



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

INFORME FINAL TRABAJO DE GRADO:

TEMA:

“CREACIÓN DE UNA EXPOSICIÓN ARTÍSTICA EN BASE AL “MANGA”, CON DOS
LEYENDAS DE LA CIUDAD DE IBARRA”

Proyecto de trabajo de grado previo a la obtención de la Licenciatura en
Artes Plásticas.

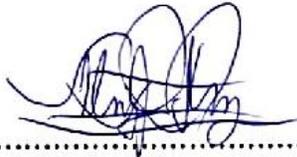
AUTOR: Henry Leandro Narváez Cuamacas

DIRECTOR: PhD. Jesús A. Coronado Martín

IBARRA, 2018

AUTORIA

Yo Henry Leandro Narváez Cuamacas con cédula de identidad Nro. 100370268-3, en calidad de autor del trabajo de investigación realizado bajo el título “Creación de una exposición artística en base al “manga” con dos leyendas de la ciudad de Ibarra”, certifié su autenticidad, así como su originalidad, que no ha sido presentado para ningún grado, ni calificación profesional; y que he consultado las referencias bibliográficas que se incluyen en este documento.



Henry Leandro Narváez Cuamacas

C.I. 100370268-3

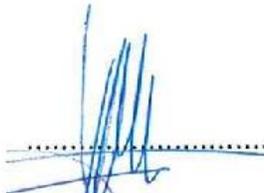
CERTIFICACION DEL DIRECTOR

Tras la designación del honorable consejo de la facultad de educación ciencia y tecnología de la Universidad Técnica del Norte de la ciudad de Ibarra, he aceptado con satisfacción participar como director del trabajo del grado titulado **“CREACIÓN DE UNA EXPOSICIÓN ARTÍSTICA EN BASE AL “MANGA” CON DOS LEYENDAS DE LA CIUDAD DE IBARRA”**, trabajo realizado por el estudiante Henry Leandro Narváz Cuamacas, previo a la obtención de título de licenciatura en Artes Plásticas.

Al ser testigo presencial y corresponsable directo del desarrollo del presente trabajo de investigación, que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sustentado públicamente ante un tribunal que sea designado oportunamente.

Esto es lo que puedo certificar por ser justo y legal.

Atentamente,



PhD. Jesús Cornado

DIRECTOR DEL TRABAJO DE TESIS



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE BIBLIOTECA UNIVERSITARIA

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

1. IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

La Universidad Técnica del Norte dentro del proyecto Repositorio Digital Institucional, determinó la necesidad de disponer de textos completos en formato digital con la finalidad de apoyar los procesos de investigación, docencia y extensión de la Universidad.

Por medio del presente documento dejo sentada mi voluntad de participar en este proyecto, para lo cual pongo a disposición la siguiente información.

DATOS DEL CONTACTO	
Cédula de identidad	100370268-3
Apellidos y Nombres	Narváez Cuamacas Henry Leandro
Dirección	Ibarra, Av. Eugenio Espejo, el Naranjal.
E-mail	henry-narvaez02@hotmail.com
Teléfono fijo	603-954
Teléfono móvil	0986198935
DATOS DE LA OBRA	
Título	Creación de una exposición artística en base al manga con dos leyendas de la ciudad de Ibarra.
Autor	Narváez Cuamacas Henry Leandro
Fecha	Septiembre de 2017
Programa	Pregrado
Título	Licenciatura en Artes Plásticas
Director	PhD. Jesús Coronado

2.- AUTORIZACIÓN DE LA OBRA A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD.

Yo, Henry Leandro Narváz Cuamacas, con cédula de identidad Nro. 100370268-3, en calidad de autor y titular de los derechos patrimoniales de la obra o trabajo descrito anteriormente, hago entrega del ejemplar respectivo en forma digital y autorizo a la Universidad Técnica del Norte, la publicación de la obra en el Repositorio Digital Institucional y uso del archivo digital en la Biblioteca de la Universidad con fines académicos, para investigación y extensión, en concordancia con la Ley de Educación Superior, artículo 144.

3.- CONSTANCIAS.

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

Firma.....

Nombre: Henry Leandro Narváz Cuamacas

Cedula: 100370268-3

Ibarra, Julio del 2018.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

**CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR DEL TRABAJO DE GRADO A FAVOR
DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**

Yo, Henry Leandro Narvárez Cuamacas con cédula de identidad, número 100370268-3 manifiesto mi voluntad de ceder a la Universidad Técnica del Norte los derechos patrimoniales consagrados en la Ley de la Propiedad Intelectual del Ecuador artículos 4,5, y 6 en calidad del autor del trabajo de grado con el tema: "Creación de una exposición artística en base al manga con dos leyendas de la ciudad de Ibarra". Que ha sido desarrollado con el propósito de obtener el título de Licenciatura en Artes Plásticas de la Universidad Técnica del Norte, quedando la universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente.

En mi condición de autor me reservo los derechos, morales de la obra antes citada. En concordancia suscribo en el momento que hago entrega del trabajo final en forma impreso y digital a la Biblioteca de la Universidad Técnica del Norte.

Firma.....

Nombre: Henry Leandro Narvárez Cuamacas

Cedula: 100370268-3

Ibarra, Julio del 2018

RESUMEN

El trabajo realizado en este proyecto pretende recuperar las leyendas de Ibarra poco conocidas en la actualidad: *“las tres piedras y brujas sobre Ibarra”*, por medio de la creación de un comic que serán exhibidas en una sala de exposición. La misión de este proyecto es lograr que el público se sienta interesado por aprender más acerca de las historias, que por distintos motivos sean comenzados a perder y para lograr rescatar aquellas leyendas se realizara un comic que usara la técnica del manga como algo innovador dentro de la ciudad de Ibarra. Uno de los referentes es Valeria Galarza, que utiliza un estilo innovador para crear sus comics, también crea comics manga algo poco común en nuestro medio, otro referente artístico es el ilustrador Oneto puesto que es el segundo referente que trabaja con temas de recuperación de la historia en Ecuador en su revista. Durante el desarrollo de la investigación en su parte metodológica se trabajó con la entrevista semi estructurada como instrumento para reconocer si era o no era factible la creación del cómic mediante la opinión del público, además de la búsqueda de las en libros de las leyendas de Ibarra, dentro de este proceso se buscó el lugar apropiado para la presentación de estas historias. Como resultado de esta investigación de las leyendas que son parte de nuestra cultura se expuso la creación de este comic al público generándole una reflexión, debido a que el comic manga es una buena forma de atraer la atención del espectador por la capacidad que tiene para ser interpretado y asimilado por el espectador.

Palabras claves: comic manga, tradiciones, recuperar, leyenda.

SUMMARY

The work done in this project aims to recover the legends of Ibarra little known at present: "Las Tres piedras y Brujas sobre Ibarra", by means of the creation of a comic that will be exhibited in a showroom. The mission of this project is to make the public feel interested in learning more about the stories, which for various reasons are started to lose and to rescue those legends will be made a comic that will use the manga technique as something innovative within the city of Ibarra. One of the references is Valeria Galarza, who uses an innovative style to create her comics, she also creates manga like comics, unusual in our environment, another artistic reference is the illustrator Oneto as the second reference that works with issues of history recovery in Ecuador in his magazine. During the development of the research in its methodological part we worked with the semi-structured interview as an instrument to recognize whether the creation of the comic was or was not feasible through public opinion, as well as the search of the books of the legends of Ibarra , within this process we searched for the appropriate place for the presentation of these stories. As a result of this investigation of the legends that are part of our culture, the creation of this comic was exposed to the public, generating a reflection, because the manga comic is a good way to attract the viewer's attention due to its ability to be interpreted and assimilated by the public.

Keywords: comic manga, traditions, recover, legend.

DEDICATORIA

Dedico principalmente este trabajo a mi madre que me guío desde la infancia y no me dejó caer en esos momentos de problemas, que pudieron haber sacado de mi trayecto, dándome las fuerzas necesarias para levantarme y continuar con esta lucha diaria, hasta esta gran etapa de mi vida aunque no esté presente conmigo en este momentáneo mundo.

A mi abuelita que aún continúa con una voluntad férrea, forjando mi carácter desde que tuvo la oportunidad de conocerme y espero que pueda seguir guiándome por más tiempo en este duro mundo.

AGRADECIMIENTO

Mi eterna gratitud a la ilustre Universidad Técnica del Norte por esta increíble etapa de desarrollo de mi vida, y también les agradezco los profesores por haberme impulsado a seguir adelante en todo este tiempo de formación académica.

A mi tutor, Jesús Coronado, por todo el tiempo que dedicó para encaminarme por la buena senda de creación en este arduo proyecto de trabajo de grado.

También a mi abuela que todavía tiene la fuerza suficiente para darme apoyo emocional en este complicado mundo.

A todos mis compañeros de aula, que con sus ocurrentes ideas me entretuvieron y apoyaron cuando más lo necesitaba.

A mis parientes quienes hicieron posible la creación de este proyecto.

A la Fundación Pedro Moncayo, con su director Mario García, por dar cabida la instalación de este proyecto y al Msc. Enrique Vallejos que me condujo a esta Fundación para que pueda exhibir mi trabajo de investigación.

Muchísimas gracias a todos, quienes estuvieron a mi lado y, me dieron su apoyo.

ÍNDICE DE CONTENIDOS.

AUTORIA	II
CERTIFICACION DEL DIRECTOR	III
AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE	IV
CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR DEL TRABAJO DE GRADO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE	VI
RESUMEN	VII
SUMMARY	VIII
DEDICATORIA	IX
AGRADECIMIENTO	X
ÍNDICE DE CONTENIDOS.	XI
ÍNDICE DE FIGURAS	XIII
ÍNDICE DE TABLAS	XIV
CAPÍTULO I. MARCO TEÓRICO	3
1.1. EL ORIGEN DEL COMIC.	3
1.1.1 <i>La semiótica en el comic.</i>	4
1.1.2 <i>El comic.</i>	4
1.1.3 <i>Clases de comic.</i>	5
1.2 ELEMENTOS DEL CÓMIC.	19
1.2.1 <i>La viñeta.</i>	19
1.2.2 <i>Los globos de texto</i>	21
1.2.3 <i>La onomatopeya</i>	23
1.3 EL MANGA.	24
1.3.1 <i>Los géneros del manga japonés.</i>	25
1.3.2 <i>El formato del comic manga.</i>	25
1.3.3. <i>Las dimensiones.</i>	27
1.3.4 <i>El color.</i>	27
1.3.5 <i>Los personajes.</i>	28
1.3.6 <i>Las leyendas dentro del cómic.</i>	29
1.4 LA LEYENDA.	29
1.4.1 <i>Clases de leyenda.</i>	29
1.4.2 <i>Las leyendas en Ecuador.</i>	30
1.4.3 <i>La leyenda ilustrada en ecuador.</i>	30

1.5 REFERNETES ARTISTICOS.....	31
1.6 EL CÓMIC EN ECUADOR.	33
1.6.1 <i>La caricatura en Ecuador</i>	33
CAPITULO II. METODOLOGÍA	36
CAPÍTULO III. ANÁLISIS DE RESULTADOS.....	39
CAPÍTULO IV. PROPUESTA.....	43
4.1 REFLEXIÓN DE LA OBRA.	43
4.2 CONSTRUCCIÓN DE LA OBRA.	44
4.3 DESCRIPCIÓN DE LA EXPOSICIÓN.	59
CAPÍTULO V CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	65
5.1 CONCLUSIONES.	65
5.2 RECOMENDACIONES.	65
V GLOSARIO.....	66
ANEXOS.....	72

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Portada e ilustración de un comic americano.....	6
Figura 2. Comic en Europa, ilustración.	8
Figura 3. Página de un comic manga.....	9
Figura 4. Portada comic aventura.	11
Figura 5. Portada comic bélico.	11
Figura 6. Portada comic humorístico.....	12
Figura 7. Portada comic costumbrista.	12
Figura 8. Portada comic deportivo.....	13
Figura 9. Portada comic erótico.....	13
Figura 10. Portada comic fantástico.....	14
Figura 11. Portada comic ciencia ficción.....	14
Figura 12. Portada comic histórico.	15
Figura 13. Comic policiaco.....	15
Figura 14. Portada comic romántico.....	15
Figura 15. Proada comic de terror.....	16
Figura 16. Viñeta básica.....	19
Figura 17. Viñeta compuesta.....	20
Figura 18. Viñeta mixta.....	20
Figura 19. Globos de texto redondo.	21
Figura 20. Globos de texto de líneas quebradas.....	22
Figura 21. Globos de texto en forma de nube.....	22
Figura 22. Globos de texto con rabillos.	22
Figura 23. Globos de texto sin rabillo.	23
Figura 24. Onomatopeyas para sonidos.....	24
Figura 25. Manga blanco y negro.	27
Figura 26. Moda lolita, personaje anime estilo lolita colegial, estética gótica.	28
Figura 27. Personaje de historieta “Vampirella”.....	31
Figura 28. Hilario Puma.	32
Figura 29. Tradiciones.	33
Figura 30. Cómic ecuatoriano “Competir x ti” portada.....	35
Figura 31. Comic ecuatoriano “El colibrí y el señor del” fuego.....	35
Figura 32. Bocetos de la brujas sobre Ibarra y a las tres piedras.	37
Figura 33. Formula de para sacar muestras de población.....	38
Figura 34. Tabulación de la entrevista pregunta 1.....	39
Figura 35. Tabulación de la entrevista pregunta 2.....	40

Figura 36. Bocetos iniciales de las brujas sobre Ibarra.	44
Figura 37. Bocetos iniciales las tres piedras.	45
Figura 38. Correcciones de bocetos brujas sobre Ibarra.	46
Figura 39. Segunda versión de bocetos las tres piedras.	46
Figura 40. Correcciones finales de brujas sobre Ibarra.	47
Figura 41. Correcciones finales de los bocetos tres piedras.	48
Figura 42. Diseño de portadas "Brujas sobre Ibarra" y "Las tres piedras" con su tipo grafía	57
Figura 43. Muestra de la historieta terminada de las brujas sobre Ibarra.	58
Figura 44. Muestra terminada de la leyenda tres piedras.	59
Figura 45. Plano de la exposición.	60
Figura 46. Medidas de distribución de las obras.	60
Figura 47. Medidas de los módulos de las obras de figuras de yeso.	61
Figura 48. Figura en yeso en representación de las tres piedras.	62
Figura 49. Fotos montaje obras.	63
Figura 50. Invitación digital.	63

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Las tres regiones más conocidas del comic.	9
Tabla 2. Tipos de comic según su contenido.	16
Tabla 3 Guion, Leyenda "Brujas sobre Ibarra"	49
Tabla 4. Dialogo de la leyenda "Brujas sobre Ibarra".	51
Tabla 5. Guión, Leyenda de "Las tres piedras del rio Tahuando".	53
Tabla 6. Dialogo de "Las tres piedras del rio Tahuando"	55

INTRODUCCIÓN.

Este proyecto pretende desarrollar la creación de un comic "manga" sobre dos leyendas de Ibarra, las cuales son "Brujas sobre Ibarra" y "Las tres piedras" debido a que sean perdido por la falta de difusión y desconocimiento de ellas. Entonces este proyecto utiliza el estilo del cómic "manga" como una forma de resaltar dichas leyendas para recuperar estas historias antes mencionadas.

El proyecto se lo construyó mediante la investigación de temas generado así su estructura general, buscando información sobre el comic, el "manga" y la leyenda siendo esta la parte más fundamental de este proyecto.

Especificando los métodos de investigación adecuados, se procedió al análisis e interpretación de resultados, debido a que la entrevista semi estructurada realizada a un determinado grupo de personas de la ciudad de Ibarra ayudo a determinar la opinión del público sobre este tema.

Conociendo los resultados de las entrevistas se procedió a la creación de la propuesta artística. Es así que se procede a crear las historias sobre las leyendas de "Brujas sobre Ibarra" y "Las tres piedras" en un cómic "manga" como una forma moderna de presentar estas leyendas en la ciudad de Ibarra esta técnica.

Objetivo general.

Creación de una exposición artística en base al “manga” con dos leyendas de la ciudad de Ibarra.

Objetivo específico.

Realizar un estudio previo acerca del comic de estilo “manga” para la construcción de los conceptos con los cuales se desarrollara la propuesta artística.

Realizar un sondeo de investigación como la entrevista y clasificar la información más relevante para generar la propuesta artística.

