



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA

CARRERA: DISEÑO Y PUBLICIDAD

TEMA:

**“INTERPRETACIÓN VISUAL DE LEYENDAS INDÍGENAS MÁS
IMPORTANTES DE YANA HUAYCO COMUNIDAD SANTA ANA–
CAYAMBE PARA EL DISEÑO DE UNA NOVELA GRÁFICA
DURANTE EL AÑO 2018-2019”**

Trabajo de titulación previo a la obtención del título de Licenciado(a) en

Diseño y Publicidad

Autor(a): Escanta Cortez Jimmy Javier

Director(a): MSc. Julián Posada

Ibarra –Agosto 2020



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

BIBLIOTECA UNIVERSITARIA

AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

1. IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

En cumplimiento del Art. 144 de la Ley de Educación Superior, hago la entrega del presente trabajo a la Universidad Técnica del Norte para que sea publicado en el Repositorio Digital Institucional, para lo cual pongo a disposición la siguiente información:

DATOS DE CONTACTO			
CÉDULA DE IDENTIDAD:	DE	1004462428	
APELLIDOS Y NOMBRES:	Y	Escanta Cortez Jimmy Javier	
DIRECCIÓN:		Parroquia San Antonio, Barrio Tanguarín, Calle El Progreso	
EMAIL:		jjescantac@utn.edu.ec	
TELÉFONO FIJO:		TELÉFONO MÓVIL:	0997229402

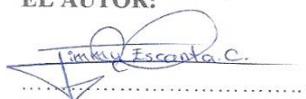
DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	“INTERPRETACIÓN VISUAL DE LEYENDAS INDÍGENAS MÁS IMPORTANTES DE YANA HUAYCO COMUNIDAD SANTA ANA- CAYAMBE PARA EL DISEÑO DE UNA NOVELA GRÁFICA DURANTE EL AÑO 2018-2019”
AUTOR (ES):	Escanta Cortez Jimmy Javier
FECHA: DD/MM/AAAA	
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	
PROGRAMA:	<input checked="" type="checkbox"/> PREGRADO <input type="checkbox"/> POSGRADO
TÍTULO POR EL QUE OPTA:	Licenciatura en Diseño y Publicidad
ASESOR /DIRECTOR:	MSc. Julián Alberto Posada Hernández

2. CONSTANCIAS

El autor (es) manifiesta (n) que la obra objeto de la presente autorización es original y se la desarrolló, sin violar derechos de autor de terceros, por lo tanto la obra es original y que es (son) el (los) titular (es) de los derechos patrimoniales, por lo que asume (n) la responsabilidad sobre el contenido de la misma y saldrá (n) en defensa de la Universidad en caso de reclamación por parte de terceros.

Ibarra, a los 21 días del mes de octubre del 2020

EL AUTOR:


.....
Escanta Cortez Jimmy Javier



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA**

CERTIFICO:

Que el trabajo de grado titulado: **“INTERPRETACIÓN VISUAL DE LEYENDAS INDÍGENAS MÁS IMPORTANTES DE YANAHUAYCO COMUNIDAD SANTA ANA- CAYAMBE PARA EL DISEÑO DE UNA NOVELA GRÁFICA DURANTE EL AÑO 2018-2019”** de autoría del señor Escanta Cortez Jimmy Javier con C.I 1004462428 de la carrera de Licenciatura en Diseño y Publicidad, ha sido revisada, el mismo que se ajusta a las normas vigentes de la Facultad de Educación Ciencia y Tecnología de la Universidad Técnica del Norte; en consecuencia, autorizo su presentación para los fines legales pertinentes.

Atentamente,

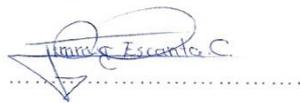
MSc. Julián Posada

DIRECTOR DEL TRABAJO DE GRADO

AUTORÍA

Yo Jimmy Javier Escanta Cortez, con cedula de ciudadanía N° 1004462428, declaro bajo juramento que el trabajo aquí descrito es de mi autoría, que no ha sido previamente presentado para ningún grado, mi calificación profesional; y que he consultado las referencias bibliográficas que se incluyen en este documento.

Ibarra, octubre 2020



Jimmy Javier Escanta Cortez

C.C: 1004462428

DEDICATORIA

El presente trabajo de investigación va dedicado a:

A Dios en primer lugar, por darme la fuerza, sabiduría y conocimiento con los cuáles logré culminar con éxito este objetivo tan anhelado.

A mis padres: José Luis Escanta y María Elisa Cortez por su amor, esfuerzo, comprensión y sacrificio todos estos años, gracias a ellos que fueron ese pilar fundamental en mi vida, para lograr este objetivo, es un orgullo y una bendición ser hijo suyo.

A mis hermanos y todas las personas que me han apoyado de una u otra manera y han aportado su granito de arena para que pueda llegar a cumplir este objetivo en especial a aquellos que me abrieron las puertas y compartieron conmigo sus conocimientos.

Jimmy

RESUMEN

Las leyendas indígenas narran o cuentan sucesos acerca de las creencias, cultura y tradición de los pueblos, su origen e ideología han formado parte de la identidad de cada pueblo, siendo transmitidas de generación en generación sufriendo alteraciones por la forma en que fueron contadas por lo cual la presente investigación está enfocada en revalorizar las leyendas de Yanahuayco comunidad Santa Ana de Cayambe, desde la novela gráfica. Para ello se procedió a la recolección y selección de las leyendas en material físico.

En el ámbito teórico se presentan temas en relación a la interpretación visual, ilustración, el cómic, novela gráfica y leyendas. La metodología, da a conocer el tipo de investigación, los instrumentos y técnicas utilizados en el proyecto. La propuesta es la realización de un producto digital en el que se pueda evidenciar todo el proceso de las leyendas en la novela gráfica.

PALABRAS CLAVE:

Leyendas, Cultura, Novela gráfica, tradiciones, Santa Ana

ABSTRACT

The indigenous legends narrate or tell events about the beliefs, culture and tradition of the people, their origin and ideology have been part of the identity of each people, being transmitted from generation to generation suffering alterations by the way they were told so this research is focused on revaluing the legends of Yanahuayco community Santa Ana of Cayambe, from the graphic novel. To do this, the legends were collected and selected from physical material.

In the theoretical field, topics related to visual interpretation, illustration, the comic book, graphic novel and legends are presented. The methodology, gives to know the type of investigation, the instruments and techniques used in the project. The proposal is the realization of a digital product in which the whole process of the legends in the graphic novel can be evidenced.

Key words:

Legend, Culture, Graphic novel, Custom, Santa Ana

ÍNDICE DE CONTENIDOS

DEDICATORIA	VI
RESUMEN	VII
ABSTRACT.....	VIII
INTRODUCCIÓN.....	1
CAPÍTULO I.....	6
1. MARCO TEÓRICO.....	6
1.1. Interpretación visual.....	6
1.2. Semiótica	7
1.3. Leyendas.....	7
1.3.1. Tipos de leyendas.....	8
1.4. Producción editorial y la novela gráfica	9
1.5. Distribución y consumo de historietas	10
1.6. Adaptación del cómic a los nuevos medios digitales	10
1.7. El cómic y la novela gráfica	11
1.7.1. La narrativa del cómic	13
1.8. El guion.....	17
1.8.1. Estructuración de los bloques según el modelo aristotélico	18
1.9. El story board.....	18

1.10.	La implicación del diseño en la creación de personajes.	18
1.11.	Caracterización de los personajes.....	19
1.12.	El lenguaje corporal.....	19
1.13.	El color.....	20
1.13.1.	Crear profundidad con el color.....	21
1.14.	Paleta de Color.....	22
CAPÍTULO II.....		24
2.	METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....	24
2.1.	Tipo de Investigación:.....	24
2.2.	Métodos.....	25
2.3.	Técnicas.....	25
2.4.	Población.....	26
2.5.	Matriz diagnóstica.....	27
CAPÍTULO III.....		29
3.	ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.....	29
3.1.	Análisis de las entrevistas.....	29
3.1.1.	Entrevista 1. Escritor.....	29
3.1.2.	Entrevista 2. Ilustrador.....	33
3.1.3.	Entrevista 3. Narrador gráfico.....	39

3.1.4. Entrevista 4. Guionista	41
3.2. Análisis fichas de observación	44
3.3. Caso de estudio	48
CAPÍTULO IV	51
4. PROPUESTA	51
4.1. Tema:	51
4.2. Justificación	51
4.3. Proceso y ejecución	51
4.3.1. Desarrollo del guion	51
4.3.2. Diseño de personajes	52
4.3.3. Herramientas digitales	54
4.3.4. Lineart o entintado	55
4.3.5. Aplicación de color	56
4.3.6. Inserción de textos.....	57
4.3.7. Elaboración de titulares gráficos.....	58
4.3.8. Diseño de portada y contraportada.....	59
4.3.9. Preliminares	60
4.3.10. Maquetación y diagramación.....	61
4.4. Difusión	62

4.5.	IMPACTOS	62
4.5.1.	Impacto social	62
4.5.2.	Impacto cultural	62
5.	CONCLUSIONES	63
6.	RECOMENDACIONES	64
7.	GLOSARIO.....	65
8.	BIBLIOGRAFÍA.....	66
9.	ANEXOS.....	72

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Profesionales entrevistados.....	26
Tabla 2 Diagnóstico del temario	27
Tabla 3 Ficha de observación	44
Tabla 4 Ficha de observación	45
Tabla 5 Ficha de observación	46
Tabla 6 Ficha de observación	47
Tabla 7 Escala de valor	48
Tabla 8 Caso de estudio.....	48
Tabla 9 Ficha de personaje	53
Tabla 10 Distribución de tipografías en la novela gráfica.....	57

ÍNDICE DE IMÁGENES

Gráfico 1 Rueda de colores de Itten de Elementos del diseño: fundamentos de color. ...	20
Gráfico 2 Armonías cromáticas	22
Gráfico 3 Sketch del personaje Hellboy del artista Mike Mignola	49
Gráfico 4 Hellboy and the BPRD 1952 cover -- Color by Dave Stewart	49
Gráfico 5 Guion técnico de la leyenda, La gallina de Yanahuayco.....	52
Gráfico 6 Captura de pantalla de la interfaz del programa Clip Studio Paint	54
Gráfico 7 Áreas en la hoja de trabajo de Clip Studio Paint.....	55
Gráfico 8 Tipografías utilizadas en la novela gráfica.. ..	57
Gráfico 9 Preliminar	60
Gráfico 10 Preliminar.....	60
Gráfico 11 Maquetación.....	61
Gráfico 12 Maquetación.....	61

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1 Proceso de entintado. Izquierda: entintado tradicional. Derecha: entintado digital de la leyenda El huacaisiqui p.1.....	55
Ilustración 2 Proceso de entintado. Izquierda: entintado tradicional. Derecha: entintado digital de la leyenda La gallina de Yanahuayco p.2.	56
Ilustración 3 Aplicación de color. Viñeta 5 del guion de la leyenda El huacaisiqui p.1.	56
Ilustración 4 Aplicación de color. Viñeta 6 del guion de la leyenda La gallina de Yanahuayco p.5.	57
Ilustración 5 Titular para la novela gráfica.	58
Ilustración 6 Primer titular introductorio	58
Ilustración 7 Segundo titular introductorio	58
Ilustración 8 Derecha contraportada. Izquierda: portada, de la novela gráfica	59

INTRODUCCIÓN

JUSTIFICACIÓN

La presente investigación busca recopilar las leyendas indígenas de Yanahuayco, comunidad Santa Ana de Cayambe. Que con el pasar de los años han perdido valor e importancias para las personas. Se trata de un tema en el que la comunicación juega un papel muy importante a la hora de la difusión de estas. Por lo tanto, esta investigación aportará en lograr una buena difusión mediante las nuevas tecnologías.

Este proyecto hace hincapié en revalorizar la cultura de la comunidad Santa Ana mediante la reinención de las leyendas, llevándolas a un formato como la novela gráfica que permite una narración visual entretenida y adaptándolas a las nuevas formas de transmitir información e interactuar que ha traído consigo la tecnología con el Internet.

Las generaciones de hoy en día están olvidado la esencia de su cultura, las creencias, tradiciones y leyendas que han sido importantes para el desarrollo de las sociedades que con el pasar del tiempo se han ido desvanecido. Debido a que estas no se han adaptado a los diferentes cambios que sufre constantemente la sociedad.

Con el Internet hoy en día se ha modificado la vida cotidiana de las personas, convivimos en una sociedad que la mayor parte de su tiempo pasa conectada en sus dispositivos móviles buscando y compartiendo información desde cualquier parte del mundo sobre temas: culturales, educativos, sociales de entretenimiento y ocio. Por lo que nace el interés de aprovechar las plataformas y canales de comunicación para la realización de una novela gráfica en base a las leyendas de la comunidad de Santa Ana Cayambe.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Las leyendas, proporcionan una interpretación sobre sucesos históricos que pueden mezclar la realidad y la ficción, siendo una de las expresiones, en forma oral y escrita, que más han utilizado los pueblos para conservar parte de su historia y manifestar su ideología, costumbre, ética y además de incluir en algunos casos, la descripción del medio que rodea.

Con el tiempo, se ha acumulado una gran cantidad de información en soportes físicos entre todo esto aparecen las leyendas, cuentos, mitos. Pensados para las próximas generaciones, que como es verdad las personas han hechos uso de esos registros, pero vale recordar que las nuevas generaciones y su entorno están en constante cambio.

Con el auge digital se ha dado paso a reemplazar, aunque no en su totalidad el material impreso por lo digital, haciendo uso de dispositivos electrónicos mediante los cuales se puede acceder a cualquier cantidad de información infinita. Esto ha generado que los soportes impresos pierdan un porcentaje de interés, mientras que las nuevas generaciones, en el cambio hallaron nuevas formas y caminos para tratar y utilizar la información con una mayor comodidad.

Internet, la red de redes, ha modificado de forma sustancial la forma de comunicarse. Y no solo de forma individual, sino también en lo que respecta a los medios de comunicación de masas. Los *mass media* han vivido la implantación y desarrollo de la web en la constante búsqueda de fórmulas que les permitieran mantener la convivencia entre el producto tradicional y las casi infinitas posibilidades que ofrecen los nuevos soportes digitales. (Nieto, 2015, p. 135)

Piscitelli (como se cito en Cordón & Jarvio, 2015), se necesita pensar en este tiempo de otro modo, adecuarse a las nuevas circunstancias, pero con nuevas metáforas y más coetáneas herramientas epistemológicas, pues aparecen nuevos soportes para leer, pero también nuevos lectores y lecturas en proceso de constante y continua mutación.

La tecnología ha permitido a autores y editores contar con muchas más oportunidades creativas para desarrollar libros y llegar a muchos más lectores, y lo más importante generar nuevas maneras de contar sus historias.

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿La creación de una novela gráfica permitirá la revalorización de las leyendas indígenas de la comunidad de Santa Ana-Yanahuayco Cayambe?

