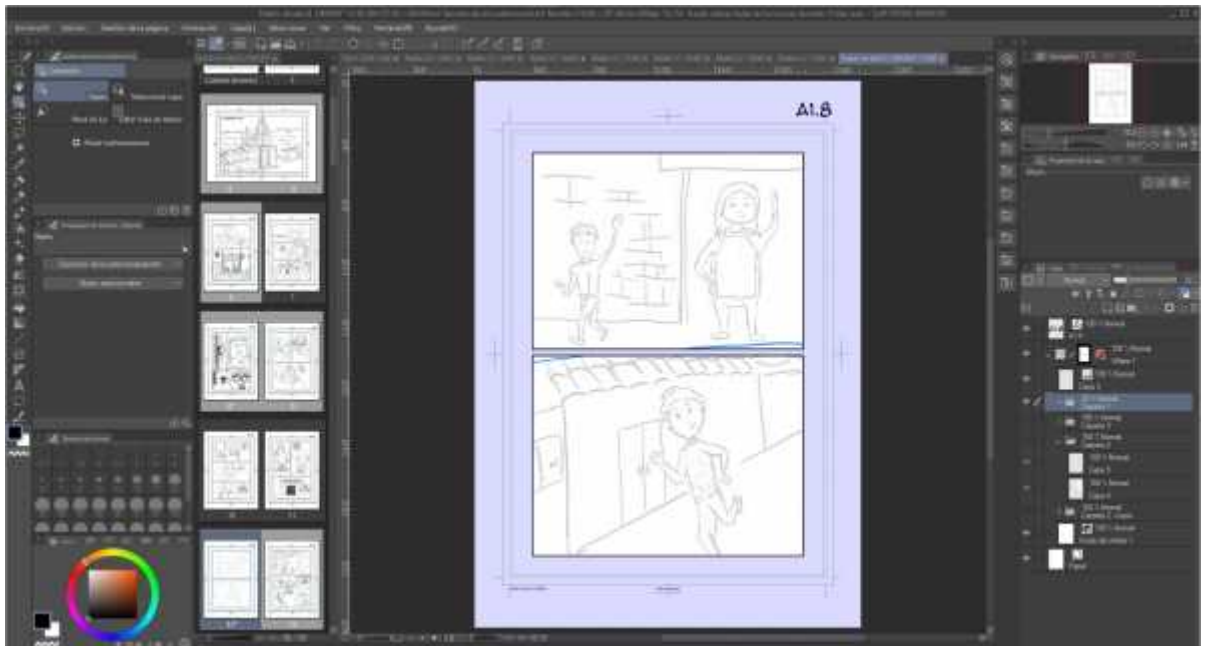


Ilustración 1-5: Elaboración del nemu

Realizado por: Suquisupa, P. 2022

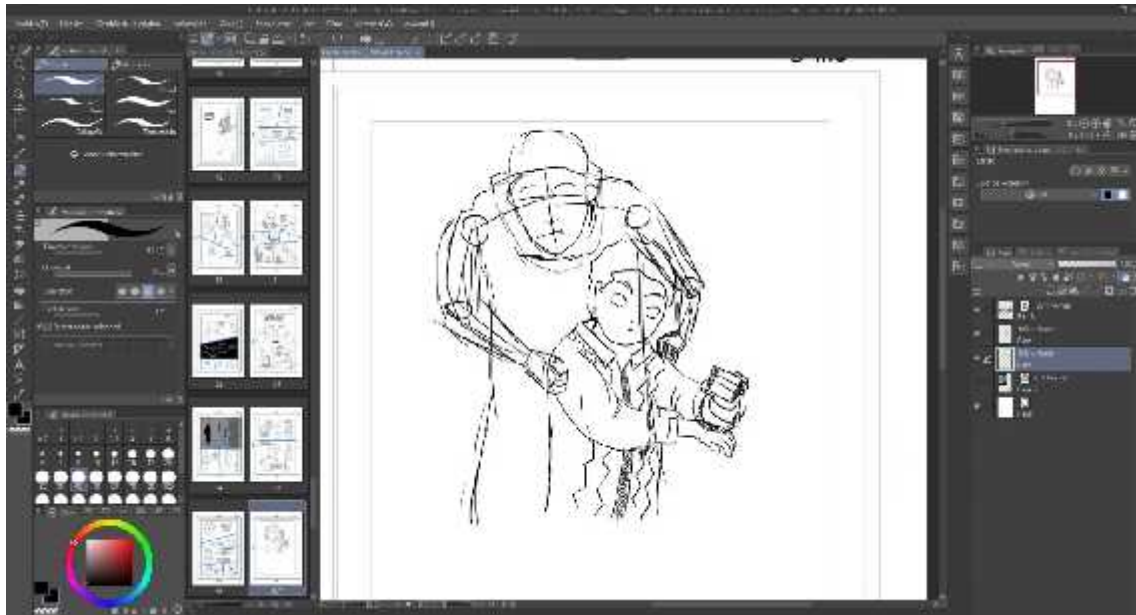


Ilustración 4-5: Elaboración del nemu

Realizado por: Suquisupa, P. 2022



Ilustración 5-5: Mockup de historieta impresa

Realizado por: Suquisupa, P. 2022

CONCLUSIONES

Se creó la historieta del diablo de lata que fortalecerá la identidad cultural en la generación centennial; la historieta dio apertura a crear registros, historias fantásticas y mitos populares en esta generación, misma que actualmente no cuenta con recursos creativos suficientes como para generar interés en estos temas culturales.

A partir de la recolección de información de fuentes primarias y secundarias a acerca de las historias populares de la cultura ecuatoriana y riobambeña, se definió la personalidad, características psicológicas y físicas del Diablo de Lata, resultando los perfiles que se utilizaron en el desarrollo de la historieta.

Por medio de técnicas de entrevista y observación, se concluyó que la historia del Diablo de Lata carece de un inicio, por ello se crea un inicio creativo basado en la historia fantástica, tomando en cuenta el universo real donde existe el diablo de lata.

Para definir el estilo de ilustración, se analizó tres reconocidos comics, de estilo manga; los cuales tienen buena aceptación por la generación centennial, de este análisis se estableció los tipos de viñetas, los elementos gráficos como globos y el tipo de entintado que se utilizó.

Se concluye que las técnicas digitales, para este tipo de trabajos son mucho más efectivas que las técnicas manuales de ilustración, es por ello que se debe contar con un software dirigido a la elaboración y producción de historietas.