Crear la propuesta artística en base a dos leyendas poco conocidas de Ibarra en el estilo del dibujo “manga” para recuperar las mismas.

Difundir la muestra artística mediante una exposición en una galería de la ciudad de Ibarra.

CAPÍTULO I. MARCO TEÓRICO.

El tema central de análisis es el cómic “manga” y las leyendas de Ibarra, empezando, por los conceptos básicos como, orígenes, clasificación, el comic manga y la leyenda.

1.1. EL ORIGEN DEL COMIC.

La fecha de su origen no es exacta pero se puede rastrear su apertura desde el año 1446 o 1798. Para Gonzales (2011) “las primeras apariciones como tal cómic, se nos remonta al siglo XIX donde los periódicos incluían hojas o mitades de hoja, para colocar caricaturas, que poco a poco llegaron a convertirse en las historietas que conocemos hoy en día”.

El comic como una forma de narración en la cual se utiliza gráficos como apoyo visual. Según Líber y Finol (2013) “el lenguaje del cómic ha evolucionado tomando elementos de otros lenguajes adaptando su simbología a sus propios cánones” (p. 271) siendo esta la forma más práctica de usar los códigos del lenguaje.

El apogeo del comic se dio gracias a la evolución de las imprentas en el siglo XIX, donde se volvió más sencilla su creación y reproducción en serie. Con este avance se logró desarrollar extensamente el mundo del comic y por este motivo existen diversos tipos de comic, para todo gusto y edad. Según Romero (2014).

“El comic tiene divisiones como: el comic norteamericano, franco-belga y el japonés la primera con los personajes más reconocidos como Superman, Sipderman o los X men, en la segunda los personajes más reconocidos son Tintín o Astérix y Obélix y el tercero con el manga Akira” (p.357).

El lenguaje visual para los cómics es parecido, porque debido a que estos tienen la finalidad de contar historias, que por lo general entretiene envían mensajes al público ya sean moralejas, valores o entretenimiento.

1.1.1 La semiótica en el comic.

El lenguaje oral y escrito son de vital importancia en la comunicación. Para Gallardo (1997) “Semiótica o semiología es un estudio de la producción de significados. Basados en las lenguas naturales o idiomas y de la misma forma su simbología” (p.1)

Entender la lingüística es importante de igual manera, porque los significados de una imagen pueden ser interpretados de diferentes maneras por esta razón es importante comprender la carga de significados lingüísticos y los gráficos.

La utilización de imágenes se ha vuelto un estilo de vida. Esto se demuestra con la funcionalidad que cumple una imagen al momento de ser observada por el espectador. Ahora esta función también la cumple el comic, así lo demuestra Schodt (1983) que observo en clásico libro “El Choju Giga o pergamino de animales (Animal Scroll) donde los personajes satirizaban acciones de la aristocracia, vinculando la escritura ideogramática, o unión de escritura y dibujo”. Esto demuestra que la utilización de la imagen como forma de trasmisión de una idea ha estado presente desde que se creó la escritura y gráficos como refuerzo para llegar fácil y profundamente a la mente del espectador.

1.1.2 El comic.

En la cultura del comic “En distintas partes del mundo” tienen una finalidad narrativa con temas de interés social, histórico, deportivo o simplemente de entretenimiento. Pero siempre poseen un lenguaje distintivo y propio. Como afirma Líber y Finol (2013).

El formato del cómic presenta un montaje de palabras que provocan en el lector un ejercicio de habilidades interpretativas tanto verbales como visuales. El régimen artístico (perspectiva, simetría, líneas) y el régimen literario (gramática, trama, sintaxis) apoyan mutuamente. La lectura de una novela gráfica es al mismo tiempo un acto de percepción estética y una persecución intelectual (p. 269).

Dependiendo del gusto del lector se crearon diferentes tramas y estilos de comic, volviéndolo variado y llamativo para el público que gusta de la novela gráfica.

En cada país, en cada cultura en sus orígenes plasmaban imágenes como una forma de inmortalizar sus conocimientos ancestrales, vida y recuerdos entre otros. Líber y Finol (2013) afirman que:

El relato está presente en todos los tiempos, en todos los lugares, en todas las sociedades; el relato comienza con la historia misma de la humanidad; no hay ni ha habido jamás en parte alguna un pueblo sin relatos; todas las clases, todos los grupos humanos, tienen sus relatos y muy a menudo estos relatos son saboreados en común por hombres de distintas culturas (p.270).

La forma de narrar historias está envuelta dentro del contexto social del territorio en el que se encuentra la persona de igual manera está ligada por la simbología de sus costumbres. Entonces esto demuestra que el contar historias y plasmarlas para que sean apreciadas o gozadas o recordadas por los demás, se han encontrado presentes dentro de la historieta desde los tiempos ancestrales.

1.1.3 Clases de comic.

Existen diferentes clases de comic y son los siguientes:

- **Clasificación por región o zona geográfica:** esta clasificación se realiza dependiendo del lugar donde se desarrollan. En base a esta clasificación existen los siguientes tipos:
 - Americano o de Estados Unidos.
 - Europeo.
 - Japonés o manga.
- **Clasificación por contenido:** en base a la temática que se desarrolla en la historia. Son los siguientes:
 - Aventuras.

- Bélico.
- Humorístico.
- Costumbrista.
- Deportivo.
- Erótico.
- Fantástico.
- Ciencia ficción.
- Histórico.
- Policíaco.
- Romántico.
- Terror.

Para empezar a detallar en orden se abordara primero por la región o zona geográfica en la que se desarrollan los comics descrita anteriormente comenzando por:

- **El comic americano.**

La denominación de comic americano se debe al lugar de procedencia Estados Unidos.

El interés de los norteamericanos por tener más formas de generar recursos económicos observaron un gran futuro en la producción de historietas o comic. Urrero(2008) afirma que:

El origen de la historieta en los Estados Unidos está estrechamente ligado al desarrollo del periodismo moderno. La causa principal fue la lucha de poderes de Hearst y Pulitzer, dos magnates de la prensa norteamericana, en la puja por la conquista de nuevos lectores de los diarios de información.

Este motivo, impulso el comic donde varias décadas después en la segunda guerra mundial, se crearon más empresas dedicadas a esta producción como: Marvel, DC comic y producciones independientes. Como se ve en la figura 1.

Figura 1. Portada e ilustración de un comic americano.



Fuente : Moore (2016).

Las características del cómic americano se encuentra enmarcado por las viñetas, se lee de izquierda a derecha y de arriba a abajo, los globos de texto nos dan la noción de la historia, indican quien está hablando. Además se usan complejos métodos de dibujo, como las líneas cinéticas y cuerpos más esbeltos para Rincón (2010) ”Este tipo de cómic está más ligado a la estética que viene desde la Grecia antigua, con cuerpos más robustos. Estos le proporciona al protagonista una apariencia heroica que el otorga más realce a los personajes”.

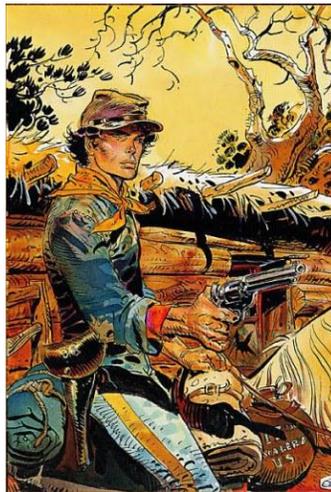
El canon en el comic americano es más realista y sus proporciones se derivan del concepto de belleza de los griegos, pero solo es utilizado en las historietas de género de acción donde se encuentran plasmados súper héroes que necesariamente necesitan una imponente apariencia. Esta cualidad provoca una mayor atención del público infantil y adolescente.

- **El cómic europeo**

La denominación de comic europeo se debe a que este se desarrolla en Europa de ahí se origina su nombre y como se ha dicho previamente se le da su nombre por el lugar en que se desarrolla.

Tiene una trama más poética y filosófica, muy presente en Alemania, Bélgica, España, Francia, Italia, Suiza e Inglaterra, todos estos países tienen una trama común en sus historietas con alto contenido de ética, moral, comedia, y opinión. Como se ve en la portada de la figura 2.

Figura 2. Comic en Europa, ilustración.



Fuente: Blanco (2012).

Como las Características del comic europeo y la historieta americana, la europea también tienen sus rasgos distintivos pero no muy alejados del canon griego. Así lo afirma Martínez (2016).

Las bases estéticas provienen también de la antigua Grecia con los modelos anatómicos robustos, su diferencia con el comic americano está en el trasfondo de sus historias, siendo estas de un gusto más literario y filosófico, dirigido a un público más maduro, con historias oscuras y suspenso.

El estilo en este caso es más complejo de entender por la gran carga filosófica y literaria útil si se narrara una historia o leyenda como es el caso de este proyecto.

- **El comic japonés o manga.**

La diferencia de su nombre en este caso se da por su significado que es un dibujo sencillo o manga para los japoneses, pero por su ubicación se lo puede denominar comic japonés.

Es catalogado como dibujo simple muy sencillo, el manejo de las proporciones no posee reglas estrictas además se adapta a al lugar donde se lo origine. Para Rincón (2010) “El comic manga posee líneas sencillas y rápidas que dan una idea sin necesidad de extenderse en los detalles, el respeto en las composiciones del vacío para que la composición respire, el gusto por las texturas entre otras cosas”.

Este estilo de dibujo japonés tiene una carga de significado sencillo de entender o en ocasiones más complejo lo que vuelve a la historia rica en contenido como la escena de la página de un cómic manga de la figura 5. Donde se los ve una serie de personajes sin diálogo pero dan la sensación de impresión o de que ocurrió algo extraño en la historia.

Figura 3. Página de un comic manga.

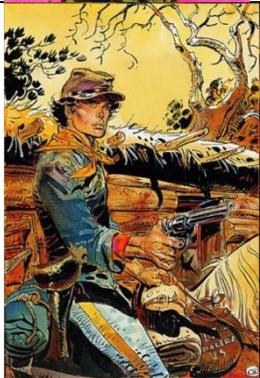


Fuente: Regaliz (2015).

Estos son los tres lugares más conocidos en el mundo del comic por su amplio desarrollo y aporte cultural a su región. Para resumir esto se puede apreciar en la siguiente tabla.

Tabla 1. Las tres regiones más conocidas del comic.

Comic por regiones.	Significado.	Ejemplo.
---------------------	--------------	----------

El cómic americano.	Originario de Estados Unidos creado para generar economía usando un público de toda edad con el uso de historias de acción y aventura y ciencia ficción	
El cómic europeo	Originario de países como Alemania, Bélgica, España, Francia, Italia, Suiza e Inglaterra, tiene un trama más compleja de entender similar al cómic americano, también usa géneros variados en sus historias.	
El cómic japonés o manga	Originario en Japón es catalogado como dibujo sencillo con un estilo único al cómic americano y europeo usa también géneros variados en sus historias.	

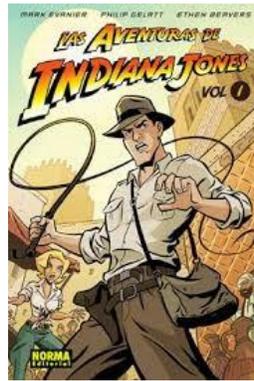
Fuente: autoría propia

Clasificación por contenido o género.

La clasificación por su contenido o género se da debido a la necesidad que tenga el consumidor, puede ser para niños, jóvenes, o adultos, para cada grupo existe historietas con un límite apropiado de edad y diferentes gustos a continuación una breve revisión de clases de cómic tenemos:

- **El cómic de aventuras:** Como su nombre lo dice es uno de los géneros entretenidos cargados con mucha acción más conocidos. Esta clase se encuentra presente en todos los géneros de la historieta los comic como lo demuestra la portada de la figura 4.

Figura 4. Portada comic aventura.



Granizo (2015).

- **El cómic bélico:** Trata de temas relacionados con la guerra, ya que su origen data de la Segunda Guerra Mundial. Su característica principal es la lucha de su país usando armas sofisticadas y estrategias de guerra, como lo demuestra la portada de la figura 5.

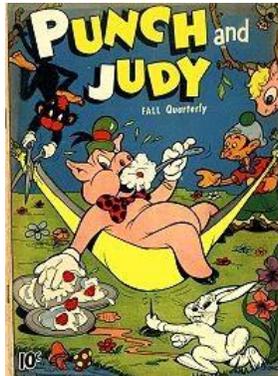
Figura 5. Portada comic bélico.



Granizo (2015).

- **El cómic humorístico:** También ha estado presente desde sus primeros orígenes, teniendo la misma importancia que el comic de aventuras como lo demuestra la portada de la figura 6.

Figura 6. Portada cómic humorístico.



Granizo (2015).

- **El cómic costumbrista:** Es un género creado para representar la vida típica que lleva una sociedad, normalmente esta clase de historietas está dirigida a un público más maduro como lo demuestra la portada de la figura 7.

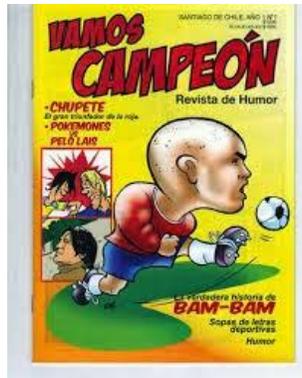
Figura 7. Portada cómic costumbrista.



Granizo (2015).

- **El cómic deportivo:** Por sus características es similar al género de aventura pero en este caso suelen llevar contenido de reflexión o perseverancia dirigido a al público joven como lo demuestra la portada de la figura 8.

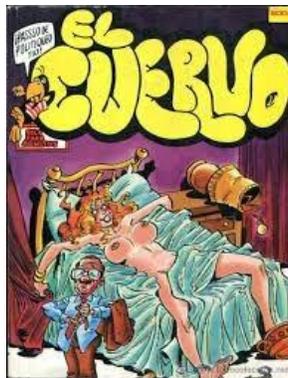
Figura 8. Portada cómic deportivo



Granizo (2015).

- **El cómic erótico o pornográfico:** Este género posee un contenido explícito para adultos por este motivo está dirigido a él. También posee divisiones que están destinadas a hombres y mujeres dependiendo de su gusto como lo demuestra la portada de la figura 9.

Figura 9. Portada cómic erótico.



Granizo (2015).

- **El cómic fantástico:** Es un género destinado a los jóvenes particularmente. Los personajes de estas historias son súper héroes con habilidades sobrenaturales, además sus características principales son los esbeltos cuerpos atléticos que

poseen como el cómic americano dicho así por la región en que se encuentra que se verá más adelante como lo demuestra la portada de la figura 10..

Figura 10. Portada cómic fantástico.



Granizo (2015).

- **El cómic de ciencia ficción:** Como su nombre lo dice es un género ficticio, la trama principal en este ambiente son los futuros tecnológicos de la humanidad o encuentros con seres de otros mundos como lo demuestra la portada de la figura 11.

Figura 11. Portada cómic ciencia ficción.



Granizo (2015).

- **El cómic histórico:** Se puede interceptar que trata temas de historia. Estos tipos comic se los puede usar en la educación pero teniendo cuidado debido a que también está ligado al género de los cómics bélicos como lo demuestra la portada de la figura 12.

Figura 12. Portada cómic histórico.



Granizo (2015).

- **El cómic policíaco:** Esta clase tiene en parte características del cómic bélico y costumbrista. Esto se debe a que tocan temas sociales de o políticos, crímenes o corrupción. Dirigido al público joven y adulto como lo demuestra la portada de la figura 13.

Figura 13. Cómic policíaco.



Granizo (2015).

- **El cómic romántico o sentimental:** La naturaleza de este género es más sensible dirigido a un público particularmente femenino pero también es disfrutado por el espectador masculino. Las historias de este son normalmente de amores platónicos, las obsesiones y los celos como lo demuestra la portada de la figura 14.

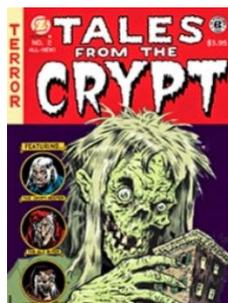
Figura 14. Portada cómic romántico



Granizo (2015).

- **El cómic de terror u horror:** esta clase de cómics no tiene un público definido su naturaleza misterios lo vuelve atractivo para niños jóvenes y adultos. Los personajes normalmente son sombríos con escenarios tenebrosos, con tramas inesperadas para el lector como lo demuestra la portada de la figura 15

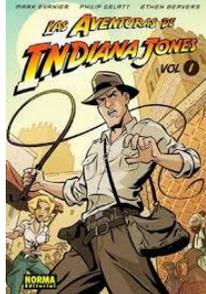
Figura 15. Portada cómic de terror.

