



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

**CÓMIC DIGITAL BASADO EN LA LEYENDA ECUATORIANA LA CONDESA DE  
LA LOMA GRANDE**

**Trabajo de titulación**

Tipo: Proyecto técnico

Presentado para optar al grado académico de:

**INGENIERO/A EN DISEÑO GRÁFICO**

**AUTOR/ES:**

GERMANIA MERCEDES LARA MAZÓN

JORGE LUIS AÑAZCO MAGNO

Riobamba – Ecuador

2021



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

**CÓMIC DIGITAL BASADO EN LA LEYENDA ECUATORIANA LA**  
**CONDESA DE LA LOMA GRANDE**

**Trabajo de titulación**

Tipo: Proyecto técnico

Presentado para optar al grado académico de:

**INGENIERO/A EN DISEÑO GRÁFICO**

**AUTOR/ES: GERMANIA MERCEDES LARA MAZÓN**

**JORGELUIS AÑAZCO MAGNO**

**DIRECTOR/A: LCDO. FABIÁN ALFONSO CALDERÓN CRUZ**

Riobamba–Ecuador

2021

© 2021, **Germania Mercedes Lara Mazón y Jorge Luis Añazco Magno**

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

Yo, Germanía Mercedes Lara Mazón y Jorge Luis Añezco Magno declaro que el presente trabajo de titulación 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 titulación; el patrimonio intelectual pertenece a la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo.

Riobamba, 18 febrero de 2021



Germanía Mercedes Lara Mazón

020196801-3



Jorge Luis Añezco Magno

172128448-5

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

El Tribunal del trabajo de titulación certifica que: El trabajo de titulación: Tipo: Proyecto Técnico, **Cómic digital basado en la leyenda ecuatoriana La Condesa de la Loma Grande**, realizado por el señor/señorita: **Germania Mercedes Lara Mazón y Jorge Luis Añazco Magno**, ha sido minuciosamente revisado por los miembros del Tribunal del trabajo de titulación, el mismo que cumple con los requisitos científicos, técnicos, legales, en tal virtud el Tribunal Autoriza su presentación.

	<b>FIRMA</b>	<b>FECHA</b>
Ing. Heidy Elizabeth Vergara Zurita <b>PRESIDENTE DEL TRIBUNAL</b>	 Firmado electrónicamente por: <b>HEIDY ELIZABETH VERGARA ZURITA</b>	(2021-08-24)
Lcdo. Fabián Alfonso Calderón Cruz <b>DIRECTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN</b>	 Firmado electrónicamente por: <b>FABIAN ALFONSO CALERON CRUZ</b>	(2021-08-24)
Lcda. Rosa Belén Ramos Jiménez <b>MIEMBRO DEL TRIBUNAL</b>	 Firmado electrónicamente por: <b>ROSA BELEN RAMOS</b>	(2021-08-24)

## **DEDICATORIA**

A toda mi familia, de manera especial a mis padres, Ángel Lara y Mercedes Mazón por haberme encaminado y formado como la persona responsable, sacrificada, cariñosa, leal y amorosa; muchos de mis logros se los debo a ustedes por confiar en mí y ayudarme a vencer dificultades, problemas, pero vencerlos hasta alcanzar el objetivo anhelado.

A mi querida hija Doménica quien ha sido fuente de inspiración, mi fortaleza, mi luz y energía para seguir adelante y alcanzar mis sueños y metas.

Germania

A mis padres quienes me dieron la vida, educación, apoyo y consejos. A mi pareja Germania Lara quien nunca permitió que me rindiese. A mis compañeros de estudio, quienes me apoyaron en mi camino y a mis amigos, quienes sin su ayuda y guía nunca hubiera podido hacer esta tesis, a la profesora Pepita Alarcón quien me apoyó en los momentos más difíciles de la vida universitaria.

Jorge

## **AGRADECIMIENTO**

En primer lugar, quiero agradecer a Dios por darme la vida, fuerza, valentía para enfrentar cada uno de los obstáculos, por permitirme tener una familia maravilla, por darme la sabiduría y permitirme sobresalir en mis estudios.

A mis padres, hermanas y hermanos, por el apoyo incondicional brindado en todo momento, por enseñarme el camino del bien mediante valores, principios y convicciones; gracias por animarme con sus palabras, consejos y por darme ejemplo de vida.

A mi novio Jorge Añazco quien ha sido un pilar fundamental, quien desde el primer momento fue mi compañero, amigo, estuvo apoyándome en las buenas, en las malas, en cada tropiezo el me levanto con sus palabras y su voto de confianza.

Por último, a todos esos amigos y amigas que siempre estuvieron junto a mí en todo momento ayudándome a salir adelante para cumplir esta meta, ya que sin su ayuda esto no hubiese sido posible.

Germania

## TABLA DE CONTENIDO

ÍNDICE DE TABLAS.....	ix
ÍNDICE DE FIGURAS.....	x
ÍNDICE DE GRÁFICOS.....	xi
ÍNDICE DE ANEXOS .....	xii
RESUMEN.....	xiii
SUMMARY .....	xiv
INTRODUCCIÓN .....	1
<b>CAPÍTULO I</b>	
<b>1</b>	<b>DIAGNÓSTICO DEL PROBLEMA..... 2</b>
<i>1.1</i>	<i>Antecedentes .....</i> 2
<i>1.2</i>	<i>Planteamiento del problema..... 3</i>
<i>1.2.1</i>	<i>Prognosis .....</i> 4
<i>1.3</i>	<i>Justificación. ....</i> 4
<i>1.4</i>	<i>Objetivos. ....</i> 5
<i>1.4.1</i>	<i>Objetivo general .....</i> 5
<i>1.4.2</i>	<i>Objetivos específicos .....</i> 5
<b>CAPITULO II</b>	
<b>2</b>	<b>FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA..... 6</b>
<i>2.1</i>	<i>Adolescentes y la lectura..... 6</i>
<i>2.2</i>	<i>Leyendas .....</i> 7
<i>2.2.1</i>	<i>Leyendas ecuatorianas..... 8</i>
<i>2.2.3</i>	<i>La Condesa de la Loma grande .....</i> 9

<b>2.3</b>	<b>Ilustración y la narrativa.....</b>	<b>10</b>
<b>2.3.1</b>	<b><i>Tipos de Ilustración.....</i></b>	<b>11</b>
<b>2.3.2</b>	<b><i>Tipos de ilustración digital.....</i></b>	<b>13</b>
<b>2.3.4</b>	<b><i>Narrativa de la imagen.....</i></b>	<b>14</b>
<b>2.3.5</b>	<b><i>Elementos de la narración .....</i></b>	<b>15</b>
<b>2.4</b>	<b>Cómic .....</b>	<b>16</b>
<b>2.4.1</b>	<b><i>Estructura del Cómic .....</i></b>	<b>16</b>
<b>2.4.2</b>	<b><i>Estilo Manga .....</i></b>	<b>18</b>
<b>2.4.2.1</b>	<b><i>Historia del manga.....</i></b>	<b>18</b>
<b>2.4.2.2</b>	<b><i>Ozamu Tezuka y el manga moderno .....</i></b>	<b>19</b>
<b>2.4.2.3</b>	<b><i>Demografía del manga.....</i></b>	<b>20</b>
<b>2.4.3</b>	<b><i>Lenguaje Visual .....</i></b>	<b>20</b>
<b>2.4.4</b>	<b><i>Retórica en los diálogos del cómic.....</i></b>	<b>21</b>
<b>2.4.5</b>	<b><i>Diseño de personajes.....</i></b>	<b>22</b>
<b>2.4.6</b>	<b><i>Proceso de creación de personajes .....</i></b>	<b>22</b>
<b>2.4.7</b>	<b><i>Composición .....</i></b>	<b>23</b>
<b>2.4.8</b>	<b><i>Tipografía.....</i></b>	<b>24</b>
<b>2.4.9</b>	<b><i>Formato .....</i></b>	<b>25</b>
<b>2.4.10</b>	<b><i>Retícula.....</i></b>	<b>26</b>
<b>2.4.11</b>	<b><i>Encuadres y planos .....</i></b>	<b>27</b>

### **CAPITULO III**

<b>3</b>	<b>MARCO METODOLÓGICO.....</b>	<b>28</b>
<b>3.1</b>	<b>Investigación exploratoria .....</b>	<b>28</b>
<b>3.2</b>	<b>Métodos.....</b>	<b>28</b>
<b>3.3</b>	<b>Técnicas de la investigación.....</b>	<b>29</b>
<b>3.3.1</b>	<b><i>Encuesta .....</i></b>	<b>29</b>
<b>3.3.2</b>	<b><i>Observación.....</i></b>	<b>29</b>
<b>3.4.1</b>	<b><i>Pasos para la creación de relatos gráficos secuenciales.....</i></b>	<b>30</b>
<b>1.1</b>	<b>Recolección de la información - Población.....</b>	<b>30</b>
<b>1.1.1</b>	<b><i>Realización de encuesta. ....</i></b>	<b>32</b>
<b>1.1.2</b>	<b><i>Matriz de la ficha de observación.....</i></b>	<b>33</b>

1.2	Selección de la información recolectada.....	33
1.3	Realización del argumento .....	34
1.4	Proceso de escritura .....	34
1.5	Proceso de edición del texto.....	34
1.6	Realización de bocetos .....	34
1.7	Distribución de los elementos en el espacio.....	35
1.8	Creación de portada y contraportada .....	35

#### **CAPÍTULO IV**

4	<b>RESULTADOS.....</b>	<b>36</b>
4.1	Selección de la información recolectada.....	36
4.2	Resultados obtenidos de la observación. ....	46
4.3	Realización del argumento. ....	49
4.3.1	<i>Creación de personajes</i> .....	49
4.4	Proceso de escritura. ....	54
4.5	Proceso de edición del texto.....	54
4.6	Realización de bocetos. ....	61
4.7	Distribución de los elementos en el espacio.....	63
4.8	Creación de portada y contraportada .....	65
4.9	Propuesta gráfica del cómic digital La Condesa de la Loma grande. ....	67

	<b>CONCLUSIONES.....</b>	<b>79</b>
--	--------------------------	-----------

	<b>RECOMENDACIONES.....</b>	<b>80</b>
--	-----------------------------	-----------

#### **GLOSARIO**

#### **BIBLIOGRAFÍA**

#### **ANEXOS**

## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1-2:</b> Tipos de formato de la serie A, B, C para medios impresos.....	26
<b>Tabla 1-4:</b> Tabulación del gusto por la lectura de leyendas .....	37
<b>Tabla 2-4:</b> Tabulación sobre la adaptación de una leyenda al estilo cómic. ....	38
<b>Tabla 3-4:</b> Tabulación sobre las leyendas de Ecuador .....	39
<b>Tabla 4-4:</b> Tabulación sobre las leyendas de Quito. ....	40
<b>Tabla 5-4:</b> Tabulación sobre si considera importante conocer sobre leyendas. ....	41
<b>Tabla 6-4:</b> Tabulación sobre “La Condesa de la Loma Grande” .....	42
<b>Tabla 7-4:</b> Tabulación sobre el estilo cómic .....	43
<b>Tabla 8-4:</b> Tabulación sobre la adaptación de la leyenda al estilo manga. ....	44
<b>Tabla 9-4:</b> Tabulación sobre estilo comic favorito.....	45

## ÍNDICE DE FIGURAS

<b>Figura 1-2:</b> Tipos de ilustración digital.....	15
<b>Figura 2-2:</b> Estructura del cómic .....	18
<b>Figura 1-4:</b> Boceto de la primera página del cómic.....	61
<b>Figura 2-4:</b> Boceto de la última página del cómic .....	62
<b>Figura 3-4:</b> Machote distribución de viñetas, globos de texto e imágenes. ....	63
<b>Figura 4-4:</b> Uso de la retícula básica .....	64
<b>Figura 5-4:</b> Portada .....	65
<b>Figura 6-4:</b> Contraportada.....	66

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

<b>Gráfico 1-4:</b> Porcentaje de los adolescentes que les gusta leer leyendas .....	37
<b>Gráfico 2-4:</b> Porcentaje de los adolescentes que creen que la adaptación de la leyenda.....	38
<b>Gráfico 3-4:</b> Porcentaje sobre el conocimiento de las leyendas .....	39
<b>Gráfico 4-4:</b> Porcentaje sobre el conocimiento de las leyendas de Quito. ....	40
<b>Gráfico 5-4:</b> Porcentaje de los adolescentes que consideran importantes conocer leyendas.....	41
<b>Gráfico 6-4:</b> Porcentaje sobre la leyenda “La Condesa de la Loma Grande” .....	42
<b>Gráfico 7-4:</b> Porcentaje sobre sobre el estilo cómic.....	43
<b>Gráfico 8-4:</b> Porcentaje sobre la adaptación de la leyenda al estilo manga.....	44
<b>Gráfico 9-4:</b> Porcentaje sobre estilo comic favorito.....	45

## **ÍNDICE DE ANEXOS**

**ANEXO A:** EVIDENCIA DE LA APLICACIÓN DE LA ENCUESTA A LA POBLACIÓN.

**ANEXO B:** CERTIFICADO DE LA APLICACIÓN DE LA ENCUESTA A LOS  
ADOLESCENTES DEL COLEGIO TÉCNICO SAN JOSÉ.

**ANEXO C:** BOCETO DE LA PORTADA Y CONTRAPORTADA

## RESUMEN

El presente proyecto técnico fue dirigido a los estudiantes del Colegio Técnico San José de la ciudad de Quito con el objetivo de crear un cómic basado en la leyenda ecuatoriana La Condesa de la Loma Grande, a través de la ilustración digital, para el fortalecimiento de la lectura sobre temáticas culturales en adolescentes de 15 a 18 años. Se aplicó la metodología de investigación exploratoria, métodos y técnicas de investigación cuantitativa, para determinar el número de adolescentes encuestados, se usó la fórmula de la muestra, posterior a ello se aplicó la encuesta con 9 preguntas. Para el análisis estadístico se utilizó la escala de Likert en cada uno de las preguntas, además se usó el programa SPSS para la obtención de tablas y gráficos; considerando la pregunta 6 se obtuvo que el 74.80% de los adolescentes encuestados mencionan que nunca han escuchado sobre la leyenda de la Condesa de la Loma Grande, con este resultado se evidencia el bajo nivel de conocimiento sobre las leyendas, dando paso a crear una propuesta gráfica como posible solución al problema planteado a través de la metodología de creación de relatos gráficos secuenciales que consta de 8 pasos. En conclusión, se logró diseñar un cómic digital que hoy en la actualidad es considerado una herramienta valiosa que ayudará a que la historia trascienda en el tiempo, rescatando la riqueza cultural de nuestros ancestros y motivando a los adolescentes el gusto por la lectura sobre temas culturales. Por lo que se recomienda adaptar las leyendas del Ecuador a estilos de diseño actuales para poder captar la atención de las nuevas generaciones.

Palabras claves: <DISEÑO GRÁFICO> <LEYENDAS ECUATORIANAS> <ILUSTRACIÓN DIGITAL> <LECTURA> <CÓMIC>.



Firmado electrónicamente por:  
**HOLGER GERMAN  
RAMOS UVIDIA**

0755-DBRAI-UPT-2021

2021-03-12

## SUMMARY

This technical project was designed for students of “San José” Technical High School from Quito city. The objective is to create through digital illustration, a comic inspired on the Ecuadorian traditional legend named “La Condesa de la Loma Grande” in order to motivate 15 to 18 years old youths, to read about cultural topics. The exploratory investigation, methodology and quantitative research techniques were applied, with the sample formula the number of teenagers interviewed was determined, and then the 9 questions survey was carried out. For the statistical analysis, the Likert scale was used in each and every question, and the SPSS program for obtaining tables and graphs. In the sixth question, 74.80% of the total people quizzed have never heard about the mentioned legend, revealing the low knowledge level about cultural reading. In this way it is necessary to create a graphic proposal as a possible solution to the problem through generating sequential graphic stories that consists of 8 steps. In conclusion, it was possible to design a digital comic as a valuable tool that will help the history survive long time, rescuing the cultural legacy from our ancestors and motivating adolescents to enjoy reading cultural matters. It is recommended adapting Ecuadorian legends to current media and styles in order make them more interesting to the new generations.

Keywords: <GRAPHIC DESIGN> <ECUADORIAN LEGENDS> <DIGITAL ILLUSTRATION>  
<READING> <COMIC>.

## **INTRODUCCIÓN**

El presente proyecto tiene como fin investigar acerca de la realidad de los adolescentes en relación a la lectura, puesto que es un tema muy importante en la actualidad, permitiendo adentrarse en un mundo distinto, para fortalecer los conocimientos, ampliar el vocabulario, y conocer el género que más les gusta a los estudiantes entre las edades de 15 a 18 años de edad y en base a esta información de datos, diseñar un Cómico digital basado en la leyenda ecuatoriana La Condesa de la Loma Grande.

Las leyendas son relatos que fueron contados por nuestros antepasados, son una mezcla de hechos reales, fantasiosos y tienen relación con lo sobrenatural, son fragmentos pequeños pero que genera grande imaginación manifestando la identidad cultural de un pueblo o ciudad, estas leyendas tienen un carácter histórico permitiendo conocer sucesos que experimentaron nuestros ancestros. Ecuador es un país que posee diversas leyendas, para el presente estudio se tomó en cuenta a una de las leyendas populares de la ciudad de Quito “La Condesa de la Loma Grande”, la misma que relata sobre una mujer de la aristocracia, que le gustaba frecuentar los bares de la ciudad de Quito, conquistando a muchos galanes y luego ellos desaparecían misteriosamente.

El documento se encuentra estructurado en cuatro capítulos. Capítulo I, Diagnóstico del Problema, donde se muestra los antecedentes, planteamiento del problema, prognosis, justificación, objetivos generales y específicos. Capítulo II, Fundamentación Teórica, donde se indican los conceptos y generalidades básicas para el entendimiento y conocimiento del proyecto. Capítulo III, Marco Metodológico, se especifican las técnicas, instrumentos y metodología de diseño utilizados para el desarrollo del presente proyecto. Capítulo IV, Resultados, obtenidos de la investigación y desarrollo de los diferentes instrumentos metodológicos y la propuesta final de diseño con sus respectivas conclusiones y recomendaciones.

## CAPÍTULO I

### 1 DIAGNÓSTICO DEL PROBLEMA

#### 1.1 Antecedentes.

El cómic como medio de comunicación y medio artístico es impulsado gracias al desarrollo de historias, que van desde la fantasía clásica hasta críticas de la sociedad contemporánea, al principio el cómic fue una expresión artística para todas las edades, pero comercialmente hablando se consideró un medio de entretenimiento exclusivo del público infantil, sin embargo con el paso del tiempo, las historias presentadas en este formato han ido evolucionando y exponiéndose de formas más complejas, ajustándose a los diferentes géneros narrativos expandiéndose a todas las edades, pero ha sido en los adolescentes y jóvenes donde el cómic se ha marcado especialmente, inspirándolos a través de sus historias y arte en el cómic su mensaje, su cultura, su estilo de vida, conocimiento, ideología, etc. Convirtiendo a los adolescentes en los principales promotores de los cómics porque ellos son quienes se visten de sus personajes, crean historias alternas, dibujan para crear sus propios cómics desarrollando su estilo inspirado en el arte de algún ilustrador de cómics y son quienes pueden vivir con más intensidad la lectura de un cómic.

Por otro lado, las leyendas son relatos adornados con elementos fantásticos, combinan hechos reales y ficticios, que pretenden dejar una enseñanza y siempre son insignias de cada pueblo porque están conectadas directamente con su cultura, pasando de generación en generación inmortalizándose en la historia de un pueblo y su cultura.

Una de las maneras más entretenidas, atractivas para enseñar y motivar a la lectura en los adolescentes sobre las leyendas es a través del cómic, porque se presenta la leyenda en forma de viñetas con ilustraciones para llamar su atención, esto les permite conectarse con el relato, además ir fortaleciendo en ellos la cultura; evitando que la riqueza intangible con la que cuenta el Ecuador se pierda y pueda trascender a las nuevas generaciones.

Entre autores del cómic ecuatoriano está Fabián Patinho, autor del cómic “Ana y Milena” creado en el 2006; también existen clubs dedicados a la creación del cómic, en Guayaquil se encuentra el

“Cómic club de Guayaquil” dónde se puede leer trabajos locales y los diferentes autores pueden exponer y vender sus trabajos.

Luis Méndez, de la Universidad Cuenca, a través de su tesis “Creación y diseño de un cómic de nuestro contexto, analizando homólogos, estilos y tendencias, así como el rol del cómic en los mitos, valores y su narración en la sociedad.” Realiza un estudio del cómic dirigido al mercado del entretenimiento, desarrollando ideas que tengan que ver con la sociedad, mezclando situaciones fantásticas y cotidianas que capte el interés del público.

Este estudio del cómic como medio de entretenimiento no ha figurado en el Ecuador a pesar de estar al alrededor de más de 100 años en nuestro país. Para el Lcdo. Valdivia Nenen en su tesis “El cómic: donde imagen y palabra se reconcilian” para la Universidad Austral de Chile, el cómic figura como uno de los mejores medios de entretenimiento gracias a que vivimos en una época donde lo que llama la atención es lo visual, las personas siempre se han sentido atraídas por las imágenes, fotografías y videos; las imágenes distribuidas en viñetas se puede presentar en forma compleja o simple de acuerdo a la historia y el público al cual está dirigido un cómic.

Por lo que, este trabajo pretende crear una propuesta adicional que parta de la leyenda La Condesa de la Loma Grande, adaptándola a formatos contemporáneos.

## **1.2 Planteamiento del problema.**

Una de las causas es la desvinculación de la ilustración con la narrativa, si bien los ilustradores no carecen de talento para ilustrar, no parecen prestarle atención a la historia, olvidándose de realizar un buen guion que impulse el cómic.

Otra de las causas es que las leyendas se presentan solo de forma narrativa, sin presentar gráficos ni ilustraciones para llamar la atención de los jóvenes lectores que hoy en la actualidad son más visuales. Como consecuencia de lo anterior mencionado se presenta la falta de visualización del cómic ecuatoriano, en su propio país. No vincular de forma correcta la ilustración con la narrativa hace que la leyenda no sea reconocida; los ilustradores de cómic terminan creando historias cortas de calidad pero que nunca podrán llegar a trascender.

La desmotivación de los adolescentes en la lectura junto con un bajo conocimiento de las leyendas que forman parte del patrimonio.

¿Cómo el diseño del cómic digital de “La Condesa de la Loma Grande” motiva en la lectura a los adolescentes?

Para motivar a los adolescentes, se utiliza elementos narrativos e ilustraciones que permiten llegar de forma empática a los lectores, mediante el cómic basándose en la leyenda ecuatoriana “La Condesa de la Loma Grande” de esta manera se logra conectar con la historia de nuestro país para fortalecer la identidad.

### ***1.2.1 Prognosis***

Si el problema anterior mencionado persiste, los adolescentes continuarán sin encontrar una motivación para lectura, en un corto plazo los jóvenes no se interesarán por conocer sobre las leyendas tradicionales ecuatorianas, a un mediano plazo las leyendas poco a poco se verán relegadas a una lectura obligatoria, perdiéndose el valor que estas tienen para fortalecer la cultura en las nuevas generaciones y no trascenderán en el tiempo.