DELIMITACIÓN

Unidades de observación

Leyendas indígenas de la Comunidad Santa Ana- Yanahuayco - Cayambe

Delimitación espacial

Comunidad Santa Ana- Yanahuayco - Cayambe

Delimitación temporal

2018-2019

OBJETIVOS

Objetivo General

Interpretar de manera visual de leyendas indígenas más importantes de Yanahuayco comunidad Santa Ana– Cayambe para el diseño de una novela gráfica durante el año 2018-2019”

Objetivos Específicos

- Recopilar información de las leyendas más importantes de Yanahuayco-comunidad Santa Ana.
- Analizar la información obtenida de las leyendas para la elaboración de un guion.
- Desarrollar una novela gráfica de acuerdo al análisis de la información obtenida de las leyendas de la comunidad de Santa Ana – Cayambe.

CAPÍTULO I

1. MARCO TEÓRICO

1.1. Interpretación visual

Morentin (2001) argumenta que: “cada clase de imagen material resulta interpretada por la mente de su perceptor mediante la activación de operaciones cognitivas diferentes” (p. 301). Desde el punto de vista del receptor su interpretación estará determinada de acuerdo al conocimiento que posee y en base al cual se desarrollará su imagen mental.

Existen varios conceptos en relación a interpretación, pero todos desembocan en un mismo punto:

La interpretación aparece como una sucesión de operaciones mecánicas de codificación y decodificación; según este concepto de la interpretación, el intérprete se limitaría a sustituir los signos lingüísticos de la lengua original o L.O. por los de la lengua terminal o L.T. (Valdivia Campos, s.f)

Para Eco, la tarea de interpretar los signos y símbolos es definitiva. Él dice que el intérprete, o sea, quien ve y escucha los signos está obligado a desarrollar el ejercicio de reconstruir el símbolo o signo aun cuando no encuentre el mensaje original. Esto es, quien recibe y escucha el mensaje es un intérprete de sus símbolos, de su intencionalidad, y debe saber para qué sirven. (Escobar, 2014, p. 179)

1.2. Semiótica

Según la clasificación de los signos de Peirce, Eco y Sebeok:

(...) los símbolos son signos fundamentados en una asociación de representación mental, más o menos convencional (...) Los signos del código de cada lengua particular son símbolos. Se producen e interpretan en el contexto geográfico, cultural e histórico de las comunidades que hablan el idioma correspondiente. (Niño Rojas, 2007, p. 32-33)

“un código es la organización interna de un lenguaje. La noción de código, como sistema de comunicación, con sus signos y reglas, pertenece al ámbito cultural y social” (Niño Rojas, 2007, p. 47).

Berstein (como se cito en Niño Rojas, 2007) define el código como “un principio regulador, adquirido de forma tácita, que selecciona e integra significados relevantes, formas de realización de los mismos y contextos evocadores”.

1.3. Leyendas

“La leyenda es, junto con el cuento y el mito, de los primeros subgéneros que utilizaron la mayoría de los pueblos para expresar su idiosincrasia e ideología, testificar acontecimientos o explicar sucesos” (Valenzuela, 2011, p. 7-8).

Las leyendas narran o cuentan sucesos acerca de las creencias, cultura y tradición de los pueblos, su origen e ideología de forma sobrenatural, pero con ciertos atributos reales formando parte de la identidad de cada pueblo y transmitido de generación en generación sufriendo alteraciones por la forma en que fueron contadas.

La génesis de las leyendas es, en la mayoría de los casos, la búsqueda de una explicación a través de un relato de un suceso o acontecimiento de

forma no racional o científica. En otras ocasiones las leyendas narran sucesos –reales o irreales- sin comprobar; en consecuencia, para la ciencia y la historia como disciplina no son objeto de estudio en el recuento de acontecimientos de una sociedad en el tiempo y el espacio. (Valenzuela, 2011, p. 8)

1.3.1. Tipos de leyendas

Según Valenzuela (2011) en apoyo al estudio geográfico ha realizado la distribución de leyendas en diversos tipos: por su argumento, su origen, los intérpretes, entre otros. Algunas leyendas narran acerca de los lugares en donde se desarrollaron los pueblos, civilizaciones creando sus propios estilos de vida, sus costumbres y creencias.

- **Leyendas sobre la génesis**

Explican sobre el origen de las cosas, el inicio de como todo empezó, muchas de ellas colocan a una divinidad o ser superior como el creador partiendo desde la formación del universo y todo lo que habita en el hasta toda forma de vida existente en la tierra. (Valenzuela, 2011).

- **Leyendas de fenómenos o sucesos**

Leyendas que muestran como las civilizaciones atribuían un significado o explicación a los diferentes fenómenos naturales atribuyendo todos estos sucesos como correctivo o premiación de un ser supremo al modo de obrar de cada una de las personas. (Valenzuela, 2011).

- **Leyendas de arraigo**

Impulsan el apego a sus raíces, a su territorio a todo lo que considera y cree importante desde su cultura, tradiciones, lengua, todo eso que lo convierte en alguien único y diferente incapaz de quebrantar preceptos. (Valenzuela, 2011).

- **Leyendas descriptivas**

Que describen el entorno o lugar donde la historia se desarrolla, dando una idea clara y detallada al lector del sitio y el tiempo en que acontecieron los acontecimientos. (Valenzuela, 2011).

- **Leyendas históricas**

Relata hechos que confluyen la verdad con la invención sin embargo han marcado una época y un lugar que con el transcurrir ha cambiado o se ha modificado. (Valenzuela, 2011).

1.4. Producción editorial y la novela gráfica

El diseño editorial es el área del diseño gráfico especializada en la maquetación y composición de diferentes publicaciones tales como revistas, periódicos, libros, catálogos y folletos. Se encarga de organizar un espacio texto, imágenes y, en algunos casos multimedia; tanto en soportes tradicionales como electrónicos. Es la búsqueda de equilibrio estético y funcional entre el contenido escrito, visual y los espacios. (Zanón, 2007)

Detrás del cómic hay un proceso de trabajo que empieza desde la idea hasta llegar al material impreso, por un lado está el desarrollo gráfico, en donde un guionista será el

encargado de la historia que después pasará a un dibujante quién es el encargado de realizar las páginas y el entintado, terminado este paso el editor llevará a manos de otro artista que se encargará de la aplicación de color. Por otro el proceso industrial: la maquetación, rotulación, edición, impresión, distribución y comercialización (Anónimo, s.f).

1.5. Distribución y consumo de historietas

Con el pasar de los años el cómic ha ido evolucionando y logrando cada vez mayor reconocimiento y acercándose a nuevos lectores:

La aplicación del calificativo “novela gráfica” ha ayudado a la revalorización del mundo del tebeo, pues ha hecho que muchos lectores supieran que había muchas obras con una creatividad gráfica y literaria y una capacidad para emocionar, transmitir y narrar enorme, que no identificaban con el diminutivo “historieta”. (Gómez, 2009)

La digitalización como la proliferación de las computadoras personales y la extensión de las redes informáticas, entre otros factores, han modificado, de manera diferencial según las condiciones de cada país o región, los modos de producción, edición, distribución/circulación, consumo, como asimismo de los mecanismos y las instancias de consagración del campo de la historieta. (Von & Pestano, 2015)

1.6. Adaptación del cómic a los nuevos medios digitales

El arte secuencial empieza su primera adaptación con la imprenta ajustándose a un formato de encuadernación, en el proceso del cómic a la hora de adaptarse a nuevas tecnologías, siempre se tuvo la idea de conservar su esencia que es contar una historia

mediante la narración gráfica. Hoy en día el mercado abarca una gran cantidad de dispositivos móviles y electrónicos de distintas clases y tamaños lo que hace que el cómic pueda optar por distintos formatos, en la actualidad para poder acceder a los cómics la principal fuente es el internet, muchos de ellos aparecen en páginas web y también a través de distintas plataformas digitales (Pereira, 2013).

1.7. El cómic y la novela gráfica

La revista estadounidense llamada Life que el 11 de febrero de 1949 recababa y daba a conocer las preferencias culturales de los norteamericanos hacia la cultura del cómic, a que las jerarquías culturales en los Estados Unidos estaban clasificadas desde las más exclusivas hasta las más populares en donde los cómic books figuraban en los últimos lugares (Farfán, 2009).

La historieta ha sido desde su origen un objeto de masas, para las masas. La posición del historietista siempre ha estado más cercana a la de un empleado de una empresa que a la del artista independiente y alejado de lo cotidiano. (Turnes, 2009, p. 3-4)

Históricamente los cómics se han dedicado a narraciones breves o a relatar episodios de breve, pero intensa duración. En efecto se daba por hecho que el lector buscaba en los cómics una información visual instantánea, como en las tiras o páginas dominicales publicadas en los periódicos o una experiencia visual de naturaleza sensorial, como en los cómics de fantasía. Entre 1940 y primeros de los sesenta, la industria creyó que el perfil de lector de cómics era el de “un chico de diez años de Iowa”.

A los adultos que leían cómics se les tenía por cortos de entenderlas.
(Eisner, 2002, p. 143)

La evolución del cómic a través de los años y la aparición de nuevos formatos

En los sesentas surge el *cómic underground* con autores que creaban sus propias historias adentrándose en temas sociales jamás tocados por el cómic book, temas a los que la sociedad censuraba por su contenido para adultos gracias a este movimiento salen a la luz cómics tratando temas homosexuales cambiando de esta manera la estructura a la que estaban acostumbrados los cómics tradicionales. (Elizalde & Guerrero de la Llata, 2018)

Varillas (como se citó en Elizalde & Guerrero de la Llata, 2018) mientras que el cómic tradicional se ha desarrollado históricamente dentro de la ‘tradicción de entretenimiento audiovisual’ que formó parte esencial de la cultura de masas del siglo XX [...], la novela gráfica se circunscribiría dentro de un nuevo campo de influencia artística y literaria.

Hay varios historietistas y críticos que tiene su propia definición respecto a lo que es la novela gráfica:

Varilla (2014) hace una definición de lo que cree que es una novela gráfica:

Definiríamos una “novela gráfica” como un cómic que desarrolla una historia lo suficientemente extensa como para requerir del mismo formato editorial que una novela; el uso del término “novela gráfica” asume igualmente una serie de circunstancias: estamos ante una publicación para adultos, autoconclusiva, coherente y ambiciosa desde un punto de vista cultural. (p. 20)

Chinn & McLoughlin en el libro curso de novela gráfica responde a la pregunta, ¿Qué es una novela gráfica?:

“Pues bien, la respuesta sencilla: No hay diferencia o por lo menos tan solo la misma que puede existir entre una novela gráfica convencional y relato corto o una novella (p. 14)”.

Ortega (2011) señala que:

Aclaremos entonces, novela gráfica no es un género, es un formato, el género es la historieta (en español) o cómic (en inglés, ahora españolizado). Así puede decirse que todas las novelas gráficas son cómics o historietas, pero no que todos los cómics o historietas son novelas gráficas, ya que también los hay presentados en otros soportes como: tiras cómicas, revistas, álbumes, tomos recopilatorios. (p. 18)

Rodríguez (2012) sin embargo, cree en una maduración de contenido en la novela gráfica:

La novela gráfica se caracteriza por una extensión superior al *comic-book*, por lo que generalmente circula en formato libro. Involucra una considerable complejidad en las historias, lo que la destina a un público adulto y procura una mayor poética literaria y visual, ésta última mediante la experimentación gráfica. (p. 183)

1.7.1. La narrativa del cómic

Para Casas (2018) el lenguaje visual en el cómic se divide en: viñeta, encuadre, globos o didascalias, onomatopeyas.

1.7.1.1. La viñeta

Es la distribución secuencial de las acciones o acontecimientos de la historia, separados secuencialmente en cuadros que marcan el tiempo y espacio en que se esta realizando la acción.

Al igual que las viñetas sirven indicar el paso del tiempo, mostrar una serie de imágenes enmarcadas y en movimiento implica la presencia de pensamientos, ideas, acciones y lugares o emplazamientos. Por lo tanto la viñeta trata de incluir los elementos más esenciales del diálogo: lo visualmente cognositivo y perceptivo, alfabeto incluido. (Eisner, 2002, p. 40)

Tipos de Viñetas

- **Nítidas:** Propone las dimensiones de la viñeta
- **Virtuales:** Aportan creando una atmósfera.
- **Múltiples:** En una sola viñeta se incluye otras subviñetas que buscan explicar una acción detallada.

1.7.1.2. El encuadre

La viñeta marca un espacio en donde la acción se va a desarrollar y el artista es quien elige los tipos de encuadres que va a utilizar. “Los encuadres pueden caracterizarse por su variable profundidad de campo (o nitidez del espacio longitudinal representado) y por la incidencia angular del punto de vista” (Gasca & Gubern, 1994, p. 16). En el cine y en el cómic, aunque parezca similar la utilización de planos cada uno de ellos tiene diferentes propósitos u objetivos:

Los planos general y entero identifican un escenario, el entorno en el que se desarrolla la historia. El plano americano permite que el lector se acerque a la acción. Los primeros planos funcionan perfectamente para describir las expresiones del rostro adentrando así al lector en la historia (Spencer, 2010).

Clases de Planos

- **Gran Plano General:** Muestra el escenario, lugar donde la historia comienza.
- **Plano General:** Contiene a la figura humana.
- **Plano Americano:** El personaje aparece hasta las rodillas.
- **Plano medio largo:** El personaje desde la cabeza hasta la cadera.
- **Plano medio:** El personaje hasta la cintura.
- **Plano medio corto:** El personaje aparece hasta el pecho.
- **Primer plano:** El personaje aparece hasta los hombros.
- **Primerísimo plano:** Aparece el rostro del personaje.
- **Plano con detalle:** Se evidencia una parte de un objeto o personaje que se quiere resaltar.
- **Plano subjetivo:** Se muestra desde el punto de observación del personaje.

Ángulos

Son la perspectiva desde donde se muestra la acción que está sucediendo en las viñetas. “Algunos ángulos de cámara pueden destacar puntos concretos de la historia” (Spencer, 2010, p. 49). En un ángulo normal la acción se muestra a la altura de los ojos; un ángulo contrapicado, destaca la altura de un personaje u objeto mientras que un ángulo picado da la sensación de inferioridad, desorientación. En la vista del espectador al mirar desde

encima se siente separado de la acción mientras que al hacerlo de la parte inferior es como si estuviera inmersa en ella (Eisner, 2002).

1.7.1.3. Globos y didascalias

El bocadillo o globo es un invento desesperado que logra capturar y hacer visible un elemento estéreo: el sonido. La disposición de los bocadillos que contienen palabras (su posición entre sí, o con respecto a la acción, o su posición con respecto al hablante) contribuyen a medir el tiempo. (Eisner, 2002, p. 28)

Se trata de un indicador de sonido que contribuye a la narración, “Si bien los globos se inventaron para exponer los diálogos de los personajes, con el tiempo ampliaron su función e incluyeron símbolos icónicos, para escenificar un sueño o exhibir una idea o visión de los personajes (...)” (Gasca & Gubern, 1994, p. 422).