RECOMENDACIONES

Se recomienda, para la elaboración del marco teórico, indagar en repositorios principalmente de universidades que tengan carreras relacionadas al arte y el impacto que el arte tiene en las generaciones. Además, de utilizar frecuentemente los repositorios institucionales, puesto que existe mucha información ya consultada por más estudiantes e investigadores que sus fuentes permiten llegar a encontrar la información necesaria para el proyecto que se esté realizando.

Se recomienda difundir por parte de la carrera a través de los docentes este tipo de proyectos técnicos, con el objetivo de inspirar a las nuevas generaciones de diseñadores gráficos a crear historietas del mismo u otro universo, del resto de personajes que forman parte del pase del niño Rey de Reyes, tales como el Payaso, el Sacha Runa, el Curiquingue, el Perro Guardián, entre otros.

Se recomienda la utilización de la metodología de Narciso Casas en su libro denominado “Técnicas fundamentales para aplicar el dibujo de Cómic digital” como base para la realización de más comics o historietas, puesto que los pasos a seguir son versátiles y se acoplan a este tipo de trabajos.

Recomendar el uso del software Clip Studio Paint Ex para la creación de historietas, puesto que las herramientas que posee, permiten crear con facilidad todos los elementos que contiene este tipo de documentos. Además, que es un software dirigido especialmente para la creación de comics; por ello, la exportación de archivos y formatos son apropiados y dirigidos con utilidad de uso de impresión o de distribución digital.