### **1.3 Justificación.**

Se considera importante el estudio de la cultura ecuatoriana a través del género literario la leyenda, recrearlo mediante un cómic digital que permita generar un impacto positivo al público objetivo como son los adolescentes del momento actual; puesto que esto nos permite valorar y fortalecer la identidad y cultura de nuestra patria, adicionalmente es un aporte significativo para la nueva generación en sus valores, también el mantener la lectura de temas culturales en el Ecuador para así conservar viva la historia de aquellos antepasados que han ido enriqueciendo la historia y las leyendas ecuatorianas, salvaguardando el patrimonio intangible que funge como componente de la cultura popular y tradicional. El cómic aporta en los siguientes ámbitos.

Académicamente: El cómic está basado en la leyenda de “La Condesa de la Loma Grande” permitiendo a los adolescentes conocer la leyenda de forma empática mediante el cómic gracias a su historia y personajes.

Social: Mediante el cómic se rescata las leyendas que son parte de la cultura y fortalece la identidad de un pueblo.

Ecológico: Al ser un cómic digital, se puede distribuir mediante medios electrónicos sin necesidad de generar contaminación al imprimir el cómic en un formato físico.

La principal motivación para la creación del cómic es poder reinterpretar una leyenda del Ecuador, así como los grandes cómics a través del mundo lo han hecho para popularizar historias y temas e incentivar a los adolescentes a adentrarse en el mundo del cómic sin importar el estilo o de dónde venga, porque lo maravilloso de la escritura en un cómic es el poder romper barreras y volver universal a sus personajes, temáticas, historias, etc.

Las áreas de diseño que intervienen en la creación del cómic son la ilustración, la edición de fotografía, la fotografía, el marketing, diseño editorial y el guion.

## **1.4 Objetivos.**

### ***1.4.1 Objetivo general.***

Crear un cómic basado en la leyenda ecuatoriana La Condesa de la Loma Grande, a través de la ilustración digital, para el fortalecimiento la lectura sobre temáticas culturales en adolescentes de 15 a 18 años.

### ***1.4.2 Objetivos específicos.***

- 1.- Diagnosticar la apreciación que los adolescentes manifiestan sobre las leyendas ecuatorianas y cómic.
- 2.- Realizar una revisión de algunos cómics más populares actualmente mediante su trayectoria para la sustentación teórica del proyecto.
- 3.- Verificar la falta de conocimiento que tienen los adolescentes sobre las leyendas y el cómic mediante encuestas para la definición adecuada de la problemática.
- 4.- Diseñar el cómic a través de la ilustración digital mediante el estilo cómic manga japonés para fortalecer la lectura en temáticas culturales.

## CAPITULO II

### 2 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

#### 2.1 Adolescentes y la lectura

Este texto trata de, los adolescentes que lo relaciona con el paso de la niñez, dejar la inocencia, volviéndose más independientes, buscando un nuevo estilo de vida como salir con amigos(as), pasear, divertirse, está considerada desde los 12 a 18 años de edad, e incursionando en el hábito por la lectura en diferentes géneros:

*La importancia de la adolescencia de los jóvenes como accionar sobre la literatura encamina a descubrir su belleza; además, su complejidad; sin embargo, es un momento de transición muy complicado, ya que se acaba la inocencia de la infancia; así púes, mediante, el hábito de lectura, los adolescentes tienen el apoyo de comprender el mundo que los rodea desde nuevas y diversas perspectivas. (Sánchez, 2020)*

Además, Como manifiesta la autora, la lectura es un mundo mágico que ofrece una posibilidad de vida diferente, auto-educarnos, ampliar nuestros conocimientos, extender el vocabulario etc. Esta habilidad por la lectura se desarrolla desde las primeras etapas del ser humano mediante el uso de iconos, dibujos, signos que son interpretados mediante el lenguaje visual, el hábito por la lectura va aumentando poco a poco en la escuela, en diferentes cursos, el colegio o porque desarrolló el gusto por leer.

En particular, la etapa de la adolescencia suele ser algo complicada, compleja y las personas buscan conseguir su identidad personal; por eso muchos adolescentes deciden explorar acerca de la lectura, considerando que será uno de los mejores rumbos que pueden tomar en su vida, los libros ofrecen respuestas y son un distractor que ayuda al crecimiento y desarrollo de forma positiva:

*Entre los alumnos de doce años triunfa la fantasía, el terror, el cómic y la ciencia ficción. Sorprende el interés por la novela histórica. Destaca el gusto por el “amor”, género al que bautizan de esta forma, que recalcan algunas lectoras femeninas añadiendo también el apartado “románticas” a los que se ofrecían de antemano. (Soto, 2015)*

No obstante, el autor mencionado anteriormente, los adolescentes se identifican más con géneros que les muestre algo diferente al mundo que están rodeados, para encontrar respuestas, por encajar en un grupo, guiados por el guion o muchas de las veces por la presencia de viñetas con ilustraciones fáciles de leer e interpretar y en algunas ocasiones están descubriendo el mundo del romanticismo y que mejor forma de aprender mediante la lectura:

*En la adolescencia los géneros de lectura que sobresalen son: los cómics, las revistas y periódicos. Las preferencias literarias de las mujeres en un (75 por ciento, 66 por ciento, 62 por ciento) se centran en los libros de terror, amor y misterio en el caso de los hombres un (72 por ciento, 66 por ciento y 65 por ciento) le gusta las aventuras, humor y terror; un 50% de jóvenes que están entre las edades de 14 a 19 años de edad utilizan la red diariamente.*  
(Rubio, 2009)

En resumen, Con el aporte del autor mencionado anteriormente se puede corroborar que lectura va cambiando, sin embargo, el cómic prevalece en ellos; existe otros géneros como el drama, literatura, novelas, leyendas etc, que no son preferidas por los adolescentes, algunas veces por presentar un lenguaje muy difícil de comprender o por presentar solo textos, sin mostrar imágenes, fotografías o ilustraciones que ayuden a identificarse con la lectura. Los adolescentes en la actualidad manifiestan un alto porcentaje estar conectados con la era digital, lo cual se ha visto en la necesidad de adaptar los libros a formatos digitales facilitando así la lectura en los adolescentes.

## **2.2 Leyendas**

Con respecto a las leyendas son narraciones orales, que se transmiten de generación en generación con el fin de transmitir un mensaje, en base a los valores y costumbres característicos de esa cultura. Las leyendas son relatos orales que lo hicieron nuestros ancestros, están muy relacionados con la cultura tradicional de un pueblo, enriqueciendo la identidad del mismo, están formados por hechos sobrenaturales, misteriosos y muchas veces de terror, consideradas ficticias para una persona y para otras como hechos reales que sucedieron en algún espacio de tiempo:

*Por lo tanto, la leyenda es una historia corta que narra hechos humanos o sobrenaturales, en consecuencia, se transmite a las nuevas generaciones de manera oral o escrita, en el contexto de un pueblo o ciudad. De aquí la importancia de estar relacionada con la identidad*

*de una nación. Consecuentemente estos contienen mensajes sobrenaturales, milagrosos y criaturas ficticias, en oraciones son considerados como hechos que sucedieron en algún periodo de la historia. Para finalizar las leyendas guardan una estrecha relación con la cultura, tradiciones, costumbres de los pueblos. Además, se dice que a medida que ha trascendido en el tiempo se han considerado como los sentimientos más profundos de una población, su entorno y sus vivencias. (Raffino, 2020)*

Por otra parte, la leyenda tradicionalmente se transmite de forma oral de boca en boca, entre las personas, tratando de hacer énfasis en las nuevas generaciones, para que capten el mensaje y la sigan transmitiendo, conservando los valores, implícitos en la narrativa de la leyenda, que forman parte de la cultura a la cual pertenece:

*Sin embargo, las Leyendas son temas muy amplios que trata de diferentes temáticas como: leyendas religiosas, leyendas escatológicas, leyendas etológicas, en otras palabras, está relacionada con la vida de santos y de grandes personajes justicieros, relatos acerca de la vida después de la muerte, creación de los diferentes elementos de la naturaleza que tienen más relación en la cultura indígena, para concluir son narraciones autóctonas propios de un pueblo o ciudad, puesto que se lo puede escuchar sobre leyendas rurales que se desarrollan en el campo y leyendas urbanas que se conocen en la actualidad. (Raffino, 2020)*

Para culminar las leyendas son consideradas como un género dentro de la literatura ecuatoriana, la misma que se distingue por contar historias que enriquecen a las culturas dándole identidad a un pueblo, de esta manera aporta a las diferentes tradiciones que celebran en el campo o la ciudad.

### **2.2.1 Leyendas ecuatorianas**

Es preciso saber que el Ecuador posee leyendas que, como en todo lugar, pertenecen a una región y lugar específico basadas en las costumbres y valores de cada región del Ecuador. En su mayoría tienen un origen histórico, estas anécdotas que fueron contadas para dejar huellas a través del tiempo, se volvieron populares al ser transmitida de generación en generación, fortaleciendo al folklor, tradiciones y costumbres del país; la mayoría de estos relatos tiene un aire terrorífico o mantiene relación con el mundo de paranormal:

*Ahora bien, en el Ecuador se considera leyendas populares aquellas que fueron contadas por los abuelos, pero su forma de contar varía de un cuento a la leyenda. En gran parte estas historias sucedieron en la época la conquista de ese territorio a manos de los españoles. Al ir trascendiendo en el tiempo se han ido modificando la historia sin dejar de lado su esencia propia de la cultura sudamericana. En consecuencia, son considerados relatos de misterio y terror entre ellas las leyendas como: la bruja, él come muerto, la llorona, la guagua auca etc. Los lugares preferidos para contar las leyendas ecuatorianas eran las fogatas, en las noches se reunían las mismas que quedaban grabadas en la mente de los ecuatorianos.*  
(Tufiño, 2019)

Sin embargo, como se sabe las leyendas son aquellas vivencias y tradiciones de los pueblos, los mismos que fortalecen la identidad mezclando hechos reales y ficticios; el Ecuador es un país que cuenta con varias leyendas populares en sus diferentes provincias, cantones, son contadas por las personas adultas mayores a los más pequeños de la casa, para evitar que esta riqueza intangible se pierda. Estas leyendas no son como los cuentos populares que terminan con un final feliz, tienden a crear un ambiente de miedo y terror, sin embargo, la esencia de esto es dejar una enseñanza.

En el caso de Quito es una ciudad extensa conocida como “La Carita de Dios” con una apariencia colonial en sus calles guarda diferentes relatos y leyendas entre las más conocidas esta: la Leyenda de Cantuña, la casa 1028, el Gallo de la Catedral, el Padre Almeida, la Capa del Estudiante, Cristo de los Andes, la Olla del Panecillo, la Condesa de la Loma grande, Iglesia del Robo, la Caja Ronca, el Penacho de Atahualpa etc., siendo parte de la cultura y tradición de su gente quienes se identifican mediante estos sucesos misteriosos, relatos se lo han repetido muchas veces causando impacto en las nuevas generaciones considerándolos hechos reales.

### ***2.2.3 La Condesa de la Loma grande***

En cuanto a la ciudad de Quito se ha escuchado mucho hablar acerca de la leyenda “La Condesa de la Loma Grande”, al ser un lugar que tiene una riqueza arquitectónica, en el centro de la ciudad aún se mantiene y se respira ese aire colonial que nos hace recordar estas vivencias que fueron contadas por nuestros antepasados, fortaleciendo así la identidad cultural de su gente:

*Anteriormente según los residentes del lugar dicen que había una mujer de la aristocracia muy hermosa que vivía en uno de los barrios de la loma grande. La bella mujer se dice que salía los viernes por la noche a los bares del centro histórico para divertirse. En los años 1880 y 1890 la condesa era elogiada por los hombres quiteños ya que todo era fiesta desde su llegada. Pero lo más escalofriante de esta historia se dicen que cada hombre que frecuentabas a la condesa desaparecía de manera misteriosa. (Tufiño, 2019)*

En conclusión, como manifiesta Tufiño las leyendas no son meramente como los cuentos populares que tienen un final feliz, sino dan un enfoque de terror. Se ha encontrado otros relatos de la leyenda publicada por otros autores que son muy parecidas; cuenta con un solo personaje principal que es la condesa y todo el relato gira en torno a ella.

### **2.3 Ilustración y la narrativa**

Este texto trata de como las personas al escuchar el término ilustración lo primero que hace es confundir con dibujo, pero en realidad son dos artes muy diferentes, talvez todos aprendieron o saben dibujar desde la escuela, el arte de ilustrar va más allá, no es necesariamente un buen ilustrador un excelente dibujante, es quien sabe transmitir y dar un mensaje:

*La ilustración como una imagen narrativa particularmente persuasiva. Su lenguaje, con sus elementos, códigos, sintaxis y propiedades secuenciales, está plenamente capacitado para transmitir mensajes narrativos completos y eficaces. La ilustración es una comunicación narrativa, argumental, secuenciable y, además, dotada de una singular elocuencia. Abogaríamos por defender que ilustrar es narrar, y que, por tanto, a su manera, un ilustrador es un narrador. (Durán, 2005: 239-240)*

Como manifiesta Durán la ilustración expresa un lenguaje, el ilustrador debe tener la capacidad de poder expresar desde su interior al mundo exterior un mensaje significativo; ampliando el mensaje del escritor, al hablar del término ilustración narrativa se refiere también a la capacidad de transmitir un mensaje que va desde el emisor al receptor, es por eso que la ilustración debe ser persuasiva, el receptor de la ilustración no solo debe mirarla sino captar e interpretar de manera simultánea.

Para finalizar la ilustración siempre se ha diferenciado del dibujo al expresar y caracterizar de forma correcta un mensaje, busca interpretar de forma correcta un concepto mediante un gráfico, haciendo entendible el mensaje o idea que busca transmitir, evitando ser abstracto o complicado de interpretar, la diferencia del dibujo es la semántica en la ilustración:

*La ilustración es la creación de imágenes o piezas visuales con fines explícitos de comunicación y, aunque es su base estructural, la diferencia con el dibujo es clara. De esta manera, la ilustración depende de directrices funcionales específicas. Con los variados tipos de medios impresos ilustrados, se ha tenido la oportunidad de documentar, recrear y visualizar ideas. En el panorama actual se multiplican los campos de aplicación, que abarcan la ilustración editorial, literaria, publicitaria, científica y otras que se mueven en el mundo del cine, la fantasía, la ficción, la animación, etc. De ahí la relevancia de la presente investigación sobre el quehacer de la ilustración<sup>1</sup> desde su enseñanza y práctica, cuyo objetivo fue identificar y reunir las herramientas ideales para enriquecer el aprendizaje, abarcando un amplio espectro de variables. Ello fortalece el desarrollo y avance de las expresiones comunicativas. (Rojas, 2015: 189)*

### **2.3.1 Tipos de Ilustración**

Con respecto a los tipos de ilustración existe una variedad los mismos que, encajan tanto con lo que se desea transmitir y con el cómo se desea transmitir:

*Ilustración Editorial: Este tipo de ilustración es aquella que se usa para crear ilustraciones para revistas y periódicos. En el contexto actual los medios impresos tienen competencia con los medios digitales, sin embargo, la ilustración editorial es necesaria los dos casos. A mediada que va creciendo en el mercado se hace más famosa, este modelo de ilustración va acompañado de textos periodísticos y puede tener un alto contenido conceptual o a su vez se lo presenta de forma decorativa. Puesto que puede ocupar desde un pequeño espacio de la página, hasta ocupar una doble página.*

*Ilustración para libros infantiles: En los libros infantiles se puede encontrar una gran cantidad de ilustraciones. Tomando en cuenta como: el tamaño, el número y la estética de las ilustraciones, En consecuencia, estas ilustraciones se ven afectadas de acuerdo a la edad a la que va dirigida. A su vez esto da paso a que exista mayor oportunidad en el mercado*

*para este tipo de ilustradores, puesto que es un campo que no requiere de mucha complejidad como es el caso del cómic u otros libros*

*Ilustración de cómics: Este tipo de ilustración es laboriosa puesto que para realizarlo se necesita contar como base con 3 artistas muy especializados. Unos dibujan las viñetas con línea, otros se encargan de entintar el dibujo y un tercero se encargaría únicamente del color. Novelas Gráficas: Al momento de hablar de novela gráfica se puede decir que está en un nivel medio entre un libro y un cómic. En consecuencia, se le sitúa en una categoría superior que un cómic. Además, las novelas gráficas suelen experimentar un poco más con el estilo, puesto que le dan mayor importancia a la idea de la obra dejando de lado el dibujo. Es una generalización y hay excepciones, pero las novelas gráficas tienden a tener un punto artístico del cual carece el cómic.*

*Ilustración Publicitaria: En cuanto a la ilustración publicitaria como su nombre lo indica se realiza con el fin de persuadir al público, el mismo que se encargas de comunicar un mensaje comercial, político o ideológico. Anteriormente en la época dorada de la ilustración, muchas ilustraciones fueron muy relevantes para la época y la mayoría de los ilustradores de éxito producían pinturas y dibujos para fines propagandísticos.*

*Ilustración Humorística o Sátira: En el contexto se puede decir que este tipo de ilustración está presente en la mayoría de publicaciones y toca temas de todo tipo. Puesto que es sus ilustraciones se puede ver como un reflejo de la sociedad, y es capaz de documentar una época o momento histórico, de una forma más detallada que cualquier otro tipo de medio. Gracias a esta ilustración se puede de conocer detalles sobre la realidad de sociedades que vivieron bajo el poder de regímenes autoritarios.*

*Ilustración de fantasía o Ciencia Ficción: Es considerada como una elección de temática que se enfoca a un grupo objetivo determinado. Este tipo de ilustración abarca varios sectores que van desde el editorial, hasta el cine y el entretenimiento.*

*Ilustración Científica: La ilustración científica representa de forma visual aspectos científicos, especialmente, observaciones de la naturaleza. Su importancia recae en su utilidad y la exactitud con la que está realizada, por esta razón deja de lado valor estético.*

*(Simpson, 2018)*

En conclusión, acotando a lo que dice el autor antes mencionado se puede exponer que existen más tipos de ilustración, pero se han nombrado los más conocidos, esto nos permite tener una idea básica de cómo aplicar la ilustración en piezas graficas impresas o digitales, permitiendo que los ilustradores puedan experimentar el tipo de ilustración que más les agrade.

### **2.3.2 Tipos de ilustración digital**

En cuanto a la ilustración digital es un avance que permite generar ilustraciones mediante software y hardware especializados que facilitan este proceso entre las más conocidas están las siguientes:

*Las ilustraciones realistas, une la ilustración tradicional y digital: En el contexto se puede decir que es una técnica que mezcla lo tradicional y digital. En consecuencia, tienden a ser una de las preferidas por los diseñadores, por que logra captar la atención del espectador. Así mismo sus dibujos requieren de mayor tiempo, por el acabado en detalles. Se inicia con un boceto hecho a mano y terminan pasando su creación al programa digital. En esta técnica se utilizan las herramientas de programas como: Adobe Illustrator y Adobe Photoshop.*

*La ilustración digital vectorial, exclusivamente digital: Esta técnica suele ser el más utilizado a la hora de diseñar flyers, banners, publicidades, caricaturas, logos, etc. Se caracteriza por crear dibujos mediante trazos y figuras. Se lo puede realizar con el uso de programas digitales. Anteriormente se usaban el Corel Draw. Hoy en la actualidad se puede vectorizar en Illustrator.*

*La ilustración al estilo de un cómic, une lo vectorial con lo tradicional: Este estilo es muy conocido a la hora de visualizar las historietas de compañías como Marvel y DC, para realizarla, se necesita de un proceso que va desde un boceto, diseño, pintado, impresión, etc. Uno de los métodos más utilizados es el tinteo, lo que vendría a ser las rayas marcadas en los dibujos, en consecuencia, se crea una alusión a la realidad. Este tipo de dibujo digital une gran parte de las técnicas tradicionales y vectoriales. Así mismo se puede llegar a diseñarla solo digitalmente.*

*La ilustración en Pixel Art, el más utilizado en los videojuegos: Estilo que es usado en su mayoría para la realización de videojuegos, la misma que hace retroceder en el tiempo recordando a la época de los 90's y comienzos del 2000, época en que éstos tomaron mayor protagonismo. Básicamente, consiste en realizar dibujos formados por cuadrados uniformes, de tal modo que esté pixelado intencionalmente.*

*La Ilustración collage mixed media, une las fotografías con los vectores: Es una técnica muy creativa consiste en crear collage es decir mezclar varios estilos. Por lo cual se crea una gran variedad de proyectos. Incluyendo fotografías, vectores, y dibujos a la vez. Por lo general, tienden a ser proyectos abstractos, y se suele utilizar más para las revistas y publicidades de arte. (Leblanc, 2020)*

Recogiendo lo más importante, de lo que expone el autor se puede decir que a los diseñadores e ilustradores les gustan ir más allá, es por eso que la ilustración ha ido cambiando, el tipo realista muestra una serie de detalles que como su nombre lo dice es lo más cercano a la realidad, gracias al software se lo puede hacer digital y se lo puede dar a conocer de una forma rápida por los medios masivos de comunicación. Por otro lado, la ilustración digital es la nueva moda debido al avance tecnológico, la mayor parte de productos se lo vende en línea mediante el internet; ayudando a prevenir el impacto ambiental. En cuanto al estilo cómic es conocido desde que apareció la imprenta, ha ido evolucionando hasta llegar a ser digital, el mismo que es recomendado para chicos y grandes. En relación al pixel se nos viene a la mente el famoso videojuego de Mario Bros, quien a pesar de no contar con una interfaz clara y a color como lo hay hoy en la actualidad, llamó la atención a muchos siendo un éxito en el mercado, hoy en día siendo un tipo de ilustración muy reconocida. Para finalizar todos tienen la idea de un collage tradicional, se trata de mezclar algún tipo de material puede ser retazos de revista, pinturas, semillas etc. En consecuencia, hoy en la actualidad es posible realizar esta técnica mediante los softwares de forma digital haciendo de tus ideas un verdadero arte y siendo más veloces y efectivos.



**Figura 1-2.** Tipos de ilustración digital.

**Fuente:** (Leblanc, 2020)

**Realizado por:** Lara, G.; Añazco, J. 2021

### **2.3.4 Narrativa de la imagen**

En cuanto a la narrativa visual es el conjunto de elementos que fortalecen el mensaje que se desea transmitir en la imagen, así la imagen sea cual sea el formato o tipo puede transmitir un mensaje implícito, así la imagen, ilustración o dibujo puede persuadir a un sentimiento en particular para el

espectador, este recurso es utilizado muchas veces en el cómic con o sin diálogo para transmitir un mensaje:

*En las Artes Plásticas la narrativa visual estudia las formas de transmitir mensajes con imágenes, ya sean en movimiento, únicas o en colecciones. Las figuras de la narrativa visual son todas aquellas técnicas y recursos que afectan a la imagen, a su capacidad de transmitir información y a su eficacia en tal propósito. Dentro de este concepto hay figuras que afectan más a la estética, aunque es indisociable del mensaje, al contenido de la información, a la forma de transmitirlo, etc. Algunas de estas figuras son muy sensoriales y se aprecian de forma directa y otras requieren de un esfuerzo de abstracción, de esforzar la imaginación en su interpretación. (Ruiz y Casona, 2017: 79)*

### **2.3.5 Elementos de la narración**

Los textos narrativos para que tengan sentido debe contar con ciertos elementos que son importantes conocerlos, no se pueden dejar de lado porque son quienes le dan sentido a la narración entre ellos tenemos los siguientes:

*Personajes, es decir, las entidades sobre las que recae la acción y los que experimentan la trama que se narra.*

*El tiempo y es que las acciones que protagonizan los personajes tienen lugar en un tiempo narrativo concreto, que puede ser el que el autor prefiera.*

*El narrador es un personaje inventado por el propio autor, es el que nos cuenta la historia y, por tanto, el que ha presenciado los hechos, de una manera más directa o menos. No se puede confundir con el autor porque el autor no ha presenciado la historia, se la inventado.*

*El espacio narrativo, es decir, el lugar en el que suceden los hechos que se nos están explicando. Este espacio suele estar descrito por el narrador, quién nos contará dónde están sucediendo los hechos mediante referencias directas o descripciones. Puede ser que toda la historia transcurra en el mismo lugar (algo muy habitual en el teatro), pero también puede ser que suceda en muchos lugares diferentes. Además, el espacio puede ser real y, por tanto, ser un sitio físico; también puede ser psicológico o social. (Tabuenca, 2020)*

Resumiendo lo que manifiesta la autora anteriormente mencionada, un texto narrativo sin los elementos básicos no se podría construir, como por ejemplo el narrador desempeña un papel muy importante, será el encargado de relatar los acontecimientos, sucesos, que serán parte de la recreación

de la historia, novela, cómic, mediante un mundo de fantasía; otro elemento se lo podrá conocer mediante un personaje quien interpretará todo lo que el autor escribió en su obra, también cuentan el tiempo, espacio, acciones, para captar el interés de los lectores.