El cartucho o didascalia es un espacio rectangular que encapsula el texto dentro del cómic, pero que se sitúa generalmente fuera del panel o viñeta o a modo de inciso, dentro de la misma, distinguiéndose del globo por su forma y función, generalmente ésta aporta información adicional sobre el contexto. Su posición más frecuente es la horizontal, ya sea al pie o en la parte superior del panel. (Cuñarro & Finol, 2013, p. 272)

La relación entre textos e imágenes es fundamental desde el punto de vista gráfico, y no solamente desde el narrativo. Las palabras ya sean contenidas en un globo, o como parte de una didascalia, como ruidos o gritos fuera del globo son importantes para el aspecto gráfico de toda la página y para el ritmo gráfico. (Barbieri, 1998, p. 176)

1.7.1.4. Onomatopeyas

A diferencia del cine sonoro, los cómics se han visto obligados a incorporar de modo escritural gran número de onomatopeyas y de sustantivos y verbos fonosimbólicos para expresar con estos sonogramas el rico universo acústico (no verbal) que en ellos es inaudible, tanto si se trata de ruidos como emisiones de animales. (Gasca & Gubern, 1994, p. 578)

En pocas palabras la onomatopeya en la novela gráfica y el cómic sustituye al sonido (verbal) por una representación visual gráfica haciendo visible la acción.

1.7.1.5. Ritmo

Las viñetas son las encargadas de mostrar las transiciones de tiempo de cada una de las acciones que ocurren en la narración lo que significa que mientras más viñetas expliquen el paso de una acción el ritmo considerablemente será más rápido. “En una historieta captamos visualmente el paso del tiempo en el desarrollo secuencial de imágenes que se nos ofrecen (...) para transmitir el ritmo, que es la manipulación de los elementos del tiempo para comunicar un mensaje o una emoción específicos, el elemento decisivo son las viñetas” (Chinn & McLoughlin, 2009, p. 28).

1.8. El guion

El guión es una herramienta que permite al autor (tanto de cómics como también de cine, teatro y otros campos de las artes) estructurar de forma coherente las distintas secuencias de las acciones que se relatan. (García, 2017)

Al tener el creador una visión clara de la historia a contar hace un desglose de las acciones que la conforman, (descomposición) va por cuenta del guionista quien elabora

un guion para el dibujante, que es el encargado de reproducir las acciones señaladas conforme a las instrucciones planteadas, cuando el guionista y dibujante son uno mismo facilita el trabajo de interpretación del gui3n. (Eisner, 2002)

1.8.1. Estructuraci3n de los bloques seg3n el modelo aristot3lico

A lo largo de los a3os y todav3a en la actualidad las historias de todo tipo para tener a la gente enganchada y maravillada con su trabajo han hecho uso de la famosa y conocida estructura aristot3lica creada por Arist3teles que se divide en tres bloques llamados actos. En el primer acto o planteamiento, se presentan los personajes, en el segundo acto o nudo el protagonista se enfrenta a obst3culos que tiene que superar para lograr un objetivo y en el tercer acto el protagonista pasa por un momento complicado en el que debe encontrar una soluci3n para revertir la situaci3n (Vargas, 2018).

1.9. El story board

El story board es un primer de boceto de cada una de las vi3etas de las p3ginas del c3mic bas3ndose en el guion t3cnico para tener una idea de c3mo se ver3 cada una de a p3ginas y el c3mic en general. “En la pr3ctica el story board sugiere “tomas” (enfocues de c3mara) y prev3 la puesta en escena y la iluminaci3n” (Eisner, 2002).

1.10. La implicaci3n del dise3o en la creaci3n de personajes.

En la elaboraci3n de personajes influyen muchos aspectos y conceptos a la hora de representar seres humanos, objetos y animales, tales como la creatividad, dise3o, composici3n entre otros. Lo importante es que en este proceso de creaci3n se realicen diferentes ilustraciones para explorar formas y caracter3sticas para nuestros personajes. (Academia de Artes F3bula, 2017)

Los elementos del diseño están presentes en todo tipo de creación, por muy complejo que se parezca el resultado parte de elementos y formas básicas. En la etapa de bocetaje se da inicio con el uso de formas básicas que permiten estructurar y proporcionar al personaje, además de eso también las figuras geométricas transmite diferentes sensaciones en la elaboración. El uso de formas circulares y ovaladas da la sensación de un personaje inofensivo y amigable, el uso de cuadrados y rectángulos da la sensación de seguridad o agresividad y el uso de triángulos da la sensación de dinamismo y maldad (Cardelli, 2019).

1.11. Caracterización de los personajes

Dar una personalidad a los personajes es fundamental en cualquier narración Chinn & McLoughlin (2009) señalan tres formas de crear personajes:

La primera es visual: Las imágenes transmiten gran parte de la historia y los lectores seguirán cualquier pista visual que les ofrezcas. La segunda es la forma en que los personajes hablan y piensan. ¿Utilizan una gerga o expresiones extrañas? esa clase de cosas, la tercera es la propia narración un viejo dicho referente a la escritura dice algo así como: no lo cuentes, muéstralo. (p. 42)

1.12. El lenguaje corporal

Las personas a lo largo de su vida han almacenado en su memoria expresiones y gesticulaciones del cuerpo que cuando las observa fácilmente puede recordar, “El lenguaje corporal es una forma de comunicación no verbal, que se basa en la posición del cuerpo; gracias a gestos, expresiones faciales y el movimiento de los ojos los humanos envían mensajes permanentemente e interpretan estas señales inconscientemente” (Cuñarro & Finol, 2013, p. 278).

La imagen que más se emplea en el arte secuencial es la figura humana por la gran significación que tiene el lenguaje corporal, ya sea mediante las posturas, movimiento y gestos corporales, el autor trata de plasmar su idea con un buen estudio del cuerpo humano evocará en la audiencia experiencias registradas en su memoria sobre lo que representa cada acción, gesto y movimiento (Eisner, 2002)

“Como pasa en el teatro, también en el cómic (...), las expresiones y las situaciones están en gran parte preceptualizadas, estereotipadas en ejemplos fácilmente reconocibles” (Barbieri, 1998, p. 216)

1.13. El color

“La teoría del color es un conjunto de parámetros que sirven como guía para mezclar colores. Es el principio de la mezcla de los colores primarios (rojo, azul, amarillo) para crear el resto de colores” (Adams & Lee Stone, 2018, p. 14).

“Los colores han estado vinculados a distintas emociones y procesos psicológicos que le otorgan a los cómics un enorme potencial semiótico. Se trata de códigos cromáticos capaces de articular imaginarios determinantes en la construcción del mensaje” (Cuñarro & Finol, 2013, p. 283).



Gráfico 1 Rueda de colores de Itten de Elementos del diseño: fundamentos de color.
Tomado de: (Sherin, 2013)

Según Guash & Asunción (2004) a un color se lo define por tres factores:

El matiz, es una propiedad a través de la cual se identifica y se nombra a cada uno de los colores de acuerdo con el recorrido de un tono hacia otro. La saturación especifica la intensidad del color y el valor muestra que tan claro u oscuro se ve.

El color es quizás la herramienta más potente a disposición del artista. Afecta a nuestras emociones en grado muy superior a lo que se cree y puede manifestar cualquier emoción, desde el deleite a la desesperación, ser sutil o espectacular, captar la atención o estimular el deseo. (Zelanski & Pat Fisher, 2001, p. 11)

Cada color provoca una reacción diferente en las personas, en donde muestra mucho más que un atractivo visual y trata de llamar en el espectador emociones y estímulos, captando su atención y facilitando la decodificación de las ilustraciones. Barbieri (1998) afirma “un autor que hace un uso simbólico del color pueda también invertir el significado de un color específico o atribuirle en cualquier caso, un significado particular, importante en el contexto y la manera de contar” (p. 57).

1.13.1. Crear profundidad con el color

Resulta interesante destacar que los colores cálidos e intensos parecen avanzar hacia el lector, mientras que los colores más fríos y menos intensos tienden a relajarse. Esto puede resultar muy útil a la hora de representar paisajes generados por ordenador, ya que ayuda al colorista a crear una sensación de profundidad en la imagen. Por otro lado, los colores más oscuros también parecen más pesados, mientras que los colores más claros tienden a parecer más ligeros. (Spencer, 2010, p. 118)

1.14. Paleta de Color

“Una paleta de color es una selección de colores muy específica que combinan entre ellos y que el creador de contenido visual usa como guía para sus creaciones” (miksoner, 2017). Existe una variedad de fórmulas y combinaciones para crear paletas de colores y todo dependerá del propósito del diseño ya que los colores tienen una diversidad de efectos y sensaciones que pueden transmitir.

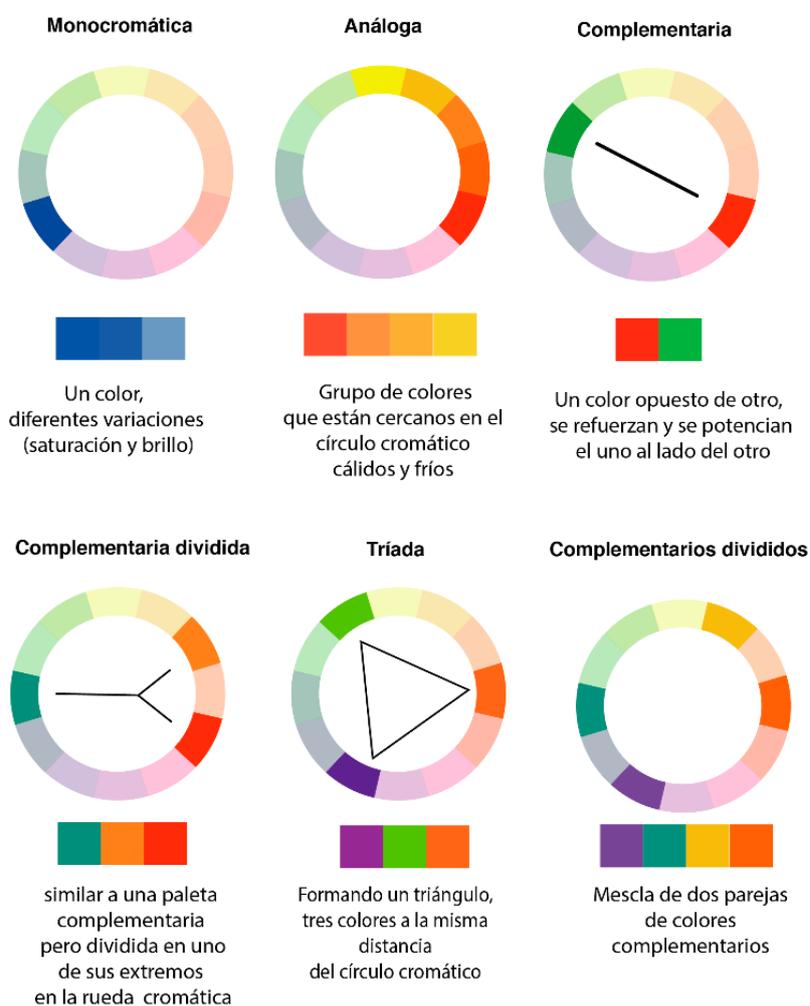


Gráfico 2 Armonías cromáticas
Tomado de: (miksoner, 2017)

Wong (2008) afirma: “En el marco de nuestros propósitos, la armonía de color queda óptimamente descrita como combinaciones de color afortunadas, que halagan la vista mediante la utilización de colores análogos o la exitan mediante contrastes” (p. 51).

Adams & Lee Stone (2018) mencionan que: “el punto de partida de todas las decisiones sobre la armonía cromática se resume en una interpretación creativa del mensaje que debe ser comunicado” (p. 40). Conocer sobre los significados y las combinaciones de color permitirán elegir con acierto las mejores alternativas para cada obra o proyecto a realizar.

CAPÍTULO II

2. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

2.1. Tipo de Investigación:

Investigación aplicada

Se hizo uso de esta investigación para la creación de la novela gráfica utilizando la información recopilada y los conocimientos obtenidos en diseño e ilustración adquiridos en la carrera de Diseño y Publicidad. “Se caracteriza por su interés en la aplicación, utilización y consecuencias prácticas de los conocimientos. La investigación aplicada busca el conocer para hacer, para actuar, para construir, para modificar” (Lara, 2011).

Estudio de caso

Se usó para realizar un análisis de la gráfica del artista Mike Mignola, como referente para la realización de una novela gráfica de las leyendas de la comunidad Santa Ana de Cayambe.

Se utiliza cuando se requiere investigar una unidad o caso de un universo poblacional y cuyo propósito es hacer un análisis específico de esa unidad; por tanto, el estudio debe mostrar una descripción de problemas, situaciones o acontecimientos reales ocurridos en la unidad de objeto de análisis, debe mostrar un diagnóstico de la situación objeto de estudio y presentar las recomendaciones más adecuadas para la solución del problema descrito en el diagnóstico, sustentadas con soporte técnico. (Lara, 2011)

2.2. Métodos

Método deductivo

Porque se partió de investigaciones generales en lo que respecta a temas de: ilustración, cómic, novela gráfica y sus respectivos elementos para finalmente conociendo estos construir una novela gráfica en función a las leyendas indígenas de Yanahuayco.

Es un método de razonamiento que consiste en tomar conclusiones generales para explicaciones particulares. El método se inicia con el análisis de los postulados, teoremas, leyes, principios, etc., de aplicación universal y comprobada validez, para aplicarlos a soluciones o hechos particulares. (Lara, 2011)

2.3. Técnicas

Entrevistas

Se realizó entrevistas a cinco expertos, que permitieron conocer procesos de ilustración digital, ilustración editorial, la narración y el proceso de construcción de un guion, elementos fundamentales que en conjunto funcionan para el desarrollo de una novela gráfica.

Las investigaciones basadas en entrevistas son relevantes para la investigación social y cultural porque permiten obtener información provista por los propios sujetos, y con ello se obtiene un acceso más directo a los significados que éstos le otorgan a su realidad. (Yuni & Urbano, 2006, p. 81)

Tabla 1
Profesionales entrevistados

Nombre y Apellido	Profesión	Ciudad
José Solórzano Freire	Escritor	Cayambe
David Haro	Ilustrador digital	Quito
Catalina Corvalán	Narrador Gráfico	País: Chile
Miguel Ferrada	Guionista	País: Chile

Elaborado por: Escanta Jimmy, 2020

Fichas de Observación

Se hizo uso de este instrumento para registrar la descripción de forma meticulosa de aspectos como: la vegetación, arquitectura, vestimenta y morfología de las personas y lugares de Yanahuayco Comunidad Santa Ana Cayambe.

2.4. Población

La población son expertos en el área que se determinaron en relación al tema de investigación en ilustración digital, guionismo, narración gráfica.

2.5. Matriz diagnóstica

Tabla 2

Diagnóstico del temario

CATEGORÍA	VARIABLE	INDICADOR	TÉCNICA	FUENTE
Interpretación visual	Semiótica	Signo Símbolo Código	Documentación bibliográfica Documentación bibliográfica Documentación bibliográfica	Biblioteca UTN
Narración	Leyendas	Génesis Fenómenos o sucesos De arraigo Descriptivas Históricas	Documentación bibliográfica	Biblioteca UTN
Cómic y la Novela Gráfica	La narrativa del cómic	Viñeta Encuadre Globos Onomatopeyas Ritmo	Documentación bibliográfica	Biblioteca UTN

Guion	Estructura	Idea Argumento Escaleta Guion final	Documentación bibliográfica Entrevista	Biblioteca UTN Profesional
Gráfica	Diseño de personajes	Anatomía Silueta Estructura Expresión facial	Documentación bibliográfica	Biblioteca UTN
Teoría del color	Color	Matiz Saturación Valor Paleta de color	Documentación bibliográfica	Biblioteca UTN

Elaborado por: Escanta Jimmy, 2020.