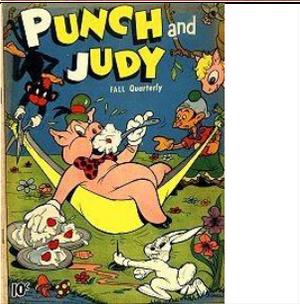
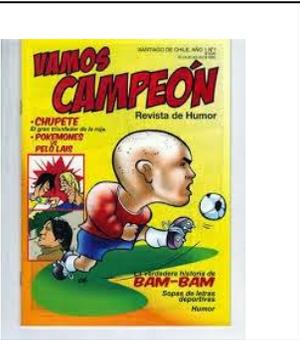


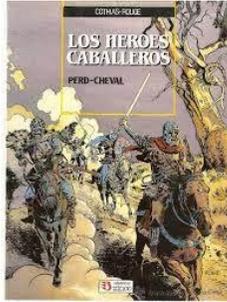
Granizo (2015).

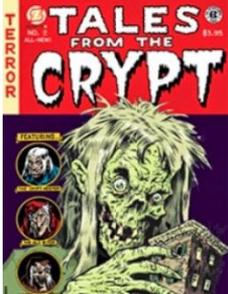
La tabla a continuación nos muestra con ejemplos las clases de cómic.

Tabla 2. Tipos de cómic según su contenido.

Tipos de cómic.	Significado.	Ejemplo.
El cómic de aventuras	Géneros de acción más populares de la historieta.	

<p>El cómic bélico</p>	<p>Género del cual nacen los súper héroes en los años 40 con la Segunda Guerra Mundial.</p>	
<p>El cómic humorístico.</p>	<p>Género igualmente popular como el cómic de aventuras.</p>	
<p>El cómic costumbrista.</p>	<p>Género tradicional dirigido a público adulto, trata temas de la vida social.</p>	
<p>El cómic deportivo.</p>	<p>Género dedicado a inspirar a los jóvenes, porque contiene algunas historias reales.</p>	
<p>El cómic erótico o pornográfico.</p>	<p>Género dirigido al público, con historias fantasiosas que superan la realidad.</p>	

<p>El cómic fantástico.</p>	<p>Género donde participan los súper héroes y la lucha clásica del bien contra el mal.</p>	
<p>El cómic de ciencia ficción.</p>	<p>Género lleno de fantasía, basado en la ciencia y tecnología futuristas.</p>	
<p>El cómic histórico.</p>	<p>Género dedicado a narrar las historias de una sociedad, ligado al género bélico.</p>	
<p>El cómic policíaco.</p>	<p>Género basado en el entorno social, relata historias de crímenes y corrupción.</p>	
<p>El cómic romántico o sentimental.</p>	<p>Género dedicado a los romances, basado en historias reales o ficticias, también tiene temas de conflictos amorosos u obsesiones y otras cosas más.</p>	

El cómic de terror u horror.	Género dedicado a contar historias de miedo con relatos sobrenaturales, o personajes de naturaleza maligna y fuerza paranormal.	
------------------------------	---	---

Fuente:Granizo (2015).

1.2 ELEMENTOS DEL CÓMIC.

1.2.1 La viñeta.

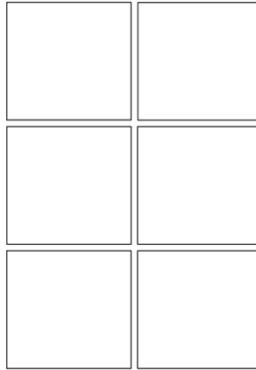
Ahora el cómic está diseñado para transmitir mensajes, pero es necesario tener un orden cronológico según Gonzales (2011) “la estructura narrativa del cómic está formada por la secuencia progresiva de viñetas, pictogramas o células, en cuya estructura sintagmática se pueden integrar o no elementos de escritura fonética”. La viñeta logra crear de esta manera una conversación con el lector dándole el orden que necesita la historia para su lectura.

La forma de la viñeta es un recuadro o una ventana donde se ubica el escenario del personaje, la onomatopeya y burbuja de texto de esta manera los lectores asimilan la lectura del cómic de acuerdo a la secuencia ordenada por el tiempo y espacio proporcionada por el autor. Las viñetas en muchos casos poseen formas variadas de distribución o encuadre, tal y como se ha observado en los cómics americanos, japoneses entre otros o también se ve la ausencia de la misma.

Existen tres tipos de viñetas la básica, la compuesta y la mixta. Balcazar (2011) afirma:

- La viñeta básica es un formato simple con recuadros de igual simetría para un fácil lectura de la historieta como lo demuestra la figura 16.

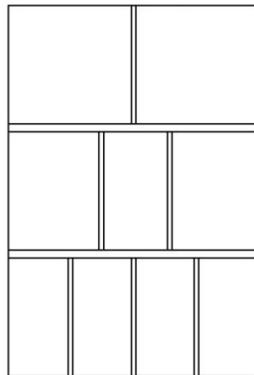
Figura 16. Viñeta básica



Fuente: Jesulink (2017).

- *La viñeta compuesta tiene una combinación de diferentes recuadros de distinto tamaño, esto depende de la historia pero no afecta al equilibrio visual. Ver figura 17.*

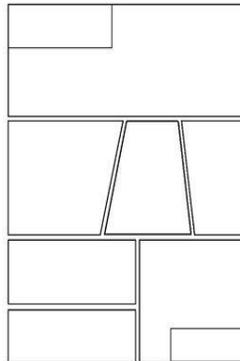
Figura 17. Viñeta compuesta



Fuente: Jesulink, (2017).Taller de manga

- *La viñeta mixta es mas compleja de utilizar, posee diferente tamaño o se yuxtaponen entre si,aveces saturandola de imágenes siendo tambien atractiva para el lector como lo demuestra la figura 18.*

Figura 18. Viñeta mixta



Fuente: Jesulink (2017).

Tantos diseños le otorgan dinamismo al comic y el tipo de viñeta a utilizar dependerá de la creatividad del dibujante.

1.2.2 Los globos de texto

Se caracterizan por tener forma de globo o burbuja donde se ubica el texto de diálogo del personaje en la historia, los diseños de burbujas de texto son variados y depende de la expresión o intención de la historia

Los tipos de globos de texto se clasifican según su línea para denotar ciertas acciones.

- Los globos redondos, óvalos son para diálogos frecuentes como se ve en la figura 19.

Figura 19. Globos de texto redondo.



Fuente: Linares (2014)

- Los globos de líneas quebradas son para denotar miedo o pánico como la figura 20.

Figura 20. Globos de texto de líneas quebradas



Fuente: Linares (2014)

- Los globos de nube son utilizadas para pensamientos del personaje como la Figura 21.

Figura 21. Globos de texto en forma de nube



Fuente: Linares (2014)

- Los globos con varios rabillos unidos son para diálogos entre muchos personajes como la figura 22.

Figura 22. Globos de texto con rabillos.



Fuente: Linares (2014)

- Los globos con rabillo sin dirección son de diálogo de otro personaje fuera de cuadro o escena como la figura 23.

Figura 23. Globos de texto sin rabillo.



Fuente: Linares (2014)

Con todos estos tipos de globos básicos de texto se puede empezar a crear una historieta pero siempre hay una excepción donde la historia no depende de los globos de texto.

También tienen otros tipos de apoyo visual como la onomatopeya que según Nehuen, (2013) “las onomatopeyas, son uno de los recursos expresivos más potentes que existen, y son usados para expresar de forma condensada una idea, situación o sonido”. En este caso la imaginación entra en el juego, por el lector de cómic al leer el diálogo interpreta el sonido simplemente al observar el globo de texto y su respectiva onomatopeya.

1.2.3 La onomatopeya

El trabajo de la onomatopeya es establecer el sonido ambiental en las escenas de acción. Líber y Finol (2013) afirman:

La onomatopeya, al igual que las líneas de movimiento y el diálogo ayudan a resaltar la temporalidad de la acción; es decir, hacen tangible el paso del tiempo, esto es posible mediante el proceso de integración que realiza el lector; a través de las experiencias pasadas podemos evaluar con cierta precisión la duración total de un sonido particular, asignándole un valor en minutos o en segundos a cada sonido (p.276)

Las onomatopeyas son palabras simples para ambientar el sonido de la historia como golpes o explosiones como la palabra BAMB de la imagen izquierda o el PUFF! De la imagen derecha, como si fuera una explosión suave como se ve en la figura 24.

Figura 24. Onomatopeyas para sonidos.



Fuente: Pao (2012).

Dentro de los cómics se utilizan este tipo de elementos pero reiterando, esto no es una regla obligatoria y en determinadas ocasiones se puede crear historietas sin onomatopeyas o globos de texto, pero esto depende de la intención de su creador.

1.3 EL MANGA.

Los orígenes de este tipo de historietas fueron diseñados como una forma de opinión que llega más al espectador como la revista Ehon (2012) afirma que:

Chōjugiga (dibujos satíricos de animales), atribuidos a Toba no Sōjō (siglos XI, XII). Durante el período Edo y Meiji, el libro Ehon tuvo un gran desarrollo y produjo narraciones comparables a los géneros actuales del manga, que van de la historia a la comedia y a la crítica. El término manga fue acuñado por Katsushika Hokusai, en el siglo XIX, al combinar los kanji correspondientes a informal (man) y a dibujo (ga). (p.1)

La palabra manga puede tener algunos significados diferentes pero según: Vanina (2006). “la palabra manga (pronunciada “mahngah”) puede significar caricatura, cartoon, tira cómica, comic book, o animación” (p. 9-10). El significado en este caso se debe a la interpretación de la palabra al término cartoon o caricatura, pero este no es el caso debido a que el manga japonés va más allá de una ilustración.

El dibujo de estilo manga posee una comprensión que es más enmarañada de intuir de acuerdo al género de la historia según Romero (2014). “Aunque el cómic en Japón nació

con la intención de entretener al público, pronto, en la década de los 60 y 70 surgieron una serie de cómics de género underground que fueron introduciendo temáticas para adultos volviendolo más complejo”(p.357).

Con esto se concreta que el manga está dirigido a diferentes tipos de público, pero particularmente siendo el infantil y adolescente el más solicitado a los comerciantes.

1.3.1 Los géneros del manga japonés.

Los géneros son las clasificaciones que tienen las historietas en Japón al igual que en otras regiones debido también al público al cual están dirigidas pero con otras terminaciones que según Fernández (2012).

Los géneros de esta categoría son los siguientes:

- Kodomo: Son productos dedicados a un público infantil, tanto masculino como femenino.
- Shôjo: Son obras dedicadas a un público adolescente (y pre-adolescente) femenino.
- Shônen: Son las producciones dedicadas a un público adolescente (y pre-adolescente) masculino.
- Josei: Enfocadas a un público femenino adulto.
- Seinen: Para el espectador masculino adulto. (p. 144).

1.3.2 El formato del comic manga.

El estilo manga se puede catalogar por el tamaño o a la calidad del papel o las diferentes ediciones para Nistal (2010) afirma en su investigación que el:

- *Tankōbon (単行本) (Tankoubon): Es el término en japonés para el volumen compilatorio de una serie en particular a diferencia de las revistas que contienen múltiples títulos.*

Un tankōbon es una colección de capítulos de una sola serie, recopilados en tomos de unas 170 a 250 páginas aproximadamente, reimpressa en formato casi de bolsillo con papel de mejor calidad que el usado en las revistas. Nistal (a.2010)

- *Bunkoban (文庫版): Es un volumen tamaño novela japonesa. Generalmente son aún más pequeños (cerca de 16 cm de alto) y más gruesos que el tankōbon, y usualmente tiene una nueva portada diseñada específicamente para el su lanzamiento (en el caso del manga). Si hubo un lanzamiento wideban, el bunkoban tiene generalmente el mismo número de volúmenes. También en ocasiones son llamados Bunko, sin él ban. Edición mini de un comic manga de Tezuka. Nistal (b.2010)*

- *Bunko es un formato A6 (10.50 cm x 15 cm) utilizado en Japón para reeditar mangas ya publicados. Suelen tener el doble de páginas que un tomo normal (unas 400) y su pequeño tamaño los hace algo más económicos. Es lo que se llamaría un tamaño de bolsillo. Nistal (c.2010)*

- *Wideban (ワイド版 waidoban) suele ser más grande y lujosa que el tankōbon regular y la bunkoban, y generalmente agrupa una serie en menos volúmenes que el tankōbon original. Por ejemplo, de ser lanzado en 15 volúmenes tankōbon, puede pasar a ser lanzado en 10 volúmenes wideban. Nistal (c.2010)*

- *Aizōban (愛蔵版): Es un volumen de edición especial o para coleccionistas. Estos volúmenes son generalmente más caros y llenos de características especiales como portadas especiales creadas específicamente para esa edición, papel especial usado para las portadas, papel de alta calidad para el contenido, estuches especiales y más. Algunos aizōban son de tirada limitada, lo que incrementa su valor como piezas de colección. Nistal (d.2010)*

- *Kanzenban (完全版): es un término usado paralelamente a aizōban para referirse algunos lanzamientos especiales. Como los aizōban, los kanzenban son impresos en tiradas limitadas, y generalmente sólo los mangas más populares son lanzados en este formato. Las re-ediciones Kanzenban suelen ser consideradas las ediciones definitivas, más caras y*

lujosas. Suelen ser algo más pequeñas que la versión wideban, e incluir más páginas por tomo que el Tankoubon, pero menos que la wideban. Nistal (e.2010)

- *Shinsōban (新装版?): es una nueva edición con (normalmente) una nueva etapa. Los volúmenes suelen incluir páginas a color y otros extra. Las características generales de este formato son muy cambiantes, pero normalmente se parecen bastante a las ediciones tankoubon. Las shisoban parecen ser ediciones poco habituales. Nistal (f.2010)*

1.3.3. Las dimensiones.

Los dibujantes de cómic japonés utilizan diferentes medidas en sus viñetas, dependiendo de la historia y formato utilizado. Según NextiArt (2012) “Kodansha, en Japón, nos enteramos de que allá los mangaka trabajan regularmente en hojas tamaño B5, que miden 17.6x25. Papel: 11x17 pulgadas (Tabloide). Tamaño de página: 10x15 pulgadas (25.4 x 38.1cm). Proporción de 1.5. Margen interior de página: 9x13.5 (22.86 x 34,29 cm) pulgadas. Proporción de 1.5”. Las medidas proporcionadas en este caso son estándar pero ellas pueden variar por la necesidad del editor o la funcionalidad más portátil al tener un tamaño menor.

1.3.4 El color.

El color en las historietas mangas son poco recurrentes debido al origen sencillo que este poseía por ello los cómics manga son en la gran mayoría tiempo en blanco y negro. Esto es como una forma de conservar su tradición como se aprecia en la figura 25.

Figura 25. Manga blanco y negro.



Fuente: Ilovetherain (2013).

1.3.5 Los personajes.

Dentro del campo del arte japonés se maneja una visión de personajes mangas basados en la adaptación que esta técnica posee en su estilo imagen, forma de vestir o el formato del comic presentado. Peris (2014) afirma:

En el campo de la moda y la estética podemos destacar estilos fuertemente influenciados por tendencias occidentales. Existen algunos que ya resultan conocidos en occidente por su popularización en determinados sectores, como la lolita fashion, si bien puede subdividirse en estilos según sus características, éstos comparten el, visual kei, estética gótica que toma tendencias artísticas y musicales de bandas rock, metal y punk occidentales de los 70 y los 80. (p.11)

La producción de manga con diferentes estilos le ha permitido llegar a diferentes espectadores de distinto rango de edad, gustos de moda, género como la chica colegiala que se ve en la figura 26.

Figura 26. Moda lolita, personaje anime estilo lolita colegial, estética gótica.



Fuente:Neoverso (2016).

1.3.6 Las leyendas dentro del cómic.

El estilo manga estado destinado a contar historias de forma gráfica, plasmando sus tradiciones y culturales el Chōjugiga dibujos satíricos de animales es una de ellas siendo este uno de los primero libros históricos de Japón contado con ilustraciones de animales. Otros países como estados Unidos o Francia entre otros los usan como una forma de contar su historia. Es decir que la función de la ilustración en la leyenda es primordial para conservar las tradiciones en el país en donde la persona vive.