BIBLIOGRAFÍA

AGUILAR VILLAMARÍN, Ramiro Javier. *La historieta, medio de comunicación artístico e ideológico-político.* en línea. Quito: Universidad Central del Ecuador. 2014 [Accedido 10 febrero 2022]. Recuperado a partir de: <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/3315> Accepted: 2015-02-23T17:02:50Z publisher: Quito: UCE

ALMELA, Ramón. *La ilustración, ¿arte o diseño? / Homines. Portal de Arte y Cultura. Homines.* en línea. 10 septiembre 2008. [Accedido 10 febrero 2022]. Recuperado a partir de: https://www.homines.com/arte_xx/ilustracion_arte_diseno/index.htm

APARICI, Roberto, GARCÍA, Agustín, FERNÁNDEZ, Jeraro y OSUNA, Sara. *La imagen: Análisis y representación de la realidad.* 2013. Barcelona: 2009 Editorial GEDISA. ISBN 978-84-9784-714-8. Google-Books-ID: 1DIIBQAAQBAJ

AVILA-LOPEZ, Luis y ZAYAS, Carolina. Desafíos de los docentes frente a la generación millennial y centennial. 2019 En: . pp. 19-31. ISBN 978-607-32-4993-5.

CALVAS OJEDA, María Gabriela. La enseñanza de la historia a través de historietas. . 2017. Vol. 14, no. 4, pp. 544-555.

CASAS, Narciso. *Técnicas fundamentales para aplicar al dibujo de cómic digital.* en línea. Bubok Publishing S.L. 2018 [Accedido 28 junio 2022]. ISBN 978-84-686-7357-8. Recuperado a partir de: <https://elibro.net/es/ereader/epoch/51429?page=1>

DÍAZ SARMIENTO, Claudia, LÓPEZ LAMBRAÑO, Mariangela y RONCALLO LAFONT, Laura. Entendiendo las generaciones: una revisión del concepto, clasificación y características distintivas de los baby boomers, X y millennials. . diciembre 2017. Vol. 11, no. 22, pp. 188-204. DOI 10.21676/23897848.2440.

DÍAZ, Valentín, 1d. C. Un patrimonio de curiquingues, payasos, sacha runas y diablos. *El Comercio.* en línea. 30 noviembre 1d. C. [Accedido 11 febrero 2022]. Recuperado a partir de: <https://www.elcomercio.com/tendencias/patrimonio-curiquingues-payasos-sacharuna-riobamba.html>

ESCUADERO SÁNCHEZ, Carlos Leonel. Las fiestas populares en el Ecuador: un factor de interacción comunitaria. . 2017. Vol. 9, no. 3, pp. 27-33.

ETECÉ, Equipo editorial, 2022. Cómics. *Concepto de.* en línea. 2 febrero 2022. [Accedido 1 junio 2022]. Recuperado a partir de: <https://concepto.de/comic/>

GONZÁLEZ GARCÍA, Carmen María. *La línea en el dibujo.* en línea. [Accedido 13 junio 2022]. 1982 Recuperado a partir de: <https://riull.ull.es/xmlui/handle/915/25256>Accepted: 2021-09-09T12:10:29Z

GUTIÉRREZ PÁRRAGA, Teresa. El cómic en los adolescentes. Estudio y práctica en el aula. Una propuesta de evaluación. . 2006. Vol. 18, pp. 19-56.

GUZMÁN LÓPEZ, Milagros. El cómic como recurso didáctico. . 2011. No. 10, pp. 122-131.

HARRIS, Marvin. *El desarrollo de la teoría antropológica: historia de las teorías de la cultura.* en línea. 12ava. México, D.F.:1996 Siglo XXI. ISBN 978-968-23-1336-3. Recuperado a partir de: <https://antroporecursos.files.wordpress.com/2009/03/harris-m-1968-el-desarrollo-de-la-teoria-antropologica.pdf>

JORGE ALBERTO, Arango Johnson, LUZ ELENA, Gómez Salazar y MÓNICA MARÍA, Gómez Hernández. El cómic es cosa seria. El cómic como mediación para la enseñanza en la educación superior Caso Universidad Nacional, Universidad de Medellín y Universidad Pontificia Bolivariana. *Anagramas Rumbos y Sentidos de la Comunicación.* 2009. Vol. 7, no. 14, pp. 15-32. DOI 10.22395/angr.v7n14a1.