CAPÍTULO III

3. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

3.1. Análisis de las entrevistas

3.1.1. Entrevista 1. Escritor

Entrevista realizada al Sr. José Solórzano Freire cuyo objetivo fue conocer su trabajo, sus influencias e inspiraciones.

Preguntas 1: ¿Cómo fueron sus comienzos en la escritura narrativa?

Síntesis de respuesta:

Supongo que fue en la educación básica o primaria, como se llamó anteriormente. Tuve desarrolladas las destrezas de la escritura por lo cual participé en varios concursos inter escolares de redacción. En los años de secundaria tuve la influencia de amigos aficionados a la lectura que me proporcionaron libros de distintos géneros, la lectura va aparejada con la escritura y este hábito fue un impulso para escribir, primero poesía y después otros géneros literarios.

Preguntas 2: ¿Le inspiró alguna persona o alguna situación en particular?

Síntesis de respuesta:

Siendo educador de muchas generaciones, hoy me cuesta decir que la afición por la lectura y la escritura no se lo debo a ninguno de mis maestros, sino a varios de mis amigos.

Siendo estudiante de quinto año de secundaria en el Normal Carlos Zambrano de Uyumbicho, uno de mis amigos, el Lic. Hugo Hernán Hidalgo me invitó a exponer un resumen del libro “Las uvas de la ira” del escritor norteamericano John Steinbeck, Premio Nobel de Literatura en 1954. Era un acto artístico cultural con los Inti Illimani de Chile

que venían por primera al Ecuador. Esto me obligó a leer los dos tomos y resumirlos en 15 minutos. Creo que fue cuando descubrí mi vocación de lector y escritor.

Preguntas 3: ¿Cuáles son sus autores preferidos y qué recomendaría leer?

Síntesis de respuesta:

Tengo varios autores preferidos, pero ninguno en particular. Leo de todo, desde El Quijote hasta libros de cocina y en todos, encuentro algo bueno que aprender. Igual que en los géneros, me agrada leer poesía, novela, ensayos, crónicas, cuentos, teatro, filosofía, política, narraciones históricas, desarrollo personal. Sin embargo, reconozco que tengo preferencias que van ligadas a mis concepciones ideológicas y otros factores que, a veces no tienen una explicación sólida. Por ejemplo, en poesía leo con preferencia a Neruda, Miguel Hernández, Mario Benedetti, Rafael Alberti, Gabriela Mistral, Witman; los ecuatorianos Rafael Larrea, Donoso y Carrera Andrade.

Leo los cuentos de Gabriel García Márquez, las novelas de Steinbeck, los ensayos de Camus y Juan Montalvo; los textos políticos de Eduardo Galeano y del Partido Comunista Marxista Leninista del Ecuador.

No me siento autorizado para recomendar nada en particular, sino leer y leer todo lo que produzca placer, todo lo que pueda hacernos cambiar para ser mejores personas, todo lo que sea arte, incluso lo que no nos guste para definir conceptos y posiciones.

Preguntas 4: ¿Tipo de género literario de su preferencia?

Síntesis de respuesta:

La verdad que me gusta mucho el cuento por su gran poder imaginativo, por esa cualidad de hacer posible lo inimaginable, por conducirnos a sitios emocionales muy diversos. El cuento y las crónicas los leo con mayor agrado.

Preguntas 5: ¿Usted elige quién quiere que ilustre sus historias?

Síntesis de respuesta:

Sí, es mejor que uno mismo elija las ilustraciones porque se puede dialogar con el autor y pedirle ciertos cambios que se ajusten al texto, sin embargo, he tenido que aceptar que me dispongan el ilustrador cuando es una editorial diferente la que va a publicar mi obra: eso sucedió cuando gané el Primer Premio en el Concurso de Literatura Infantil Alicia Yáñez Cossío. El Gobierno Provincial de Pichincha publicó mi obra porque era parte de las bases del Concurso y yo no tuve posibilidad de intervenir en la ilustración de la obra.

Preguntas 6: ¿Por qué nace la idea de crear un libro sobre las leyendas de Cayambe?

Síntesis de respuesta:

Cuando llegué a trabajar como profesor en una comunidad rural de Cayambe, esto hace ya 45 años, encontré que los niños sabían contar cuentos de animales y fantasmas. Todos los pueblos tienen sus propios cuentos que son parte de su identidad o simplemente cuentos que se dicen de manera diferente.

Los niños de aquella comunidad no tenían destrezas en el manejo del lenguaje oral, de manera que casi no tenía coherencia lo que contaban; eso me llevó a indagar el cuento en las personas adultas y, especialmente en las mayores de 60 años y encontré una mina

enorme de lenguaje oral. A partir de aquello, siempre me interesó la investigación de los cuentos y leyendas.

Además, en 2009, asociado con un medio de comunicación radial, gané uno de los Fondos Concursables del Ministerio de Cultura y Patrimonio para llevar a la radio los cuentos y leyendas del Norte de Pichincha. Aquello me motivó para publicar dichos cuentos y leyendas en folletos que se han distribuido en casi todo el cantón Cayambe y en varios sitios del país.

Preguntas 7: ¿Nos podría contar de qué se trata el libro “Cuentos, leyendas y tradiciones de la zona de Cayambe”?

Síntesis de respuesta:

Son dos tomos, uno se llama “El cerro encantado” y otro se llama “El arco iris de la noche”. El primero contiene los siguientes cuentos: El cerro encantado, La campana de Cajas, El huacaisiqui, El sinchi del aruchico y Candela en la floresta eterna. El segundo libro contiene: El arco iris de la noche, Tío lobo y el sobrino conejo, La loma de Cananvalle y la Gallina de Yanahuayco.

Son cuentos y leyendas de las zonas urbanas y rurales de Cayambe y Pedro Moncayo; son investigaciones realizadas en el campo que yo las he actualizado y matizado con un lenguaje literario atractivo, sin perder la esencia del cuento o leyenda que supervive en la memoria oral de estos pueblos.

La edición de estos libros y otros de mi autoría me han dejado emociones diversas, muy agradables unas y otras poco gratas, porque así es esta vocación y este oficio. He publicado con mis propios recursos, a veces sacrificando el presupuesto familiar, a

cambio de una satisfacción espiritual que no tiene precio monetario. Pero son esas satisfacciones espirituales las que nutren el diario vivir de las personas.

Análisis

El escritor José Solórzano Freire comparte su experiencia, cuando empezó a trabajar como docente en la comunidad de Cayambe y conoció a niños que sabían contar cuentos de animales y fantasmas pero casi no tenían coherencia en sus relatos lo que lo llevo a investigar en los relatos de personas adultas, que son parte de la identidad y más tarde lo llevaría a publicar su libro “Cuentos, leyendas y tradiciones de la zona de Cayambe” que ha matizado con un lenguaje atractivo conservando la esencia de los cuentos y leyendas como oralmente han sido conocidos.

3.1.2. Entrevista 2. Ilustrador

Entrevista realizada en Quito el día martes 14 de mayo del 2019 aplicada a David Haro ilustrador digital cuyo objetivo fue saber el proceso de cómo se realiza una ilustración, herramientas que utiliza y qué papel juega la ilustración en la cultura visual actual.

Preguntas 1: ¿Cómo fueron sus comienzos en la ilustración?

Síntesis de respuesta:

Mi nombre es David Haro y mi apodo artístico es Kraus, mi marca de ilustración es Kraus *illustration* soy ilustrador ecuatoriano, llevo aproximadamente toda mi vida dedicándome a lo que es el dibujo pero ya a nivel profesional llevo diez años de los cuales tres han sido trabajando 100% como dibujante, como ilustrador actualmente soy FreeLancer trabajo con varios clientes a nivel mundial en lo que es nivel de ilustración he hecho algunos proyectos para marcas y empresas locales para Chevrolet entre otras, también para *Buysdoor* algunas ilustraciones que han sido necesarias pero muchas de las ilustraciones

trabajo para diferentes creadores de contenidos algunas personas que hacen videos a través de YouTube que hacen productos como *playmats* y otro productos para juego de cartas eso es lo que estoy trabajando actualmente como mencione el dibujo ha sido una pasión mía desde toda la vida he dibujado desde que tengo memoria pero hace 10 años es cuando dije esto quiero hacerlo mi profesión entonces he dedicado mi tiempo a perfeccionar lo que es mi arte, mi trabajo artístico para poder llegar a los niveles que exige bastante este campo porque es un campo que exige bastante nivel si es que uno quiere salir adelante al respecto pero el nivel no solo es en el acabado de que puedes llegar a hacer, sino el tipo de manejo narrativo que puedas llegar a proyectar con tus ilustraciones sea a nivel personalidad a nivel movimiento o lo que sea necesario realizarlo.

Preguntas 2: ¿Le inspiró alguna persona o alguna situación en particular?

Síntesis de respuesta:

Bueno en mi caso la inspiración nació desde que era niño veía mucha series animadas, leía bastantes comics de pequeño y me llamaba mucho la atención ¿cómo es esto de crear diferentes mundos, personajes, historias a través de lo que es la gráfica visual?, de ahí ha habido un montón de artistas que me han inspirado bastante una de mis mayores inspiraciones ha sido Stan Lee, el creador de Marvel cómics él fue uno de mis héroes y una de mis grandes inspiraciones porque toda su manera de ver las cosas y lo que trataba expresar a través de sus historias, fue lo que a mí me inspiro de, yo también quiero contra mis propias historia, yo también quiero crear mis propios personajes y sobre todo yo también quiero reinterpretar las cosas que veo a través de mi estilo gráfico y mi arte para que la que la gente pueda ver como veo yo las cosas y eso sería, creo que básicamente lo que me inspiro fue ver lo que se podía hacer haciendo otras personas a través de la

ilustración y el cómic como contaban historias diferentes, como creaban mundos fantásticos y todo eso me llevo a que me llamara mucho la atención y actualmente sea a lo que me dedico.

Preguntas 3: ¿Cuáles son sus ilustradores de referencia?

Síntesis de respuesta:

Esa pregunta es difícil, bueno algunos de mis ilustradores de referencia tengo algunos de lo que es nivel nacional y otros a nivel internacional a nivel nacional hay algunos ilustradores como por ejemplo la ilustradora flysbian de Guayaquil que es una de las ilustradoras más grandes de lo que es el estilo manga acá en el Ecuador, Carlos Villacís que es fundador de la facultad de Animación en la Universidad San Francisco, él es una de mis inspiraciones en lo que es re significación cultural el trabajo un proyecto llamado espejo humeante que es una reinterpretación de como hubiera sido si es que los mayas les ganaban en la conquista a los españoles, como sería el futuro si es que eso hubiera sido así ese tipo de re significación e imaginación cultural me gusta bastante de ahí influencias internacionales tengo lo que es a nivel de conceptualización y estilo, a nivel de estilo, acabado y movimiento algunos de mis artistas favoritos son Sakimichan por ejemplo ilustradora canadiense y también Jomaro Kindred que fue ilustrador en *Blizzard* y también ilustradores de más ilustración caricaturesca cartoon eso también es parte de mi influencia como lo que son Stephen Silver que fue el creador de Danny Phantom, de los diseño de Danny Phantom y Jhonen Vásquez creador de Invasión Zim muchos de esos artistas por la expresividad y el tipo de historias que pueden contar a través de sus trabajos es lo que me ha inspirado bastante a poder desarrollar mi estilo y tratar de buscar mi propia línea y lo que quiero proyectar con eso.

Preguntas 4: ¿Cómo surgen las primeras ilustraciones de una obra?

Síntesis de respuesta:

Todo empieza primero por la conceptualización y la idea como en todo es parte de un proceso de diseño en sí, uno primero tiene que encontrar esa idea de lo que quiere proyectar, buscar, pensar por ejemplo tengo esta idea cual es la mejor manera en la que puedo proyectarla y uno empieza lo que es hacer exploración, puede ser a través de bocetaje o investigación previa si desea hacer mediante la búsqueda de referencias, búsqueda de cualquier elemento o cualquier cosa que inspire o que ayude a construir de mejor manera la gráfica que uno desea proyectar y mediante la conceptualización de las ideas todo eso buscar que elementos pueden proyectar esos conceptos que uno tiene en mente, se empieza a trabajar desde ahí, se empieza lo que es el proceso de bocetaje, investigación sea de cómo va a ser la composición, movimiento, que es lo que se quiere proyectar y después de eso ya se pasa a lo que es el proceso de acabado final, se pasaría dependiendo del estilo gráfico puede ser el trabajo de línea, el renderizado y el tipo de coloración que se debe realizar.

Preguntas 5: ¿Existe algún mensaje o ideología tras tus obras?

Síntesis de respuesta:

Más que nada muchos de mis trabajos lo que tratan de proyectar es mi manera de interpretar las cosas, me gusta que la gente vea de qué manera yo puedo ver el mundo en si muchas de las ilustraciones no tratan de proyectar una ideología en sí pero si tratan de expresar lo que yo pienso, lo que yo siento en la gran mayoría de casos o lo que yo veo, tanto en mis dibujos como en los cómics que estoy trabajando tratan de dar ese mensaje de como veo yo las cosas y como quisiera que la gente también las interprete no

obligándolos a pensar como yo, simplemente que lo que ellos ven algo que les guste y si es que llega a proyectarles alguna idea de cómo yo veo las cosas es perfecto para mí.

Preguntas 6: ¿Qué papel juega la ilustración en la cultura visual actual?

Síntesis de respuesta:

Bueno actualmente nosotros tenemos una sociedad que está muy ligada a lo que es la tecnología entonces al estar prácticamente deshumanizada a nivel de que todos pasan con sus celulares, computadoras, iPad, etc. Yo creo que la ilustración y todo lo que es la comunicación visual a través de este tipo de herramientas pueden ayudar a conectar con la gente, una ilustración tranquilamente puede dar un mensaje social puede dar un mensaje cultural puede ayudar a que culturas que se pierden a través del lenguaje hablado como ya muchas culturas que desaparecen poco a poco mediante la gráfica y la ilustración uno puede reinterpretarlas dentro del contexto actual para que sean llamativos y llamen la atención de otras personas así mismo los mensajes y el tipo de historia puede transmitir a través de lo que es la gráfica y la ilustración me parece que es muy importante en el contexto actual donde la tecnología se ha vuelto la herramienta principal de exploración del mundo de los jóvenes.

Preguntas 7: El arte digital y la aplicación de nuevas tecnologías tienen cada vez más importancia en el gremio. ¿Hacia dónde va esto? ¿Va a cambiar el mercado?