## **2.4 Cómic**

Es preciso saber que el cómic o historieta es una historia contada a través de gráficos en secuencia, que se apoyan o no con texto en globos de diálogo, su fin es narrativo, mediante el cómic se cuenta una historia, al igual que muchos medios de entretenimiento según su historia, dibujo o enfoque, puede pertenecer a los diferentes géneros existentes, como el romance, terror, comedia, etc. El cómic como medio de entretenimiento posee la ventaja de combinar dibujo y texto, el dibujo es una manera de manifestar todo tipo de mensajes tanto artísticos como narrativos, a través del dibujo se puede generar muchos tipos de atractivos al espectador, como se ha mencionado, mediante un buen dibujo, se puede llamar mucho la atención del lector o mediante un correcto uso de elementos se puede crear una ilustración con un mensaje implícito en él que se enriquezca la historia, el texto de la misma forma que el dibujo lo complementa, este también debe complementar el dibujo, el texto con retórica o simpleza ayudará a la narración de forma directa, un buen texto con retórica acompañado de una buena ilustración que también transmita un mensaje implícito es lo que diferencia un buen cómic de un mal cómic:

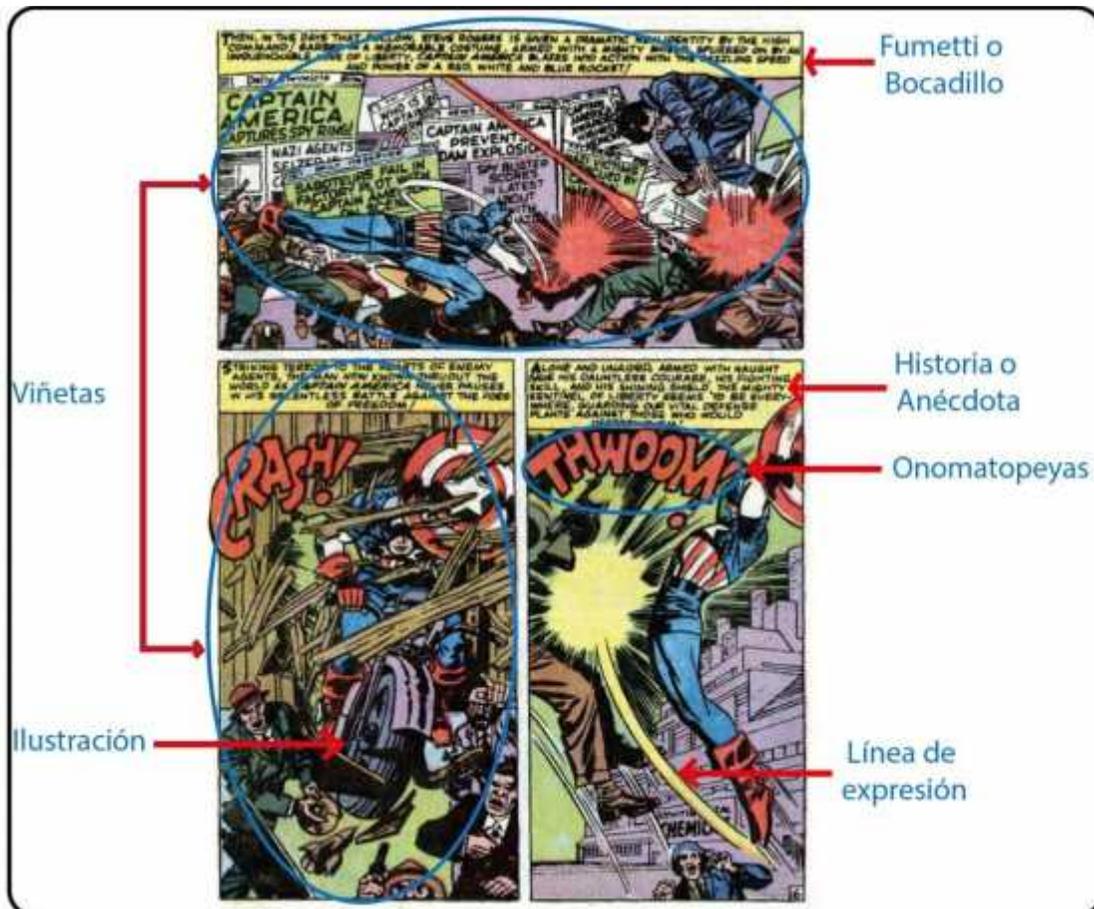
*El Cómic también se distingue por ser un medio masivo de información, publicación y periódica, conformada por una historia narrada mediante la imagen, la palabra, símbolos, planos, ángulos, plasmados en papel y distribuidos mediante viñetas y globos de diálogo para mostrar una historia con inicio, desarrollo y conclusión. Posee una estructura narrativa, acompañada de una presencia y una línea temporal, donde marca el antes y después de la historia. (Maza, 2013: 13)*

### **2.4.1 Estructura del Cómic**

El cómic se compone de:

- J Viñetas: Es el espacio en el cual se desarrolla la acción, normalmente está delimitado por formas rectangulares, según Uriarte (2019), Recuadros en los que se representa la acción y que distinguen

al universo imaginario del resto de la página en blanco. Pueden ser de distinto tamaño, incluso abarcar la página entera.



**Figura 2-2.** Estructura del cómic.

**Fuente:** (Lieber, 2007)

**Realizado por:** Lara, G.; Añazco, J. 2021

- ) Ilustración: Es la expresión gráfica de la acción que transcurre durante la historia, según (Uriarte, 2019), Representación de la realidad imaginada, que tiene lugar dentro de las viñetas a través de un trazo artístico de estilo propio, dependiente del autor.
- ) Fumetti o Bocadillo: Son los globos de texto dónde se escribe la historia, contiene o bien el diálogo de los personajes o bien el diálogo de un narrador, según Uriarte (2019), Globos de texto que aluden a las distintas representaciones del habla (de los personajes o del narrador) en el relato visual.

- J Línea de expresión: Son líneas que ayudan a expresar una acción, como el correr o saltar, según Uriarte (2019), Conjunto de caracteres gráficos que acompañan a la ilustración y afinan lo expresado, añadiendo sentidos difíciles de expresar visualmente como el movimiento, la sensación, etc.
- J Onomatopeyas: Sin las representaciones textuales de los sonidos de ambiente como los golpes o el sonido del viento, según Uriarte (2019), Expresiones verbales del sonido de las cosas, muy empleadas en la historieta.
- J Historia o Anécdota: Es el relato que se piensa contar durante el cómic, según Uriarte (2019), Temática general de la obra, ya sea un relato extenso como una novela, por entregas como una revista o un “gag” cómico de tres viñetas.

#### **2.4.2 Estilo Manga**

El manga es como se conoce al cómic japonés que mayormente se presenta en un formato muy característico como lo es en blanco y negro con un estilo de dibujo de igual forma muy característico que se relaciona estrechamente con Japón, aunque países como China y Corea del sur optan por un estilo parecido, pero en formatos de lectura diferentes y a color. El anime es la expresión artística que deriva del manga, es en su mayoría la historia del manga, pero animada.

##### *2.4.2.1 Historia del manga*

El manga empezó durante el periodo de propagación cultural de Japón hacia el resto del mundo, entre 1862 y 1912 bajo el mandato del emperador Mutsuhito:

*El manga es la forma en la cual se conocen las historietas o cómics japoneses. El creador del término “manga” (漫画) fue Hokusai Katsushika, un reconocido pintor del movimiento japonés ukiyo-e. Este pintor unió los kanjis de la palabra informal (漫 man) y dibujo (画 ga) que podría traducirse en el sentido más literal como “dibujos informales” o “garabatos”. Por otra parte, al autor que se encarga de ilustrar o dibujar los mangas, se le conoce como mangaka. No obstante, en el mundo occidental, la palabra se emplea para referirse de manera muy específica al estilo japonés de ilustración e historietas concretamente japonesas. (Fernández, 2018)*

El Auge del manga japonés nace a partir de la rendición de Japón durante la segunda guerra mundial, Japón estaba pasando no solo por momentos económicos devastadores, también la moral general del país se encontraba bastante afectada debido a la rendición de Japón y a los efectos de las bombas nucleares, el pueblo japonés necesitaba formas de entretenimiento baratas que vengan de su propio país y fue entonces cuando el manga empezó a tomar mucha fuerza, para 1950, el manga se había establecido como la expresión artística característica de Japón:

*Esto se debe a que el medio sufría la influencia de políticas militaristas, y se utilizó para publicar propaganda. Incluso se llegó a prohibir el género bélico cuando los americanos ocuparon Japón en el año 1945, ya que decidieron censurar cualquier cosa que glorificara la guerra y el militarismo japonés, pero dichas políticas no evitaron la publicación de otros materiales, incluyendo el manga. Luego de la ocupación, la constitución japonesa agregó el artículo 21, que prohibía cualquier forma de censura, logrando un crecimiento de la creatividad artística de varios ilustradores. Tras la rendición de Japón, la época que estaba atravesando el país requería métodos de entretenimiento que les permitiera ignorar y olvidar un poco el sufrimiento que habían padecido a causa de la guerra, refugiándose además en imágenes inofensivas o adorables (conocido en Japón y en las comunidades otaku como kawaii). (Fernández, 2018)*

#### 2.4.2.2 Ozamu Tezuka y el manga moderno

Tezuka fue conocido por ser el pionero del manga moderno, fue quien estableció las bases narrativas para las historias en general y quien estableció el estilo de dibujo característico del manga, como lo son los llamativos peinados, los ojos grandes y una estructura anatómica un poco más delicada y delgada em comparación con obras occidentales.

Ozamu Tezuka basó mucho de su estilo de dibujo en las obras de Disney y Fleischer, trabajos los cuales Tezuka admiraba en gran medida, pese a no recibir el apoyo esperado, su constante lucha lo llevó al éxito comercial siendo gracias a él a quien se le atribuye la magnificación del manga en Japón y posteriormente el resto del mundo, entre sus muchas obras destacan:

- ) Astroboy
- ) Kimba el león blanco

- ) Buda
- ) Black Jack
- ) Fenix
- ) Ribon no Kishi, considerado el primer manga de demografía Sh jo, historias para chicas adolescentes.

#### 2.4.2.3 Demografía del manga

El manga tiene diferentes categorías en función del público al cual va dirigido, estas son.

- ) Kodomo: Manga dirigido exclusivamente a niños
- ) Sh nen: Manga dirigido a chicos jóvenes
- ) Sh jo: Manga dirigido a chicas jóvenes
- ) Seinen: Manga dirigido a hombres y hombres adultos jóvenes
- ) Josei: Manga dirigido a mujeres y mujeres adultas jóvenes

#### 2.4.3 Lenguaje Visual

El lenguaje visual surgió por la necesidad de comunicarse, es un lenguaje usado desde la antigüedad, se puede recordar los símbolos, signos tallados en piedra, que se usaban para transmitir mensajes; desde la niñez se aprende a leer, escribir, pero entonces se llega a la pregunta ¿Cuándo se aprende sobre el lenguaje visual? La respuesta más fácil es darse cuenta que existen muchas imágenes expuestas en el medio que se puede interpretar su mensaje y resulta fácil entender, puesto que son capturadas lo más parecido a la realidad, hoy en la actualidad las personas debido a la falta de tiempo, el agotamiento por el trabajo, le dedica más tiempo a mirar imágenes y no se da un espacio para practicar la lectura.

Para que exista el lenguaje visual debe contar con los elementos de la comunicación como: emisor, receptor, mensaje, haciendo de la lectura visual un mundo interesante, fácil de interpretar y lograr captar el interés del espectador:

*El lenguaje visual es el código específico de la comunicación visual; es un sistema con el que podemos enunciar mensajes y recibir información a través del sentido de la vista. Este lenguaje en concreto tiene poco que ver con el resto de lenguajes, ya que tanto el escrito*

*como el verbal están sujetos a unas normas específicas, completamente estructuradas y definidas. (Acaso, 2006: 25)*

Según Acaso, el mensaje visual, debe estar sujeto a normas, saber interpretar la imagen, puesto que no basta con solo ojearla, hay que conocer el mensaje o el sentido de dicha imagen, el cómic está basado en ilustraciones que hablan por sí solas por la expresión de los rostros de los personajes, posiciones, perspectiva etc., una forma fácil de lectura visual conocida en el cómic son: de izquierda a derecha usando el patrón Z, de arriba abajo y de derecha a izquierda, el recorrido visual ayuda a identificar el punto focal de interés que muestra la imagen, mediante la jerarquías o por el peso visual; en la actualidad, por la era digital las personas están desarrollando la inteligencia visual, por lo tanto se puede decir que el lenguaje visual se ha convertido en un código universal.

#### ***2.4.4 Retórica en los diálogos del cómic***

La retórica es la disciplina que permite realizar discursos tanto escritos como orales, siguiendo ciertos parámetros y reglas que permita que los diálogos posean cierto nivel de profundidad, considerándose una mejor manera de expresarse tanto de forma oral como escrita, dentro del cómic, la retórica en los diálogos brinda profundidad y complejidad a un diálogo, así, dependiendo del sentimiento o el mensaje que se desee transmitir con un correcto uso de la retórica, se puede persuadir al lector para vincularle con el sentimiento implícito en los diálogos o que refuerza con el mensaje que la ilustración está transmitiendo de forma explícita:

*La retórica es una disciplina que proporciona las herramientas y técnicas para expresarse de la mejor manera posible, de modo que tanto el lenguaje como el discurso sean los suficientemente eficaces para deleitar, persuadir o conmover. La palabra proviene del latín *rhetorica*, y este a su vez del griego  $\rho$   $\eta$  (*retoriké*). Como tal, la retórica, por un lado, teoriza sobre la utilización del lenguaje, ya sea de manera oral, frente a un auditorio, ya de manera escrita, en un texto, y, por el otro, establece el conjunto de técnicas y procedimientos de aplicación práctica que otorgan al discurso belleza y elocuencia, así como capacidad de persuasión. (Coelho, 2019)*

#### **2.4.5 Diseño de personajes**

El diseño de personajes es un proceso que implica toda la creación de los conceptos básicos de un personaje ya sea de cómic, animación 2D y 3D, películas, libros y cualquier obra literaria o audiovisual, el proceso implica desde el diseño visual del personaje con sus características visuales como, la ropa, accesorios hasta los rasgos faciales y textura del cuerpo:

*Ya sea que se trate de una película, comic, serie animada o videojuego, lo que hace a una historia realmente memorable son sus personajes. Estos hacen que la audiencia se relacione de manera más emotiva con ella y que, por lo tanto, la disfruten. Y es que el correcto diseño de personajes puede hacer la diferencia a la hora de que tu proyecto se convierta en un gran éxito. (Dondé, 2020)*

#### **2.4.6 Proceso de creación de personajes**

La creación de un personaje es un proceso que empieza planteando un concepto base de la personalidad y que poco a poco definirá rasgos como su forma de actuar, de moverse hasta sus mismas características físicas y vestuario, el proceso de creación de personajes puede variar mucho de autor en autor y también del formato de la obra en el que se va a desarrollar el concepto, muchos autores prefieren primero empezar con el concepto del personaje y luego continuar con los rasgos de personalidad hasta llegar a los rasgos físicos mientras que otros autores prefieren construir al personaje en conjunto del concepto y su diseño visual siendo tres representaciones básicas de la creación del personaje como los es:

*La representación formal del personaje: Dentro de lo que se define en la representación formal del personaje se entienden los aspectos visuales y «físicos» que permiten una identificación exacta de su identidad y particularidades descriptivas.*

*La representación interna del personaje: Es el conjunto de actitudes, comportamientos desarrollados o adquiridos, formas de respuesta e insumos cognitivos, sentimentales, espirituales o mentales, con los que cuenta el carácter en sí mismo.*

*La representación contextual del personaje: Se abordan los aspectos que desde afuera de él inciden sobre lo emocional, ya sea por las condiciones en las que se encuentra o por la relación que posee con la cultura que lo incluye. (Guzmán, 2016: 103)*

### 2.4.7 Composición

Se ha escuchado mucho hablar sobre la composición, la mayoría de definiciones llegan a coincidir en el concepto, es aquella que ayuda a distribuir, organizar los elementos como: puntos, líneas, planos, volumen, texturas, color etc., en un determinado espacio lo que permitirá crear un ambiente, pieza gráfica o escenario y siempre está inmerso en el área determina, permitiendo que el lector pueda captar de manera más fácil el mensaje.

Para alcanzar una buena composición es necesario conocer sobre el lenguaje visual, esto le da mayor énfasis al mensaje, además hay que respetar los elementos visuales de relación como: el peso visual, el equilibrio, la simetría, asimetría, concentración etc., dándole a la composición un concepto claro y fácil de entender:

*Se refiere a la distribución o ubicación de los elementos de diseño (línea, forma, imagen, color, tipografía) que previamente han sido seleccionados para combinarlos dentro de un espacio visual, relacionándolos de tal forma que logren aportar un significado a la composición y de esta manera construir un concepto claro para el espectador. El aspecto más importante es el mensaje que se quiere transmitir, el objetivo es ser eficaz en el proceso de comunicación realizar composiciones gráficas que logren impactar tanto desde su aspecto estético como desde su función comunicacional. (Sarmiento, 2017: 27)*

Es muy importante saber utilizar una buena composición para la realización de un cómic, dependerá mucho de donde está colocada cada ilustración, globos de texto, onomatopeyas, viñetas, líneas de expresión en la página, además del uso de una buena perspectiva que logre llegar al lector, dentro de una historieta nada está colocada porque si cada elemento está implícito para dar un mensaje, creando jerarquías dándole mayor enfoque en lo que se desea resaltar, guiando así al espectador al corazón de la composición, logrando captar la atención del lector.

En el cómic dentro de sus páginas no solo se encuentra ilustración; hay otro aspecto importante como es el diseño editorial que se expande más allá como es el cartel, las películas, el cine, puesto que sería muy difícil enfrentarnos a una historita sin letras sin palabras que logre enganchar al lector, por lo tanto, es necesario usar una buena diagramación.

Si bien se conoce que el diseño editorial proviene desde la antigüedad, se lo visualizó en los primeros carteles, afiches, los escritos grabados con alto relieve, evoluciono con el surgimiento de la imprenta,

poco a poco avanza creándose así los primeros periódicos impresos en blanco y negro, con el tiempo aparece los softwares de diseño, facilitando la creación de diseño editorial con el fin de crear medios estéticos, funcionales que se adaptan a las necesidades del lector:

*El diseño editorial comprende la rama del diseño gráfico que se centra en la composición y maquetación de publicaciones de múltiples páginas, como: revistas, libros, periódicos, catálogos y folletos. El principal objetivo del diseño editorial es organizar la información de forma clara y estructurada, facilitando de este modo la comprensión del concepto a transmitir al lector, para ello, combina texto e imagen, buscando el equilibrio entre la estética y la funcionalidad. (Vendrell, 2015)*

Como manifiesta Vendrell, el diseño editorial es usar de forma adecuada cada espacio en los medios impresos, gracias al avance tecnológico hoy en la actualidad se ha adaptado a los medios digitales, su base principal es la maquetación, en el diseño de los cómics aportará en la distribución globos de texto, ilustraciones, viñetas; mediante el software de adobe InDesign, se debe trabajar en las páginas maestras, donde se establece las características como: filetes decorativos, márgenes, encabezados, estilos de párrafos y más elementos logrando así que la información que se presente sea agradable a los ojos del lector, logre captar su atención y llegar con el mensaje.

#### **2.4.8 Tipografía**

En cuanto a la tipografía es un aspecto importante que se debe considerar para crear un cómic, es el uso de la tipografía, ayudando a la legibilidad y visibilidad, se debe seleccionar fuentes tipográficas adecuadas, entre las fuentes que se puede usar en un cómic son: SF Cómico Script, Chinacat, Komika Title, Anime Ace, la más usada para los textos en las burbujas, bocadillos o globos es la letra Cómico Book, estos tipo de fuente en su mayoría se presentan en forma inclinada en mayúscula; para su uso se debe tomar en cuenta las cajas altas o bajas, como una base o retícula, el uso de tamaños y cromática genera jerarquías facilitando la lectura de los textos, alcanzando una comunicación efectiva y fácil de entender por el lector:

*La tipografía es el elemento gráfico con más presencia a lo largo de todo el proyecto, la elección de ésta, junto con las pautas de estilo aplicadas, responden a una necesidad de legibilidad y definen la personalidad de la revista. Además, ejerce una función unificadora durante todo el recorrido visual de la publicación, que le aporta identidad, a la vez que*

*marca las distinciones entre diferentes secciones y apartados mediante títulos y destacados.*

(Vendrell, 2015)

En resumen, uso de la tipografía va más allá de la lectura, puesto que se puede lograr ilustraciones en base a tipografía, o se puede encontrar solo tipografía que representa el estado de ánimo, sentimientos, vivencias; dentro del cómic complementa el mensaje de las ilustraciones por lo tanto es imprescindible a la hora de diseñar, dándole estilo formal o informal al cómic.

#### **2.4.9 Formato**

Respecto al formato muchas de las personas lo desconocen y lo tienden a confundir, se trata del tamaño o medida el cual se va adoptar el medio impreso, uno de los formatos más conocidos es el formato DIN A0, en donde viene establecidos, el pliego cuyo nombre es A0, el formato A4 (210 x 297mm) es usado en pocas ocasiones en la creación de cómic; existe otra serie de formatos B y C, cada uno para su uso especial en los medios impresos, los más usados en el cómic es el formato B5 y B6, con el fin de ahorrar material y crear menos impacto al medio ambiente:

*Refiere a la manifestación física de la publicación, y hoy también a los distintos tipos de archivos digitales. Si se trata de publicaciones impresas, se debe evaluar cuál es el formato más adecuado para una revista o para un libro. Por ejemplo, raramente encontraremos una novela impresa apaisada y en tamaño A4; tampoco un informe de empresa en tamaño bolsillo. Si hablamos de formatos digitales habrá que evaluar si un PDF es más accesible para un determinado público que una publicación hecha como apps o en HTML. (Eguaras, 2018)*

Sin embargo, el tamaño de las publicaciones varía, no es el mismo formato para todos los medios impresos; los formatos más conocidos son el A4 y A3, estos sobre todo utilizan las revistas, mientras que para catálogos y folletos se usa el A5, en cuanto a los libros se suele usar el formato de la serie B; hoy en la actualidad existen formatos de cómic digital como: CBR, CBZ, CBT son aplicaciones que se usan para la lectura del cómic llegando a diferentes lugares mediante la tecnología.