1.4 LA LEYENDA.

La leyenda cumple la función de transmirtir relatos tradicionales de una sociedad tenga o no una parte de realidad o fantasia para Magán,(s,f) “En la leyenda nos introducimos en los dominios de una historia, que, si a veces, puede estar anclada en lo real, otras se escapa de la realidad y nos introduce en lo maravilloso, lo fantástico, lo extraordinario, lo paranormal (p.1)

1.4.1 Clases de leyenda.

Las diferentes clases de leyendas son las distintas formas guardar el legado cultural de un pueblo por este motivo existen leyendas urbanas o históricas. Jimdo (sf) afirma que:

- *Leyenda etiológica: aclaran el origen de los elementos esenciales a la naturaleza, como los ríos, lagos y montañas*
- *Leyenda escatológica: hablan acerca de las creencias y doctrinas referentes a la vida de ultratumba*
- *Leyenda histórica o clásica: hacen parte de la historia de la humanidad ya que en ellas se edificaron lo más grandes misterios de los pueblos griegos y romanos.*
- *Leyenda mítica: que usan a los seres y fuerzas sobrenaturales para explicar los fenómenos*
- *Leyenda religiosa: son cuentos de justos y pecadores, episodios de la vida de mártires, así como también retratan la vida de personajes consagrados por fervores populares pero que no hacen parte de los santos aceptados por una religión.*
- *Leyenda urbana: se basan en personajes urbanos, como lo dice su nombre. Por lo mismo, las leyendas urbanas, siempre ocurren en ciudades o pueblos, los cuales conocemos.*

1.4.2 Las leyendas en Ecuador.

El ecuatoriano tiene una gran riqueza cultural en sus pueblos ancestrales, con la llegada de España se hibridiso. Paña (2009) afirma que:

Las leyendas ecuatorianas en su mayoría tienen su origen en época de la conquista española. Nace de anécdotas y experiencias de celebres personajes de ese tiempo que al ser transmitidos de una a otra persona, y con el ingenio popular va dejando sus huellas hasta convertirla en una historia un tanto real y un tanto ficticia, que se han ido contando de generación en generación.

1.4.3 La leyenda ilustrada en Ecuador.

En Ecuador la leyenda ha sido un tema poco abordado pero desde el surgimiento del comic la ilustración, cambiado esta parte de la literatura inclusive se ha logrado crear historietas. Valencia (2011) afirma que

Las leyendas trascendieron hasta plasmarse en libros. Los primeros libros en los que se habla sobre leyendas cuencanas son exclusivamente textuales sin ningún apoyo visual, pero incluía adaptaciones en otro idioma (p.10)

Es decir que un bueno apoyo visual mejora la educación en los niños y jóvenes.

La leyenda toma más importancia, pero para realizar esta investigación se utilizó las leyendas de la provincia de Imbabura, ahora para adentrarse más al tema de interés se utilizara las leyendas de la ciudad de Ibarra. Estas leyendas en total son 16, pero la mayoría de ellas se han son desconocidas.

1.5 REFERNETES ARTISTICOS.

En el presente proyecto se utilizó los siguientes referentes por su trabajo y dedicación.

Gonzalo Mayo.

Este artista trabaja en temas culturales, pero también realiza otro tipo de historias como la ciencia ficción por esta razón se ha considerado de gran importacia en este proyecto además de manejar un estilo de dibujo propio. Una de sus ilustraciones más conocidas es “Vampirella” ver figura 27.

Figura 27. Personaje de historieta “Vampirella”.



Fuente: Gonzalo (s.f).

Otro referente par este proyecto es Dionisio Torres. El utiliza el cómic como una manera de educar y transmitir costumbres que se están olvidando tal y como se plantea en este proyecto de las leyendas de Ibarra. Ver figura 28.

Figura 28. Hilario Puma.



Fuente: Dionisio (s.f)

Constantino Paucar es el tercer referente para este proyecto. Este ilustrador trabaja prioritariamente con las tradiciones y costumbres y aporta al mensaje que se quiere transmitir de la recuperación de las leyendas. Ver figura 29.

Figura 29. Tradiciones.



Fuente: Constantino (s. f)

1.6 EL CÓMIC EN ECUADOR.

En Ecuador durante los últimos años se presencié el apogeo de los cómics en nuestro territorio, gracias al incremento de las diferentes formas de comunicación que existen en el mundo.

El cómic ecuatoriano tuvo sus comienzos desde el siglo XIX, y XX según Santibáñez (2012) “los orígenes del cómic ecuatoriano fueron principalmente sátiras contra la política como una forma de protesta” (p.24) entonces se reafirma que el cómic ha sido utilizado como de una manera de notificar al espectador con los problemas de carácter social.

1.6.1 La caricatura en Ecuador.

Fue la base para abrirle camino a los cómics o historietas en Ecuador, siendo estos los primeros ejemplos de novelas gráficas usados para entretener al público, o poder realizar crítica social usando el dibujo como herramienta.

“Existieron solo unos cuantos caricaturistas en Ecuador como: Francisco Martínez Aguirre, Jaime, Peña Herrera, Luis Méndez y Jaén, en estos tiempos la novela gráfica no era de gran popularidad “(Santibáñez, 2012, p 25).de esta manera se sabe que el cómics tuvo una ardua lucha dentro de la sociedad ecuatoriana tan solo para darse a conocer.

Se sabe que el cómic evolucionó varias décadas después, según Santibáñez. (2012, p.25) citado. Orquera.(2009, p.68) “ Los temas abarcados eran de tono humorístico pero, a medida de que las luchas políticas avanzan, las ilustraciones van tomando más el camino de protesta y opinión”. Entonces el humor siempre se ha visto como un tema de gran utilidad siempre y cuando no se parcialice con una sola opinión.

Tiempo después fue necesario cambiar este formato algo cerrado para que se pueda plasmar historietas, comenzando ha utilizar nuevas tramas siendo esta la razón de crear en 1960 a “ Pepe Mayo” de alto contenido erótico cuyo autor es desconocido y modifica la forma de ver un cómic de sátira política a uno más extrovertido como el erotismo, permitiéndole abrir las puertas a otros géneros de historietas.

Con la publicacion de “ Pepe Mayo el cómic en ecuatoriano se desarrolló de una manera más sencilla dirigiendo la atención al público más joven (niños, adolescentes y jóvenes). Salazar (1979) citado en Santibáñez, (2012, p. 28)

“Lanza el primer libro de arqueología usando imágenes para una mejor comprensión dentro de la educación” No podia faltar la acción un recurso muy utilizado en el cómic actual pero innovó en su tiempo una historieta con género lucha, y acción llamada “Ecuador nija” de tres volúmenes realizada por Daniel Santibáñez en 1985.

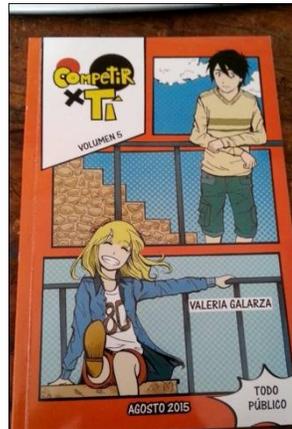
Finalmente con la llegada de la digitalización surgen nuevos cómics trazados y coloreados con mayor calidad es así como nacen los comics como Ficciónica Daniel Santibáñez (1992), y Kenyuu (2008) en estilo manga el principal tema que trata este proyecto.

Valeria Galarza, fue también considerada como referente en este proyecto por su estilo de dibujo manga, ella dice: “Considero que las historietas, cómics o mangas son literatura por el motivo de que nacen del guión de una obra literaria” Galarza (2015).

Ella maneja una técnica de dibujo innovadora poco común en nuestro medio como el estilo manga en sus creaciones. Este proyecto trabaja con la misma técnica pero con la finalidad de representar dos leyendas que se plasmaron y modificaron por el presente

investigador. Valeria ha creado algunos cómics como se ve en uno de sus trabajos de la figura 30.

Figura 30. Cómic ecuatoriano “Competir x ti” portada.



Fuente: Galarza (2015).

Los artistas Oneto y Gil crearon con esfuerzo una serie de libros o comic de leyendas con el fin de recuperarlas al igual que mi interés por recuperar las mismas en Ibarra usando el estilo manga. Para los dos artistas es importante recuperar las tradiciones perdidas como se puede ver en la figura 31.

Según (Oneto y Gil, 2009) “Utilizando la historieta como medio de difusión podemos aprender en parte más de la identidad que nos define como habitantes de este país”

Figura 31. Cómic ecuatoriano “El colibrí y el señor del” fuego



Fuente: Oneto y Gil (2009)

CAPITULO II. METODOLOGÍA

El proyecto fue realizado utilizando los siguientes métodos.

Método deductivo.

Utilizando esta metodología que va de lo general a lo particular se ha estudiado varios puntos que posee el cómic como: clasificación, tipos, además la leyenda generando un enfoque hacia la utilización de la técnica de dibujo manga, que se aplicará en la creación de la propuesta sobre las dos leyendas de Ibarra a utilizar.

En la primera parte de esta investigación o búsqueda era necesario encontrar los conceptos de: que es el cómic, cuales son los elementos que lo conforman, cuántos o cuáles son las diferentes categorías de cómic o géneros que existen.

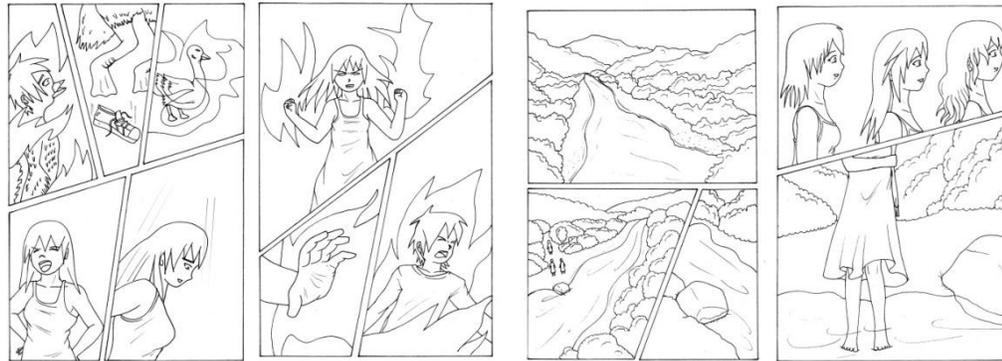
La segunda parte de la investigación de este proyecto es el cómic manga, sus clasificaciones o formatos utilizados para su desarrollo.

La tercera parte consta de una investigación general de las leyendas, de Ibarra, para finalmente escoger cual historia va a ser intervenida para la creación de la exposición artística. Usando a los referentes encontrados para este proyecto se pudo crear una reflexión de la obra.

Para la elaboración del cómic fue necesario conocer las diversas historias que posee la ciudad de Ibarra en sus tradiciones. Escogiendo finalmente dos de ellas. Resultaron ser: las brujas sobre Ibarra, y las tres piedras leyendas propias de la ciudad. Que además cuentan con una trama esencial para la creación de este cómic.

Tenido las historias ya seleccionadas se procedió a diseñar los primeros bocetos de los personajes del cómic basados en el estilo manga. Al mismo tiempo se trabajó la creación de los guiones técnicos para la desarrollar las escenas y los diálogos de los personajes de la historia, como se puede ver en la figura 32.

Figura 32. Bocetos de la bruja sobre Ibarra y a las tres piedras.



Fuente: Autoría propia

Cuando ya estuvieron los diseños fabricados, corregidos junto con el guión técnico y diálogos se procedió a la digitalización de los mismos para continuar con el coloreado usando el programa adobe photoshop de un ordenador. El lugar escogido para la exposición fue la Fundación Pedro Moncayo.

La investigación bibliográfica.

En el desarrollo teórico se ha utilizado una investigación bibliográfica, de la historia del cómic, como Gonzales (2011) y su libro "el origen del cómic" además de otras fuentes que hablan de los elementos como Carmen (s.f) y su libro "El dibujo como elemento de expresión en el cómic" y la clasificación que este tiene apoyado también con sitios web útiles para este proyecto siendo uno de ellos la página "Tipos de Cómic". Además se utilizaron referentes artístico como Galarza (2015) una diseñadora de cómic manga ecuatoriano y otros similares. Continuando con la investigación del origen del cómic manga y sus clases, significado del cómic manga se utilizaron fuentes útiles una de ellas

es el libro de Vanina (2006) "Breve historia del manga según occidente" donde se encontró varios datos interesantes sobre este tema.

Después con las leyendas en Ibarra, se utilizaron libros como los de Magán (s.f.) "Las leyendas y su valor didáctico" donde se buscó información de cuántas leyendas hay en Ibarra recogiendo finalmente las fuentes bibliográficas usadas para este proyecto.

Método de campo.

La población total del área elegida es de 80 personas. La entrevista se realizara en el centro de la ciudad de Ibarra que abarca las calles Chica Narváez, Flores y Pedro Moncayo. Para la entrevista se obtuvo una muestra poblacional de 24 personas, para conocer la opinión de los ciudadanos acerca del comic "manga" y las leyendas.

Figura 33. Fórmula de para sacar muestras de población.

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

n= Tamaño de la muestra
 z= Nivel de confianza deseado
 p= Proporción de la población con la característica deseada (éxito)
 q= Proporción de la población sin la característica deseada (fracaso)
 e= Nivel de error dispuesto a cometer
 N= Tamaño de la población

Fuente: Tabasco (2005)

El margen de error fue del 12%, con un nivel de confianza del 80%, con una población de 80, la muestra final fue 24 entrevistados.

La entrevista buscaba las opiniones de las personas por lo que no era necesario usar un gran número de población. Entonces se utilizó la muestra de conveniencia "que le permite al investigador escoger cuántos y cuáles son las personas escogidas para ser entrevistadas también llamado muestreo no probabilístico" El muestreo (2017)

Se utilizó las siguientes preguntas para realizar la entrevista la primera fue:

- 1.-Si conocía de las leyendas de Ibarra, para poder continuar con la entrevista.
- 2.-Relátame la leyenda de las tres piedras y las brujas sobre Ibarra.
- 3.-Piensa usted que se han perdido estas historias.
- 4.-Le gustaría ver estas leyendas en un cómic.

Estas personas con sus diferentes criterios contestaron las preguntas sin ningún problema. .

CAPÍTULO III. ANÁLISIS DE RESULTADOS.

Después de realizar la investigación con el método deductivo que va de lo general a lo particular se buscó bibliografía para plasmar la fundamentación teórica gracias a las fuentes usadas para encontrar información para la creación de este proyecto.

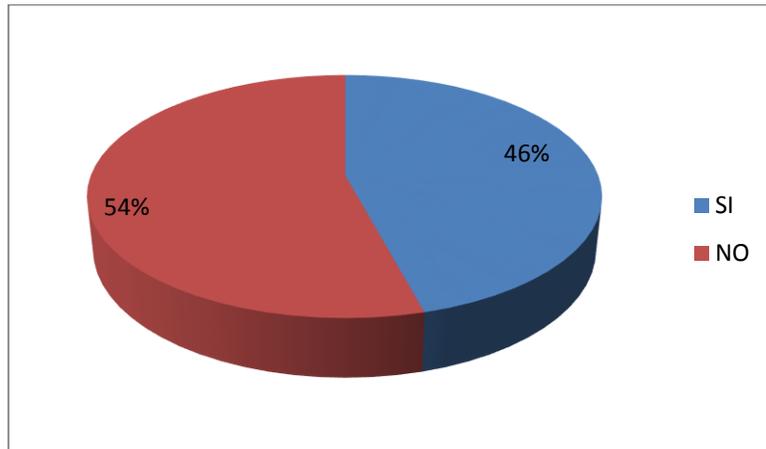
En esta búsqueda se encontraron referentes artísticos útiles por la técnica que usaban al crear sus obras plásticas. Tras la investigación de campo se decidió usar la entrevista como método para reunir datos para poder continuar con la creación del cómic.

Se realizó la entrevistar a 24 personas entre los cuales estaban presentes comerciantes, bibliotecarios y médicos.

Al ser una entrevista, las opiniones de los sujetos son variadas. Entonces para las primeras preguntas 1 y 2 se puede hacer un proceso de medición estadístico siendo estas las siguientes:

- 1.-Conoce usted las leyendas de Ibarra.

Figura 34. Tabulación de la entrevista pregunta 1.