Síntesis de respuesta:

De hecho, este ha sido un tema que ha generado bastante debate con muchos artistas que dicen que no, que las nuevas tecnologías están arruinando el arte o cosas así por lo que pueden ser personas clásicas que se dedican a la pintura con óleo, temperas, esas cosas. Yo lo veo diferente lo que nos lleva este tipo de evolución tecnológica es que a los artistas

nos facilita muchas partes del trabajo y eso permite que saquemos más proyectos, más trabajos en menor tiempo de lo que tomaba antes, veamos si uno está haciendo una pintura en óleo si le pasa algún error prácticamente tiene que volver a pintar esa área, en cambio con herramientas digitales con solo un comando puedes retroceder unos cuantos pasos para seguir mejorando además de que la evolución ahorita en las herramientas digitales ha sido tal que ya existen herramientas que replican las texturas y todos los elementos que se pueden dar en lo que es tradicional incluso muchas de las industrias que trabajaban tradicionalmente como por ejemplo la industrial del cómic y del manga en Japón empiezan ya a tomar las nuevas herramientas para acelerar mucho mejor el trabajo y hay personas que en los estudios de manga ya trabajan con iPads, con tabletas digitalizadoras directamente en lugar de estar entintando desde cero lo cual en cierto modo ayuda a que el trabajo sea más rápido e incluso puede ser algo bueno para lo que es el desperdicio o gasto de recursos y materiales porque tomemos en cuenta la producción de pintura y todo ese tipo de herramientas suele ser perjudicial para el medioambiente también entonces tener la posibilidad de bajar ese impacto ayuda bastante sin embargo no creo que las tecnologías digitales van a eliminar el 100% lo tradicional porque lo tradicional también tiene su fuerte también tiene su acabado y su apego emocional probablemente como ha pasado con otras tecnologías como digamos el campo de los videojuegos los 16bits antes eran un limitante y actualmente es un estilo puede ser que lo tradicional también se vuelva un estilo más que nada y eso puede generar valor en ello además de que si una persona no sabe utilizar herramientas tradicionales le va a costar mucho adaptarse a las digitales entonces es solo un salto más.

Análisis

Para la creación de una ilustración digital hay un proceso el cual seguir, empezando por la conceptualización de la idea que es lo que se quiere transmitir o proyectar haciendo una exploración de investigación buscando referencias, elementos que ayuden a la construcción analizando estilos y gráficas que se ajusten al proyecto para después adentrarse en el bocetaje y composición, teniendo desarrollado avanza al siguiente y último paso el acabado final dependiendo del color y estilo grafico utilizado. Cada proyecto de ilustración tiene impresa consigo la esencia del ilustrador. Hoy en día al estar en una sociedad muy apegada a la tecnología donde la mayoría del tiempo las personas pasan conectados a dispositivos móviles, con las ilustraciones y todo lo que engloba a la comunicación visual se puede enganchar con la gente mediante mensajes culturales, sociales reinterpretándolos dentro del concepto actual.

3.1.3. Entrevista 3. Narrador gráfico

Entrevista realizada a Catalina Corvalán (Chile) cuyo objetivo fue conocer los aspectos esenciales en el proceso de la construcción de un cómic.

Pregunta 1: ¿Cómo es el proceso que usted utiliza para crear los personajes en un cómic?

Síntesis de respuesta:

Sobre la creación de personajes, los creo según la historia que quiero contar, por ejemplo necesito que mi personaje pase por tal tipo problemas, entonces como sería su personalidad tomando en cuenta y me empiezo a hacer preguntas acerca del personaje, su pasado, su personalidad, etc.. Una vez tengo el perfil psicológico del personaje definido paso a diseñar su apariencia externa.

Pregunta 2: ¿Cómo es el proceso de la creación de una página de cómic?

Síntesis de respuesta:

El proceso de creación de una página de cómic, primero cuando tengo el boceto de todo el capítulo terminado, tomo el boceto de cada página y primero dibujo la página detalladamente, luego la entinto, luego la coloreo (si el cómic es a color) y finalmente agrego diálogos y onomatopeyas.

Pregunta 3: Al momento de realizar de realizar un cómic ¿Cómo se determina el número de viñetas que se va a utilizar?

Síntesis de respuesta:

Más que el número de viñetas, estructuro el número de páginas primero, y tengo anotado los acontecimientos principales del capítulo, luego de esa hoja hago un boceto de todo el capítulo teniendo en cuenta estos acontecimientos y no exceder el número de páginas.

Pregunta 4: ¿Cómo se elige o determina una paleta de color para colorear un cómic?

Síntesis de respuesta

Sobre el tema de color generalmente ocupo una paleta que exprese lo que está pasando en el cómic, si es una escena triste usare colores fríos y apagados, si es alegre colores brillantes, sirve mucho saber sobre armonías cromáticas y psicología del color para crear paletas de color para cómic.

Análisis

Para la creación de cómics el primer paso a realizar es leer el guion completo, para entender la historia y los detalles en su totalidad. Para la creación de personajes se los construye en base a la época o ambiente de la historia, nutriéndose de referentes tanto en la vestimenta como en expresiones y gestos, para poder captar la esencia de los personajes en la historia se realiza preguntas para conocer su personalidad, su perfil psicológico para que teniendo claro estos puntos se pase a desarrollar la gráfica. Para desarrollar una página se empieza con el boceto de página en donde se va probando y ordenando como va ir ubicado cada viñeta, donde van a ir los personajes y los diálogos tratando de que la lectura de las viñetas sea lo más clara posible, una vez establecido esto se pasa a definir aún más el dibujo de la página y a continuación de esto al entintado y finalmente a colorear la página para lo cual hay que tener conocimientos de armonías cromáticas y psicología el color para reforzar las acciones y expresar lo que pasa en el cómic.

3.1.4. Entrevista 4. Guionista

Entrevista realizada a Miguel Ferrada (Chile) cuyo objetivo fue conocer procesos y elaboración de un guion de cómic.

¿Qué es lo más importante en un guion?

Síntesis de respuesta

Hacer un guion no es una ciencia, es como una disciplina y hay varias formas de abordar esta disciplina, hay varias corrientes a mí la que me gusta es la tradicional, el modelo aristotélico en la que hay tres instancias en el primer acto se presenta el inicio, en el segundo acto el desarrollo y en el tercer acto la historia se cierra, para mí es lo más

importante conocer ese método de trabajo. Para que la historia tenga un impacto debe estar hablando de algo, tenemos la trama que es de lo que trata la historia, las buenas historias hablan de un tema profundo, en la historia estamos comunicando ideas y una visión de mundo.

¿Cómo es la estructura de trabajo al escribir un guion?

Síntesis de respuesta

Lo primero que uno desarrolla es logline, que es contar la historia en un párrafo, luego viene la escaleta que es hacer un listado ordenado de las acciones, luego de la escaleta viene el guion literario que es como darle cuerpo a cada una de esas líneas te permite mirar bien la estructura, el flujo de la historia y finalmente el guion técnico en el que se establece viñetas, planos, encuadre, diálogos, onomatopeyas.

¿Qué se debe y qué no se debe hacer al momento de escribir un cómic?

Síntesis de respuesta

Lo que yo siento es, no se debe ser muy vago en la explicación de las acciones, hay que puntualizar que en una viñeta hay una acción no hay dos acciones, el guion es una guía para guiar al dibujante que plasme la historia no es algo cerrado. Pensar que el guion lo tiene que dibujar alguien no hay que poner una cosa que se no se pueda dibujar o entender y lo otro es tener un diálogo con el dibujante aunque uno pague se debe dejarlo actuar como el profesional que es y su opinión importa.

¿Cómo es el desarrollo de los personajes en el guion?

Síntesis de respuesta

Antes realizaba fichas de personaje muy detallada hay que describirlo psicosocialmente más que físicamente y ver lo que esa sensación psicosocial provoca. Para que un personaje este bien construido tiene que tener varias dimensiones, la principal es que se debe construirle un mundo, la historia del personaje se debe conocerla, hacer una pequeña biografía y tenerla presente para saber después cuando tú escribes, lo más importante es que tu personaje tenga un objetivo, que quiera algo genera inmediata identificación con el lector, todos los seres humanos queremos cosas aunque hagamos o no hagamos algo al respecto entonces cuando uno presenta un personaje con un anhelo con un objetivo atraes al lector con tu historia ese es una manera de lograrlo.

Análisis

Lo importante para desarrollar un guion es tener en cuenta los tres actos (inicio, desarrollo y final) y además que queremos contar. Para la construcción del guion hay distintos proceso y estructuras que manejan los guionistas pero entre los principales es elaborar una escaleta en donde se ordena las acciones y desarrollar el guion técnico donde se especifica páginas, viñetas ángulos, planos, diálogos y onomatopeyas siendo esto una guía para que el dibujante transforme lo que esta explicado textualmente a la gráfica, la mayoría de casos siempre hay cambios en la representación gráfica y todo eso debe ser dialogado en conjunto entre el guionista y el dibujante para lograr la interpretación correcta del guion.

3.2. Análisis fichas de observación

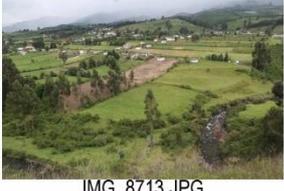
Tabla 3

Ficha de observación

Ficha fotográficas N° 1			
Fecha: 22/02/2020		Hora: 11:40 am a 12:30 pm	
Lugar: Yana Huaico, Comunidad Santa Ana - Cayambe			
Motivo a observar : Arquitectura de viviendas antiguas			
Descripción de las fotografías: Distintas formas y estructuras de las viviendas antiguas, materiales con los que fueron construidas: adobes, ladrillos, bloques, madera y teja			
Registro fotográfico:			
			
IMG_8662.JPG	IMG_8660.JPG	IMG_8664.JPG	IMG_8665.JPG
			
IMG_8672.JPG	IMG_8674.JPG	IMG_8676.JPG	IMG_8678.JPG
			
IMG_8679.JPG	IMG_8685.JPG	IMG_8687.JPG	IMG_8689.JPG
			
IMG_8693.JPG	IMG_8694.JPG	IMG_8697.JPG	IMG_8717.JPG

Elaborado por: Jimmy Escanta, 2020.

Tabla 4
Ficha de observación

Ficha fotográfica N° 2		
Fecha: 22/02/2020	Hora: 9:25 am a 11:40pm	
Lugar: Yanahuayco comunidad Santa Ana Cayambe		
Motivo a observar : Campos de Yanahuayco, Comunidad Santa Ana - Cayambe		
Descripción de las fotografías: Distintos entornos, de la comunidad, con una diversidad de vegetación, sembríos y zonas irregulares.		
Registro Fotográfico:		
 IMG_8428.JPG	 IMG_8667.JPG	 IMG_8668.JPG
 IMG_8670.JPG	 IMG_8682.JPG	 IMG_8683.JPG
 IMG_8698.JPG	 IMG_8700.JPG	 IMG_8701.JPG
 IMG_8702.JPG	 IMG_8709.JPG	 IMG_8710.JPG
 IMG_8711.JPG	 IMG_8713.JPG	 IMG_8714.JPG
 IMG_8716.JPG	 IMG_8721.JPG	 IMG_8722.JPG

Elaborado por: Jimmy Escanta, 2020.

Tabla 5
Ficha de observación

Ficha fotográficas N° 3	
Fecha: 22/02/2020	Hora: 13:00 am a 14:20 pm
Lugar: Yana Huaico, Comunidad Santa Ana - Cayambe	
Motivo a observar : Morfología de las personas indígenas de género masculino y femenino	
Descripción de las fotografías: Características y rasgo propios de los hombres indígenas	
Registro fotográfico:	
	
	
	

Elaborado por: Jimmy Escanta, 2020.

Tabla 6
Ficha de observación

Ficha fotográfica N° 4				
Fecha: 22/02/2020	Hora: 13:00 am a 14:20 pm			
Lugar: Yana Huaico, Comunidad Santa Ana - Cayambe				
Motivo a observar : Morfología de las personas indígenas de género masculino y femenino				
Descripción de las fotografías: Características y rasgo propios de las mujeres indígenas.				
Registro fotográfico:				
				
IMG_1043.JPG	IMG_1323.JPG	IMG_6825.JPG	IMG_6841.JPG	IMG_6844.JPG
				
IMG_6885.JPG	IMG_6888.JPG	IMG_6876.JPG	IMG_6892.JPG	IMG_6853.JPG

Elaborado por: Jimmy Escanta, 2020.

3.3. Caso de estudio

Tabla 7
Escala de valor

1	2	3	4	5
Malo	Regular	Bueno	Muy Bueno	Ideal

Elaborado por: Jimmy Escanta

Tabla 8
Caso de estudio

Variables de estudio	Escala					Análisis
	1	2	3	4	5	
Estilo	Características que definen su grafica					Trazos claros y rectilíneos, ojos vacíos, creando formas planas y simplificadas evitando de esta manera que el lector se distraiga de la historia que se le está contando.
					x	
Color	Manejo de paletas de color					Hace uso de colores planos, manejando el fondo de sus obras con colores apagados que contrasta con colores más vivos empleados para resaltar elementos.
					x	
Narrativa	Narrar a través de imágenes					Los elementos gráficos ejercen un predominio, en sus diversas obras muestra páginas en donde los textos no son necesarios la secuencia narrativa y el uso de símbolos que contiene permite que se visualice el paso del tiempo en la acción haciendo que sea suficiente para su comprensión.
					x	
Claroscuro	Aplicación de luz y sombra					En sus obras maneja una gran cantidad de luz y oscuridad otorgando a sus obras profundidad y relieve formando el complemento ideal a la sensación de drama y misterio.
					x	

Elaborado por: Jimmy Escanta, 2020.

Análisis:

Las obras de Mike Mignola son reconocidas por su característico estilo que desarrollo a través de su larga trayectoria debutando profesionalmente en Marvel 1982 como entintador para después hacer colaboraciones con DC Cómics ilustrando miniseries como: Batman, Superman: mundo de Krypton. En 1993 elabora para Dark Horse su obra más importante: Hellboy.



*Gráfico 3 Sketch del personaje Hellboy del artista Mike Mignola
Tomado de: Mignola, (2019)*



*Gráfico 4 Hellboy and the BPRD 1952 cover -- Color by Dave Stewart
Tomado de: Mignola, (2019)*

Sus dibujos poseen un estilo simplificado con trazos claros y rectilíneos, ojos vacíos y luminosos característicos en sus personajes, escaso uso de detalles y no hay uso ni de gradaciones, lo que sí se puede apreciar es un fuerte y marcado juego de líneas y claroscuro, mostrando una gran cantidad de luz y oscuridad otorgando a sus obras profundidad y relieve creando el complemento ideal a la sensación de drama, misterio. Su estilo gráfico tiene similitud con el cine negro conocido por un contenido expresivo y una característica estilización visual donde se describen escenas en un juego de luces y sombras. Y al hablar de luces y sombras no se puede pasar por alto a Caravaggio, artista poseedor de ese rasgo significativo en su obra iluminando una parte y oscureciendo el lado opuesto.

Un recurso al que bastante recurre Mignola es la presencia de los silencios. En donde presenta diversas páginas en las que no aparecen cuadros de texto, las imágenes y el arte narrativo que contienen hacen que las palabras no sean necesarias para su comprensión, haciendo que las viñetas y expresiones minimalistas manifiesten todas las emociones y sentimientos. Esto lo consigue gracias a la práctica y variada utilización de planos que hacen que la narrativa sea más dinámica.

CAPÍTULO IV

4. PROPUESTA

4.1. Tema:

Elaboración de una novela gráfica sobre las leyendas de la comunidad de Santa Ana Cayambe.

4.2. Justificación

El desarrollo de la siguiente propuesta comenzó en la ciudad de Cayambe con la respectiva investigación y recopilación de información sobre las leyendas indígenas, escritas por el Sr. José Solorzano Freire para después llevar a cabo un proceso de organización y selección de las mismas, tratando de generar una propuesta gráfica con los elementos propios de una novela gráfica. Para la realización fue de suma importancia mantener la esencia de las leyendas de manera que mostrarán la misma relación con el texto.