LOAIZA PEÑAFIEL, Jennifer Margarita. *Origen socio-cultural de la figura del diablo de lata en el pase del niño rey de reyes.* en línea. Riobamba - Ecuador: Universidad Nacional de Chimborazo. Recuperado a partir de: <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/5848/1/UNACH-FCEHT-TG-C.SOCI-2019-000025.pdf>

MADRIGAL MORENO, Flor, MADRIGAL MORENO, Salvador y BÉJAR TINOCO, Víctor. Estrategias de marketing orientadas al consumo de la generación centennial. *European Scientific Journal ESJ.* en línea. 7 febrero 2021. Vol. 17, no. 4. [Accedido 25 mayo 2022]. DOI 10.19044/esj.2021.v17n4p268.

MARRODÁN, Paula Sofia. Lecto-comprensión en la era digitalizada en alumnos universitarios centennial. *Revista de Educación.* 2022. No. 25.1, pp. 341-358.

MISRACHI, Clara y ALLIENDE, Felipe. La historieta como medio educativo y como material de lectura. *1991.* 1991. Vol. 3, pp. 13.

MONETA ALLER, Raúl Osvaldo, CRESPO, Roberto Hugo, ANGUIO, María Bibiana, BARRIOS, Martín Patricio y BURRÉ, Marina. Grados de iconicidad y retórica de la imagen. *Arte e Investigación.* en línea. 1998. Vol. año 2, n.º 2. [Accedido 13 junio 2022]. Recuperado a partir de: <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/48947>

PRADO-ARAGONÉS, Josefina. Aprender a narrar con el cómic. *Comunicar: Revista Científica de Comunicación y Educación.* 1995. Vol. 3, no. 5, pp. 73-79. DOI 10.3916/C05-1995-14.

STOK, María Florencia. Las prácticas lectoras en textos análogos y textos digitales un estudio en educación superior de lecto-comprensión en el idioma inglés. . 2018.

SUÁREZ LINCANGO, Mauro Alejandro. *RECONSTRUCCIÓN DEL PERSONAJE DIABLO DE LATA A TRAVÉS DE LA METODOLOGÍA DE LA AGRUPACIÓN “HIJOS DEL SUR.* en línea. Cuenca - Ecuador: UNIVERSIDAD DE CUENCA. [Accedido 10 febrero 2022]. Recuperado a partir de: <http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/29456/1/Trabajo%20de%20Titulaci%c3%b3n.pdf>

TOVAR, Patricia, . Una reflexión sobre la violencia y la construcción de paz desde el teatro y el arte. *Universidad Humanística.* 1 julio 2015. Vol. 80, no. 80, pp. 347-369. DOI 10.11144/Javeriana.UH80.rvcp.

UNESCO. Los ámbitos del patrimonio cultural inmaterial. *Los Ámbitos del Inmaterial.* en línea. 2011. [Accedido 5 mayo 2022]. Recuperado a partir de: https://ich.unesco.org/doc/src/01857-ES.pdf?fbclid=IwAR1f15f4CJb_iQpgxP_AeoO1plpV7M5Ca46jOw_rsyc3BHTzHbB-iVgoPc
VALDÉS, Caridad, 2011. *Cultura popular y propiedad intelectual.* en línea. Editorial Reus. [Accedido 11 abril 2022]. Recuperado a partir de: <https://elibro.net/es/ereader/epoch/46440?page=12>

ANEXOS

ANEXO A: FICHA DE PERSONAJE

FICHA DISEÑO DE PERSONAJE Nro.			
CARACTERÍSTICAS FÍSICAS		CARACTERÍSTICAS PSICOLÓGICAS	
Edad:		Personalidad:	
Género:		Valores Morales:	
Altura y peso:		Ambiciones:	
Contextura:		Frustraciones:	
Postura:		Temperamento:	
Vestimenta:		Lo que es:	
Defectos Físicos:		Lo que aparenta:	
Rasgos Hereditarios:		Miedos:	
CARACTERÍSTICAS SOCIALES		Talentos:	
Clase social:		Sentido del humor:	
Profesión / Ocupación Educación:		Secretos:	
Familia:		Que le gusta/ Disgusta:	
Amistades:		Momentos inolvidables de su vida:	
Religión / Filosofía:			
Etnia / Origen:		Pasatiempos o Aficiones:	
Valores Culturales:			

ANEXO B: FICHA DE GUION TÉCNICO

HOJA:					Codificación:
Escena	Plano	Ángulo	Encuadre	Diálogos	Descripción
Anticipación					
Acción					
Reacción					



ANEXO D: HISTORIETA