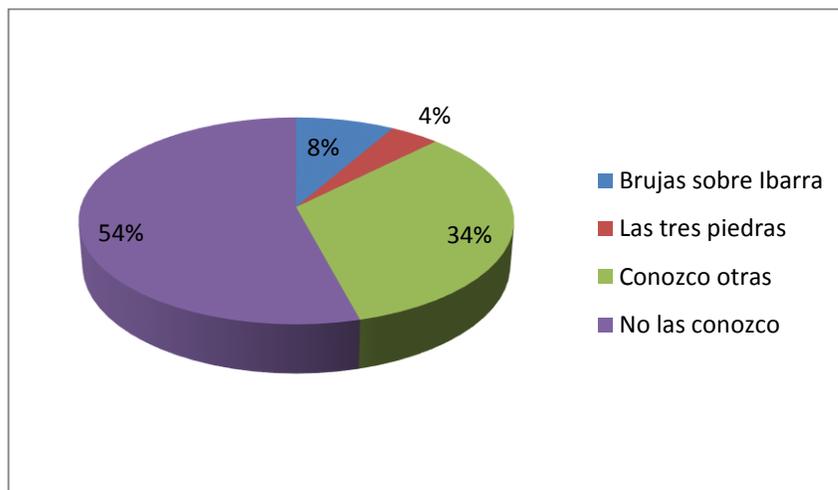


Fuente: Autoría propia.

En esta pregunta el 54% de los entrevistados respondieron que no las conocían. Mientras el 46% de los entrevistados respondieron que si las conocían

2.-Podría relatarme la leyenda de las tres piedras y las brujas sobre Ibarra.

Figura 35. Tabulación de la entrevista pregunta 2.



Fuente: Autoría propia.

En esta pregunta el 4% de las personas entrevistadas conocían la "Leyenda de las tres piedras ". Mientras que el 8% de los entrevistados conocían la "Leyenda de las brujas

sobre Ibarra". Para el 34% de los entrevistados decían conocer otras leyendas diferentes. Finalmente el 54% de los entrevistados no conocen las leyendas de Ibarra.

En cambio las preguntas 3-4 son de opinión y al ser variadas no se puede tabular la información en gráficos por esta razón se interpretó las respuestas más frecuentes con la finalidad de organizar los datos.

3.-Por qué cree usted que se han perdido estas historias:

La mayoría de personas respondió que la pérdida de las leyendas se debe al incremento de la tecnología, el uso de la internet, la falta de interés de los padres y las pocas enseñanzas que dan en las escuelas sobre las leyendas siendo estas las respuestas más frecuentes en el desarrollo de las entrevistas.

Esta es una de las respuestas de la pregunta tres.

- Se han perdido porque no las cuentan para conocer. Ahora les importa la vida en las redes sociales. Les importaban a los mayores los niños ya nacen con el celular en las manos.

Respuesta como esta son similares en varios de los sujetos entrevistados de esta forma se logró analizar la información antes mencionada. Ver las entrevistas en anexo 7.

4.- Le gustaría ver estas leyendas dibujadas en una historieta.

La mayoría de entrevistados respondieron que: si les gustaría ver las leyendas en dibujadas en un cómic, otros les parecía una forma innovadora de arte, también como un buen método de rescatar las historias. Estas respuestas fueron las más frecuentes.

Esta es una de las respuestas de la pregunta cuatro.

- Claro es necesario sacar una historia o leyenda patrocinada por los artistas y se convierta en una remembranza interna de la tradición de la historia ibarreña.

De la misma forma se logró analizar las demás repuestas que también poseían algo en común como lo dice la afirmación antes mencionada

Como se encontró varias leyendas, pero solo un par eran algo conocidas para las personas. Estas eran "La leyenda de la caja ronca", y "La dama tapada", que solo eran recordadas por su nombre y la mayoría de personas no conocían la historia. Además otra causa para no utilizarlas fue que tenían terceras versiones en otras provincias. Entonces estas no eran propias de la ciudad de Ibarra quedando de esta forma descartadas.

"La leyenda de las brujas sobre Ibarra" y "Las tres piedras del río Tahuando". Son leyendas poco comunes de escuchar para las personas como lo demuestra las respuestas de las entrevistas por eso eran las apropiadas para la creación de este proyecto.

Usando el dibujo manga previamente investigado resultó que era el adecuado para atraer la atención del espectador, fabricando entonces los primeros bocetos. Pero se adaptó esta técnica de dibujo a un estilo propio del autor de este proyecto para realizar esta obra plástica.

Previo la obtención final de la obra, se realizaron los bocetos iniciales. Estos consistían en trazos básicos a lápiz de donde se obtuvo la primera versión de la historia de "las brujas sobre Ibarra" los cuales contenían algunos errores, tras nuevas modificación se obtuvo mejoras en dentro de la historia, dejando para el final algunos detalles faltantes que fueron terminados finalmente en ambas historias.

Al mismo tiempo se trabajó la historia de las tres piedras en el mismo formato que la historia de las brujas sobre Ibarra, generando otras. Con estas dos versiones se optó por crear las últimas mejoras, en partes separadas de las viñetas. También se desarrolló el guion técnico y los diálogos. Logrando crear por fin el cómic manga definitivo para este proyecto.

Luego se procedió a digitalizarlo en un escáner, para pasarlo a el programa de diseño adobe photoshop, procediendo a la parte artística de la pintura digital, el cual tuvo un duración de pintado de 32 días.

Finalmente se los envió imprimir en papel adhesivo que fue colocado en Sintra para la exhibición de la obra. Con una par de apoyos adicionales se realizó un alto relieve en yeso de la historia las tres piedras, también imágenes en tercera dimensión de las dos leyendas y la colocación de una copia de los bocetos originales de las dos leyendas.

CAPÍTULO IV. PROPUESTA.

4.1 Reflexión de la obra.

El comic manga hace algunos años ha sido utilizado como herramienta de rescate cultural en Japón, por ende nace la idea de tomar esta técnica y aplicarla en la en la ciudad de Ibarra ya que se evidencia una perdida notable de las leyendas dentro de la memoria social y para dar un mayor realce a estas narraciones que se están olvidando.

Para ampliar el gusto por las leyendas, yo usaré el cómic manga como una forma más atractiva de apreciar las leyendas, aparte de la común historia impresa en un libro, que normalmente se encuentra en una librería, esta se presentara en cuadros de mayor formato para una exhibición abierta al público y que esta no pase desapercibida ante el espectador para ello la obra dará un toque reflexivo, ya que cada página puede conducir al espectador a un mundo completamente asombroso, que llenara al espectador con curiosidad de conocer más acerca de las mismas.

4.2 Construcción de la obra.

Mi obra está compuesta por dos partes la primera la búsqueda de la creación de la obra plástica usando el manga y la segunda parte de la recuperación de las leyendas.

La producción de esta obra pretende llegar al público, a su lado humano, al lado sensible. Por esta razón, utilicé la técnica del cómic manga, algo inusual en la cotidiana vida del ibarreño.

Para llegar al público se utilizó representación gráfica de las leyendas de Ibarra en la técnica del comic manga, algo inusual en la cotidiana vida del ibarreño.

En medio de la búsqueda de esta producción artística realicé algunos bocetos originales previos de la leyenda de las "brujas sobre Ibarra y la leyenda de las tres piedras" con una narrativa de interpretación personal creando una historia más atractiva para el espectador adaptando la historia a la vida cotidiana de las personas de hoy en día, esta narra la historia de un joven que por casualidad logra divisar una bruja en el cielo nocturno de Ibarra.

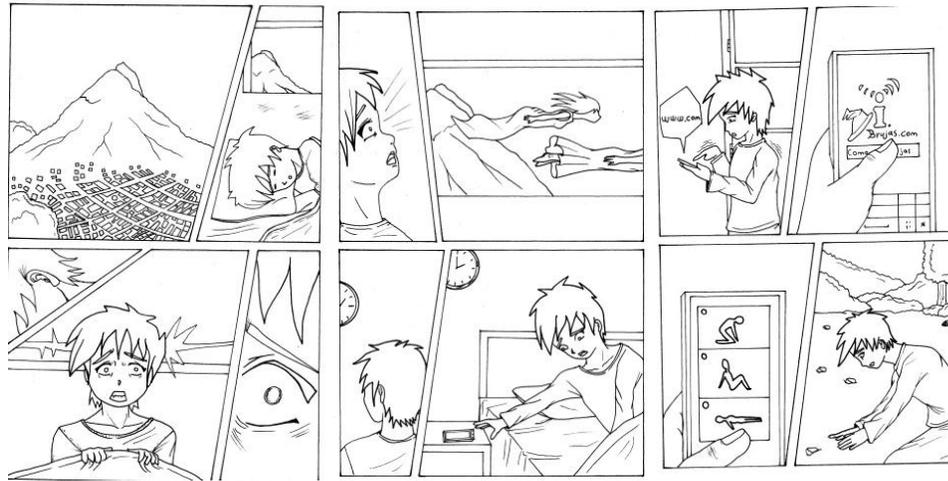
- Bocetos iniciales

Estos bocetos se basaron en la experiencia personal del poco conocimiento de estas leyendas y de la narrativa de Juan Carlos Morales uno de los precursores de la recopilación de las leyendas de Ibarra en su libro "Leyendas de Ibarra"

Iniciando así los primeros bosquejos experimentales de los personajes, escenas y ambientación como se podrán observar en las siguientes figuras.

- Las brujas sobre Ibarra.

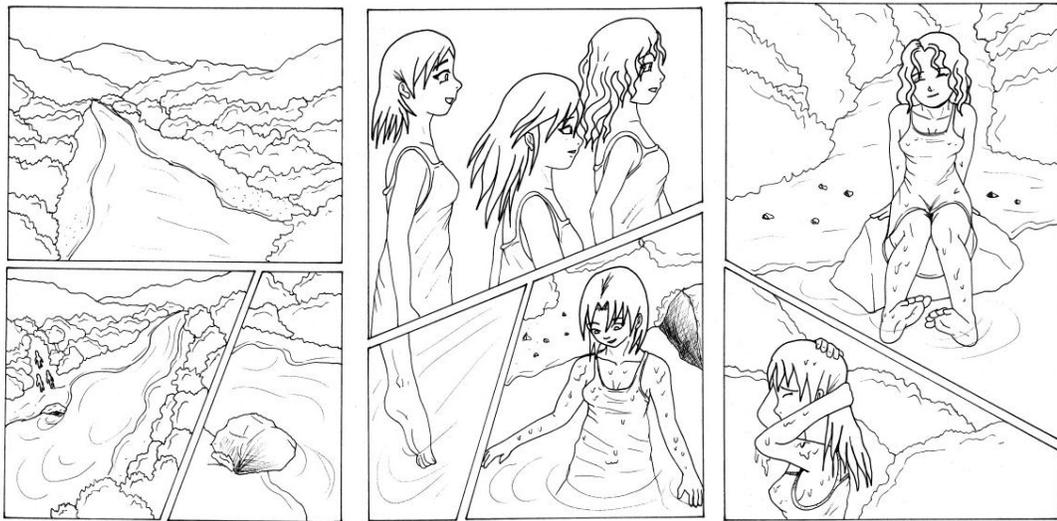
Figura 36. Bocetos iniciales de las brujas sobre Ibarra.



Fuente: Autoría propia

- Las tres piedras.

Figura 37. Bocetos iniciales las tres piedras.



Fuente: Autoría propia.

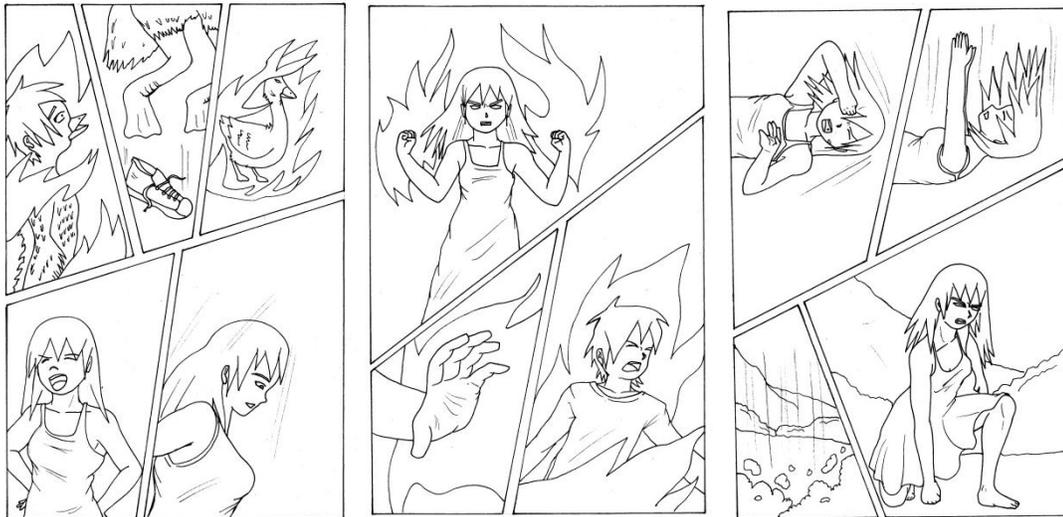
Estos bosquejos en el transcurso de la creación se fueron desartando y modificando por lo que son pocas cosas las que se pudieron rescatar ya sea porque no tuvieron una línea de tiempo acorde a la historia, fallas en el diseño del personaje y escenarios.

Una vez realizados los cambios en los bosquejos iniciales se obtuvo una segunda versión de cada leyenda.

En la leyenda las "Brujas sobre Ibarra" hubo la necesidad de cambiar la narrativa y llevarla a una mayor creación de escenas ya que para narrar las historias se debe tener un orden cronológico e incentivar con las imágenes visuales para que el espectador puede adentrarse mejor a la historia.

- Las brujas sobre Ibarra

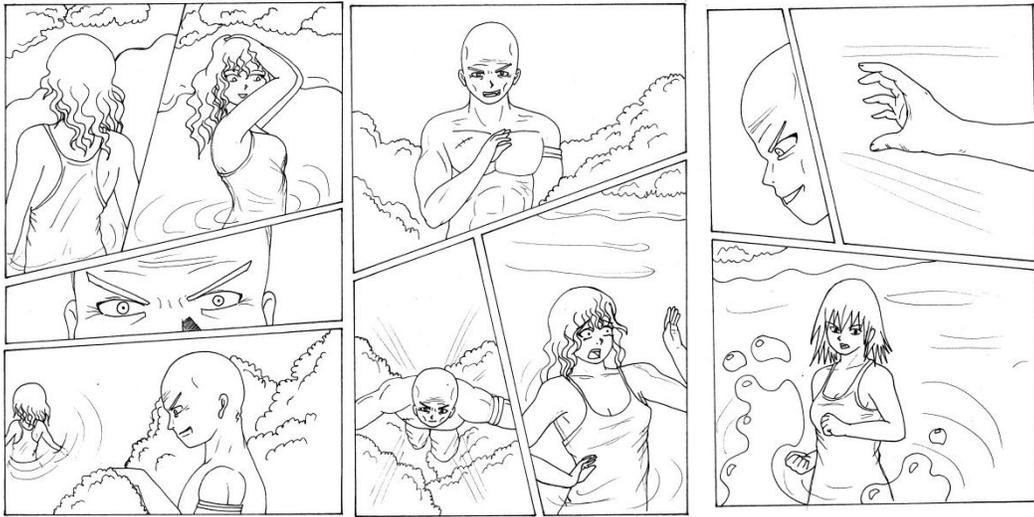
Figura 38. Correcciones de bocetos brujas sobre Ibarra.



Fuente: Autoría propia.

- Las tres piedras.

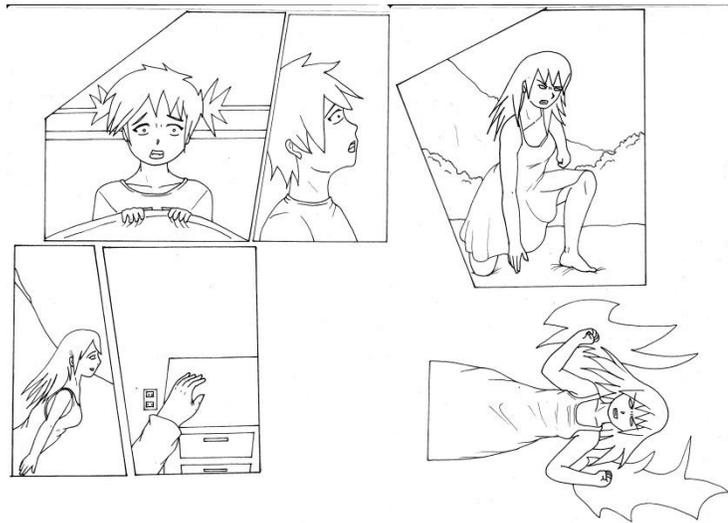
Figura 39. Segunda versión de bocetos las tres piedras.