La investigación de factores importantes como: el color, la propuesta gráfica, la gestualidad de los personajes y la secuencia narrativa; para envolver al lector y transportarlo al tiempo y espacios de las leyendas, buscan aportar directamente a la cultura, a su revalorización mediante un formato gráfico visual envolvente adaptable a las nuevas tecnologías.

4.3. Proceso y ejecución

4.3.1. Desarrollo del guion

Para adaptación del guion fue importante la lectura de las leyendas para entender y comprender los acontecimientos que están plasmados, características de los personajes, diálogos, acciones generando una interpretación de los mismos. Con este primer paso se

da una primera visualización de las acciones que serán enmarcadas en las viñetas, siguiendo la estructura de la novela gráfica.

PÁGINA CINCO

Viñ. 1 Primer plano. Se ve al joven de perfil viendo a la gallina.

JOVEN:

¡Ah! eres tú gallina puñetera, la que anda asustando a los tembleques que pasan por aquí, ¡ahora te topaste con tu horma!

Viñ. 2 Primer plano. Se ve a la gallina viendo al joven.

Viñ. 3 Plano entero. Se ve al joven bajando del caballo.

Viñ. 4 Primer plano. Se ve al joven mirar con enojo a la enorme gallina.

Viñ. 5 Plano medio. Se ve al joven perseguir a la gallina.

Viñ. 6 Plano entero. Se ve a la gallina huyendo.

Gráfico 5 Guion técnico de la leyenda, La gallina de Yanahuayco.

Fuente: Jimmy Escanta, 2020

Para el desglose de las acciones de la narración fue necesario la elaboración de una escaleta que permitió la distribución de viñetas por página y un número aproximado de páginas que conformarán la novela gráfica además de selección de texto. Se dio paso a una nueva lectura para visualizar cada una de las acciones seleccionadas y tener una idea mucho más clara de la composición de las escenas, (ángulos, planos y encuadre). Se utilizó una cantidad limitada de viñetas de 5 a 7 por página para la representación de cada una de las escenas.

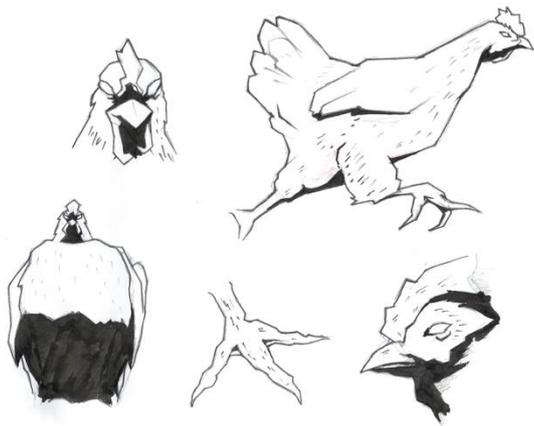
4.3.2. Diseño de personajes

Para la realización de la gráfica se tomó como referencia la gráfica del Sr. Mike Mignola, un estilo en el que destaca las acciones que realiza el personaje con su trazo rectilíneo, un marcado juego de luz y sombra y una simplificación de elementos que hacen que su trabajo sea atractivo y fácil de entender hacia el público.

Con el guion hay una idea de las acciones que sucederán en la historia. La información que brinda es esencial pero al no contar con información detallada es necesario la creación de fichas de perfil de los personajes con sus rasgos característicos y complementando datos que no aparecen en el guion, pero que darán sentido a la historia.

En la construcción de los personajes se toma en cuenta aspectos como: el estudio de la figura humana, aun cuando los personajes no tienen las mismas proporciones se respeta los principios básicos de la anatomía. Para empezar con el diseño de los personajes partimos de formas geométricas básicas para definir la postura y movimientos una vez establecido esto fácilmente se conseguirá el personaje. El diseño forma parte de un proceso y para llegar al personaje final hay muchas exploraciones por hacer.

Tabla 9
Ficha de personaje

Nombre	La gallina de Yanahuayco		
Tipo de personaje	Antagonista		
Bosquejo del personaje: 	Edad:	22	
	Sexo:	Femenino	
	Rasgos físicos:	Gran tamaño Plumaje colorado Ojos grandes Pico afilado	
	Personalidad:	Enfadada Solitaria Misteriosa	
	Otros rasgos característicos:	Las huellas de sus pisadas tiene la forma del pie de una mujer.	

Elaborado por: Jimmy Escanta, 2020.

4.3.3. Herramientas digitales

Para llevar la construcción de la novela gráfica de lo análogo a lo digital se hizo uso de una macbook pro 13, junto con una tableta wacom intuos, herramientas que permiten la agilización del trabajo. Se utilizó el programa Clip Studio Paint un software especializado en la creación de cómics y manga de manera profesional, con herramientas incorporadas que permiten trabajar de forma más fácil y rápida. Entre las herramientas que posee se encuentra un formato de página donde se identifica sangrado, área de corte y el área establecida que contendrá las viñetas diálogos y cartelas. El programa tiene la ventaja de trabajar en capas permitiendo registrar las fases de un proceso ordenado, empezando por una capa del boceto escaneado, seguido de la capa del *lineart* o entintado, capa de color y capa de diálogos.

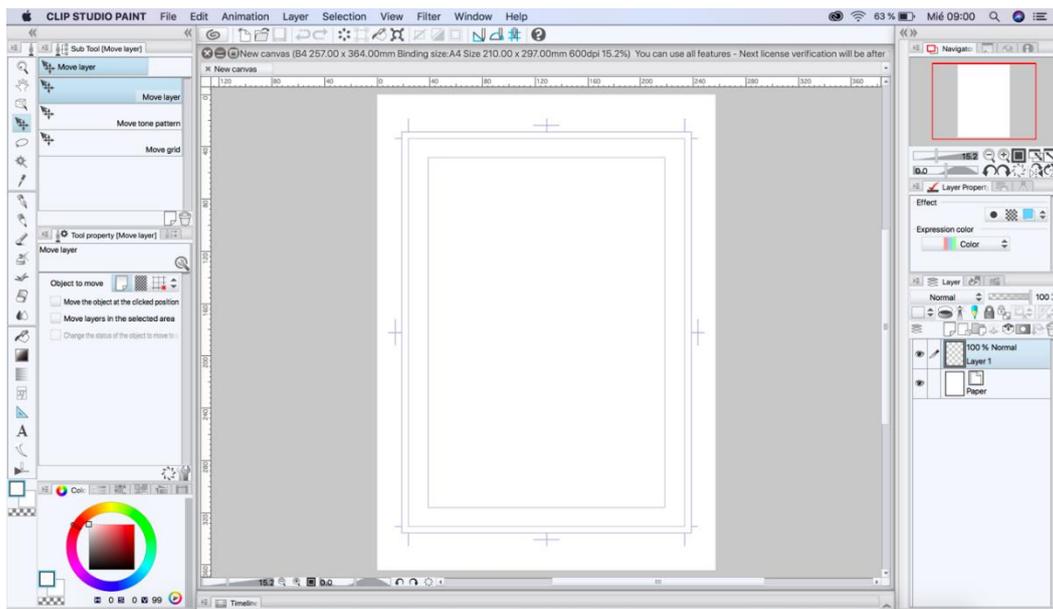


Gráfico 6 Captura de pantalla de la interfaz del programa Clip Studio Paint.

Fuente: Jimmy Escanta, 2020.

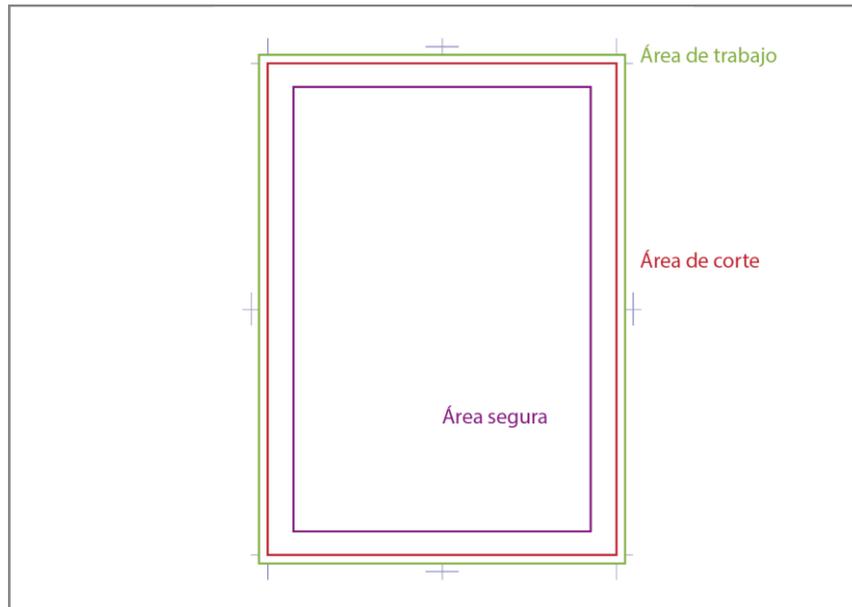


Gráfico 7 Áreas en la hoja de trabajo de Clip Studio Paint.
Fuente: Jimmy Escanta, 2020.

4.3.4. Lineart o entintado

En este proceso se da paso a trabajar con la tinta, utilizando la herramienta pluma G pen, que genera un trazo limpio y visualmente legible, similar a un trazo natural en la que el grosor del trazo depende del ajuste de presión con el que se haya configurado en el programa.

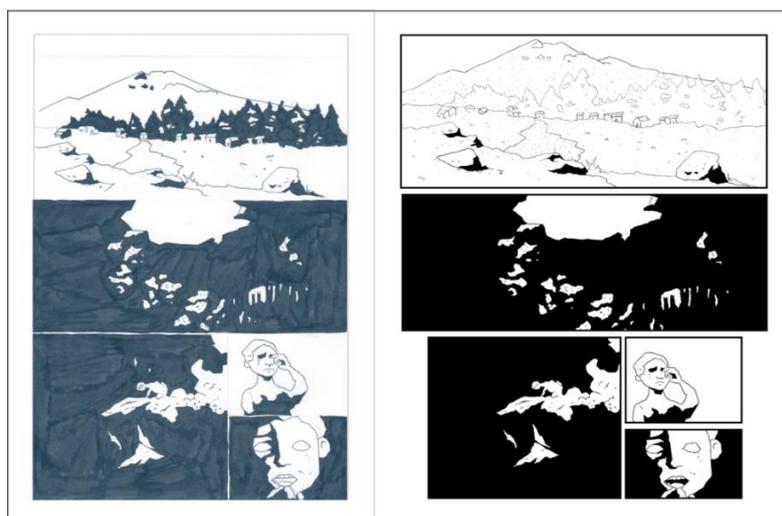


Ilustración 1 Proceso de entintado. Izquierda: entintado tradicional. Derecha: entintado digital de la leyenda El huacaisiqui p.1.

Fuente: Jimmy Escanta, 2020.

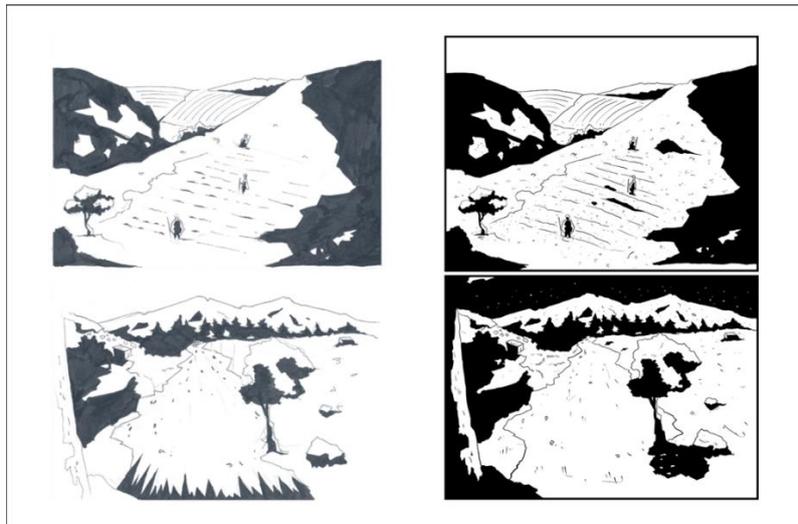


Ilustración 2 Proceso de entintado. Izquierda: entintado tradicional. Derecha: entintado digital de la leyenda La gallina de Yanahuayco p.2.

Fuente: Jimmy Escanta, 2020.

4.3.5. Aplicación de color

El color en las viñetas da la intención de ubicar al lector en el momento en el que transcurren las acciones en la historia, mediante el uso del color se transmite el estado de emoción que una escena necesita reflejar reforzando así el factor narrativo visual. Se ha elegido una paleta de colores apagados (reducción de valor) para el fondo permitiendo que de esta manera se logre resaltar con colores más vivaces los antagonistas, dado que la narración de la historia transmite esa sensación de misterio obteniendo así una coherencia cromática, sin demasiados colores y en algunas páginas trabajando colores dentro de una misma gama.

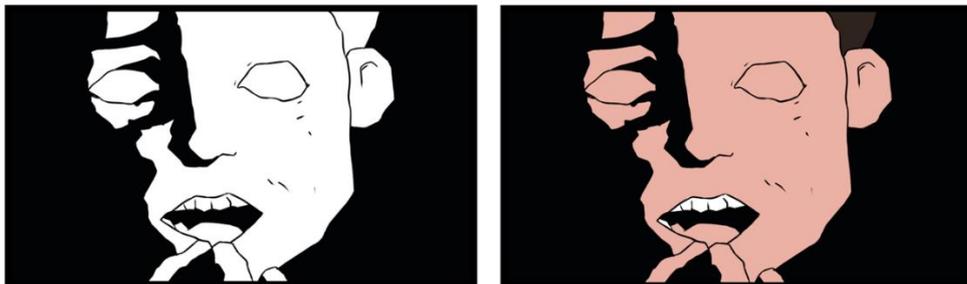


Ilustración 3 Aplicación de color. Viñeta 5 del guion de la leyenda El huacaisiqui p.1.

Fuente: Jimmy Escanta, 2020.



Ilustración 4 Aplicación de color. Viñeta 6 del guion de la leyenda La gallina de Yanahuayco p.5.
Fuente: Jimmy Escanta, 2020.

4.3.6. Inserción de textos

Como último paso se procede a colocar los textos en cada una de las páginas correspondientes y completando así todos los procesos anteriores. Ordenando una capa para diálogos, una de cartelas y una de onomatopeyas.

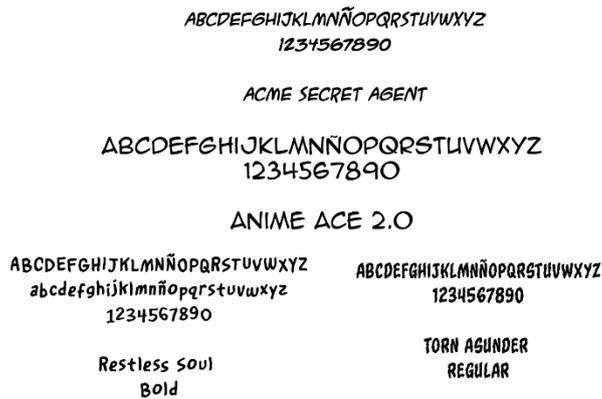


Gráfico 8 Tipografías utilizadas en la novela gráfica.
Fuente: Jimmy Escanta, 2020.