**Tabla 1-2:** Tipos de formato de la serie A, B, C para medios impresos

FORMATO SERIE A		FORMATO SERIE B		FORMATO SERIE C	
Formato	Medidas	Formato	Medidas	Formato	Medidas
A0	841 x 1189 mm	B0	1000 x 1414 mm	C0	917 x 1297 mm
A1	594 x 841 mm	B1	707 x 1000 mm	C1	648 x 917 mm
A2	420 x 594 mm	B2	500 x 707 mm	C2	458 x 648 mm
A3	297 x 420 mm	B3	352 x 500 mm	C3	324 x 458 mm
A4	210 x 297 mm	B4	250 x 353 mm	C4	229 x 324 mm
A5	148 x 210 mm	B5	175 x 250 mm	C5	162 x 229 mm
A6	105 x 148 mm	B6	125 x 175 mm	C6	114 x 162 mm
A7	74 x 105 mm	B7	88 x 125 mm	C7	81 x 114 mm
A8	52 x 74 mm	B8	62 x 88 mm	C8	57 x 81 mm
A9	37 x 52 mm	B9	44 x 62 mm	C9	40 x 57 mm
A10	26 x 37 mm	B10	31 x 44 mm	C10	29 x 40 mm

**Fuente:** (González, 2012)

**Realizado por:** Lara, Germania.; Añazco, Jorge, 2021

**Nota:** Presentación de las mediadas del papel usados en imprenta.

#### 2.4.10 Retícula

El cómic al igual que cualquier pieza gráfica debe contar con una retícula para la organización de los elementos dentro de sus páginas como: globos de texto, ilustraciones, viñetas, onomatopeyas además ayuda para que la diagramación sea equilibrada, ordenada, dándole el espacio necesario entre los textos e imágenes consiguiendo los descansos visuales para evitar el ruido visual en los lectores:

*El sistema de retículas introduce el concepto de 'campo' o 'módulo', que significa cada una de las parcelas en las que se divide la mancha tipográfica. Los módulos, al igual que las separaciones entre ellos, quedan definidos según los ritmos vertical y horizontal de la caja, y se hacen evidentes en cada página a través del ordenamiento del texto, de las ilustraciones, los párrafos auxiliares y de cualquier otra pieza de la obra. (Buen, 2005: 216)*

Existen diferentes tipos de retículas, pero la más usada es la retícula básica que está formada por líneas horizontales y verticales, formada por la repetición de módulos, logrando tener retículas regulares o irregulares, se puede crear retículas de 2, 4, 6, 8 columnas, facilitando el recorrido dentro de la hoja, para que el mensaje pueda ser entendido dándole al diseño del cómic, un aspecto de equilibrio, estética y funcional.

#### **2.4.11 Encuadres y planos**

El encuadre es todo aquello que se desee capturar por la cámara, no siempre se puede o se debe capturar todo lo visible ante nuestros ojos, se debe determinar el espacio o área de la escena en relación al mensaje que se desee transmitir:

*Plano detalle.* – Con este tipo de plano lo que se puede conseguir es destacar algún punto que desee resaltar el espectador evitando que se pierda, en consecuencia, puede ser un ojo, una mano, un botón. *Primer plano.* – Este plano va desde la cabeza hasta los hombros, como si fuera un busto. Es importante dejar algo de aire arriba evitando que la imagen se note muy cerrada incomodando el ojo del espectador.

*Plano medio.* - Es el que aproximadamente va desde la cabeza hasta la cintura.

*Plano americano.* – Este plano usualmente es distinguido como el de los tres cuartos, capta al sujeto desde la cabeza hasta las rodillas.

*Plano entero.* – Se presenta el cuerpo del sujeto ocupando todo el plano de arriba a abajo es lo que se denomina el plano entero. Por tanto, de este vemos desde su cabeza hasta sus pies dando todo el protagonismo a esta persona que se está encuadrando.

*Plano general.* - El plano general sirve para ubicar al espectador en el escenario en el que se desarrolla la historia que queremos contar.

*Gran plano general.* - Cuando el plano es más abierto y alejado que el plano general, es lo que denominamos gran plano general. (Navarro, 2020)

Según el autor citado en el párrafo anterior los planos son muy usados en la fotografía, cine, también se lo debe considerar a la hora de ilustrar un cómic, puesto que gracias ello se podrá mostrar el escenario donde se desarrolla el cómic, resaltar sus expresiones, poder presentar a los personajes desde un Angulo exacto, además ayudará a enfocarnos en una perspectiva logrando una profundidad evitando que las ilustraciones se vean planas.

## CAPITULO III

### 3 MARCO METODOLÓGICO

#### 3.1 Investigación exploratoria

El presente proyecto se desarrolla mediante la investigación exploratoria con un enfoque cuantitativo no experimental dirigido a los adolescentes del Colegio Técnico San José de la ciudad de Quito, (como se muestra en el anexo B) tomando en cuenta factores demográficos.

La investigación exploratoria ayuda en este estudio a obtener datos introductorios aproximados a la realidad, para entender el problema desde una mirada superficial, posteriormente explicar de manera convincente sobre la importancia del cómic, para despertar el interés por la lectura de manera interactiva en los adolescentes, “Una investigación exploratoria puede ser experimental o no experimental; de esta manera, los estudios exploratorios se interesan por descubrir” (Díaz y Núñez, 2015: 119).

#### 3.2 Métodos.

En la realización de este proyecto técnico se emplea los métodos: deductivo e inductivo, el primero permite el desarrollo del marco teórico de manera sistemática y el segundo que es el método inductivo se lo relaciona con los estudios particulares; en este estudio se aplica la encuesta a la población con el fin de obtener datos específicos, que serán analizados y contribuirán en la creación de la propuesta de un cómic sobre la leyenda “La Condesa de Loma Grande”, con este mismo método se realizó una observación de la trayectoria de 3 cómic, para poder entender su estructura, encontrar diferencias, comprender la aplicación de planos y perspectivas.

### **3.3 Técnicas de la investigación.**

Para realizar proyectos técnicos, se basa en una serie de técnicas como: entrevistas, encuestas, observación las mismas que se aplican de acuerdo al tema que se esté realizando, con la finalidad obtener información del grupo objetivo.

Las técnicas que se van usar en el presente estudio técnico son la encuesta y las fichas de observación que ayudarán hacer el levantamiento de la información de primera mano.

#### **3.3.1 Encuesta**

La encuesta es una técnica de investigación que ayuda a obtener datos mediante la interrogación, preguntas al grupo objetivo, la misma que usa como instrumento el un cuestionario, buscando recoger información una vez aplicada la encuesta se puede tabular y tener datos cualitativos:

*La encuesta es una de las técnicas de investigación social de más extendido uso en el campo de la Sociología que ha trascendido el ámbito estricto de la investigación científica, para convertirse en una actividad cotidiana de la que todos participamos tarde o temprano. (López y Fachelli, 2015: 5).*

La encuesta que se aplicará está basada en la escala de Likert la misma que presenta opciones para saber si está de acuerdo o en desacuerdo es recomendada para analizar el nivel de conocimiento o de comprensión sobre un tema determinado, además le da orden al momento de presentar la encuesta al público objetivo.

#### **3.3.2 Observación**

Esta técnica es muy importante y fácil de usar para el respaldo de la investigación:

*La observación es un elemento fundamental de todo proceso de investigación; en ella se apoya el investigador para obtener el mayor número de datos. Gran parte del acervo de conocimientos que constituye la ciencia ha sido lograda mediante la observación. (Díaz, 2011: 5)*

Como manifiesta la autora citada la observación es necesario dentro de la investigación, para poder obtener información que contribuirán al desarrollo de la propuesta.

Se realizará la observación de 3 cómics populares: Dr. Stone, To LOVE-Ru Darkness y One Punch-man que se han mantenido en el mercado para analizar su estructura, y como han trascendido hasta la actualidad.

### **3.4 Metodología del diseño - Creación de relatos gráficos secuenciales**

La presente metodología se tomó de un estudio técnico:

*“Creación de Nueva Categoría De Historias Ilustradas Impresas Sobre los Problemas Sociales que Conducen a Jóvenes a Delinquir”. Mediante una investigación exhaustiva acerca de las historias ilustradas impresas enfocándose principalmente en el cuento ilustrado y en el comic se ha concluido cuales son las características de ambas categorías que deben ser conservadas, fusionadas, cambiadas y eliminadas. (Cabezas, 2012)*

La metodología antes mencionada fue creada con un enfoque directo hacia la creación de historietas, se seleccionó porque aportará al desarrollo de la propuesta de forma ordenada y organizada, para alcanzar una propuesta de calidad.

#### **3.4.1 Pasos para la creación de relatos gráficos secuenciales**

La metodología de diseño que se aplicará para la realización de la propuesta es muy útil, fácil de entender, la misma que ayudará a mantener un orden cronológico en el desarrollo del cómic y consta de 8 pasos que se muestran a continuación:

### **1.1 Recolección de la información - Población**

El presente proyecto está dirigido a los adolescentes entre las edades de 15 a 18 años hombres y mujeres del Colegio Técnico San José de la ciudad de Quito, con el objetivo de obtener datos relevantes del público objetivo en relación a las leyendas y el cómic.

Los adolescentes son de clase media, que en la actualidad están cursando el bachillerato, quienes tienen un comportamiento impulsivo, les gusta salir y disfrutar con amigos, los mismos que ocasionalmente se interesan sobre las leyendas, cultura y tradiciones.

La población para aplicar el proyecto es 180 estudiantes por lo tanto se aplicará el cálculo de la muestra para obtener un porcentaje mínimo de encuestas. La fórmula que se aplica para obtener la muestra es de tamaño de la población finita.

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

N = tamaño de la población.

n = el tamaño de la muestra.

$\sigma$  = Desviación estándar de la población que, generalmente cuando no se tiene su valor, suele utilizarse un valor constante de 0,5.

Z = Valor obtenido mediante niveles de confianza. Es un valor constante que, si no se tiene su valor, se lo toma en relación al 95% de confianza equivale a 1,96 (como más usual) o en relación al 99% de confianza equivale 2,58, valor que queda a criterio del investigador.

e = Límite aceptable de error muestral que, generalmente cuando no se tiene su valor, suele utilizarse un valor que varía entre el 5% (0,05) y 9% (0,09), valor que queda a criterio del encuestador.

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

$$n = \frac{(1,96)^2 \times (0.5)^2 \times 180}{(180 - 1) \times (0.05)^2 + (1.96)^2 \times (0.5)^2}$$

$$n = \frac{172.87}{1.407}$$

$$n = 123$$

### 1.1.1 Realización de encuesta.



Escuela Superior Politécnica de Chimborazo  
Escuela De Diseño Gráfico

#### Matriz de la Encuesta

**Objetivo:** Determinar el conocimiento que tienen los adolescentes del Colegio Técnico San José de la ciudad de Quito, sobre las tradiciones y leyendas culturales, para brindarle una propuesta de lectura sobre una de las leyendas más populares de la ciudad de Quito.

#### Señor estudiante

Solicitamos a usted responder con toda sinceridad el siguiente cuestionario. Sus respuestas serán de mucha utilidad para esta investigación.

Datos generales:

Sexo: H M

Edad: 15 16 17 18

1.- ¿Le gusta leer leyendas?

Siempre                      Ocasionalmente                      Nunca

2.- ¿Cree usted que la adaptación de una leyenda al estilo cómic ayuda al fortalecimiento de la lectura?

Siempre                      Ocasionalmente                      Nunca

3 ¿Ha escuchado hablar sobre las leyendas ecuatorianas?

Siempre                      Ocasionalmente                      Nunca

4.- ¿Tiene conocimiento sobre las leyendas populares de la ciudad de Quito?

Siempre                      Ocasionalmente                      Nunca

5.- ¿Considera importante conocer sobre las leyendas populares de la ciudad de Quito?

Siempre                      Ocasionalmente                      Nunca

6.- ¿Ha escuchado sobre la leyenda “La Condesa de la Loma Grande”?

Siempre                      Ocasionalmente                      Nunca

7.- ¿Le gusta leer en el estilo cómic?

Siempre                      Ocasionalmente                      Nunca

8.- ¿Le gustaría leer la leyenda “La Condesa de la Loma grande” adaptado al estilo cómic manga Japonés?

Siempre                      Ocasionalmente                      Nunca

9.- ¿Elija cuál de los siguientes estilo cómic es su favorito?

Cómic digital  
Cómic impreso

### 1.1.2 Matriz de la ficha de observación

**Objetivo:** Revisar 3 comic populares que han mantenido trayectoria en el mercado, mediante fichas de observación para analizar la estructura de elementos visuales, verbales, los mismos que aportaran en el desarrollo de la propuesta gráfica.

#### FICHA DE OBSERVACIÓN DE CÓMIC

Código:				Fecha:	
Cómic observado:					
Creador:			Fecha de publicación del cómic:		
Observador:			Aspectos de observación:		
Trayectoria:					
INDICADORES DEL CÓMIC					
ELEMENTOS VERBALES				PÁGINA OBSERVADA	
Tipos de bocadillos	Cuadrados	Circulares	Nubes		
Formas de las cartelas	Cuadradas	Circulares	Nubes		
ELEMENTOS VISUALES					
Distribución de viñetas	Ortogonal	Abierta	Cerrada		
Estilos de ilustración	Manga	Caricaturesco	Realista		
Planos	General	Plano detalle	Plano medio		
Angulos	Picado	Contraplacado	Normal		
Cromática	Escala de grises	Color	Blanco y negro		

**Conclusión:**

---



---



---

### 1.2 Selección de la información recolectada

La selección de la información se realizó mediante la aplicación del cálculo de la muestra, puesto que la población total era muy grande y era necesario segmentarla para tomar solo una parte, con la que se determinó a 123 adolescentes que serán encuestados (como se puede observar en el anexo A), la encuesta será interpretada y analizada los resultados.

### **1.3 Realización del argumento**

En alguna ocasión escucharon esta frase “Fueron reales, pero de tanto contarlos se hicieron leyenda. O al revés: fueron leyenda y de tanto contarlos se volvieron verdad. "Leopardo al sol" (1993), Laura Restrepo.

Es muy común escuchar este tipo de frases sobre las leyendas, que en ocasiones hacen dudar si los relatos contados por los antepasados realmente sucedieron como un hecho real, o son solo fantasías. Quito ciudad de cultura y tradiciones en el centro histórico guarda relatos que alguna vez fueron contados y traídos hasta la actualidad, es por eso que se ha tomado en cuenta la leyenda “La Condesa de la Loma Grande” para volver a revivirla y contarla adaptada al estilo cómic manga japonés, para que lo puedan conocer las nuevas generaciones y poder seguir rescatando la riqueza intangible de nuestro país.

### **1.4 Proceso de escritura**

La propuesta contará con un lenguaje verbal y no verbal para que pueda ejercer un impacto significativo en los lectores, permitiendo que el mensaje sea fácil de captar y también por otro lado mostrando interés para que otros lo vayan asumiendo esta riqueza cultural desde una perspectiva de valoración de la propia identidad, lo que implica adentrarse a la historia de nuestros antepasados, por lo tanto descubrir que nuestras raíces están marcadas en tradiciones, leyendas, costumbres que dejan una enseñanza de vida con matices de fantasías y realidades que lo manifiestan desde vivencias cotidianas. Además, dentro de las páginas del cómic se colocará los globos de texto donde estará escrita la leyenda con un lenguaje claro y fácil de entender.

### **1.5 Proceso de edición del texto**

En el proceso de edición se tomará en cuenta la narración del guion, donde estará detallada los diálogos de los personajes, las acciones, planos, ángulos de visión y en el escenario, donde se mostrará la leyenda de manera secuencial, lógica con un proceso pragmático permitiendo que los lectores se sientan identificados con la historia.

### **1.6 Realización de bocetos**

Los bocetos estarán realizados, en papel con la técnica del grafito, serán dibujos rápidos, los mismos que servirán de borrador o guía del proyecto que se va a diseñar, presenta detalles, contornos no definidos, para tener notas recordatorias de lo que se desea alcanzar y luego se le dará su acabado en el software de diseño.

### **1.7 Distribución de los elementos en el espacio.**

La distribución de los elementos dentro de la página se lo determinará mediante la utilización de la retícula básica, para colocar de manera adecuada las viñetas, globos de texto, ilustración, onomatopeyas, logrando obtener un diseño con equilibrio visual en la composición.

### **1.8 Creación de portada y contraportada**

Se partirá de un boceto, luego se ilustrará mediante el software de diseño, las mismas que son muy importantes puesto que, se da a conocer el nombre de la historia, una ilustración de lo que va a tratar el cómic para captar la atención de los adolescentes; la contraportada brindara información adicional y los créditos.

## CAPÍTULO IV

### **4 RESULTADOS**

En el presente capítulo se evidenciará los resultados obtenidos de la aplicación de la encuesta y las fichas de conservación, que se realizó en el capítulo anterior, donde se podrá corroborar sobre el desinterés de los adolescentes por la lectura sobre temáticas culturales. Además, se ha logrado diagnosticar, verificar la apreciación que los adolescentes manifiestan sobre el cómic y leyendas de la ciudad de Quito, dando respuesta a los objetivos planteados, los resultados obtenidos serán un aporte significativo para el desarrollo de la propuesta.

En esta misma línea se considera que esta propuesta servirá para afianzar el interés en los adolescentes, por la lectura de los cómics, mediante la utilización del estilo manga japones, haciendo de este medio una oportunidad de crecimiento personal en la parte cultural e identidad, logrando despertar en los jóvenes el valor hacia el sentido de pertenecía cultural.

#### **4.1 Selección de la información recolectada.**

Se ha ejecutado 123 encuestas a los adolescentes del Colegio Técnico San José de la ciudad de Quito los mismos que fueron definidos como el público objetivo en el capítulo anterior, con la finalidad de obtener información sobre el conocimiento que tienen sobre las leyendas y el cómic.

## 1.- ¿Le gusta leer leyendas?

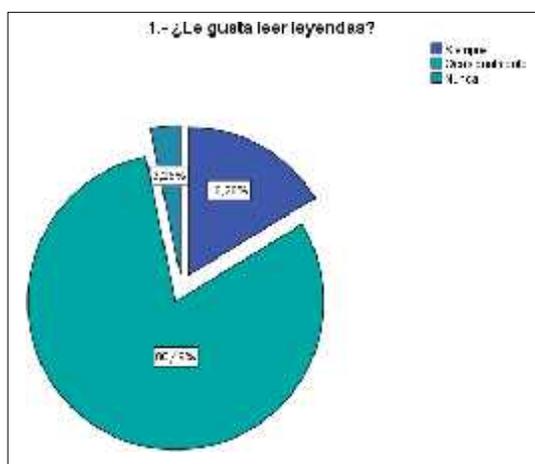
**Tabla 1-4:** Tabulación del gusto por la lectura de leyendas.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Siempre	20	16,3	16,3	16,3
Ocasionalmente	99	80,5	80,5	96,7
Nunca	4	3,3	3,3	100,0
Total	123	100,0	100,0	

**Fuente:** Estudiantes del Colegio Técnico San José de la ciudad de Quito

**Realizado por:** Lara, Germania.; Añazco, Jorge, 2021

**Nota:** Se presenta la tabla de frecuencia y porcentaje sobre la pregunta 1.



**Gráfico 1-4.** Porcentaje de los adolescentes que les gusta leer leyendas

**Realizado por:** Germania L, Jorge A. 2021

### Interpretación

A la pregunta uno le gusta leer leyendas, el 3,25% expresa que nunca le gusta leer sobre leyendas; el 80,49% responde que ocasionalmente le gusta leer sobre leyendas y el 16,26% responde que siempre le gusta leer leyendas.

Con el resultado de la encuesta se puede ver que la mayoría de los adolescentes, manifiestan que ocasionalmente dedican tiempo a la lectura, se puede deducir que no están muy convencidos de la importancia de leer, se ve la necesidad de motivarles sobre el valor de la lectura como una herramienta eficaz de conocimiento, puesto que hay un grupo de adolescentes que expresan nunca haber leído leyendas, por el contrario se puede visualizar un grupo pequeño con un total interés por la lectura, lo que nos da una visión que se puede incentivar a todo el grupo a practicar la lectura en su vida diaria.

**2.- ¿Cree usted que la adaptación de una leyenda al estilo cómic ayuda al fortalecimiento de la lectura?**

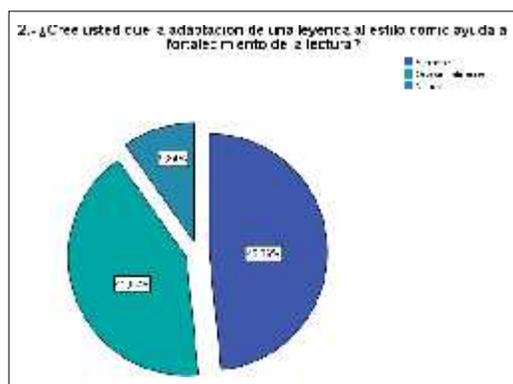
**Tabla 2-4:** Tabulación sobre la adaptación de una leyenda al estilo cómic.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Siempre	59	48,0	48,4	48,4
	Ocasionalmente	51	41,5	41,8	90,2
	Nunca	12	9,8	9,8	100,0
	Total	122	99,2	100,0	
Perdidos	Sistema	1	,8		
Total		123	100,0		

**Fuente:** Estudiantes del Colegio Técnico San José de la ciudad de Quito

**Realizado por:** Lara, Germania.; Añazco, Jorge, 2021

**Nota:** Se presenta la tabla de frecuencia y porcentaje sobre la pregunta 2.



**Gráfico 2-4.** Porcentaje de los adolescentes que creen que la adaptación de la leyenda.

**Realizado por:** Germania L, Jorge A. 2021

**Interpretación**

A la pregunta dos que indaga sobre la adaptación de una leyenda al estilo cómic ayuda al fortalecimiento de la lectura, el 9,84% manifiesta que nunca la adaptación de leyendas ayuda al fortalecimiento de la lectura; el 41,80% dice que ocasionalmente la adaptación de leyendas ayuda al fortalecimiento de la lectura y el 48,36% expresan que siempre la adaptación de leyendas ayuda al fortalecimiento de la lectura.

Al observar los dos últimos resultados, se puede colegir que los porcentajes son altos, lo que lleva a deducir que los adolescentes, creen que las leyendas adaptadas a un formato cómic ayudan a motivarles a la lectura. Se puede concluir que al mostrarles estilos nuevos como el cómic los adolescentes se interesaran sobre temáticas culturales y seguirles incentivando para que practiquen la lectura.

### 3 ¿Ha escuchado hablar sobre las leyendas de Ecuador?

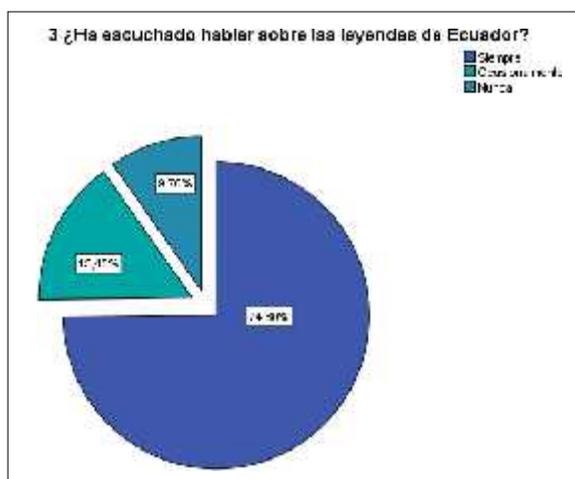
**Tabla 3-4:** Tabulación sobre las leyendas de Ecuador.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Siempre	92	74,8	74,8	74,8
Ocasionalmente	19	15,4	15,4	90,2
Nunca	12	9,8	9,8	100,0
Total	123	100,0	100,0	

**Fuente:** Estudiantes del Colegio Técnico San José de la ciudad de Quito

**Realizado por:** Lara, Germania.; Añazco, Jorge, 2021

**Nota:** Se presenta la tabla de frecuencia y porcentaje sobre la pregunta 3.



**Gráfico 3-4.** Porcentaje sobre el conocimiento de las leyendas.

**Realizado por:** Germania L, Jorge A. 2021

### Interpretación

La pregunta tres analiza si ha escuchado hablar sobre las leyendas del Ecuador, el 9,76% expresa que nunca ha escuchado hablar sobre las leyendas del Ecuador; el 15,45% dice que ocasionalmente ha escuchado hablar sobre las leyendas del Ecuador y el 74,80% manifiesta que siempre ha escuchado hablar sobre las leyendas del Ecuador.