Fuente: Autoría propia.

Estos bocetos se modificaron porque tenían fallas en el diseño de la estructura de los personajes y escenas.

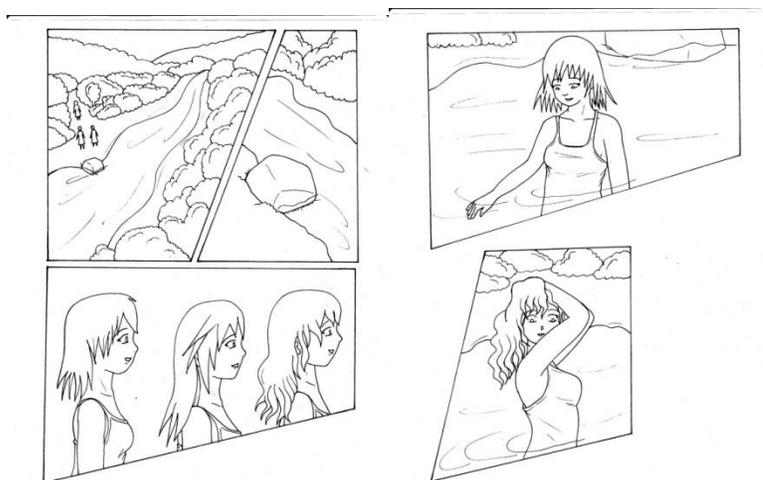
Figura 40. Correcciones finales de brujas sobre Ibarra.

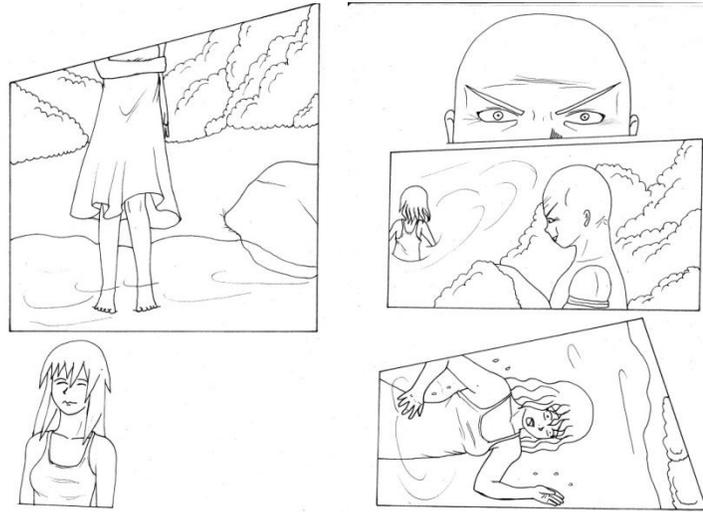




Fuente: Autoría propia

Figura 41. Correcciones finales de los bocetos “Las tres piedras”





Fuente: Autoría propia

Finalmente con la obra ya realizada, procedí a colocar los diálogos narrativos de las dos historias que se desarrolló con la creación previa del guión técnico.

Tabla 3 Guión, Leyenda "Brujas sobre Ibarra".

Qué:	Cómo :	Cuándo :	Dónde :	Viñeta
Un chico está dormido y oye un extraño ruido despertándose.	El ruido extraño proviene de una bruja que sobre vuela el cielo nocturno.	En el momento cuando la bruja voló muy cerca de la casa del chico.	En el cielo nocturno de la ciudad de Ibarra, vista desde la ventana del dormitorio del chico.	Pag. 1
Chico alcanza a mirar una bruja volando.	Por la ventana de su dormitorio.	En la madrugada.	Sobrevolando el cielo nocturno.	Pag. 2
Chico quiere fotografiar la	Con su celular que está en la	En el momento que se levanta de su cama y	Cerca de su cama y junto a	Pag. 3

bruja con su celular.	mesa junto a su cama.	busca su celular.	la mesa.	
Chico quiere detener a la bruja para poder fotografiar a la bruja.	Busca información usando el internet de su celular.	Cuando sostiene su celular y encuentra un blog de las brujas de Ibarra.	En su celular antes de salir de su casa.	Pag. 4
Chico encuentra la información que buscaba sale presuroso de su casa.	Sale corriendo para recostarse en el suelo con los brazos abiertos asemejando una cruz.	En el suelo antes de que se aleje la bruja.	En suelo del patio de la casa del chico.	Pag. 5
La bruja lo mira y cae del cielo.	Al ver al chico recostado en forma de cruz, la bruja trata de cubrirse los ojos.	Cuando mira al chico se aturde y cae del cielo.	Cae al suelo dentro del patio de la casa del chico.	Pag. 6
La bruja se levanta furiosa liberando mucha energía mágica.	Libera su energía por todo su cuerpo y al canaliza a su mano.	Al liberar su magia y trata de convertí al chico en un animal (pato)	En el patio de la casa donde se oscurece el área y solo se ve la luz de la energía mágica.	Pag. 7
Chico se transforma en	Con la energía mágica de la	Cuando la energía mágica envuelve al	En el patio de la casa, y la bruja se	Pag.8

pato rápidamente.	bruja.	chico y lo transforma.	ríe.	
La bruja se aleja volando.	Levanta el vuelo rápidamente.	Después de transformar al chico en pato.	Se aleja volando en el cielo nocturno de Ibarra.	Pag. 9

Autoría propia.

Tabla 4. Diálogo de la leyenda "Brujas sobre Ibarra".

En una noche cualquiera un cielo casi nublado con una luna llena muy grande, se observa en la tranquilidad noctámbula de una silueta femenina volando, y con su vestido se escucha el susurro del viento silbando.	Introducción página 1.
1: Introducción, viñeta 2: Chico durmiendo onomatopeya ZZZZZ de sueño. 3: Susurro onomatopeya SSSIFF, viñeta 4: Chicos: que es ese extraño sonido, viñeta 5: Chico: que es esa cosa que vuela en el cielo.	Página 1. Viñetas.
1: No puede ser!!!! 2: Parece una chica volando, será que las historias de las brujas que me contaba mi abuelo son ciertas. 3: Chico onomatopeya WOOWHO. 4: Bruja: ya es muy tarde es hora de volver a mi casa. 5: Bruja: después de todo ya visité a mis hermanas.	Página 2. Viñetas.
1: Mi celular donde lo puse. 2: Ahí está, 3: Espero que tenga suficiente batería.	Página 3. Viñetas.

<p>4: Espera mi abuelo me decía que hay una forma para detener a las brujas.</p> <p>5: mmm... Ya me olvidé mejor lo busco en internet.</p>	
<p>1: Esta es la página que necesito.</p> <p>2: Ahí? tengo que recostarme en el suelo en forma de cruz para aturdir una bruja.</p> <p>3: Pero si fallo que pasaría.</p> <p>4: ¿Onomatopeya?</p>	<p>Página 4. Viñetas.</p>
<p>1: Rápido antes de que se aleje,</p> <p>2: Espero que funcione, solo quiero una foto para mi face.</p> <p>3: Allí esta espero que me vea.</p>	<p>Página 5. Viñetas.</p>
<p>1: Eso es una cruz - noooo¡</p> <p>2: Ahh¡¡.</p> <p>3: Onomatopeya SPLASHH¡¡.</p> <p>4: Cómo te atrevistes hacer eso chico, no sabes cuánto me disgusta que usen ese truco con nosotras.</p>	<p>Página 6. Viñetas.</p>
<p>1: Lo pagarás caro mocoso.</p> <p>2: toma ésto, AH, chico</p> <p>3: No no ¡ espera solo quería una foto ahh....</p>	<p>Página 7. Viñetas.</p>
<p>1: NOOO que es esto.</p> <p>2: Mi cuerpo, mis piernas que les está pasando.</p> <p>3: ¿Acaso? acaso me??? Me han convertido en un pato.</p> <p>4: JA...JA...JA...JA Ves, lo que les pasa a los tipos que nos hacen esas jugarretas, bruja.</p> <p>5: Ahora me voy pero no estés triste mi hechizo solo durara unas cuantas horas o días NO LO SE pero si se quita, JE...JE...JE.</p>	<p>Página 8. Viñetas.</p>

1: Me voy mejor suerte para la próxima BYE.	Página 9. Viñetas.
Como un pájaro la bruja se aleja feliz de ser libre, pero siempre listas para enseñarles una lección a las personas que les derriben de cielo, convirtiéndolas en animales para dar lección a los curiosos.	Final 9.

Fuente: Autoría propia

Tabla 5. Guión, Leyenda de "Las tres piedras del río Tahuando".

Qué:	Cómo :	Cuándo :	Dónde :	Viñeta
Tres chicas espíritu bajan caminado por un paso en el río Tahuando.	Por el camino entre el bosque cerca al río Tahuando.	En una mañana con un cielo despegado en la época en la que el río no tenía construcciones de casas (el pasado).	En una parte escondida del río Tahuando.	Pag.1
Las tres chicas se acercan al río a bañarse con sus vestidos azulados.	Entran al río cerca de una roca.	En el momento en el que llegan al río.	En una parte escondida del río Tahuando donde el agua es un poco tranquila.	Pag.2
Las chicas se ubican en diferentes lugares.	Se separan un poco para ir a su sitio favorito.	En el momento que ellas llegan al río.	En la orilla y una de ellas se sienta en una roca sintiendo el agua fría.	Pag.3

Una chica de cabello ondulado se baña tranquilamente.	En orilla cerca del río.	Cuando llega al río un poco alejada de sus amigas.	En la orilla de río ella lava su cabello sin percatarse que la están vigilando.	Pag.4
La amiga de cabello corto mira algo extraño.	Al voltear a ver entre los matorrales	Cuando se percata que alguien las está vigilando.	En un punto en el cual se pude mirar a una persona a una cierta distancia.	Pag.5
Un hombre aparece con una extraña aptitud.	Sale de ente los matorrales.	Al ver una de las chicas separadas.	Cerca a la orilla del río lanzándose precipitadamente a la chica que estaba lejos de sus amigas.	Pag.6
El hombre se acerca rápidamente a una de las chicas.	Quiere atraparla con su mano.	Al acercarse a la chica de cabello ondulado.	Dentro del río donde, la chica del cabello cortó usa su magia para detener al hombre.	Pag.7
La chica del cabello corto le arroja una columna de agua.	El agua trapa al hombre en una burbuja.	Antes de que el hombre llegue a la chica del cabello ondulado.	En el rio el hombre es atrapado.	Pag.8
El hombre se encuentra	Por la chica del cabello corto.	Después de ser atrapado, las	En la orilla del rio ellas comienzan	Pag.9

prisionero dentro de una burbuja de agua.		chicas se agrupan.	una reunión.	
Las tres chicas hablan del suceso	Conversan en la orilla del río	Antes de decidir transformarse en piedra.	Al decidir que se transformaran en piedra dentro del río.	Pag.10
Las tres chicas comienzan su transformación.	Se convierten en piedra con un aura de fuego.	La transformase ellas se quedan dentro del río.	Al finalizar su transformación se puede ver ojos en las piedras vestigio de que antes tenían una forma humana. Antes de que se libere el hombre.	Pag.11
El hombre finalmente se libera.	El hombre se libera de la prisión de agua y se acerca a las extrañas piedras.	En el momento que el hombre toca una de las piedras.	El hombre se rinde y se aleja triste por no haber las atrapado a las chicas espíritu.	Pag.12

Fuente: Autoría propia

Tabla 6. Diálogo de "Las tres piedras del río Tahuando".

En una mañana muy tranquila se podía ver al río correr con tranquilidad, rodeado de una abundante naturaleza, siempre buscando su salida al	Introducción 1.
---	--------------------

mar, bajaban por sus cortos caminos tres gráciles espíritus del bosque que iban a visitar sus vertientes.	
2: Vamos a nuestro sitio favorito amigas que les parece. 3: Si este ese lugar es perfecto para refrescarse.	Página 1. Viñetas.
1: Debemos ir rápido antes de que el sol nos vaya a quemar- chica 2: Si tienes razón. 3: tstssss...el agua está algo fría el día de hoy.	Página 2. Viñetas.
1: A mí no me lo parece. 2: Mentira está casi helada s...ss...h.s. 3: Mejor me subiré a esta roca por el momento.	Página 3. Viñetas.
1: Yo me voy por este lado. 2: Este lado es mejor para refrescarse. 3: Onomatopeya JEJEJE. 4: Allí están me pregunto si en realidad son espíritus del bosque como lo dicen las personas de esta ciudad.	Página 4. Viñetas.
1: He? Quién está ahí. 2: Me pregunto si poder capturarlas y comprobar si son espíritus. 3: Debo encontrar el momento preciso. 4: Que pretenderá ese sujeto.	Página 5. Viñetas.
1: Espera, espera. 2: Ahoraaaa. 3: Que que... quien eres.	Página 6. Viñetas.
1: Si en verdad es un espíritu usara algún truco para escapar. 3: Alto ahí.	Página 7. Viñetas.
1: Esto te detendrá. 2. El agua la está protegiendo.	Página 8. Viñetas.
1: Esto es como una prisión.	Página 9.

<p>2: uffff... Esa burbuja de agua lo detendrá por uno rato.</p> <p>3: Nuestros padres tenían razón este lugar ya no es como antes- chica 3 porque lo dices.</p>	Viñetas.
<p>1: Acaso es porque la ciudad cada vez es más grande.</p> <p>2: Creo que sí. Viñeta3 que les parece si nos transformamos en piedras, para que ese sujeto piense que todo fue un sueño.</p> <p>4: Buena idea hagámoslo.</p> <p>5: Siempre se siente extraño hacer este truco.</p>	Página 10. Viñetas.
<p>3: Ya acabamos.</p> <p>5: Bien ya está y mi burbuja perderá su efecto en 5.4. 3. 2. 1.</p> <p>6: Onomatopeya splashhsh.</p>	Página 11. Viñetas.
<p>1: Ah...ah? Que paso por que estoy aquí.</p> <p>2: Y estas extrañas rocas.</p> <p>4: Creo que volví a caminar sonámbulo.</p> <p>5: Creo que debo de trabajar hasta tan tarde esta es la cuarta vez que me pasa esto.</p> <p>6: Jejejej... Para nuestra suerte ese hombre siempre cae con el mismo truco. JijiWP.</p>	Página 12 final. Viñetas.

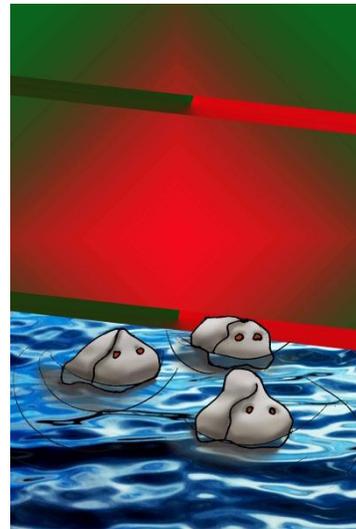
Fuente: Autoría propia.

Una vez establecidos los bocetos se procedió a pasar a la coloración e inserción de diálogos en un tiempo establecido en este caso de cuatro semanas terminado de pintar los bocetos de las dos leyendas y colocarle sus respectivos diálogos, globos de texto

Para la portada de la historieta se tomó en consideración las imágenes que causan mayor impacto para despertar el interés en el espectador y con una tipografía acorde a la historia

Figura 42. Diseño de portadas "Brujas sobre Ibarra" y "Las tres piedras" con su tipo gráfica

Leyenda LEYENDA Brujas sobre Ibarra. LOS TRES PIEDROS DEL RÍO TAKUONDO



Fuente: Autoría propia.