Tabla 10

Distribución de tipografías en la novela gráfica.

ACME Secret Agent	En diálogos de personajes. Tamaño 10 puntos.
Anime Ace 2.0 BB	En cartelas. Tamaño de 8 puntos.
Torn Asunder	Da una voz particular al personaje El huacaisiqui. Tamaño variado.
Restless Soul	Da una voz particular al personaje la gallina de Yanahuayco. Tamaño variado.

Elaborado por: Jimmy Escanta, 2020.

4.3.7. Elaboración de titulares gráficos

Para elaborar el titular gráfico se eligió una tipografía limpia y sin adornos, que mantenga coherencia entre la gráfica. Empleando de esta manera la tipografía “VTC-KomikaHeadLineOne-Bold”. Además al inicio de cada leyenda se decidió utilizar un titular introductorio.

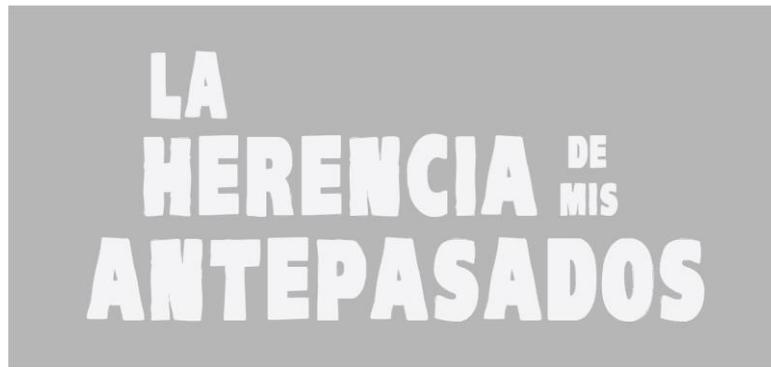


Ilustración 5 Titular para la novela gráfica.

Fuente: Jimmy Escanta, 2020.



Ilustración 6 Primer titular introductorio

Fuente: Jimmy Escanta, 2020.



Ilustración 7 Segundo titular introductorio

Fuente: Jimmy Escanta, 2020.

4.3.8. Diseño de portada y contraportada

Para el diseño de la portada se realizó una composición equilibrada, y eligiendo como elemento principal y destacado el rostro de un poblador de la comunidad invitando de esta manera al espectador a adentrarse, a averiguar de qué se trata.



Ilustración 8 Derecha contraportada. Izquierda: portada, de la novela gráfica
Fuente: Jimmy Escanta, 2020.

4.3.9. Preliminares



Gráfico 9 Preliminar
Fuente: Jimmy Escanta, 2020.



Gráfico 10 Preliminar
Fuente: Jimmy Escanta, 2020.

4.3.10. Maquetación y diagramación

Para dar inicio a cada capítulo se comienza con una pequeña descripción de cada leyenda.

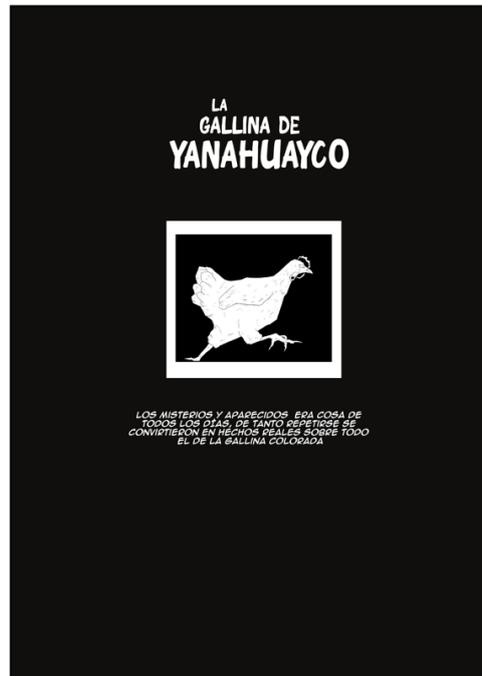


Gráfico 11 Maquetación
Fuente: Jimmy Escanta, 2020.

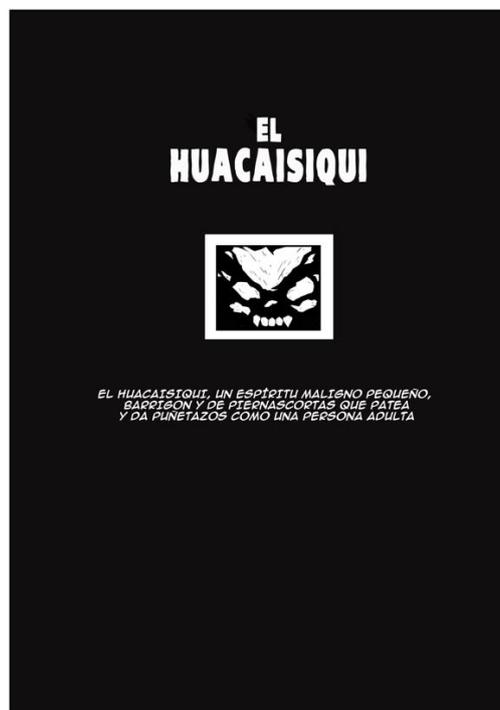


Gráfico 12 Maquetación
Fuente: Jimmy Escanta, 2020.

4.4. Difusión

Al ser una propuesta digital, para su difusión se creará un blog en el cual se harán publicaciones diarias de las novelas gráficas de una a dos páginas dando a conocer así este proyecto a un público objetivo definido. También se difundirá a través de las redes sociales como Facebook e Instagram, canales idóneos para divulgar el proyecto.

4.5. IMPACTOS

4.5.1. Impacto social

A través de las novelas gráficas se pretende revalorizar la cultura, que las personas conozcan y sepan que en cada pueblo, comunidad y ciudad hay historias sobre los orígenes, cultura y costumbre de los habitantes, esperando surgir nuevamente en las nuevas eras digitales.

4.5.2. Impacto cultural

Las leyendas forman parte de la cultura, al representarlos en novelas gráficas se puede apreciar la transformación del lenguaje escrito en gráficas que de mejor manera narra la forma de vida, costumbres, tradiciones y creencias de sus ciudadanos.

5. CONCLUSIONES

- En el proceso de la recopilación de las leyendas se pudo constatar que en la biblioteca municipal de Cayambe hay un solo libro en relación a los cuentos y leyendas de la ciudad dando a entender que no ha habido el interés y la importancia necesaria para su divulgación.
- Se revisó una y otra vez cada una de las leyendas para una mejor comprensión e interpretación de las mismas teniendo en cuenta personajes, escenarios, diálogos.
- Para la creación de la novela gráfica fue necesario establecer un estilo gráfico para el desarrollo de personajes y escenario con el que se trabajaría durante las leyendas así mismo determinando una paleta de color que refuerce las acciones y evoque en el espectador esa sensación de misterio que las historias transmiten.

6. RECOMENDACIONES

- Al momento de realizar la recolección de la información es necesario indagar en distintos sitios y lugares y de esta manera tener un buen sustento.
- Analizar una y otra vez la información hasta lograr su comprensión tanto de las palabras autóctonas, como el desarrollo de la narración para la creación de un guion adaptado logrando mantener su esencia.
- En el desarrollo de la novela gráfica fue necesario conocer cada uno de los elementos que la componen, para tener un uso y control adecuado de los mismos, de esta manera obteniendo el resultado esperado.

7. GLOSARIO

Comunidad: Asociación o conjunto de individuos, que mantienen intereses y objetivos en común.

Cognitivo: Asociado con el proceso de obtención de conocimiento, a través del aprendizaje o el entorno.

Génesis: Se otorga el significado al comienzo o el inicio de algo.

Símbolo: Una representación no verbal de una idea compleja.

Secuencia: Elementos o acontecimientos que se encuentran ordenados en una sucesión o serie.

Logline: Es un párrafo corto el cual contiene información relevante de un guion de una historia.

8. BIBLIOGRAFÍA

- Academia de Artes Fábula. (2017). *Pasos básicos para aprender a crear personajes*.
From [Mensaje en un blog]: <https://www.academiadeartesfabula.edu.co/pasos-para-aprender-crear-personajes-fabula-bogota-colombia>
- Adams, S., & Lee Stone, T. (2018). *Color en el diseño gráfico: Guía de ejemplos reales del uso cromático*. Barcelona, España: Blume.
- Anónimo. (s.f). From Recuperado
de:<https://es.calameo.com/books/0000429709f0b9ea05e6e>
- Arango, C. (2009). Ideas para ir de la semiótica del signo a la semiótica del discurso en el texto audiovisual: Un mínimo itinerario nocional. *Revista Luciérnaga Audiovisual. Facultad de Comunicación Audiovisual, 1(2)*, 51-61. Retrieved
Noviembre 28, 2019 from
<https://revistas.elpoli.edu.co/index.php/luc/article/view/244>
- Barbieri, D. (1998). *Los lenguajes Cómic*. Barcelona, España: Paidós.
- Cardelli, T. (2019). *¿Como las formas influyen en el diseño de personajes?* From Tyson
Javier Cardelli Muñoz: <https://medium.com/@tysoncardelli/como-las-formas-influyen-en-el-dise%C3%B1o-de-personajes-2b07caf741fc>
- Casas, N. (2018). *Técnicas fundamentales para aplicar al dibujo de cómic digital*.
Recuperado de: <https://ebookcentral.proquest.com>.
- Chinn, M., & McLoughlin, C. (2009). *Curso de novela gráfica: Guión, personajes, color, maqueta, tipografía, bocadillos*. Barcelona: Gustavo Gili.

Cordón, J. A., & Jarvio, A. O. (2015). ¿Se está transformando la lectura y la escritura en la era digital? *Revista Interamericana de Bibliotecología*, 38(2), 137-145. From http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S0120-09762015000200005

Cuñarro, L., & Finol, J. E. (2013). Semiótica del cómic : códigos y convenciones. *Signa: Revista de la Asociación Española de Semiótica*, 22. doi:<https://doi.org/10.5944/signa.vol22.2013.6353>

Eisner, W. (2002). *El cómic y el arte secuencial [versión PDF]*. NORMA Editorial. From <https://dibujourjc.files.wordpress.com/2018/03/arte-secuencial-will-eisner.pdf?fbclid=IwAR2TVh8jOsBuk0pHK9Yr0qSECK2I369N6qE5y0Cc4AxOoLzFOZAUx6nHzTU>

Elizalde, C., & Guerrero de la Llata, P. (2018). Del cómic a la novela gráfica: Un acercamiento a los orígenes. In *Formas alternativas del género narrativo. Cómic, cine, y testimonios*. From https://www.researchgate.net/publication/324455368_FORMAS_ALTERNATIVAS_DEL_GENERO_NARRATIVO_COMICS_CINE_TESTIMONIOS_FRANCISCO_GONZALEZ_GAXIOLA_COORDINADOR_Y_EDITOR_LITERARIO

Escobar, E. (2014). Semiótica y comunicación. Teoría de los signos y los códigos. *Lengua y Sociedad*, 14(14).

Farfán, R. (2009, Diciembre). El cómic o historieta: entre arte gráfico e historia narrativa. *Revista fuentes humanísticas*, 21(39), 9-25. From <http://fuenteshumanisticas.azc.uam.mx/index.php/rfh/article/view/212>

Fernández , F. (2005). *El Libro del Guión*. Madrid, España : Ediciones Diaz de Santos.

S.A.

García, C. (2017). *El formato de guión de cómic*. From [Mensaje en un blog]:

[https://gcomics.online/blog/el-formato-de-comic/?fbclid=IwAR2Vv6uYUR1v2699jBbOhgIWhPZMsEW3Quj05D6ETRP2qucEg0SMFJuZVNo](https://gcomics.online/blog/el-formato-de-guion-de-comic/?fbclid=IwAR2Vv6uYUR1v2699jBbOhgIWhPZMsEW3Quj05D6ETRP2qucEg0SMFJuZVNo)

Gasca, L., & Gubern, R. (1994). *El discurso del cómic* (3era ed.). Madrid: Catedral.

Gómez, J. A. (2009). El interés de las bibliotecas por el mundo de los comics.

ThinkEPI. From <http://www.thinkepi.net/anuario-thinkepi/anuario-thinkepi-2009>

Guash, G., & Asunción, J. (2004). *Color: pintura creativa* . Barcelona: Parramón ediciones, s.a.

Lara, E. M. (2011). *Fundamentos de la investigación: Un enfoque por competencias*

[*versión PDF*] (Primera ed.). Colombia: Alfaomega. Retrieved Marzo 18, 2020 from https://www.academia.edu/38297884/Fundamentos_de_Investigacion_lara

Mignola, M. (2019). *HBpencilsketch107*. From [ilustración]: Recuperado

de:<https://www.artofmikemignola.com/art-category/drawings>

miksoner. (2017, Marzo 28). *Todo sobre las paletas de color*. Retrieved Diciembre,

2019 from Archivo de video: <https://www.youtube.com/watch?v=KiZrTILGI0k>

Morentin, J. M. (2001, Febrero). LA(S) SEMIOTICA(S) DE LA IMAGEN VISUAL.

Cuadernos de la Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales - Universidad Nacional de Jujuy(17), 314.

- Nieto, C. (2016, agosto 1). *Cómo hacer un guión de cómic (Parte #1)*. From Carlos Nieto: <http://carlosnietoart.es/guion-comic-parte-1/>
- Nieto, J. Y. (2015). Tabletas y smartphones. El diseño editorial obligado a adaptarse a los nuevos soportes informativos digitales. *adComunica: revista científica de estrategias, tendencias e innovación en comunicación*(nº9), 135.
doi:10.6035/2174-0992.2015.9.9
- Niño Rojas, V. M. (2007). *Fundamentos de semiótica y lingüística* (5a ed.). Ecoe.
- Ortega, F. (2011). ¿Cómics, historietas o novelas gráficas? *Habia una vez*, 8, 18.
- Pereira, P. (2013). El cómic digital: adaptación del lenguaje narrativo gráfico tradicional al formato digital interactivo. (*tesis de maestría*). Universidad de Granada, Granada.
- Rodríguez, J. C. (2012). La creación del equivalente audiovisual en la adaptación de la novela gráfica. *Revista de comunicación social Nexus: Comunicación* , 11, 182-195. doi:<https://doi.org/10.25100/nc.v1i11.798>
- Sherin, A. (2013). *Elementos del diseño: fundamentos del color*. Barcelona: Parramón.
- Spencer, G. (2010). *Diseño del cómic y la novela gráfica*. Barcelona, España: Parramón Ediciones S.A.
- Turnes, P. (2009, julio). La novela gráfica: innovación narrativa como forma de intervención sobre lo real. *Diálogos de la comunicación*(78), 1-8. From <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3718882>
- Valdivia Campos, C. (s.f). *La interpretación*. Retrieved Enero, 2019 from <https://digitum.um.es/digitum/bitstream/10201/662/1/232630.pdf>

- Valenzuela, E. (2011, Diciembre). La leyenda: un recurso para el estudio y la enseñanza de la Geografía. *Investigación Universitaria Multidisciplinaria: Revista de Investigación de la Universidad Simón Bolívar*(10), 7-16. Retrieved Noviembre 28, 2019 from <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4106552>
- Vargas, A. (2018, abril 15). *Si quieres escribir un buen guion, trabaja su estructura*. From cine, series y técnicas de guion: <https://cineseriesytecnicasdeguion.com/tag/estructura-aristotelica/>
- Varillas, R. (2014, Abril 2). El cómic, una cuestión de formatos (2): revistas de cómics, fanzines, mini-cómics, álbumes y novelas gráficas. *Cuco, Cuadernos de cómic*(2). From http://cuadernosdecomic.com/docs/revista2/El_comic_una_cuestion_de_formatos_2_cuco2.pdf
- Von, R., & Pestano, J. M. (2015). Digitalización. Los blogs de historietas. El caso de "Historietas Reales". *deSignis*(22). From <http://www.designisfels.net/revista/la-historieta-espacios-simbolicos>
- Wong, W. (2008). *Principios del diseño en color*. Gustavo Gili.
- Yuni, J. A., & Urbano, C. A. (2006). *Técnicas para investigar: Recursos metodológicos para la preparación de proyectos de investigación [versión PDF]* (Vol. II). Brujas. Retrieved Mayo 21, 2020 from <https://bibliotecafrancisco.files.wordpress.com/2016/06/tc3a9cnicas-para-investigar-volumen-2-yuni-josc3a9-alberto-y-urbano-claudio-ariel.pdf>

Zanón, Á. D. (2007). *Introducción al diseño editorial*. Madrid: Recuperado de: https://books.google.com.ec/books?id=LCPUnO90hp4C&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false.