A partir de estos resultados se puede concluir que los adolescentes al ser ecuatorianos están relacionados con las leyendas, pero existe un porcentaje menor que no conocen sobre este tema y es por ellos que se considera importante el desarrollo de este proyecto para fortalecer la identidad cultural de los adolescentes.

#### 4.- ¿Conoce sobre las leyendas populares de la ciudad de Quito?

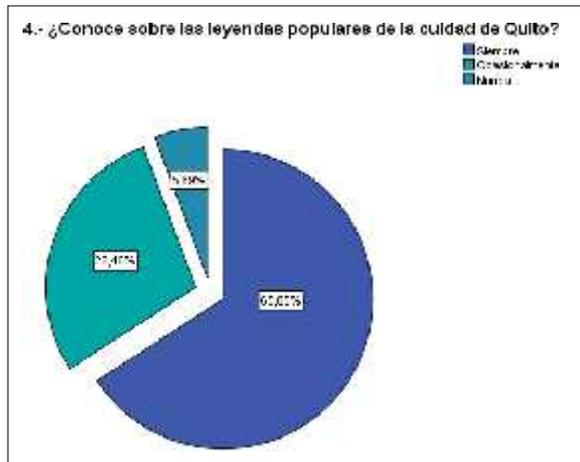
**Tabla 4-4:** Tabulación sobre las leyendas de Quito.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Siempre	81	65,9	65,9	65,9
Ocasionalmente	35	28,5	28,5	94,3
Nunca	7	5,7	5,7	100,0
Total	123	100,0	100,0	

**Fuente:** Estudiantes del Colegio Técnico San José de la ciudad de Quito

**Realizado por:** Lara, Germania.; Añazco, Jorge, 2021

**Nota:** Se presenta la tabla de frecuencia y porcentaje sobre la pregunta 4.



**Gráfico 4-4.** Porcentaje sobre el conocimiento de las leyendas de Quito.

**Realizado por:** Germania L, Jorge A. 2021

#### Interpretación

Con la pregunta cuatro se busca saber si conocen sobre las leyendas populares de la ciudad de Quito, el 5,69% dice que nunca conocen sobre las leyendas populares de la ciudad de Quito; el 28,46 expresa de ocasionalmente conocen sobre las leyendas populares de la ciudad de Quito y el 65, 85% responde que siempre conocen sobre las leyendas populares de la ciudad de Quito.

Se puede observar los adolescentes al vivir en la ciudad de Quito si conocen sobre las leyendas populares de su lugar natal. Se puede colegir que en un porcentaje menor los adolescentes no conocen sobre sus propias leyendas, lo que lleva a concluir que es indispensable mostrarle una propuesta creativa que motive a valorar la cultura quiteña.

## 5.- ¿Considera importante conocer sobre las leyendas populares de la ciudad de Quito?

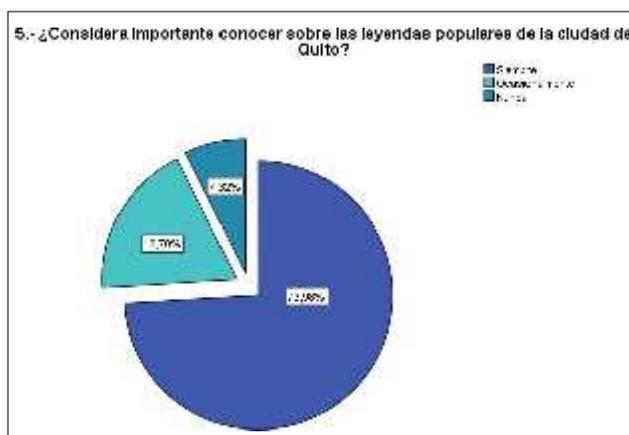
**Tabla 5-4:** Tabulación sobre si considera importante conocer sobre leyendas.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Siempre	91	74,0	74,0	74,0
Ocasionalmente	23	18,7	18,7	92,7
Nunca	9	7,3	7,3	100,0
Total	123	100,0	100,0	

**Fuente:** Estudiantes del Colegio Técnico San José de la ciudad de Quito

**Realizado por:** Lara, Germania.; Añazco, Jorge, 2021

**Nota:** Se presenta la tabla de frecuencia y porcentaje sobre la pregunta 5.



**Gráfico 5-4.** Porcentaje de los adolescentes que consideran importantes conocer leyendas.

**Realizado por:** Germania L, Jorge A. 2021

### Interpretación

A la pregunta cinco, sobre considera importante conocer sobre las leyendas populares de la ciudad de Quito, el 7,32% dice que nunca considera importante conocer sobre las leyendas populares de la ciudad de Quito; el 18,70 manifiesta que ocasionalmente considera importante conocer sobre las leyendas populares de la ciudad de Quito y 73,98 expresa que siempre considera importante conocer sobre las leyendas populares de la ciudad de Quito.

Si bien los resultados son altos respecto a la importancia de conocer sobre las leyendas populares de la ciudad de Quito, eso no repercute necesariamente en la posibilidad de mejorar el nivel de conocimiento sobre este tema, hasta llegar a niveles de excelencia, que ayuden a fortalecer en los adolescentes la identidad cultural de su ciudad natal.

## 6.- ¿Ha escuchado sobre la leyenda “La Condesa de la Loma Grande”?

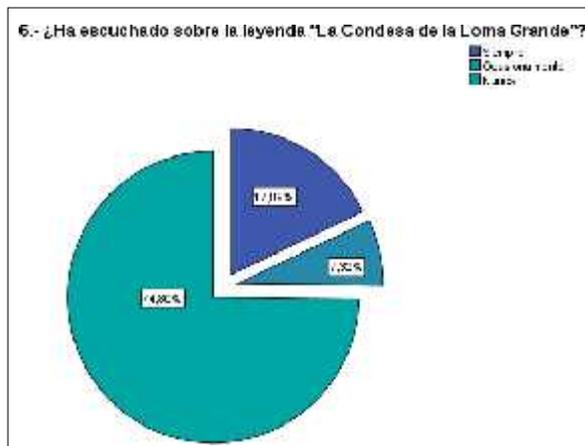
**Tabla 6-4:** Tabulación sobre “La Condesa de la Loma Grande”

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Siempre	22	17,9	17,9	17,9
Ocasionalmente	9	7,3	7,3	25,2
Nunca	92	74,8	74,8	100,0
Total	123	100,0	100,0	

**Fuente:** Estudiantes del Colegio Técnico San José de la ciudad de Quito

**Realizado por:** Lara, Germania.; Añazco, Jorge, 2021

**Nota:** Se presenta la tabla de frecuencia y porcentaje sobre la pregunta 6.



**Gráfico 6-4.** Porcentaje sobre la leyenda “La Condesa de la Loma Grande”.

**Realizado por:** Germania L, Jorge A. 2021

### Interpretación

Con la pregunta seis se busca indagar si han escuchado sobre la leyenda “La Condesa de la Loma Grande”, el 17,89 dice que siempre han escuchado sobre la leyenda “La Condesa de la Loma Grande”; el 7,32% manifiesta que ocasionalmente han escuchado sobre la leyenda “La Condesa de la Loma Grande” y el 74,80 expresa que nunca han escuchado sobre la leyenda “La Condesa de la Loma Grande”.

Con esta pregunta se logra visualizar que los adolescentes en un alto porcentaje no han escuchado sobre esta leyenda, lo que nos deja claro el panorama que no se interesan por temáticas culturales, en conclusión, es muy significativo aplicar este proyecto, para rescatar las leyendas y prevalezcan a través del tiempo en las nuevas generaciones.

## 7.- ¿Le gusta leer en el estilo cómic?

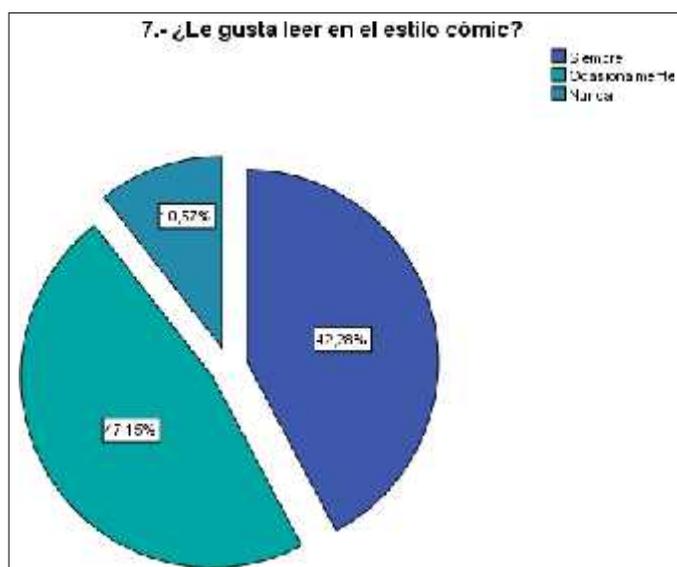
**Tabla 7-4:** Tabulación sobre el estilo cómic.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Siempre	52	42,3	42,3	42,3
Ocasionalmente	58	47,2	47,2	89,4
Nunca	13	10,6	10,6	100,0
Total	123	100,0	100,0	

**Fuente:** Estudiantes del Colegio Técnico San José de la ciudad de Quito

**Realizado por:** Lara, Germania.; Añazco, Jorge, 2021

**Nota:** Se presenta la tabla de frecuencia y porcentaje sobre la pregunta 7.



**Gráfico 7-4.** Porcentaje sobre el estilo cómic

**Realizado por:** Germania L, Jorge A. 2021

### Interpretación

La pregunta seis quiere indagar si le gusta leer en el estilo cómic, el 10,57 dice que nunca le gusta leer en el estilo cómic; el 47,15 manifiesta que ocasionalmente le gusta leer en el estilo cómic y el 42,28 expresa que siempre le gusta leer en el estilo cómic.

Con estos resultados se puede concluir de manera general que a los adolescentes si les gusta leer cómic, sin embargo, existe un grupo que no les gusta la lectura en este estilo, quizá por no conocer sobre el cómic o porque les gusta otro género, con estos datos se puede verificar que el cómic aportará de forma significativa y positiva en los adolescentes, para fortalecer la cultura y la lectura.

## 8.- ¿Le gustaría leer la leyenda “La Condesa de la Loma grande” adaptado al estilo cómic manga Japonés?

**Tabla 8-4:** Tabulación sobre la adaptación de la leyenda al estilo manga.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Siempre	52	42,3	42,3	42,3
Ocasionalmente	44	35,8	35,8	78,0
Nunca	27	22,0	22,0	100,0
Total	123	100,0	100,0	

**Fuente:** Estudiantes del Colegio Técnico San José de la ciudad de Quito

**Realizado por:** Lara, Germania.; Añazco, Jorge, 2021

**Nota:** Se presenta la tabla de frecuencia y porcentaje sobre la pregunta 8.



**Gráfico 8-4.** Porcentaje sobre la adaptación de la leyenda al estilo manga.

**Realizado por:** Germania L, Jorge A. 2021

### Interpretación

En la pregunta ocho se pregunta si le gustaría leer la leyenda “La Condesa de la Loma grande” adaptado al estilo cómic manga Japonés, el 21,95 dice que nunca le gustaría leer la leyenda “La Condesa de la Loma grande” adaptado al estilo cómic manga japonés; el 35,77 manifiesta que ocasionalmente le gustaría leer la leyenda “La Condesa de la Loma grande” adaptado al estilo cómic manga japonés y 42,28% expresa que siempre le gustaría leer la leyenda “La Condesa de la Loma grande” adaptado al estilo cómic manga japonés.

Estos datos dejan ver que existe un alto porcentaje que, si les gustaría leer la leyenda “La Condesa de la Loma grande” adaptada al comic, puesto que basado en la investigación a los adolescentes le gusta leer en este género, por presentar viñetas e ilustraciones permitiéndole identificarse con la historia. Sin embargo, al grupo de adolescentes que manifiesta que nunca leería en este estilo por lo que se ve la necesidad de motivar para que conozca esta leyenda adaptada al estilo cómic.

## 9.- ¿Elija cuál de los siguientes estilos de cómic es su favorito?

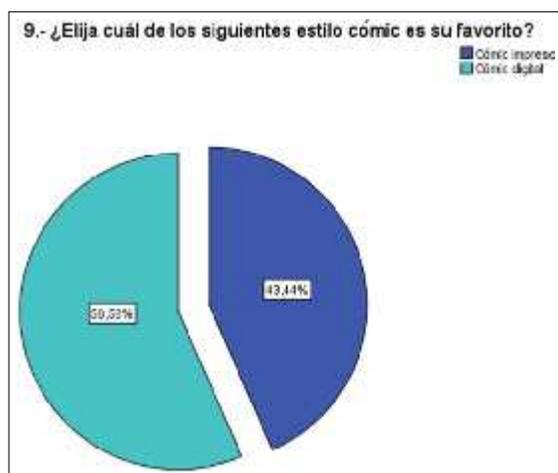
**Tabla 9-4:** Tabulación sobre estilo comic favorito.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Cómic impreso	53	43,1	43,4	43,4
	Cómic digital	69	56,1	56,6	100,0
	Total	122	99,2	100,0	
Perdidos	Sistema	1	,8		
Total		123	100,0		

**Fuente:** Estudiantes del Colegio Técnico San José de la ciudad de Quito

**Realizado por:** Lara, Germania.; Añazco, Jorge, 2021

**Nota:** Se presenta la tabla de frecuencia y porcentaje sobre la pregunta 9.



**Gráfico 9-4.** Porcentaje sobre estilo comic favorito

**Realizado por:** Germania L, Jorge A. 2021

### Interpretación

Con la pregunta nueve se busca indagar cuál es el estilo cómic favorito de lectura en los adolescentes, el 43,44% manifiesta que su estilo favorito es el cómic impreso y el 56,56% expresa que su estilo favorito es el cómic digital.

Con estas respuestas se puede concluir que los adolescentes encuestados prefieren el cómic digital; coincidiendo que se vive en una era digital, facilitándole acceder a los diferentes formatos digitales desde cualquier lugar donde se encuentren para disfrutar de la lectura. Existe un porcentaje significativo que aún le gusta disfrutar de su cómic impreso, lo que se puede deducir que los primeros formatos que salieron al mercado fueron formatos creativos que aún están arraigados en el contexto.

## 4.2 Resultados obtenidos de la observación.

### FICHA DE OBSERVACIÓN DE CÓMIC

Código: D 01		Fecha: 28 - 01 - 2021	
Cómic observado: Dr. Stone		Fecha de publicación del cómic: 04 de Julio de 2017	
Creador: Gulonista Rilichiro Inagaki, Ilustrador Mujik Park.		Aspectos de observación: Evolución de la estructura del cómic.	
Observador: Germania Lara, Jorge Añazco.			
Trayectoria: 01/04/2017 hasta 11/05/2020			
INDICADORES DEL CÓMIC			
ELEMENTOS VERBALES			PÁGINA OBSERVADA
Tipos de bocadillos	Cuadrados	Circulares	
Formas de las cartelas	Cuadradas	Circulares	
ELEMENTOS VISUALES			
Distribución de viñetas	Ortogonal	Abierta	
Estilos de ilustración	Manga	Caricaturesco	
Tipo de Planos	Plano general	Plano detalle	
Angulo de visión	Picado	Contrapiacado	
Cromática	Blanco y negro	Color	
		Escala de grises	

**Conclusión:** En el cómic Dr. Stone, es uno de los cómic populares que han triunfado manteniendo trayectoria hasta la actualidad en el mercado, se pudo visualizar que contiene elementos verbales como: bocadillos de formas circulares logrando que la página sea atractiva para el lector, posee cartelas cuadradas para su mejor comprensión; además elementos visuales como: distribución de viñetas abiertas porque termina donde finaliza la página, haciendo que el cómic se vea dinámico y legible, estilo de ilustración manga por presentar ojos grandes en blanco y negro, plano medio porque se presenta hasta la cintura para reflejar las emociones del personaje, su ángulo de visión normal por estar recto, la cromática en blanco y negro por ser parte del estilo, los parámetros observados son relevantes a la hora de crear un cómic, los mismos que aportaran como guía al momento de desarrollar la propuesta gráfica.<sup>1</sup>

<sup>1</sup> El cómic Dr. Stone, está considerado dentro de los cómics populares manteniéndose en el mercado con una trayectoria de 3 años, cuenta con 19 volúmenes, ha obtenido éxito por presentar una excelente ilustración, distribución de elementos e historia se lo puede comprobar en la página oficial donde esta publicado el cómic (<https://www.crunchyroll.com/es/dr-stone?fbclid=IwAR2tmTvwcVrik2Rta1VcIeRAOZW1DpzHt36FaU83toQvq4wtgC-XR-bVXC4>)

## FICHA DE OBSERVACIÓN DE CÓMIC

Código: T 02			Fecha: 28 - 01 - 2021		
Cómic observado: To LOVE-Ru Darkness			Fecha de publicación del cómic: 04 de Octubre del 2010		
Creador: Gulonista Saki Hasemi, ilustrador: Kentaro Yabuki,			Aspectos de observación: Evolución de la estructura del cómic.		
Observador: Germania Lara, Jorge Añazco.			Trayectoria: 04/10/2010 hasta 04/03/2017		
INDICADORES DEL CÓMIC					
ELEMENTOS VERBALES				PÁGINA OBSERVADA	
Tipos de bocadillos	Cuadrados	Circulares	Nubes		
Formas de las cartelas	Cuadradas	Circulares	Forma de texto		
ELEMENTOS VISUALES					
Distribución de viñetas	Ortogonal	Abierta	Cerrada		
Estilos de ilustración	Manga	Caricaturesco	Realista		
Planos	Plano general	Plano detalle	Plano conjunto		
Ángulo de visión	Picado	Contraplacado	Normal		
Cromática	Color	Blanco y negro	Escala de grises		

**Conclusión:** En el cómic To LOVE-Ru Darkness, está considerado dentro de los cómic populares en donde se pudo visualizar que contiene elementos verbales como: bocadillos de formas circulares atrayendo al lector y haciendo que el texto se muestre claro, entendible, posee cartelas sin limitaciones de figuras se presenta la forma de texto en negro con contorno blanco; además elementos visuales como: distribución de viñetas abiertas haciendo que la página se vea muy creativa, estilo de ilustración manga usando una correcta anatomía además una buena perspectiva de los personajes, plano conjunto porque aparece los personajes cerca de otros, el ángulo de visión normal dando una apariencia de tamaño real, presenta cromática en blanco y negro por ser un manga, usando de forma adecuado los claros oscuros. Se toma como referencia a este cómic por los criterios observados anteriormente y complementan como inspiración el estilo del arte de los personajes.

## FICHA DE OBSERVACIÓN DE CÓMIC

Código: 003		Fecha: 28 - 01 - 2021		
Cómics observado: One Punch-man		Fecha de publicación del cómic: 04 de Julio de 2017		
Creador: Ilustrador Yusuke Murata.		Aspectos de observación: Evolución de la estructura del cómic.		
Trayectoria: 01/09/2015 hasta 06/10/2020				
INDICADORES DEL CÓMIC				
ELEMENTOS VERBALES			PÁGINA OBSERVADA	
Tipos de bocadillos	Cuadrados	Circulares	Nubes	
Formas de las cartelas	Cuadradas	Circulares	Nubes	
ELEMENTOS VISUALES				
Distribución de viñetas	Ortogonal	Abierta		Cerrada
Estilos de ilustración	Manga	Caricaturesco		Realista
Planos	General	Plano detalle		Plano medio
Ángulos	Picado	Contrapiicado		Normal
Cromática	Escala de grises	Color		Blanco y negro

**Conclusión:** En el cómic One Punch-man está en la lista de los cómics populares hasta la actualidad, se pudo observar que contiene elementos verbales como: bocadillos de formas circulares distribuidos de forma correcta sin tapar las ilustraciones, no presenta cartelas; además cuenta con elementos visuales como: distribución de viñetas cerradas por estar limitado por sus cuatro lados presentando ilustración central, el estilo de ilustración es manga mostrando un excelente uso de proporción, anatomía y fondos muy detallados, plano medio exhibiendo los personajes hasta la cintura, el ángulo de visión se muestra en contrapicado para dar la sensación de grandeza destacando la vigorosidad del personaje, su cromática es en blanco y negro con un excelente uso de sombras evitando que las imágenes se vean planas. Se tomará en cuenta los elementos antes mencionados para alcanzar una propuesta de calidad.

### Conclusión general

Después de haber realizado la observación de los cómics, se puede llegar a la conclusión que se volvieron populares y trascendieron en el tiempo por utilizar muy bien su estructura como: bocadillos, cartelas, viñetas, ilustración, planos, ángulos de visión, con el pasar del tiempo fueron mejorando notablemente alguno de los elementos de su estructura, haciéndose conocer a nivel mundial, mantienen una cromática en blanco y negro como parte del estilo manga y usan bien los claros oscuros lo que acompaña a la historia volviéndolos creativos, por lo antes mencionado se los tomara en cuenta al momento de crear el cómic de la leyenda la Condesa de la Loma grande.

### 4.3 Realización del argumento.

Las leyendas son consideradas relatos que fueron contados por los ancestros y se quedaron grabadas en la memoria, pasando de generación en generación, volviéndose parte de la cultura e identidad de las personas y es necesario que sigan trascendiendo en el tiempo.

El comic estará basado en una de las leyendas populares de la ciudad de Quito, “La Condesa de la Loma Grande” para que los adolescentes puedan conocer su historia de una forma diferente y creativa:

*Según los residentes del lugar dicen que había una mujer de la aristocracia muy hermosa que vivía en uno de los barrios de la loma grande. La bella mujer se dice que salía los viernes por la noche a los bares del centro histórico para divertirse. En los años 1880 y 1890 la condesa era elogiada por los hombres quiteños ya que todo era fiesta desde su llegada. Pero lo más escalofriante de esta historia se dicen que cada hombre que frecuentaba a la condesa desaparecía de manera misteriosa. (Tufiño, 2019)*

#### 4.3.1 Creación de personajes

Los personajes son considerados los protagonistas de la leyenda, los mismos que serán los encargados de contar los sucesos y hechos que sucedieron en la historia, logrando empatizar con los adolescentes; el comic cuenta con dos personajes principales, La Condesa de la Loma Grande y Jaiso el Detective, quienes serán los actores principales en el desarrollo de leyenda.

#### Fichas de los personajes

##### Personaje 1

<b>Nombre de la Leyenda:</b> La Condesa de la Loma Grande
<b>Lugar de la Leyenda:</b> Quito (Barrio de la Loma Grande)
<b>Descripción / relato de la leyenda:</b>  Según los residentes del lugar dicen que había una mujer de la aristocracia muy hermosa que vivía en uno de los barrios de la loma grande. La bella mujer se dice que salía los viernes por la noche a los bares del centro histórico para divertirse. En los años 1880 y 1890 la condesa era elogiada por los hombres quiteños ya que todo era fiesta desde su llegada. Pero lo más escalofriante de esta historia se dicen que cada hombre que frecuentaba a la condesa desaparecía de manera misteriosa.