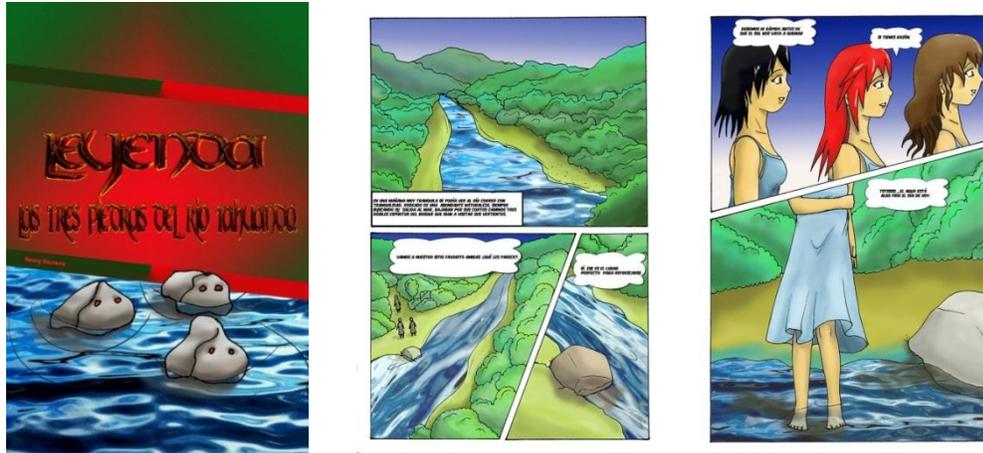
Historieta termina para su posterior exhibición

Figura 43. Muestra de la historieta terminada de las brujas sobre Ibarra



Fuente: Autoría propia.

Figura 44. Muestra terminada de la leyenda tres piedras.



Fuente: Autoría propia

4.3 Descripción de la exposición.

Teniendo la obra ya ejecutada se buscó el sitio correcto para su exhibición.

El primer sitio elegido fue la Casa de la Cultura Ecuatoriana de Imbabura, pero por problemas de distribución de horarios de cursos vacacionales, la obra solo podía estar expuesta por una semana siendo un problema ya que, el requerimiento de los docentes era de mínimo un mes. Por esta razón no se expuso en este sitio.

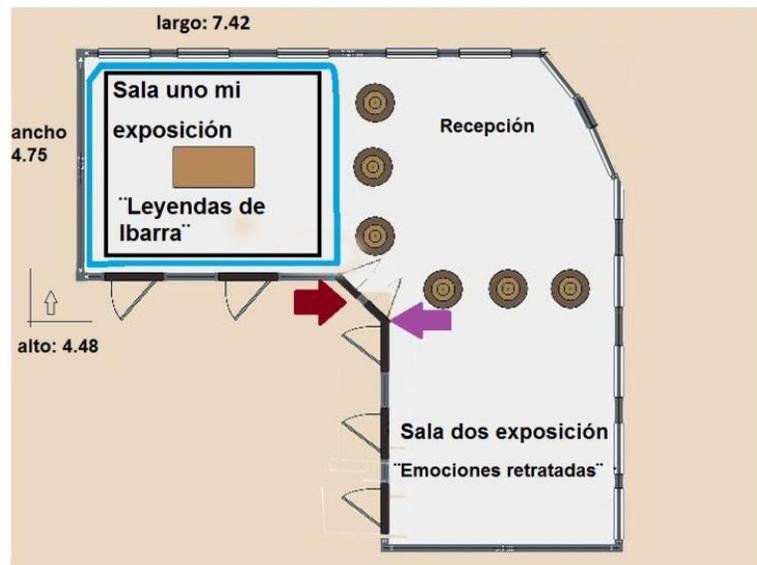
El segundo lugar fue la "Fundación Pedro Moncayo", entidad cultural garantizó que la exposición podía permanecer el mes requerido, por lo que se eligió éste sitio para exponer la obra desde el 20 de julio hasta el 20 de agosto del 2017.

Conseguido el lugar reservado se procedió a realizar el montaje de los trabajos en la sala previamente seleccionada.

La sala tenía forma de L y cada ala de dicho lugar fue dividida y designada para la exhibición de dos obras diferentes, en la ala inicial de la sala con la exposición "Leyendas de Ibarra" de Henry Narváez y posteriormente en la siguiente ala con la exposición "Emociones Retratadas" de la artista otavaleña Priscila Dávila. El espacio

donde se expuso la obra tiene una dimensión de 7.42 metros de largo, el ancho era de 4.75 m. y con una altura de 4.48 m.

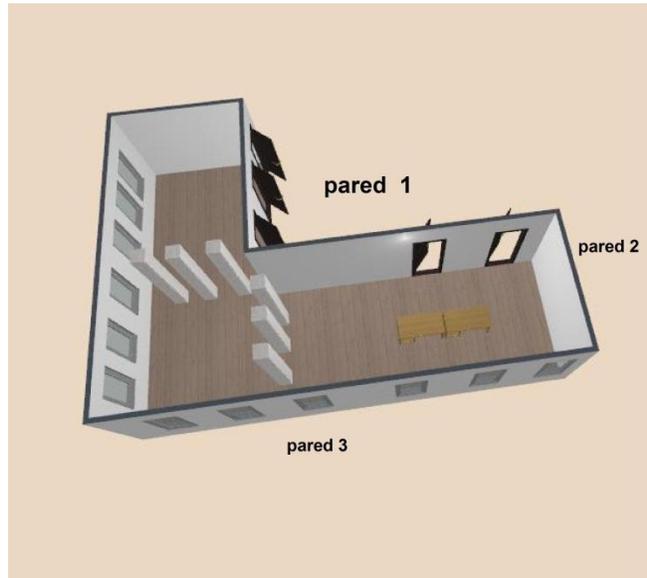
Figura 45. Plano de la exposición.



Fuente: Autoría propia.

El montaje de mi exposición "Leyendas de Ibarra" se realizó colocando las obras a una altura sobre la superficie de la sala de 1.20 cm, la separación de cada obra es de 13.5 cm. La impresión de las obras se realizó sobre papel adhesivo debido a intensidad de color que se puede conseguir sobre este material, después se colocó el adhesivo sobre Sintra o también llamada plancha de P.V.C que es un material ligero perfecto para pintar sobre el o usarlo como en este caso de base para los adhesivos de las obras que yo realicé. Ahora las medidas de cada obra es de 60 cm de alto y x 40 cm de ancho como se puede ver en la figura 47. La distribución de la obra se hizo con una separación de 13.5 cm por cada una.

Figura 46. Medidas de distribución de las obras.



Fuente: Autoría propia.

En el centro de la sala se colocó 3 módulos diferentes medidas los dos más grandes tenían una medida de 1.10 m de alto por 1 m de ancho, el tercer módulo más pequeño tenía una medida de 1 m de alto por 1 m de ancho.

Adicionalmente se realizó dos pequeñas figuras hechas en yeso de 12 cm de ancho, 30cm de largo y 3cm de alto. Estas medidas se pueden ver mejor en la figura 46.

Figura 47. Medidas de los módulos de las obras de figuras de yeso.



Fuente: Autoría propia.

En estos módulos se colocaron las copias de los bocetos de las dos obras y las 2 figuras de la leyenda las tres piedras, como apoyo para la obra. Las figuras de yeso eran una forma creativa de representar la leyenda de “Las tres piedras”, debido a que esta historia relata la transformación en piedra de los tres personajes principales de esta historia.

Figura 48. Figura en yeso en representación de las tres piedras.



Fuente: Autoría propia.

Para empezar a ver la obra en la sala se comienza por entrar en la zona de recepción ubicada en el centro del salón, mi exposición se encuentra al girar al lado izquierdo de la sala como se ve en la figura 48.

La primera obra en ser apreciada es la leyenda de las tres piedras que ocupa la pared 1 hasta la mitad de la 2, a continuación en la pared 2 y 3 se ubicó la obra las brujas sobre Ibarra, en el centro de sala se colocó las figuras en yeso. Al finalizar el recorrido de mi exposición el espectador termina nuevamente en la recepción de la sala. Para ver las obras completas observar los anexos 5 y 6.

Figura 49. Fotos montaje obras.



Fuente: Autoría propia.

- **Difusión de la obra**

Para que se dé a conocer esta exposición se realizó la difusión a través de una publicación en el Diario EL NORTE. Ver anexo 3. Además de una invitación digital que se entregó a los docentes de artes plásticas usando las redes sociales, y entregando un tríptico en el día de la exposición. Todo esto con la finalidad de que el público aprecie esta exposición. Ver más en anexo 2.

Figura 50. Invitación digital.



Fuente: Autoría propia.

Finalmente la exposición de mi obra plástica fue la presentación del cómic manga desarrollado en pintura digital como se puede apreciar en los anexos 5 y 6. Esta obra en su transcurso logró realizar su propósito, haciendo que el espectador recuerde estas leyendas, aportando a la cultura en Ibarra y rompiendo los esquemas del arte clásico con esta técnica moderna de la pintura digital.

CAPÍTULO V CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Conclusiones.

- El arte y sus diferentes manifestaciones han dado lugar a más técnicas y estilos. Por este motivo son necesarios los cambios en la visión del arte y este proyecto tomo el comic manga que resulta ser la forma de comunicar los sucesos comunes, o de gran importancia, logrando recuperar incluso viejas tradiciones de ser necesario.
- Se concluye que mediante las diferentes investigaciones, desarrolladas en este proyecto. El comic manga es la mejor forma de llegar al espectador, debido a la gran adaptación que tuvo en las leyendas de Ibarra, que al final lograron adentrarse y revivir los recuerdos del público.
- El uso del comic manga dentro de la propuesta artística es innovador, por el motivo de que el público desean verlas leyendas con una nueva perspectiva, muy aparte los clásicos libros que contiene solo argumentos de las leyendas de Ibarra, de modo frio y sin llegar al espectador.
- El comic manga dentro del arte es la forma más eficaz de conexión con el espectador, gracias a su diálogo estético, y es eso lo que desea lograr cada artista en su obra una conexión que genere experiencias en su público.

5.2 Recomendaciones.

- Para lograr llegar al espectador es necesario darle a conocer la obra para que la valore, logrando generar una conexión con el espectador sin la necesidad de que el artista o productor este presente para dirigirlo.
- El arte como tal debe ser libre, entonces es necesario romper con los esquemas clásicos del arte, dando cabida a las nuevas manifestaciones artísticas que

existen, para no quedarse en el mismo círculo de bienestar, que tiene inclusive los artistas contemporáneos.

- Es necesario aceptar las nuevas propuestas artísticas, y los centros educativos deben apoyar estas ideas, creando en la ciudad más zonas culturales y generando experiencias agradables a nuevos espectadores que les gusta o solo disfrutan del arte.
- Se debe apoyar todo tipo de obras que enseñe al público, en temas sociales de nuestro entorno, como el comic manga que habla de las leyendas de Ibarra, que es una propuesta artística nueva y poco explorada en nuestra ciudad.

V GLOSARIO.

Manga: Estilo de dibujo japonés, catalogado como dibujo rápido muy sencillo, adaptable al lugar de donde se produzca.

Tankoubon: Es el término en japonés para el "volumen compilatorio" de una serie en particular a diferencia de las revistas que contienen múltiples títulos.

Bunkoban: Una edición bunkoban es un volumen tamaño novela japonesa. Generalmente son aún más pequeños (cerca de 16 cm de alto) y más gruesos que el tankōbon, y usualmente tiene una nueva portada diseñada específicamente para su lanzamiento en el caso del manga.

Bunko: Es un formato A6 (10.50 cm x 15 cm) utilizado en Japón para reeditar mangas ya publicados.

Wideban: La edición wideban suele ser más grande y lujosa que el tankōbon regular y la bunkoban, y generalmente agrupa una serie en menos volúmenes que el tankōbon original.

Aizōban: Es un volumen de edición especial o para coleccionistas. Estos volúmenes son generalmente más caros y llenos de características especiales como portadas especiales creadas específicamente para esa edición.

Kanzenban: Es un término usado paralelamente a aizōban para referirse algunos lanzamientos especiales. Como los aizōban, los kanzenban son impresos en tiradas limitadas, y generalmente sólo los mangas más populares son lanzados en este formato.

Shinsōban: Es una nueva edición con (normalmente) una nueva etapa. Los volúmenes suelen incluir páginas a color y otros extra

BIBLIOGRAFÍA:

A, V. (2006). Anime, mundos tecnologicos, animacion japonesa e imaginariuo social. En V. A, Brebe historia del manga segun occidente (págs. 9-10). Argentina: La Crujia ediciones.

Castañer, C. T. (2008). Las consignas en la expresión corporal: una puerta. Tandem, 111.

El origen del Manga . (17 de 02 de 2012). Ehon,01.

Eduardo Oneto y Mauricio Gil. (31 de 03 de 2009). Revista leyendas. (E. Oneto, Editor, & revista leyendas) Recuperado el 21 de 05 de 2017, de Guayaquil, Guayas, Ecuador: <http://revistaleyendas.blogspot.com/2009/03/buenvenidos-al-blog-de-revista-leyendas.html>

El muestreo. (2017). En Unidad didactivca el muestreo (pág. 12). euroinvoa.

Fernández, M. Á. (29 de 05 de 2012). Los productos de animación japoneses como expresión El caso de la producción anime. Universidad Complutense de Madrid.

Finol, C. (2013). semiótica del cómic: códigos y convenciones. Revista signa, (pag.269).

Finol, L. C. (2013). Semiotica del comic: codigo y convenciones. Revista Signa, 22, (pag.271).

- Franco, F. (2008). Los dibujantes peruanos. (n. p. sol, Ed.) kingdomcomics, 1.
- Jimdo-Ando. (sf). Las clases de leyendas. (Ando, Editor) Recuperado el 17 de 05 de 2017, de <https://narrando-ando.jimdo.com/leyendas-que-llenen-mi-cabeza/conociendo-las-leyendas-con-mike/cu%C3%A1les-tipos-de-leyendas-existen/>
- Magán, P. M. (s.f). La leyenda. Las leyendas y su valor didáctico, 4, 1.
- Martin, M. (1987). La imagen y pedagogia. En M. Martin, La imagen y pedagogia (pág. 131). Madrid España: Narcea S. A. Ediciones.
- Paucar, C. (2009). Los dibujantes peruanos. kingdomcomics, 3.
- Peris, A. J. (2014). Influencia occidental. En A. J. Peris.
- Peris, A. J. (2014.a). Influencia occidental en el manga y el anime.(pag.10).
- Romero, D. B. (2014). Historia del comic. Espacio tiempo y forma,(pag. 357).
- Santibáñez, J. D. (2012). El cómic en Ecuador, una historia en genesis permanente. Guayaquil: Chaski,(pag.24).
- Santibáñez, J. D. (2012). El cómic en Ecuador, una historia en genesis permanente. Guayaquil: Chaski,(pag.25).
- Santibáñez, J. D. (2012,a). El cómic en Ecuador, una historia en genesis permanente. Guayaquil: Chaski,(pag.25).
- Tabasco, S. e. (2005). En A. B. Sarai, formulas para el calculo de al muestraen investigacion de salud (Vols. 1-2, págs. 333-338). Villa hermosa, Mexico.
- Torres, D. (2009). Los dibujantes peruanos. kingdomcomics,(pag.3).
- Valencia, D. (2011). Diseño e ilustración de libros álbum. tesisina, universidad de Cuenca, Facultad de artes, Cuenca.(pag.10).