Zelanski, P., & Pat Fisher, M. (2001). *Color*. España: Recuperado de: https://books.google.com.ec/books/about/Color.html?id=LCPUnO90hp4C&redir_esc=y.

9. ANEXOS

GUIÓN ADAPTADO

Leyenda: La gallina de Yanahuayco

Adaptación del guion: Jimmy Escanta

Página 1

Viñeta 1: Gran plano general. Se ve a personas que iban y venían de Pesillo a Cayambe.

Cartela: Los caminantes que iban y venían del pueblo, decían haber visto una enorme gallina.

Viñeta 2: Plano general. Se ve a personas que decían haber visto una enorme gallina.

Viñeta 3: Plano medio. Se ve un anciano contar su encuentro con una gallina enorme.

Viñeta 4: Plano medio. Se ve la expresión del rostro de las personas que lo escuchan.

Viñeta 5: Plano entero. Se ve a la enorme gallina.

Viñeta 6: Plano entero. Se ve al anciano enfrenarse a la enorme gallina.

Viñeta 7: Plano detalle. Se ve la enorme pata de la gallina en el piso.

Viñeta 8: Plano detalle. Se ve la huella de la pata de gallina, tiene forma similar al pie de una chica.

Página 2

Viñeta 1: Plano general. Se ve a los trabajadores iniciar sus faenas en la madrugada.

Cartela: Las personas en la madrugada iniciaban sus faenas.

Viñeta 2: Plano general. Se ve a las personas ya dormir a las siete de la noche.

Cartela: En la noche nadie salía todos descansaban en sus hogares.

Página 3

Viñeta 1: Plano general. Se ve a un joven montado en su caballo retornando a casa.

Cartela: Los comentarios sobre misterios y aparecidos eran cosa de todos los días hasta que...

Viñeta 2: Primer plano. Se ve al joven con la expresión en su rostro de haber tomado licor.

Viñeta 3: Plano detalle. Se ve la mano del joven sosteniendo una botella de licor.

Viñeta 4: Gran plano general. Se ve un paisaje oscuro, la luz de la luna ilumina el camino y las ranas agitaban su croar.

Viñeta 5: Primer plano. Se ve a una lechuza de frente que asustada chilla en un matorral.

Viñeta 6: Gran plano general. Se ve al joven acercarse a una oscura y temerosa quebrada.

Viñeta 7: Plano general. Se ve al joven acercarse cada vez más.

Viñeta 8: Plano detalle. Se ve el paso de los casco del caballo que monta el joven.

Página 4

Viñeta 1: Plano entero. Se ve al caballo asustado detenerse de repente.

JOVEN:

¡Quién anda allí!

Viñeta 2: Plano detalle. Se ve al joven apretando las espuelas del caballo.

Viñeta 3: Plano detalle. Se ve al caballo tirado patadas al aire.

Viñeta 4: Plano entero. Se ve el caballo encabritado y parado en sus dos patas traseras.

Página 5

Viñeta 1: Primer plano. Se ve al joven de perfil viendo a la gallina.

JOVEN:

¡Ah! eres tú gallina puñetera, la que anda asustando a los tembleques que pasan por aquí, ¡ahora te topaste con tu horma!

Viñeta 2: Primer plano. Se ve a la gallina viendo al joven

Viñeta 3: Plano entero. Se ve al joven bajando del caballo.

Viñeta 4: Primer plano. Se ve al joven mirar con enojo a la enorme gallina.

Viñeta 5: Plano medio. Se ve al joven perseguir a la gallina.

Viñeta 6: Plano entero. Se ve a la gallina huyendo.

Página 6

Viñeta 1: Plano medio. Se ve a la gallina entrando a una vieja casucha deshabitada.

Viñeta 2: Plano medio. Se ve al joven también entrar en la casucha.

Página 7

Viñeta 1: Primer plano. Se ve al joven entrar en la vieja casucha.

Viñeta 2: Plano detalle. Se ve la puerta cerrándose cuando el joven entró en la casucha.

Viñeta 3: Plano medio. Se ve al joven asustado mirando la puerta cerrada.

Viñeta 4: Plano medio. Se ve al joven golpear la puerta con desespero.

Viñeta 5: Plano detalle. Se ve las manos del joven intentando abrir la puerta

Viñeta 6: Plano detalle. Se ve la mano del joven intentando abrir la puerta.

Página 8

Viñeta 1: Plano detalle. Se ve la mano del joven con una caja de fósforos.

Viñeta 2: Plano detalle. Se ve la mano del joven encendiendo un cerillo.

Viñeta 3: Plano detalle. Se ve el cerillo apagarse rápidamente.

Viñeta 4: Plano detalle. Se ve al joven intentarlo nuevamente.

Página 9

Viñeta 1: Plano subjetivo. Se ve al joven divisando a la gallina enfrente de él.

Viñeta 2: Plano entero. Se ve al joven asustado arrimado a la pared de la vieja casucha.

JOVEN:

¡Eres de esta o de la otra!

Viñeta 3: Primer plano. Se ve el rostro del joven mirando fijamente a la gallina.

JOVEN:

Responde carajo eres de esta o de la otra vida gallina puñetera.

Viñeta 4: Primer plano. Él ve a la gallina no quitarle los ojos de encima.

GALLINA:

Soy de la otra vida. Tú has entrado aquí sin mi permiso y pagarás caro tu atrevimiento.

Página 10

Viñeta 1: Plano entero. Se ve a la gallina cubierta de una cortina de humo.

Viñeta 2: Plano entero. Se ve la transformación de la gallina en una chica.

Viñeta 3: Plano entero. Se ve a la gallina transformada en una chica.

Viñeta 4: Plano entero. Se ve a la chica con una apariencia espectral.

Viñeta 5: Plano subjetivo. Se ve al joven yendo a ser atacado por la chica.

Viñeta 6: Plano subjetivo. Se ve al joven cerrar los ojos.

Página 11

Viñeta 1: Plano medio. Se ve a los familiares del joven en su habitación escuchando un ruido.

Viñeta 2: Primer plano. Se ve a su madre mirando por la ventana solamente al caballo de su hijo.

Viñeta 3: Plano entero. Se ve a sus padres salir afuera y encontrar solamente a su caballo.

PADRES:

¿Dónde está nuestro hijo?

Viñeta 4: Primerísimo primer plano. Se ve el rostro de su madre preocupada

Viñeta 5: Primerísimo primer plano. Se ve el rostro del padre preocupado.

Viñeta 6: Plano entero. Se ve a los padres saliendo a buscar al joven en un oscuro y frondoso bosque.

Viñeta 7: Plano medio. Se ve a su madre viendo a alguien tirado en el piso.

Página 12

Viñeta 1: Plano entero. Se ve a los padres corriendo a investigar de quien se trata.

Viñeta 2: Primer plano. Se ve el rostro de los padres asombrados.

Viñeta 3: Plano entero. Se ve a sus padres reconocer el rostro de su hijo.

Viñeta 4: Plano entero. Se ve a los padres levantar a su hijo del piso.

Viñeta 5: Primer plano. Se ve el rostro del joven con los ojos cerrados recostado en su cama.

Viñeta 6: Plano entero. Se ve al joven recostado en su cama despertando.

Viñeta 7: Plano detalle. Se ve la boca del joven diciendo algo a sus padres.

JOVEN:

Dejen en paz a las almas del purgatorio.

GUIÓN ADAPTADO

Leyenda: El Huacaisiqui

Adaptación del guion: Jimmy Escanta

Página 1

Viñeta 1: Gran plano general. Se ve un pequeño pueblo

Viñeta 2: Plano general. Se ve un lugar oscuro en el que antiguamente habían tres quebradas llamadas tumbes.

Cartela: Por la antigua ciudad de Cayambe cruzaban tres quebradas a las que les llamaban tumbes, lugares oscuros por los cuales la gente tenía miedo de transitar.

Viñeta 3: Plano entero. Se ve que por las noches en los tumbes aparecía un espíritu maligno.

Cartela: A los niños si hacían algo malo o alguna travesura se les atemorizaba diciendo que les va a llevar el huacaisiqui.

Viñeta 4: Plano medio. Se ve a un niño llorando acompañado de su padre.

Viñeta 5: Primer plano. Se ve el rostro del niño con el temor del Huacaisiqui.

PADRE:

Si lloras te va a llevar el huacaisiqui

Página 2

Viñeta 1: Plano entero. Se ve a tres chanchos descansar en su corral

Viñeta 2: Plano medio. Se ve a Don Pedro negociar con el propietario de los chanchos del corral.

DON PEDRO:

Quiero estos dos chanchos

PROPIETARIO:

¿Se los va a llevar hoy?

Viñeta 3: Primer plano. Se ve a Don Pedro hablando con el propietario de los animales.

DON PEDRO:

No mañana vendré por ellos

Viñeta 4: Plano medio. Se ve a don Pedro despertando a su hijo a las dos de la mañana.

DON PEDRO:

Acompáñame a la comunidad a comprar algunos chanchos.

Viñeta 5: Primerísimo primer plano. Se ve el rostro de su hijo despertándose.

GENARO:

Bueno Taita

Viñeta 6: Plano detalle. Se ve la mano de don pedro cerrando la puerta de su casa.

Viñeta 7: Plano entero. Se ve a Don Pedro y su hijo ir por los chanchos.

Página 3

Viñeta 1: Plano entero. Se ve a don Pedro y su hijo Genaro cruzando una quebrada vacía y oscura.

Viñeta 2: Plano entero. Se ve a don Pedro y su hijo Genaro cruzando una quebrada oscura y llena de agua.

Viñeta 3: Plano detalle. Se ve el pie del hijo de Don Pedro dentro del agua de la quebrada.

Viñeta 4: Plano entero. Se ve a Don Pedro y su hijo salir de la quebrada.

Página 4

Viñeta 1: Plano entero. Se ve a Genaro volteando la mirada hacia atrás al escuchar un llanto de un guagua.

Onomatopeya:

Llanto de bebé "uuaaa uuaa"

Viñeta 2: Primerísimo primer plano. Se ve el rostro de Genaro con una expresión de miedo.

GENARO:

¿Qué será eso?

Viñeta 3: Plano medio. Se ve a Genaro hablar con su padre.

GENARO:

Parece que está llorando un guagua

Viñeta 4: Plano medio. Se ve a Don Pedro contestándole a su hijo.

DON PEDRO:

Pero por aquí no hay ni casas, ¿qué también será?

Viñeta 5: Plano entero. Se ve al hijo de Don Pedro mirar hacia atrás al escuchar el llanto cada vez más fuerte.

ONOMATOPEYA:

Llanto de bebé "uuaaa uuaaa"

Viñeta 6: Plano detalle. Se ve a Genaro asustado, sujetándole el poncho a su padre.

Página 5

Viñeta 1: Plano americano. Se ve a don Pedro y su hijo hablando.

DON PEDRO:

Párate duro y no tengas miedo porque es peor

Viñeta 2: Plano americano. Se ve a don pedro y su hijo hablando.

DON PEDRO:

Te voy a enseñar que es lo que se debe hacer cuando te persigue un espíritu maligno

Viñeta 3: Plano entero. Se ve al huacaisiqui junto a una cortina de humo.

Viñeta 4: Plano entero. Se ve al huacaisiqui salir de su cueva.

Cartela: El Huacaisiqui es pequeño y barrigón que seguirá a cualquiera como un perro bravo

Viñeta 5: Plano americano. Se ve a Don Pedro parado de frente diciéndole algo a su hijo.

DON PEDRO:

Tenemos que sacarnos los ponchos

Viñeta 5: Plano entero. Se ve a don Pedro hablando con Genaro.

DON PEDRO:

Debemos orinarlos haciendo una cruz

Viñeta 6: Plano detalle. Se ve el rostro de Genaro impresionado por lo que sucedió

Página 6

Viñeta 1: Plano general. Se ve desplegarse una luz que ilumina todo el lugar

Viñeta 2: Plano medio. Se ve al huacaisiqui huir al tener contacto con la luz.

Página 7

Viñeta 1: Plano medio. Se ve al huacaisiqui gritando y provocando un fuerte ruido.

Viñeta 2: Plano entero. Se ve al Huacaisiqui huyendo entre rabia hacia su escondite.

Viñeta 3: Plano entero. Se ve al Huacaisiqui entrando hacia lo más profundo de su cueva.

Viñeta 4: Plano entero. Se ve al Huacaisiqui explotando en cólera mientras cae.

Viñeta 5: Primerísimo primer plano. Se ve la expresión de enojo e ira del Huacaisiqui.

Página 8

Viñeta 1: Plano americano. Se ve a don Pedro y Genaro correr a la hacienda.

Viñeta 2: Plano general. Se ve a Don Pedro y Genaro llegar a la puerta de la hacienda

Viñeta 3: Plano medio. Se ve a don Pedro golpeando la puerta de la hacienda acompañado de su hijo Genaro.

Viñeta 4: Plano medio. Se ve al mayordomo don Carlos abrir la puerta.

Viñeta 5: Plano americano. Se ve a don Carlos, don Pedro y Genaro hablando.

CARLOS:

En la quebrada siempre asoma ese espíritu

Viñeta 6: Plano medio. Se ve a los perros de la hacienda aullar

Viñeta 7: Plano entero. Se ve al mayordomo montado en su caballo yendo a ver dónde habían escuchado al huacaisiqui.

CARLOS:

Iré a ver si ese espíritu aparece

Viñeta 8: Plano entero. Se ve al mayordomo volver nuevamente a la hacienda.

CARLOS:

No hay nadie sin duda dio efecto la cruz que hicieron en el camino.