### 3. CARACTERÍSTICAS DE LOS PERSONAJES

Personajes principales:

#### La condesa de la Loma Grande



#### 3.2. Físicas (V, 2.3.3.2)a).

- **Sexo:** Femenino
- **Edad:** 22 años
- **Altura y peso:** 174 cm y 55 Kg (sano)
- **Color de pelo, ojos y piel:** Cabello rubio, ojos claros y piel blanca.
- **Pose:** Erguida y sexy
- **Apariencia corporal y de vestuario:** Mujer alta, delgada, con una vestimenta elegante.
- **Defectos morfológicos:** Ninguno
- **Aspectos hereditarios:** Nariz respingada, labios finos.

#### 3.3. Sociológicas (V, 2.3.3.2)b).

- **Estatus económico:** Alta (País Natal) / (Europa)
- **Empleo:** Dama de la noche.
- **Tipo de educación:** Superior
- **Vida y relaciones familiares:** Es una mujer que no se le conoce familiares.
- **Religión:** católica no practicante (atea)
- **Raza, nacionalidad:** Europea.
- **Función en su comunidad:** Dama de alta sociedad
- **Tendencias políticas:** Contrario a la esclavitud ().

- **Diversiones, aficiones:** Le gustaba frecuentar los bares de la ciudad en la noche.

#### 3.4. Psicológicas (V, 2.3.3.2)c).

- **Vida sexual y moral**

- **Inquietudes personales, ambiciones:** Le gustaba disfrutar de la libertad y seducir a los hombres.

- **Frustraciones, principales desengaños:** Siempre se mantuvo sola se supone que fue abandonada

- **Temperamento:** Vengativa, audaz.

- **Actitud vital:** Egoísta

- **Complejos:** Buscó saciar su soledad asesinando a todos los hombres que la perseguían.

- **Personalidad:** Seductora, caprichosa, presumida y cariñosa.

- **Capacidades, aptitudes, idiomas:** Hablaba bien el castellano y ingles

- **Coeficiente intelectual:** Alto

-**Tipo de vestimenta:** En su forma humana lleva una un vestido largo de color negro con detalles blancos y zapatos de taco negros y en su forma de demoniaca lleva un body al cuerpo de color negro y blanco, guantes, medias y zapatos de color negro.

#### 4. Espacio

Características de los espacios:

##### Descripción del Lugar:

En el centro de la ciudad de quito en los bares nocturnos, donde frecuentaba la condesa cada noche y la villa encantada de la Loma grande donde vivía y llevaba a todos sus galanes.

##### Espacio y tiempo/ época

La leyenda se remonta a de los años de 1880 y 1890 en el barrio la Loma Grande de la ciudad de Quito.

##### Elementos interesantes que considere:

- Bares nocturnos.
- La villa encantada de la Loma Grande
- Barrio de la loma grande

##### Bibliografía y Fuentes (Harvard)

J Tufiño, E., 2019. Las Leyendas De Ecuador Llenas De Misterio Y Terror. [online] [vivenuestromundo](https://www.vivenuestromundo.com/2019/07/16/las-leyendas-de-ecuador-llenas-de-misterio-y-terror/). Available at: <<https://www.vivenuestromundo.com/2019/07/16/las-leyendas-de-ecuador-llenas-de-misterio-y-terror/>> [Accessed 8 December 2020].

## Personaje 2

**Nombre de la Leyenda:** La Condesa de la Loma Grande

**Lugar de la Leyenda:** Quito

### Descripción / relato de la leyenda:

Según los residentes del lugar dicen que había una mujer de la aristocracia muy hermosa que vivía en uno de los barrios de la loma grande. La bella mujer se dice que salía los viernes por la noche a los bares del centro histórico para divertirse. En los años 1880 y 1890 la condesa era elogiada por los hombres quiteños ya que todo era fiesta desde su llegada. Pero lo más escalofriante de esta historia se dicen que cada hombre que frecuentabas a la condesa desaparecía de manera misteriosa.

## 3. CARACTERÍSTICAS DE LOS PERSONAJES

Personajes principales:

### Francisco Delgado



### 3.2. Físicas (V, 2.3.3.2)a).

- **Sexo:** Masculino
- **Edad:** 22 años
- **Altura y peso:** 172 cm y 60 Kg (sano)
- **Color de pelo, ojos y piel:** Cabello negros, ojos cafés y piel morena
- **Pose:** De pie erguido y sentado.
- **Apariencia corporal y de vestuario:** Hombre Alto y robusto. Con una vestimenta elegante.
- **Defectos morfológicos:** Ninguno
- **Aspectos hereditarios:** El color de cabello negro.

### 3.3. Sociológicas (V, 2.3.3.2)b).

- **Estatus económico:** Clase media (País Natal) / (Ecuador)
- **Empleo:** Detective.
- **Tipo de educación:** Superior
- **Vida y relaciones familiares:** Su vida tranquila y mantiene una buena relación con su abuela.
- **Religión:** católica no practicante (ateo)
- **Raza, nacionalidad:** Mestizo, ecuatoriano.
- **Función en su comunidad:** Ayuda a rescatar leyendas.
- **Tendencias políticas:** No tiene.
- **Diversiones, aficiones:** Conquistar chicas lindas.

### 3.4. Psicológicas (V, 2.3.3.2)c).

- **Vida sexual y moral**
- **Inquietudes personales, ambiciones:** Le gustaría ser un detective muy famoso y exitoso.
- **Frustraciones, principales desengaños:** No tiene dinero para nada por eso vive una vida solitaria.
- **Temperamento:** Tranquilo y bromista.
- **Actitud vital:** Solidario
- **Complejos:** se centra demasiado en sus objetivos y no piensa en los demás.
- **Personalidad:** Ambicioso, confiado, seguro de sí mismo, orgulloso y dedicado a su trabajo.
- **Capacidades, aptitudes, idiomas:** Domina el castellano
- **Coeficiente intelectual:** Alto
- **Tipo de vestimenta:** Su vestimenta es un terno de color gris, camisa blanca, zapatos negros y gabardina de color marrón.

## 4. Espacio

Características de los espacios:

**Descripción del Lugar:**

En medio de las noches bohemias de los bares de la ciudad de Quito, las calles y barrios coloniales le gustaba ir rescatando las historias, leyendas populares para que no se pierdan e ir talentos.

**Espacio y tiempo/ época**

La leyenda se remonta a de los años de 1880 y 1890 en el barrio la Loma Grande de la ciudad de Quito.

**Elementos interesantes que considere:**

- Bares nocturnos.
- La villa encantada de la Loma Grande
- Barrio de la loma grande

**Bibliografía y Fuentes (Harvard)**

) Tufiño, E., 2019. Las Leyendas De Ecuador Llenas De Misterio Y Terror. [online] [vivenuestromundo](https://www.vivenuestromundo.com/2019/07/16/las-leyendas-de-ecuador-llenas-de-misterio-y-terror/). Available at: <<https://www.vivenuestromundo.com/2019/07/16/las-leyendas-de-ecuador-llenas-de-misterio-y-terror/>> [Accessed 8 December 2020].

**4.4 Proceso de escritura.**

Se presenta los globos de texto con los respectivos diálogos de los personajes en la viñeta 1 de la primera página se visualiza “las noches de Quito siempre fueron frías, en especial cerca del panecillo” sobre un fondo tramado del panecillo de la ciudad, en las otras dos viñetas se puede apreciar los diálogos del detective Delgado “era mi primera vez en este bar” “la gente se veía algo deprimida” “pero yo no... yo estaba sereno y tranquilo” “después de todo, soy el mejor detective” se presenta el texto de forma clara precisa de la misma forma se puede leer las siguientes páginas hasta llegar al final todo este procesos se lo puede leer detalladamente en el guion técnico.

**4.5 Proceso de edición del texto.**

Se cuenta con el guion técnico donde se puede visualizar los planos y los diálogos contados

**Page 1**

**Panel 1**

PLANO GENERAL DEL PANECILLO.

**Caption**

Quito - cerca del Panecillo 2021 10:00pm

**Caption**

Las noches de Quito siempre fueron frías, en especial cerca del panecillo

**Panel 2** PLANO GENERAL DE UN BAR.

**Caption** Era mi primera vez en este bar

**Caption** La gente se veía algo deprimida

**Panel 3** PLANO MEDIO DEL DETECTIVE FRANCISCO SENTADO FRENTE A UNA BOTELLA.

**Caption** Pero yo no... yo estaba sereno y tranquilo

**Caption** Después de todo, soy el mejor detective

**Page 2**

**Panel 1** PLANO MEDIO DEL DETECTIVE FRANCISCO REVISANDO EL MENÚ.

**Caption** El detective más atractivo y profesional, capaz de hacer cualquier cosa

**Caption** Tanto mi trabajo como mi nombre son mundialmente conocidos, yo soy...

**Panel 2** PLANO MEDIO DEL DETECTIVE MIRANDO AL FRENTE.

**Caption** Francisco Delgado

**Caption** Detective de leyendas

**Panel 3** PLANO CONJUNTO DE UN MESERO CONVERSANDO CON EL DETECTIVE FRANCISCO.

MESERO: ¿el señor va a tomar su quinto vaso de agua gratis o piensa ordenar algo ya?

Detective: ¡ah! si, deme un minuto

**Panel 4** PLANO MEDIO DEL DETECTIVE ENOJADO.

DETECTIVE: tráigame un pan de cortesía mientras pienso mejor que ordenar

**Panel 5** FONDO BLANCO.

**Caption** Bueno... efectivamente soy el mejor detective de leyendas, pero el mundo no lo sabe todavía, pero eso está a punto de cambiar

**Panel 6** PLANO DETALLE DE LA PUERTA DEL BAR ABRIENDOSE.

**Caption** Parece que ya llegó

**Page 3**

PLANO DETALLE DE LOS OJOS DE LA CONDESA.

**Caption** Ahí está... esos ojos azules no se confunden con nada

**Panel 2** PLANO MEDIO DE LA CONDESA.

**Caption** Combinan perfectamente con su rubio cabello

**Caption** Aunque no se ve como una condesa siguesiendo...

**Panel 3** PRIMER PLANO DEL DETECTIVE.

**Caption** Increíblemente bella

**Panel 4** PLANO AMERICANO DE LA CONDESA CON ÁRBOLES DE FONDO.

**Caption** La leyenda cuenta que era una dama de la aristocracia, europea, muy hermosa y acaudalada. invitaba a jóvenes galanes de quito a su mansión en la loma grande para pasar un "buen rato", con ella.

**Caption** Sin embargo, todos los galanes que visitaban su mansión terminaban desapareciendo, nadie sabe cómo, pero los asesinaba de formas horribles, al final se cree que escapó cuando la policía fue tras ella... pero todo eso fue hace más de 120 años

**Page 4**

**Panel 1** PLANO CONJUNTO DE ALGUNOS HOMBRES ENAMORADOS.

**Caption** Wow, de verdad los chicos se vuelven locos por ella, incluso hasta luchaban por su atención

**Panel 2** PLANO MEDIO DE LA CONDESA.

**Caption** Bueno, supongo que sería muy raro verla vestida de condesa en esta época sin importar lo bella que fuese.

**Panel 3** PLANO MEDIO DEL DETECTIVE MOSTRANDO INDIFERENCIA

**Caption** Bien... hora de aplicar la técnica que me enseñó la abuela

**Panel 4** PRIMER PLANO DEL DETECTIVE MOSTRANDO INDIFERENCIA.

**Caption** Mi abuela siempre me dijo que estaba guapetón y ella nunca me mentiría, así que lo único que debo hacer es ignorar a la chica para que termine viniendo... espero funcione la psicología inversa

**Panel 5** PLANO DETALLE DE LA MANO DE LA CONDESA GOLPEANDO LA MESA.

**Panel 6** PLANO CONJUNTO DE LA CONDESA Y EL DETECTIVE.

**Caption** Abuelita, tú nunca fallas

CONDESA: hola ¿no quieres tomar una copa conmigo? yo invito

**Page 5**

**Panel 1** PLANO DETALLE DE UNA COPA DE VINO.

**Caption** Hasta ahora la velada va muy bien, que bueno que

La abuela me enseñó como sostienen la copa los aristócratas, espero la condesa lo note

**Panel 2** PRIMER PLANO DE LA CONDESA.

CONDESA: estoy sorprendida, eres el primero en mucho tiempo que puedo ver con mis ojos que sabe cómo se sostiene una copa de vino ¿te interesaría continuar con esta velada en mi casa?

**Panel 3** PRIMER PLANO DEL DETECTIVE.

**Caption** ¡genial! abuelita en serio tu nunca fallas

DETECTIVE: ¡por supuesto!

**Page 6**

**Panel 1** PLANO GENERAL DE LA CIUDAD EN LA NOCHE.

**Caption** Conforme nos alejábamos del barrio la loma grande, nos adentramos más en la ciudad y los edificios eran más grandes, ya no se veían casas coloniales

**Panel 2** PLANO GENERAL DE LA CASA DE LA CONDESA.

**Caption** Llegamos a un lugar un tanto “peculiar”, un lugar donde no esperarías encontrar viviendo a una condesa europea acaudalada, el lugar era oscuro y el edificio frente a mí era viejo, por supuesto, alejado del estilo colonial característico de las casas del barrio de la loma grande, este lugar simplemente se describía con la palabra “viejo”, no podía creer lo que estaba viendo.

**Page 7**

**Panel 1** PRIMERÍSIMO PRIMER PLANO DEL DETECTIVE SORPRENDIDO.

**Panel 2** PLANO MEDIO DE LA CONDESA SORPRENDIDA.

DETECTIVE: lo siento, pero no pienso entrar contigo a esa casa

Condesa: ¿¿q-qué?! ¿¿po-por qué?!

**Panel 3** PLANO CONJUNTO DEL DETECTIVE DECEPCIONADO Y LA CONDESA AVERGONZADA.

DETECTIVE: ¿esta es la mansión de la bella condesa de la loma grande?

condesa: tenía una más grande, pero la

tuve que vender y ahora es un supermaxi

**Panel 4** PLANO DETALLE DE LOS OJOS DEL DETECTIVE DECEPCIONADO.

DETECTIVE: ¿ahora es un supermaxi?  
condesa: si... me estaba quedando sin dinero y  
pues... ¡¿bueno tiene algo de malo mi casa?!

**Page 8**

**Panel1** PLANO MEDIO DEL DETECTIVE DECEPCIONADO.

DETECTIVE: no, es solo que, pensé que sería algo  
más grandioso, una enorme mansión

**Panel 2** PLANO MEDIO DEL DETECTIVE DECEPCIONADO.

DETECTIVE: bueno, quizás simplemente esperé  
demasiado de alguien, nada más

**Panel 3** PRIMER PLANO DE LACONDESA.

DETECTIVE: pero no pasa nada, de todas formas tu  
belleza es digna de una Condesa

DETECTIVE: aunque ni siquiera uses ropa o  
joyas ostentosas como una verdadera  
Condesa

**Panel 4** PRIMER PLANO DE LACONDESA.

DETECTIVE: tal vez lo que me contaban de  
pequeño de la gran condesa era falso y yo lo  
exageré en mi cabeza

DETECTIVE: ahora mismo no me enojaría si me  
dices que esos ojos azules tuyos son lentillas y  
eres rubia de farmacia, incluso me reiría

**Panel 5** PRIMER PLANO DE LACONDESA.

CONDESA: en serio tu... ¡acabas de firmar tu  
sentencia de muerte!

**Page 9**

**Panel 1** PRIMER PLANO DEL DETECTIVE ASUSTADO.

DETECTIVE: ¡hablé de más! abuela, creo que me  
reuniré con el abuelo primero

**Panel 2** PLANO GENERAL DEL DETECTIVE MANDADO A VOLAR POR LA CONDESA  
¡BOOM!

**Panel 3** PLANO GENERAL DE LA CONDESA TRANSFORMADA EN SU FORMA DEMONIO  
CONDESA: luego de ser descubierta por la policía hace más de 100 años, estuve escondida por 80 años  
condesa: uve que vender todas mis cosas, pero sigo teniendo el título de condesa y aun así...

**Panel 4** PLANO GENERAL DEL DETECTIVE TIRADO EN ELSUELO.  
CONDESA: un plebeyo como tú... se atreve, ¡no! tiene la osadía de ofenderme despreciando mi hospitalidad

**Panel 5** PRIMERÍSIMO PRIMER PLANO DE LA CONDESA.  
CONDESA: ¿qué sucede? ¿a dónde se fue esa lengua afilada tuya? ¿qué pasó con esos aires de galán quiteño?

## Page 10

**Panel 1** PRIMER PLANO DE LA CONDESA.  
CONDESA: ¿te asusta mi verdadera forma? absorbo la esencia de los hombres que mato  
CONDESA: ¿cómo piensas que podía matar a tantos hombres y vivir tanto?

**Panel 2** PLANO MEDIO DEL DETECTIVE CON UN ROSTRO TRANQUILO.  
DETECTIVE: bueno...

**Panel 3** PLANO DETALLE DE LA TARJETA DE PRESENTACIÓN DEL DETECTIVE.  
DETECTIVE: Permíteme revelar mi verdadera identidad también ¡esta es mi tarjeta!

**Panel 4** PLANO MEDIO DE LA CONDESA CONFUNDIDA.  
CONDESA: ¡¿EH?!

## Page 11

**Panel 1** PRIMER PLANO DE LA CONDESA SORPRENDIDA.  
CONDESA: ¡¿Detective de leyendas?!

- Panel 2** FONDO CON TRAMA.
- Caption** ¿Acaso este chico es un detective de leyendas?!
- Panel 3** PLANO MEDIO DE LA CONDESA CONFUNDIDA.
- CONDESA: Espera ¿qué se supone que hace un detective de leyendas?
- DETECTIVE: Ayudo a las leyendas como tú a que no las olviden para que recuperen su fuerza
- Panel 4** PLANO MEDIO DEL DETECTIVE ARREGLÁNDOSE LA CHAQUETA.
- DETECTIVE: Primero debemos hacerte famosa para que no desaparezcas y luego...
- Panel 5** PLANO DETALLE DEL DETECTIVE.
- DETECTIVE: Sabré por qué matas hombres para liberarte también de tus cadenas en este mundo?

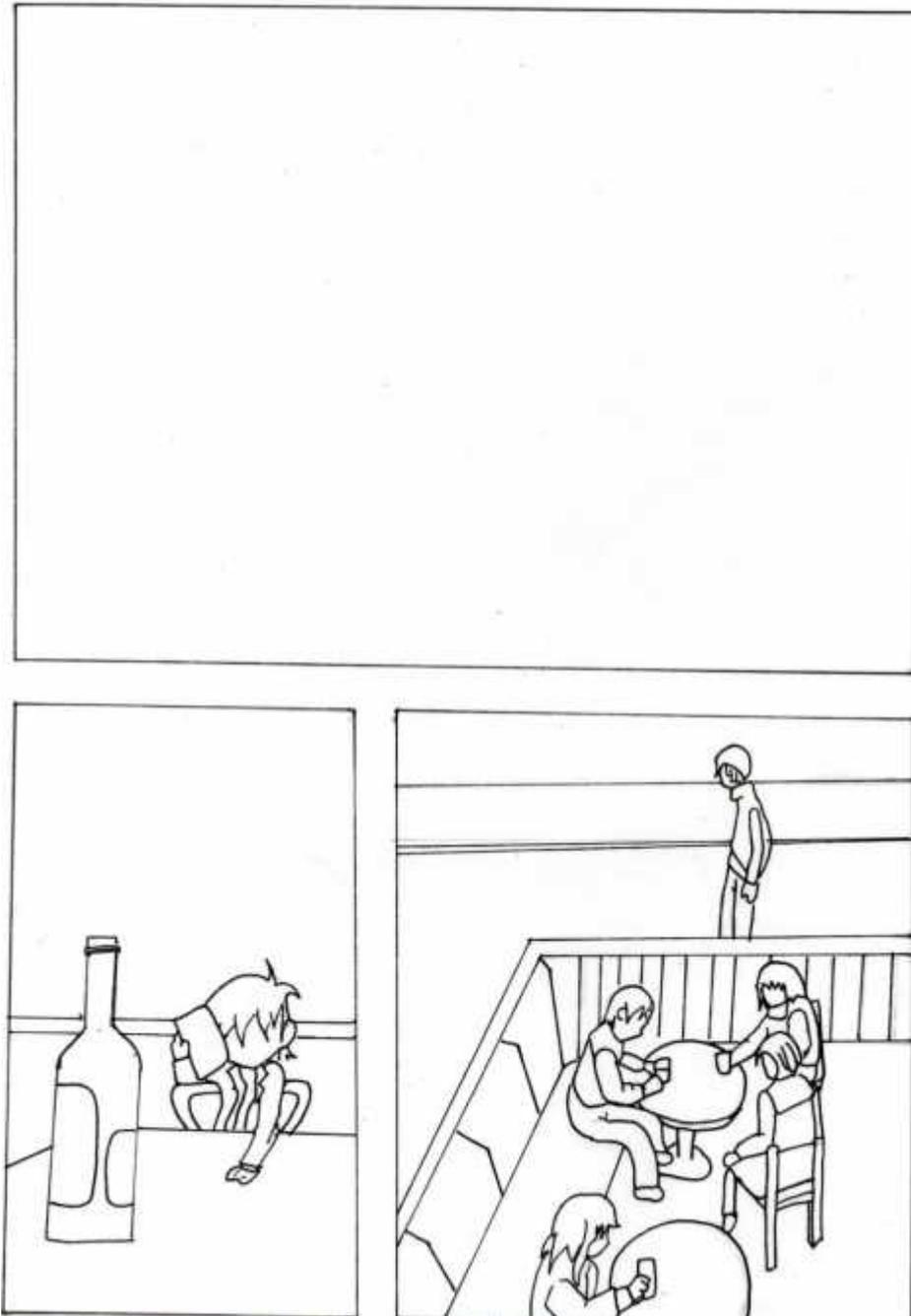
## Page 12

- Panel 1** PLANO MEDIO DEL DETECTIVE SONRIENDO CON CONFIANZA.
- DETECTIVE: Puedes confiar en mí, te ayudaré a saciar tu hambre por la esencia de un hombre para que no los mates más
- Panel 2** PLANO MEDIO DE LA CONDESA IMPRESIONADA.
- CONDESA: ¿De verdad puedo confiar en ti?
- DETECTIVE: ¡Te lo prometo!
- Panel 3** PLANO DETALLE DE LA CONDESA Y EL DETECTIVO DÁNDOSE LA MANO.
- CONDESA: Recuerda que, si me mientes, tú serás el primero en morir
- DETECTIVE: Claro que sí, aunque suena tentador que sea la condesa de la loma grande quien me mate
- Caption** ¡una nueva! historia da inicio ¿qué le esperará al detective de leyendas Francisco Delgado en sus aventuras?!

FIN

#### 4.6 Realización de bocetos.

Los bocetos son un paso importante a la hora de iniciar con un dibujo, ilustración puesto que son borradores hecho con lápiz sin presentar acabados, los mismos que sirven de base de lo que se desea alcanzar como se muestra en la figura (5)



**Figura 1-4.** Boceto de la primera página del cómic

Realizado por: Lara, G.; Añazco, J. 2021

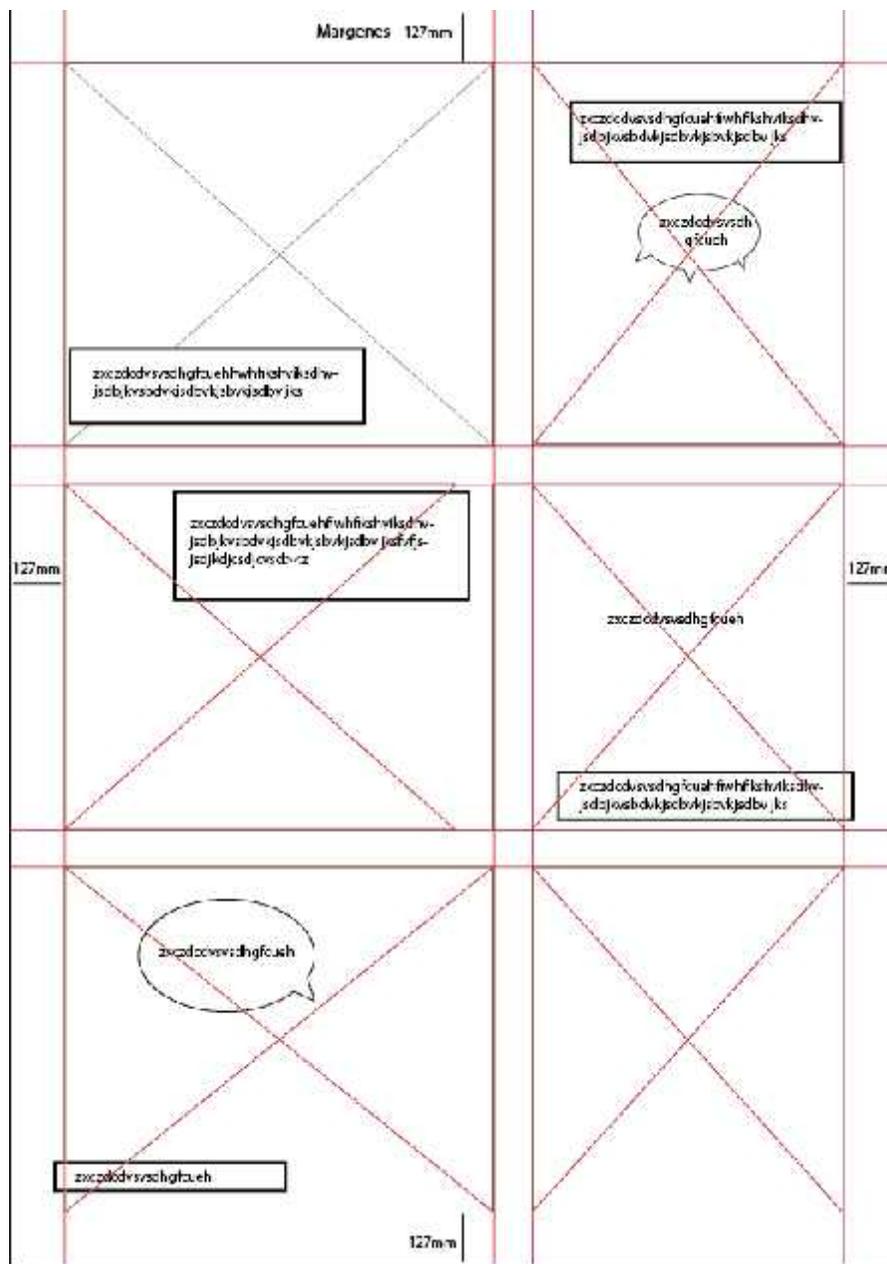


**Figura 2-4.** Boceto de la última página del cómic

Realizado por: Lara, G.; Añazco, J. 2021

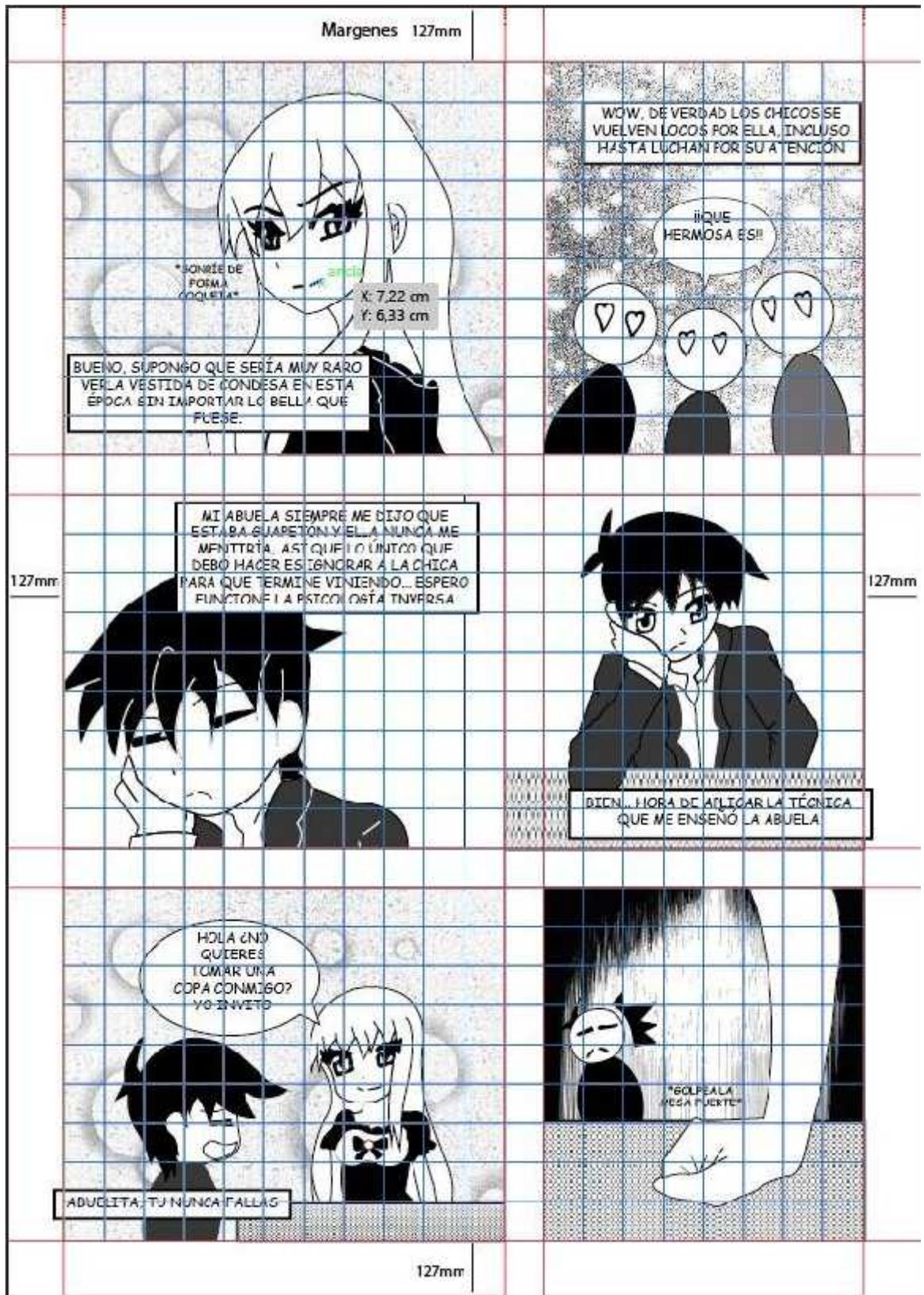
#### 4.7 Distribución de los elementos en el espacio.

Para diseñar cualquier tipo de pieza gráfica es importante iniciar con una retícula que sirva de base para la distribución de elementos dentro de la página, logrando determinar donde se estará el texto e imágenes. En el diseño del cómic se utilizó una retícula básica, es aquella que está formada por líneas verticales y horizontales que nos ayudan a ver mejor la composición con fines estéticos y funcionales.



**Figura 3-4.** Machote distribución de viñetas, globos de texto e imágenes.

Realizado por: Lara, G.; Añazco, J. 2021



**Figura 4-4.** Uso de la retícula básica

Realizado por: Lara, G.; Añazco, J. 2021

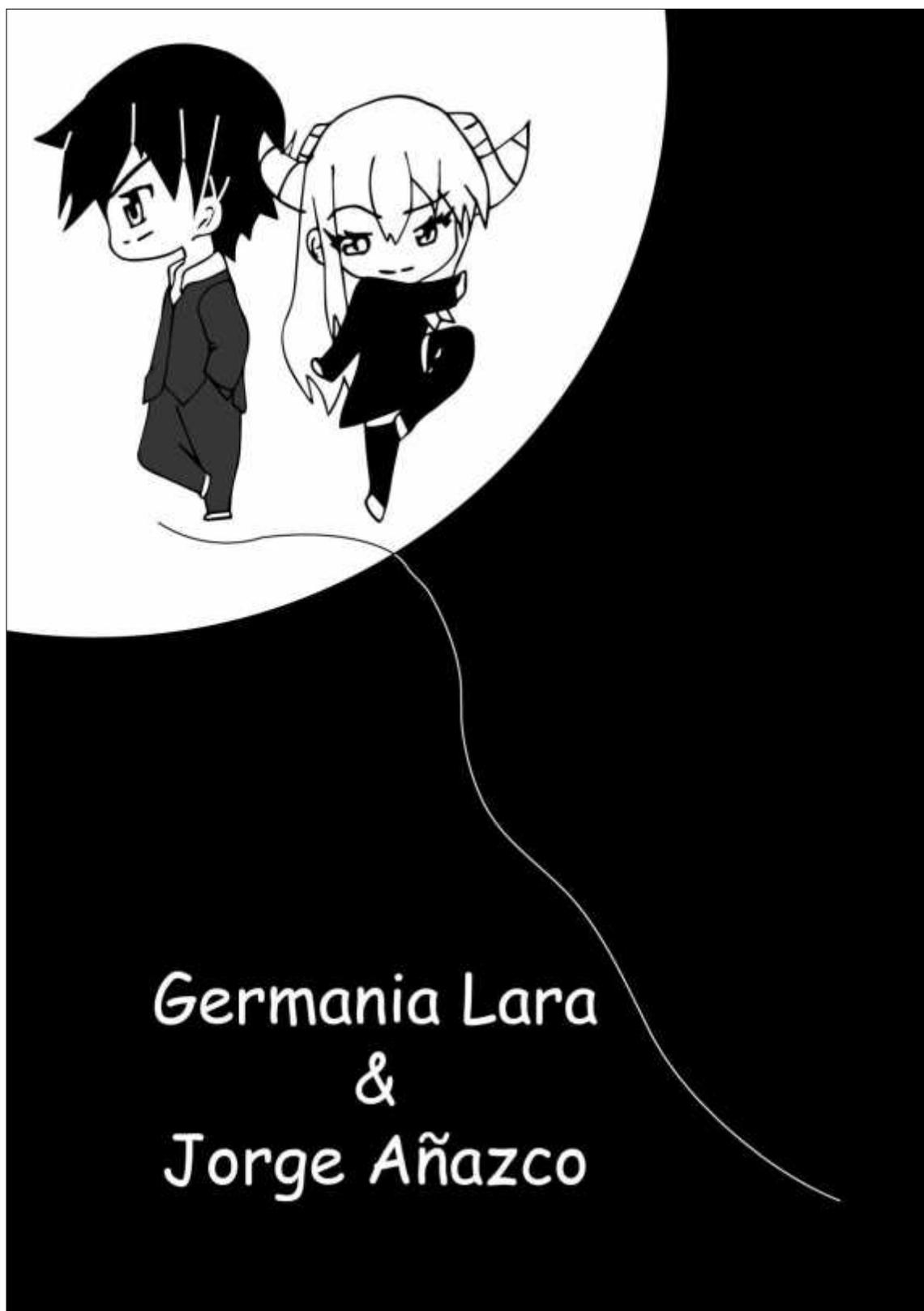
#### 4.8 Creación de portada y contraportada

la portada consta con una ilustración del personaje principal de la historia para captar el interés de los lectores se inició con un boceto como se puede visualizar el anexo C



**Figura 5-4.** Portada

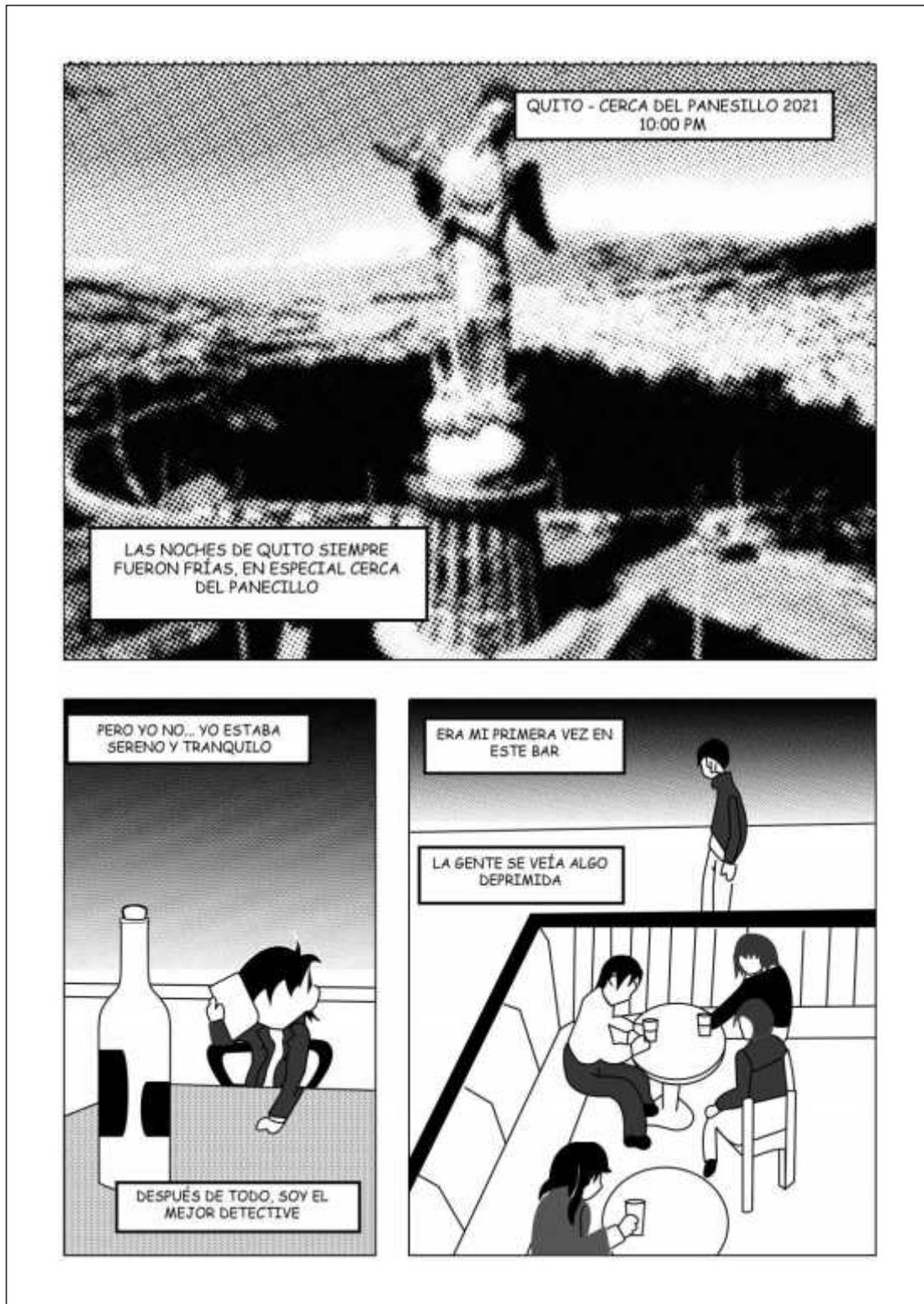
Realizado por: Lara, G.; Añazco, J. 2021



**Figura 6-4.** Contraportada

Realizado por: Lara, G.; Añazco, J. 2021

4.9 Propuesta gráfica del cómic digital La Condesa de la Loma grande.



**¡¡FRANCISCO  
DELGADO!!  
DETECTIVE DE  
LEYENDAS**



SI, ESE SOY YO

EL DETECTIVE MÁS ATRACTIVO  
Y PROFESIONAL, CAPAZ DE  
HACER CUALQUIER COSA



TANTO MI TRABAJO COMO MI  
NOMBRE SON MUNDIALMENTE  
CONOCIDOS, YO SOY...

"ENOJADO"



TRÁIGAME UN  
PAN DE CORTESÍA  
MIENTRAS  
PIENSO MEJOR  
QUE ORDENAR

¿EL SEÑOR VA A TOMAR  
SU QUINTO VASO DE  
AGUA GRATIS O PIENSA  
ORDENAR ALGO YA?

¡AHÍ  
SÍ, DÉME  
UN  
MINUTO



PARECE QUE YA LLEGÓ

BUENO... EFECTIVAMENTE SOY  
EL MEJOR DETECTIVE DE  
LEYENDAS, PERO EL MUNDO NO  
LO SABE TODAVÍA, PERO ESO  
ESTÁ A PUNTO DE CAMBIAR



AHÍ ESTÁ... ESOS OJOS AZULES NO SE CONFUNDEN CON NADA



INCREÍBLEMENTE BELLA



COMBINAN PERFECTAMENTE CON SU RUBIO CABELLO

AUNQUE NO SE VE COMO UNA CONDESA SIGUE SIENDO...



LA LEYENDA CUENTA QUE ERA UNA DAMA DE LA ARISTOCRACIA, EUROPEA, MUY HERMOSA Y ACAUDALADA. INVITABA A JÓVENES GALANES DE QUITO A SU MANSIÓN EN LA LOMA GRANDE PARA PASAR UN "BUEN RATO", CON ELLA,

SIN EMBARGO, TODOS LOS GALANES QUE VISITABAN SU MANSIÓN TERMINABAN DESAPARECIENDO, NADIE SABE CÓMO, PERO LOS ASESINABA DE FORMAS HORRIBLES. AL FINAL SE CREE QUE ESCAPÓ CUANDO LA POLICÍA FUE TRAS ELLA... PERO TODO ES FUE HACE MÁS DE 120 AÑOS



\*SONRÍE DE FORMA COQUETA\*

BUENO, SUPONGO QUE SERÍA MUY RARO VERLA VESTIDA DE CONDESA EN ESTA ÉPOCA SIN IMPORTAR LO BELLA QUE FUESE.



WOW, DE VERDAD LOS CHICOS SE VUELVEN LOCOS POR ELLA, INCLUSO HASTA LUCHAN POR SU ATENCIÓN

¡¡QUE HERMOSA ES!!



MI ABUELA SIEMPRE ME DIJO QUE ESTABA GUAPETÓN Y ELLA NUNCA ME MENTIRÍA, ASÍ QUE LO ÚNICO QUE DEBO HACER ES IGNORAR A LA CHICA PARA QUE TERMINE VINIENDO... ESPERO FUNCIONE LA PSICOLOGÍA INVERSA



BIEN... HORA DE APLICAR LA TÉCNICA QUE ME ENSEÑÓ LA ABUELA



HOLA ¿NO QUIERES TOMAR UNA COPA CONMIGO? YO INVITO

ABUELITA, TU NUNCA FALLAS



\*GOLPEA LA MESA FUERTE\*



HASTA AHORA LA VELADA VA MUY BIEN, QUE BUENO QUE LA ABUELA ME ENSEÑO COMO SOSTIENEN LA COPA LOS ARISTÓCRATAS, ESPERO LA CONDESA LO NOTE



ESTOY SORPRENDIDA, ERES EL PRIMERO EN MUCHO TIEMPO QUE PUEDO VER CON MIS OJOS QUE SABE CÓMO SE SOSTIENE UNA COPA DE VINO ¿TE INTERESARÍA CONTINUAR CON ESTA VELADA EN MI CASA?

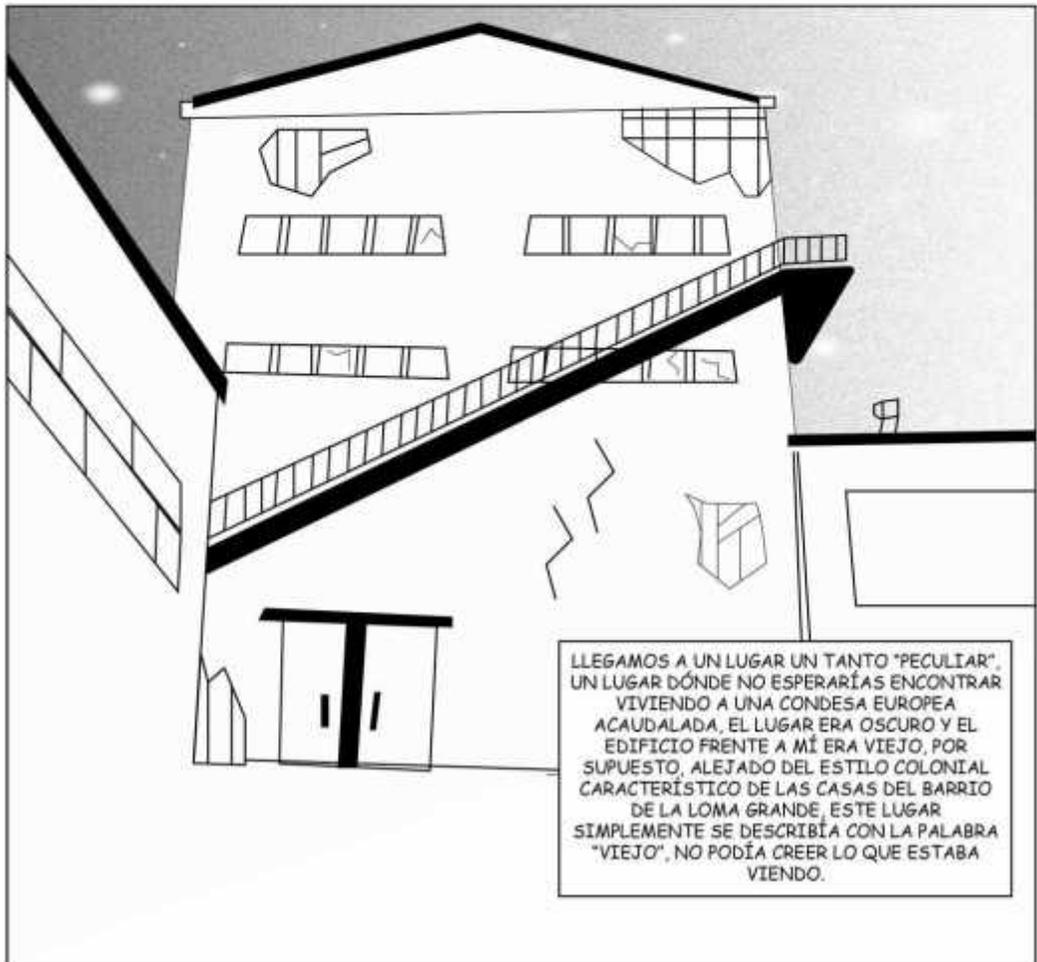


¡POR SUPUESTO!

¡GENIAL! ABUELITA EN SERIO TU NUNCA FALLAS



CONFORME NOS ALEJÁBAMOS DEL BARRIO LA LOMA GRANDE, NOS ADENTRAMOS MÁS EN LA CIUDAD Y LOS EDIFICIOS ERAN MÁS GRANDES, YA NO SE VEÍAN CASAS COLONIALES



LLEGAMOS A UN LUGAR UN TANTO "PECILIAR", UN LUGAR DÓNDE NO ESPERARÍAS ENCONTRAR VIVIENDO A UNA CONDESA EUROPEA ACAUDALADA, EL LUGAR ERA OSCURO Y EL EDIFICIO FRENTE A MÍ ERA VIEJO, POR SUPUESTO, ALEJADO DEL ESTILO COLONIAL CARACTERÍSTICO DE LAS CASAS DEL BARRIO DE LA LOMA GRANDE, ESTE LUGAR SIMPLEMENTE SE DESCRIBÍA CON LA PALABRA "VIEJO", NO PODÍA CREER LO QUE ESTABA VIENDO.





BUENO, QUIZAS  
SIPLEMENTE  
ESPERÉ  
DEMASIADO DE  
ALGUIEN, NADA  
MÁS



NO, ES SOLO QUE,  
PENSÉ QUE SERÍA  
ALGO MÁS  
GRANDIOSO, UNA  
ENORME  
MANSIÓN



AUNQUE NI  
SIQUIERA USES ROPA  
O JOYAS  
OSTENTOSAS COMO  
UNA VERDADERA  
CONDESA

PERO NO PASA NADA,  
DE TODAS FORMAS  
TU BELLEZA ES DIGNA  
DE UNA CONDESA

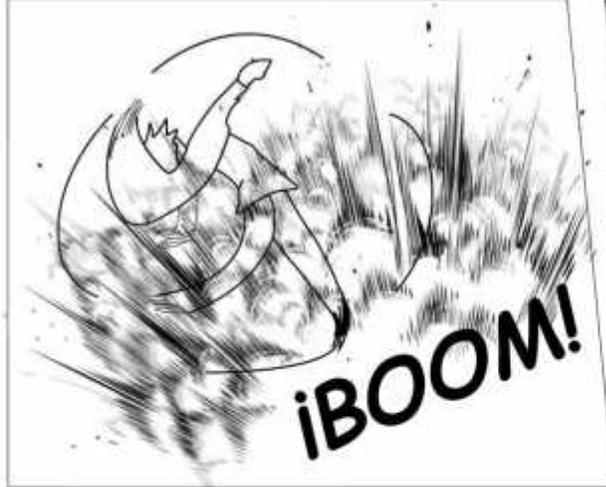


AHORA MISMO NO ME  
ENOJARÍA SI ME DICES  
QUE ESOS OJOS  
AZULES TUYOS SON  
LENTILLAS Y ERES  
RUBIA DE FARMACIA,  
INCLUSO ME REIRÍA

TAL VEZ LO QUE ME  
CONTABAN DE  
PEQUEÑO DE LA GRAN  
CONDESA ERA FALSO Y  
YO LO EXAGERÉ EN MI  
CABEZA



EN SERIO TU...  
IACABAS DE  
FIRMAR TU  
SENTENCIA DE  
MUERTE!



**¡BOOM!**



¡HABLÉ DE MÁS ABUELA, CREO QUE ME REUNIRÉ CON EL ABUELO PRIMERO



UN PLEBEYO COMO TÚ... SE ATREVE, ¡NO! TIENE LA OSADÍA DE OFENDERME DESPRECIANDO MI HOSPITALIDAD

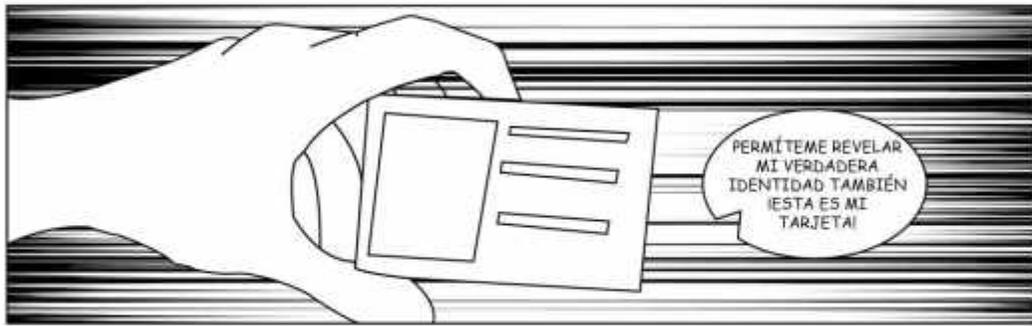


¿QUÉ SUCEDE? ¿A DÓNDE SE FUE ESA LENGUA AFILADA TUYA? ¿QUÉ PASÓ CON ESOS AIRES DE GALÁN QUITENO?



LUEGO DE SER DESCUBIERTA POR LA POLICÍA HACE MÁS DE 100 AÑOS, ESTUVE ESCONDIDA POR 80 AÑOS

TUVE QUE VENDER TODAS MIS COSAS, PERO SIGO TENIENDO EL TÍTULO DE CONDESA Y AÚN ASÍ...







## CONCLUSIONES

Después de haber realizado la investigación correspondiente, se puede concluir que los adolescentes del contexto están relacionados de manera parcial con temas de leyendas y se interesan en géneros de lectura como es el estilo cómic, puesto que el Ecuador es un país pluricultural basado en tradiciones, costumbres y esto se ve marcado en la identidad que van adquiriendo los adolescentes.

En consecuencia de la revisión documental bibliográfica y observación de cómic populares se concluye que los cómics, son relatos narrados mediante una secuencia de gráficos, que surgieron desde la antigüedad y prevaleció en el tiempo, siendo un aporte significativo para la comprensión de contenidos de grandes leyendas o historias; en estos se puede visualizar la estructura, la ilustración, la escritura, la narrativa, las onomatopeyas, los globos de textos, las líneas de expresión que comunican mensajes positivos a quienes lo leen.

Luego de recabar información de los adolescentes del Colegio Técnico San José de Quito, se puede decir que existe un bajo nivel de conocimiento sobre la leyenda cuyo nombre es “La Condesa de la Loma Grande” convirtiéndose en un tema que hay que fomentar en el proceso de enseñanza aprendizaje que están realizando en esta etapa de su vida, para fortalecer la cultura y su propia identidad.

Una vez realizado este estudio técnico, se concluye que a través del diseño gráfico se puede aportar de forma creativa y practica con propuestas gráficas digitales, que despierte el interés de los adolescentes por la lectura de leyendas culturales, además permite contribuir en los procesos de formación en valores propios de su cultura.

## **RECOMENDACIONES**

Se recomienda que en las instituciones educativas se retome los temas relacionados con las leyendas del Ecuador, para que los adolescentes puedan ir fortaleciendo los valores propios de la cultura y se sientan orgullosos de pertenecer a un país pluricultural que han dejado marcado en la historia nuestros antepasados.

Se puede adaptar las leyendas a un estilo más actual como el cómic, puesto que se ha convertido en una herramienta didáctica para la educación, por estar estructurada con imágenes, permitiendo que los adolescentes se interesen por la lectura y puedan conectarse con las historias de forma natural sin que se una obligación.

Se sugiere reinterpretar las leyendas del Ecuador para que puedan trascender a través del tiempo, evitando que se pierda esta riqueza cultural; incentivando de esta forma a que los adolescentes del contexto de la ciudad de Quito se interesen por conocer las leyendas de su ciudad natal, en este caso en particular la Condesa de la Loma Grande.

Se propone el uso adecuado de bocadillos, cartelas, viñetas, ilustración, narración y guion para crear un cómic, puesto que es la parte esencial para lograr captar la atención del público objetivo; además valorar el diseño gráfico, por ser una herramienta eficaz para desarrollar propuestas gráficas que se adapten al tiempo actual.

## **GLOSARIO**

**Bocadillos:** Es conocido a una conversación específica de historietas y caricaturas, destinada a integrar gráficamente el texto de los diálogos o el pensamiento de los personajes y va en formas cuadrados, circulares, destellos etc.

**Folklor:** El folclore, folclor o folklore es el cuerpo expresivo de la cultura compartida por un grupo particular de personas; es un término que abarca las tradiciones comunes a esa cultura, subcultura o grupo.

**Manga:** Manga es la palabra japonesa para designar las historietas en general, en consecuencia, el manga es un estilo de cómic, que es muy reconocido en Japón, se caracteriza por presentar su ilustración en blanco y negro.

**Narrativa:** Género literario moderno constituido por la novela, la novela corta y el cuento. Además, hace referencia a relatos de una historia que mantiene sucesos que son contados por un narrador e interpretados por personajes que crea el autor.

**Onomatopeyas:** Según la Real Academia Española, es la imitación del sonido de algo en el vocablo que se forma para significarlo o vocablo que imita o recrea el sonido de la cosa o la acción nombrada. Es usado en el comic haciendo referencia a las acciones de los personajes.

**Prognosis:** Conocimiento anticipado de algún suceso, conocido como un pronóstico sobre alguna situación que posiblemente pase. En otras palabras, es una predicción de lo que puede suceder frente a un problema que no se le da solución.

**Paranormal:** Que no se puede explicar científicamente porque no se ajusta a las leyes de la naturaleza. En conclusión, es aquello que tiene que ver con la imaginación o cosas sobrenaturales que en pocas ocasiones se puede dar como: visiones, imaginación, sueños, o está relacionado con el mundo de los muertos.

**Retorica:** Conjunto de reglas o principios que se refieren al arte de hablar o escribir de forma elegante y con corrección con el fin de deleitar, conmover o persuadir.

**Retícula:** Es un elemento de composición que debe tener todas las piezas gráficas, es una regla invisible para el espectador, pero visible para quien diseña. Además, ayuda a la distribución de los elementos dentro de una mesa de trabajo, está formada por líneas verticales y horizontales.

**Semántica:** El término semántica se refiere al estudio de diversos aspectos del significado, sentido o interpretación de signos lingüísticos como símbolos, palabras, expresiones o representaciones formales.

## **BIBLIOGRAFÍA**

**ACASO, M.** *El Lenguaje Visual*. 14<sup>th</sup> ed [en línea]. España: Paidós Ibérica, S.A, 2006. [Consulta: 04 diciembre 2020]. Disponible en: [https://jppgenrb.files.wordpress.com/2019/08/acaso-maria\\_el-lenguaje-visual.pdf](https://jppgenrb.files.wordpress.com/2019/08/acaso-maria_el-lenguaje-visual.pdf)

**BUEN, J.** *Manual De Diseño Editorial*. 2<sup>a</sup> ed [en línea]. México, D.P: Santillana, S.A. de C.V, 2005. [Consulta: 22 noviembre 2020]. Disponible en: <https://corazondpapel.files.wordpress.com/2012/09/>

**COELHO, Fabián.** *Significado De Retórica* [blog]. 2019. [Consulta: 22 noviembre 2020]. Disponible en: <https://www.significados.com/retorica/>

**CABEZAS CORREA, María José.** Creación De Nueva Categoría De Historias Ilustradas Impresas Sobre Los Problemas Sociales Que Conducen A Jóvenes A Delinquir [en línea] (Trabajo de titulación). Escuela Superior Politécnica de Chimborazo, Informática y Electrónica, Escuela de diseño gráfico. Riobamba-Ecuador. 2012. P. 158. [Consulta: 2020-11-26]. Disponible en: <http://dspace.esPOCH.edu.ec/handle/123456789/2059>

**DÍAZ, V., & NÚÑEZ, A.** “Artículos Científicos, Tipos De Investigación Y Productividad Científica En Las Ciencias De La Salud”. *Scielo* [en línea], 2015, (Chile) 14(1), p. 119. [Consulta: 29 diciembre 2020]. ISSN 10.12804. Disponible en: <http://www.scielo.org.co/pdf/recis/v14n1/v14n1a11.pdf>

**DONDÉ, Eduardo.** *Creación Y Diseño De Personajes Originales* [blog]. 2020. [Consulta: 23 diciembre 2020]. Disponible en: <https://www.industriaanimacion.com/2020/08/creacion-y-diseno-de-personajes-originales/>

**DURÁN, T.** “Ilustración, comunicación, aprendizaje”. *Revista de Educación* [en línea], 2005, (Barcelona), pp. 239-240. [Consulta: 18 diciembre 2020]. Disponible en: [http://www.revistaeducacion.educacion.es/re2005/re2005\\_18.pdf](http://www.revistaeducacion.educacion.es/re2005/re2005_18.pdf)

**EGUARAS, Mariana.** *Qué Es El Diseño Editorial* [blog]. 2018. [Consulta: 22 diciembre 2020]. Disponible en: <https://marianaeguaras.com/que-es-el-diseno-editorial/>

**FERNÁNDEZ, Moisés.** *Historia Del Manga: Origen, Tipos, Autores, Mangas Más Famosos* [blog]. 2018. [Consulta: 9 enero 2021]. Disponible en: <https://www.superaficionados.com/manga-historia/>

**GONZÁLEZ, Carlos.** *Dibujo Técnico: Formatos De Papel Y Márgenes* [blog]. 2012. [Consulta: 5 enero 2021]. Disponible en: <https://www.mvblog.cl/apuntes/dibujo/dibujo-tecnico-formatos-de-papel-y-margen/>

**GUZMÁN, J.** “Una Metodología Para La Creación De Personajes Desde El Diseño De Concepto”. *Dialnet* [en línea], 2016, (Colombia) 12(18), p.103. [Consulta: 23 diciembre 2020]. ISSN 1900-2785. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6302019>

**LEBLANC, Sara.** *Cuáles Son Los Tipos De Ilustración Digital Que Debes Conocer* [blog]. 2020. [Consulta: 9 diciembre 2020]. Disponible en: <https://mott.pe/noticias/cuales-son-los-tipos-de-ilustracion-digital-que-debes-conocer/>

**LIEBER, Stanley.** *Capitán América* [blog]. 2007. [Consulta: 11 enero 2021]. Disponible en: <https://readcomiconline.to/Comic/Captain-America-1968/Annual-1?id=111745&readType=1>

**LÓPEZ, P., & FACHELLI, S.** *Metodología De La Investigación Social Cuantitativa* [en línea]. Barcelona España: Cerdanyola del Vallés, 2015. [Consulta: 30 diciembre 2020]. Disponible en: [https://ddd.uab.cat/pub/caplli/2016/163567/metinvsocua\\_a2016\\_cap2-3.pdf](https://ddd.uab.cat/pub/caplli/2016/163567/metinvsocua_a2016_cap2-3.pdf)

**MÉNDEZ AMAYA, Luis Xavier.** *Creación Y Diseño De Un Cómic De Nuestro Contexto, Analizando Homólogos, Estilos Y Tendencias, Así Como El Rol Del Cómic En Los Mitos, Valores Y Su Narración En La Sociedad* [en línea] (Trabajo de titulación) Universidad de Cuenca. Cuenca-Ecuador. 2012. P. 6. [Consulta: 2020-11-9]. Disponible en: <http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/374/1/Tesis.pdf>

**MAZA, A.** “Un Acercamiento Al Cómic: Origen, Desarrollo Y Potencialidades”. *Dialnet* [en línea], 2013 (México), p.13. [Consulta: 25 diciembre 2020]. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es>

**NAVARRO, Sergio.** *Tipos De Encuadres, Para Principiantes* [blog]. 2020. [Consulta: 31 diciembre 2020]. Disponible en: <https://www.formulatvempleo.com/articulos/tipos-encuadres-principiantes/>  
**NENEN MALDONADO, Valdivia Oscar.** *El Cómic: Donde Imagen Y Palabra Se Reconcilian* [en línea] (Trabajo de titulación) Universidad Austral de Chile, Facultad de Filosofía y Humanidades, Escuela de Lenguaje y Comunicación, Chile. 2010. pp. 6-7. [Consulta: 2020-11-9]. Disponible en: <https://docplayer.es/34596138-El-comic-donde-imagen-y-palabra-se-reconcilian.html>

**ROJAS, C.** “Ilustrados: Procesos Creativos Y Estrategias Desde La Réplica Hasta Lo Espontáneo”. *Cuadernos de Música, Artes Visuales y Artes Escénicas* [en línea], 2015, (Bogotá, D.C., Colombia) 10(1), p. 189. [Consulta: 09 de diciembre del 2020]. ISSN 1794-6670. Disponible en: <https://revistas.javeriana.edu.co/index.php/cma/article/view/7287/Art%2010>

**RUIZ, J., & CASONA, C.** “Narrativa Visual: Recursos”. *Photo Magazine* [en línea], 2017, (Paris) (135), p. 79. [Consulta: 22 diciembre 2020]. ISSN 1887-3685. Disponible en: <https://www.fotodng.com/>

**RUBIO, Ángeles.** *¿Qué Leen Los Jóvenes?* [blog]. 2009. [Consulta: 23 diciembre 2020]. Disponible en: <https://www.lavanguardia.com/libros/20090411/53681200409/que-leen-los-jovenes.html>

**RAFFINO, María.** *Qué Es Una Leyenda* [blog]. 2020. [Consulta: 11 enero 2020]. Disponible en: <https://concepto.de/leyenda/>

**SÁNCHEZ PERALTA, Amanda.** *Hábito De Lectura En La Adolescencia* [blog]. 2020. [Consulta: 23 diciembre 2020]. Disponible en: <https://eresmama.com/habito-de-lectura-en-la-adolescencia/>

**SOTO HELGUERA, Lorenzo.** *Hábitos De Lectura Y Ocio Entre Los Jóvenes Lectores* [blog]. 2015. [Consulta: 23 diciembre 2020]. Disponible en: <http://revistababar.com/wp/habitos-de-lectura-y-ocio-entre-los-jovenes-lectores/>

**SIMPSON, Steve.** *Tipos De Ilustración Y Salidas Laborales* [blog]. 2018. [Consulta: 10 diciembre 2020]. Disponible en: <https://www.ilustraciology.com/tipos-de-ilustracion-y-sus-salidas-laborales/>

**SARMIENTO, L.** Elementos Básicos En Los Procesos De Composición Gráfica: *Algunas Consideraciones Acerca Del Proceso De Composición* [en línea]. Bogotá-Colombia: Los Libertadores, 2017. [Consulta: 22 diciembre 2020]. Disponible en: <https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/1518/Elementos%20Basicos%20PCG%20web.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

**TUFIÑO, Ermel.** *Las Leyendas De Ecuador Llenas De Misterio Y Terror* [blog]. 2019. [Consulta: 8 diciembre 2020]. Disponible en: <https://www.vivenuestromundo.com/2019/07/16/las-leyendas-de-ecuador-llenas-de-misterio-y-terror/>

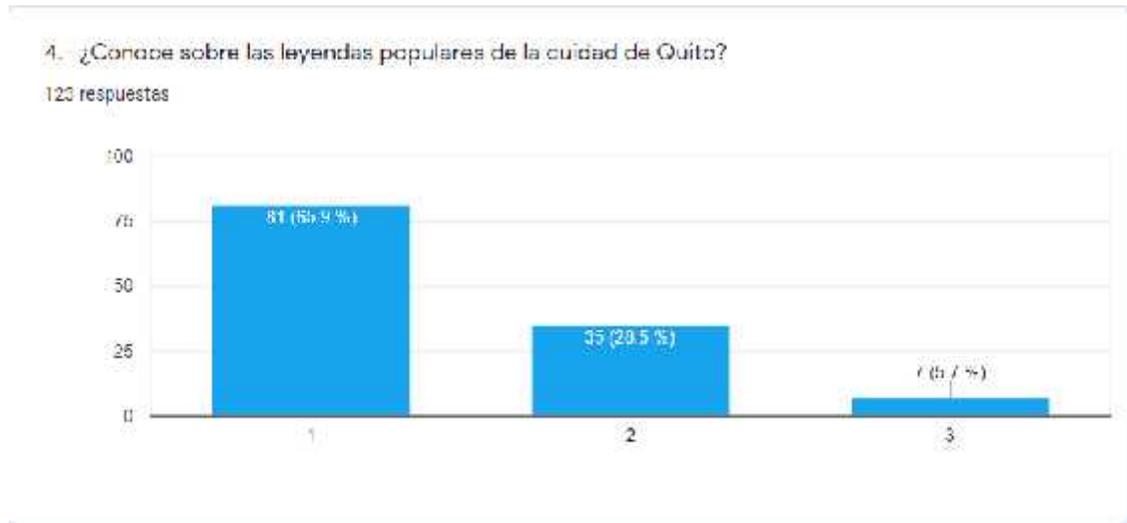
**TABUENCA, Elia.** *Elementos De La Narración* [blog]. 2020. [Consulta: 18 diciembre 2020]. Disponible en: <https://www.unprofesor.com/lengua-espanola/elementos-de-la-narracion-4197.html>

**URIARTE, Julia.** *Historieta* [blog]. 2019. [Consulta: 19 diciembre 2020]. Disponible en: <https://www.caracteristicas.co/historieta/>

**VENDRELL LAHOSA, Nerea.** Diseño editorial Propuesta de diseño para la revista de tendencias Yorokobu (Trabajo de titulación) Universidad Politecnica de Valencia, Facultat de Belles Arts de Sant Carles, España. 2015. pp. 10-28 [Consulta: 2020-12-22]. Disponible en: <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/48770/NereaVendrell.MemoriaT.F.G.pdf?sequence=1>

## ANEXOS

### ANEXO A: EVIDENCIA DE LA APLICACIÓN DE LA ENCUESTA A LA POBLACIÓN.



## ANEXO B: CERTIFICADO DE LA APLICACIÓN DE LA ENCUESTA A LOS ADOLESCENTES DEL COLEGIO TÉCNICO SAN JOSÉ.



**Colegio Técnico "San José"**  
JOSEFINOS DE MURILDO  
*Educando para el futuro*

Código: FOT/CAEM/12  
Fecha: 1/05/14  
Página 1 de 1  
Versión: 3.1

Quito, 08 de febrero de 2014

### CERTIFICACIÓN

El P. Msc. Marco Yanchapanta Rector del Colegio Técnico San José del DMQ con C.I. 1802209187, certifica que los estudiantes **Germania Mercedes Lara Mazón** con cédula 0201908013 y **Jorge Luis Añazco Magno** con cédula 1721204480, de la Facultad de Informática y Electrónica, de la Escuela de Diseño Gráfico de la Politécnica de Chimborazo, realizaron la siguiente investigación dentro de las instalaciones de la institución mediante una encuesta con el tema: Cómic digital basado en la leyenda ecuatoriana "La Condessa de la Loma Grande", con el fin de indagar como los estudiantes manifiestan interés por la lectura y cultura ecuatoriana. Posterior a los resultados obtenidos los estudiantes realizaron una propuesta que permite a los adolescentes acceder a una plataforma digital actualizada sobre las leyendas.

Los involucrados pueden hacer uso del documento para los fines que converjan.

Atentamente

P. Msc: Marco Yanchapanta  
RECTOR



**ANEXO C: BOCETO DE LA PORTADA Y CONTRAPORTADA**





**ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE  
CHIMBORAZO**



**DIRECCIÓN DE BIBLIOTECAS Y RECURSOS DEL  
APRENDIZAJE**

**UNIDAD DE PROCESOS TÉCNICOS  
REVISIÓN DE NORMAS TÉCNICAS, RESUMEN Y BIBLIOGRAFÍA**

**Fecha de entrega:** 15 / 04 / 2021

<b>INFORMACIÓN DEL AUTOR/A (S)</b>
<b>Nombres – Apellidos:</b> GERMANIA MERCEDES LARA MAZÓN JORGE LUIS AÑAZCO MAGNO
<b>INFORMACIÓN INSTITUCIONAL</b>
<b>Facultad:</b> INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA
<b>Carrera:</b> DISEÑO GRÁFICO
<b>Título a optar:</b> INGENIERA/O EN DISEÑO GRÁFICO
<b>f. Analista de Biblioteca responsable:</b> Lcdo. Holger Ramos, MSc.



Firmado electrónicamente por:  
**HOLGER GERMAN  
RAMOS UVIDIA**

0755-DBRA-UPT-2021