LINKOGRAFÍA:

- Alevarney. (29 de 07 de 2005). *El cómic: qué es, sus características, elementos y relación con la ideología*. Recuperado el 23 de 04 de 2017, de El comic: <https://aleesota.wordpress.com/2015/09/29/el-comic-que-es-sus-caracteristicas-elementos-y-relacion-con-la-ideologia/>

- Balcazar, J. (01 de 01 de 2011). *Tipologia de viñetas*. Recuperado el 01 de 05 de 2017, de tipología de viñetas:
https://dpcafam.wikispaces.com/file/view/tipologia_vi%C3%B1etas.pdf
- Blanco, M. (09 de 11 de 2012). *Caos Blanco*. Recuperado el 14 de 05 de 2017, de
<https://caosblanco.wordpress.com/2012/11/09/la-revolucion-del-comic-europeo-en-los-60/>
- Castillo, N. (15 de 11 de 2015). *Luz sin oscuridad*. (Andrea, Productor) Recuperado el 28 de 09 de 2017, de <https://skydragonslayer.wordpress.com/2015/11/15/yay/>
- Castillo, N. (15 de 11 de 2015). *Luz sin oscuridad*. (Andrea, Productor) Recuperado el 28 de 09 de 2017, de <https://skydragonslayer.wordpress.com/2015/11/15/yay/>
- Comic, D. (23 de 10 de 2008). *Imágenes Dc Comics HD Parte 4*. Recuperado el 25 de 05 de 2017, de <http://www.taringa.net/posts/imagenes/17247950/Imagenes-Dc-Comics-HD-Parte-4.html>
- Galarza, V. (20 de 12 de 2015). <https://skydragonslayer.wordpress.com/tag/valeria-galarza/>. Recuperado el 17 de 05 de 2017, de <https://skydragonslayer.wordpress.com/tag/valeria-galarza/>
- Genesis. (29 de 10 de 2014). *Misión Tokio*. Recuperado el 23 de 04 de 2017, de Que es el manga: <http://misiontokyo.com/articulos/que-es-el-manga>
- Gonzales, A. (07 de 04 de 2011). *¿Cuál es el Origen de los Comics?* Recuperado el 25 de 05 de 2017, de <http://www.curiosidadesdelmundo.info/2011/07/cual-es-el-origen-de-los-comics.html>
- Granizo, J. (01 de 01 de 2015). *Tipos de Cómic*. Recuperado el 22 de 09 de 2017, de <http://educacionartisticaelcomic.blogspot.com/p/tipos-de-comic.html>
- Ilovetherain00. (2013). *Devian art*. Recuperado el 17 de 05 de 2017, de <http://www.deviantart.com/art/Xiao-Li-Yue-681148701>
- Jesulink. (sf de sf de sf). *Taller de manga jesulink*. Recuperado el 01 de 05 de 2017, de [jesulink.com: http://jesulink.com/tallermanga/lecciones/vinetas_manga.php](http://jesulink.com/tallermanga/lecciones/vinetas_manga.php)
- Linares, G. C. (14 de 04 de 2014). *Tipos de globos para una historieta*. Recuperado el 07 de 05 de 2017, de Tipos de globos para una historieta:
<http://gclall.blogspot.com/2014/04/tipos-de-globos-para-una-historieta.html>

- Llico, I. (08 de 07 de 2017). *La caricatura, características*. Recuperado el 22 de 09 de 2017, de <https://creacionliteraria.net/2012/01/la-caricaturacaractersticas/>
- Lorenzo, L. (21 de 01 de 2015). *Express News*. Recuperado el 14 de 05 de 2017, de <http://www.expressnews.uk.com/texto-diario/mostrar/300431/caricatura-historia>
- Martinez, S. (25 de 07 de 2016). *Comic Europeo*. Recuperado el 22 de 09 de 2017, de <https://prezi.com/zfykwglxgrpn/comic-europeo/>
- Moore, A. (14 de 11 de 2016). *top 50 de los mejores comics de la historia*. Recuperado el 14 de 05 de 2017, de <http://comicritico.blogspot.com/2014/11/top-10-los-mejores-comics-y-mas.html>
- Nehuen, T. (15 de 10 de 2013). *poemas del alma*. Recuperado el 01 de 05 de 2017, de Reglas de escritura de las onomatopeyas: <https://www.poemas-del-alma.com/blog/especiales/reglas-escritura-las-onomatopeyas>
- Neoverso, B. d. (19 de 06 de 2016). *Neoverso comic y manga*. Recuperado el 17 de 05 de 2017, de <http://www.neoverso.com/2014/03/descarga-manual-dibujo-expresiones-movimiento-manga.html>
- Nistal, A. (09 de 11 de 2010). *Manga del buena*. Recuperado el 16 de 05 de 2017, de <http://mangadelbueno.blogspot.com/2010/11/formatos-de-las-publicaciones-manga.html>
- Paña, G. (01 de 12 de 2009). *leyendas del Ecuador*. Recuperado el 17 de 05 de 2017, de <http://genesis101998.blogspot.com/>
- Regaliz, N. (09 de 02 de 2015). *MuseFanSpain*. Obtenido de <https://musefanspain.wordpress.com/2015/02/09/muse-en-comic-manga/>
- Robalino, C. (18 de 07 de 2016). *El Universo*. Recuperado el 21 de 05 de 2017, de Valeria y su historia de cómic imaginaria: <http://www.eluniverso.com/noticias/2016/08/18/nota/5747820/valeria-su-historia-comic-imaginaria>
- Saito, K. (15 de 11 de 2015). *Luz sin oscuridad*. (Andrea, Productor) Recuperado el 28 de 09 de 2017, de <https://skydragonslayer.wordpress.com/tag/bajo-un-guayacan/>
- Shostakovich. (22 de 08 de 2015). *Vandal*. Recuperado el 17 de 05 de 2017, de <http://www.vandal.net/foro/mensaje/898784/y-si-el-manga-fuera-en-color/>

Urrero, G. (07 de 11 de 2008). *Historia de los cómics en Estados Unidos*

(1945-2008). Recuperado el 25 de 05 de 2017, de

<http://www.thecult.es/Comic/historia-de-los-comics-en-estados-unidos-1945-2008.html>

ANEXOS.

Anexo 1. Oficio de reservación de galería en la fundación Pedro Moncayo.



UNIVERSIDAD TECNICA DEL NORTE
FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA
DECANATO

Oficio 227-D
04 de julio de 2017

Doctor
Mario García Gallegos
PRESIDENTE DE LA FUNDACIÓN "PEDRO MONCAYO" – IBARRA

Señor Presidente:

A nombre de la Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología, reciba un cordial saludo, a la vez que le auguro el mejor de los éxitos en las funciones que viene desempeñando.

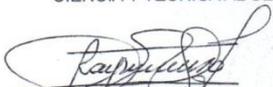
Me dirijo a usted de la manera más comedida con la finalidad de solicitarle su autorización para el uso del Salón Luis Toro Moreno, para que los estudiantes de octavo nivel de la carrera de Artes Plásticas de la Universidad Técnica del Norte: Henry Narvárez con C.I. 10037012683 y Priscila Dávila con C.I. 1004459440, realicen una exposición artística de trabajos finales de grado, para las siguientes fechas:

- Del 13 al 19 de julio de 2017 se realizará el montaje de las obras (museografía).
- Jueves 20 de julio 2017 inauguración artística
- Retiro de obras 20 de agosto de 2017.

Para dicho evento artístico cultural se requiere adecuación previa de espacio de las salas para el respectivo montaje de obras. También de su apoyo con la difusión mediante catálogos y afiches.

De antemano reiteramos nuestros agradecimientos por su apoyo.

Atentamente,
CIENCIA Y TÉCNICA AL SERVICIO DEL PUEBLO


MSc. Raimundo López
DECANO DE LA FECYT



Anexo 2. Tríptico de la exposición.



FUNDACIÓN PEDRO MONCAYO
UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
 CARRERA DE ARTES PLÁSTICAS

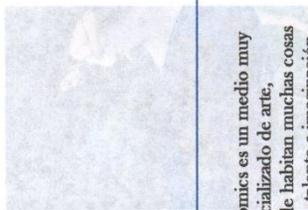
EXPOSICIÓN
“PICTURA”

Leyendas de Ibarra y Emociones retratadas

Henry Narváez
Priscila Dávila

Julio 2017

Emociones



El cómic es un medio muy especializado de arte, donde habitan muchas cosas raras, talento e imaginación.
Grant Morrison

Verdad, los cómics son un arte popular, y si, creo que su obligación primaria es entretener, pero los cómics pueden ir más allá de eso, y cuando lo hacen, dejan de ser sólo entretenimiento y pasan a tener gran importancia.
Bill Watterson

El arte es la expresión de los más profundos pensamientos por el camino más sencillo.
Albert Einstein

El arte es sobre todo un estado del alma...
Marc Chagall



VALLETEX

Un toque andino en su vestimenta



Emociones



Presentación

Considero un privilegio presentar a la ciudadanía imbabureña esta muestra denominada "Picturas" que, en sí reúne dos visiones diferentes del arte contemporáneo: pintura y comics realizadas por dos noveles artistas Priscila Dávila y Henry Narváez, estudiantes del octavo semestre de la carrera de Artes Plásticas de la Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología de la Universidad Técnica del Norte.

Esta exposición es el cúmulo de experiencias adquiridas en las aulas universitarias. En cada una de las obras, sin duda alguna constituye la expresión de su sensibilidad artística y su anhelo de reflejar las vivencias de su entorno natural.

Priscila Dávila presenta retratos que describen el carácter y cualidades de personas ciudadanas e incluso íntimas de su entorno familiar.

En tanto, Henry Narváez, recoge las tradiciones de la ciudad de Ibarra a través del comic donde dos interesantes leyendas proponen un lenguaje visual completo y repleto de detalles, la composición y el encuadre de los personajes en sus escenas adecuadas, un ritmo sorprendente y excelentes diálogos.

Con el presente proyecto de grado, es un buen pretexto para aportar al desarrollo y defensa de la cultura nacional a través de los retratos y los comics difundir el talento artístico que afloran en estos dos jóvenes. De esta forma, la carrera de Artes Plásticas de la FECYT de la UTN, cuya razón de ser es la de estimular con toda su potencia, la creatividad e imaginación de los futuros licenciados en artes plásticas.

Enrique Vallejos
Docente

Emociones retratadas



En cada una de las obras de la joven claraleña Priscila Dávila se evidencia el gran dominio de capturar no solo el parecido del personaje sino los rasgos de su personalidad. Son cuadros sobrios y austeros como pocos retratos, y por ello mismo de un extraño

magnetismo.

Tal vez sea el tratamiento del color, que da título al cuadro y que en efecto parece un experimento cromático sobre la armonía entre el negro y el gris, sólo ligeramente animado por breves apuntes de blanco; o tal vez la economía de medios utilizada en la obra, que deja claro ese principio de su personalidad ya citado, de que lo principal en sus cuadros es lo esencial, en este caso el retrato, dejando el resto en un plano secundario. Tal vez sea la sencillez en el tratamiento de la figura, que logra ese efecto milagroso de acentuar la expresividad sin apenas profundizar en los detalles.

Lo que es innegable es que se trata de un retrato limpio y bello, en el que aparece retratada con toda su dignidad y compostura del personaje.



Leyendas de Ibarra

Henry Narváez, joven perseverante y entusiasta, propone a través de comic resaltar las tradiciones que posee la Ciudad Blanca. Es un buen actor artístico en impulsar la historia en la colectividad imbabureña, lo que se pretende es obtener una identidad para el comic ecuatoriano y proyectar al mercado latinoamericano con sus propias particularidades.

Su producción, aunque pequeña, tiene una buena proyección que indudablemente trazará el sendero de la creatividad e imaginación utilizando la manga japonesa con la finalidad de rescatar nuestras raíces culturales y afirmar en el horizonte de las artes plásticas, un claro y significativo aporte al desarrollo de nuevos talentos en el campo de la ilustración.

Anexo 3. Recorte de prensa de la exposición.

6 JUEVES, 20 de julio de 201

Exposición / Pintura en la fundación P. Moncayo



▲ Las leyendas ibarreñas a través del comic estarán expuestas.

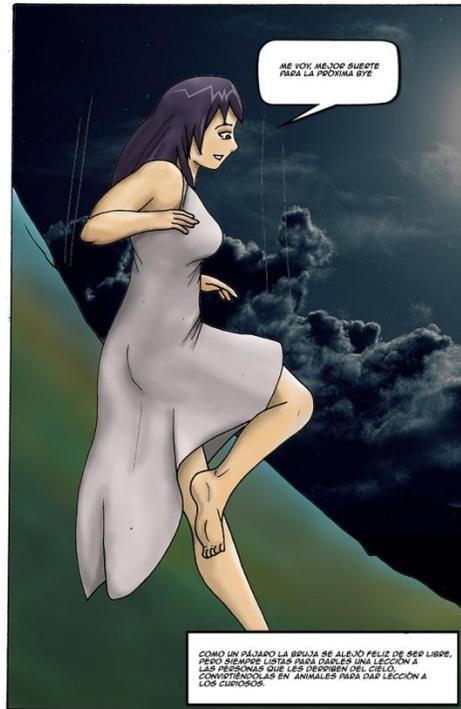
Ibarra.- A las 16:00 de hoy, en la Fundación Pedro Moncayo, se inaugura la muestra de pintura y comic denominada "Emociones Retratadas y Leyendas de Ibarra", de Priscila Dávila y Henry Narváez, estudiantes de la carrera de Artes Plásticas de la Facultad de Educación Ciencia y Tecnología, de la Universidad Técnica del Norte, UTN. José Revelo, coordinador de la carrera, explicó que estas muestras permiten definir su talento y afirmar sus conocimientos adquiridos durante los cuatro años de estudios superiores para obtener la licenciatura en artes. Los trabajos tiene el objetivo de resaltar las tradiciones de Ibarra. (MBP).

Anexo 5.Obra "Leyenda brujas sobre Ibarra"

En este anexo se puede apreciar la obra terminada de la primera leyenda y que fue expuesta en la Fundación Pedro Moncayo.

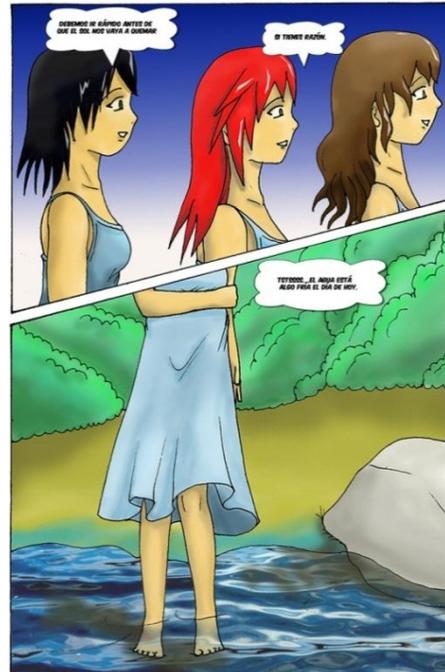
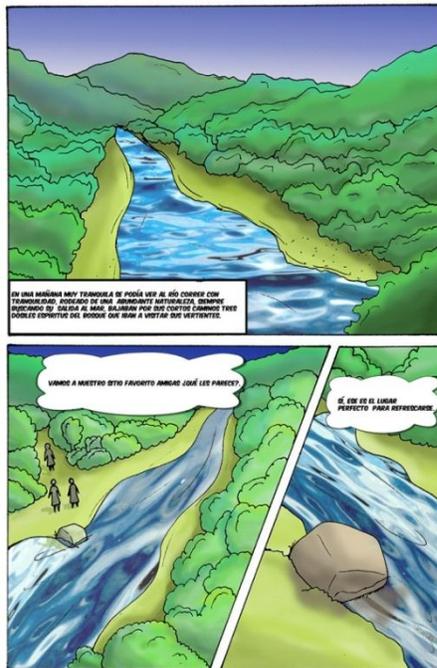
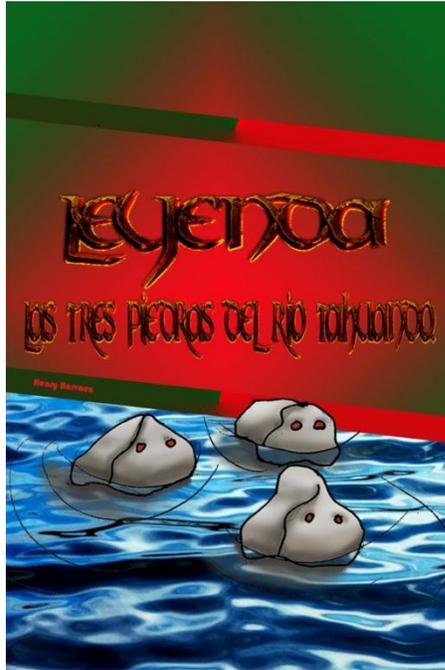


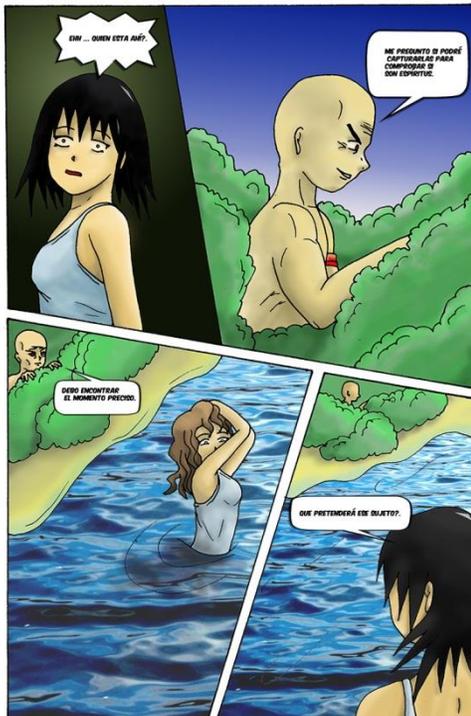
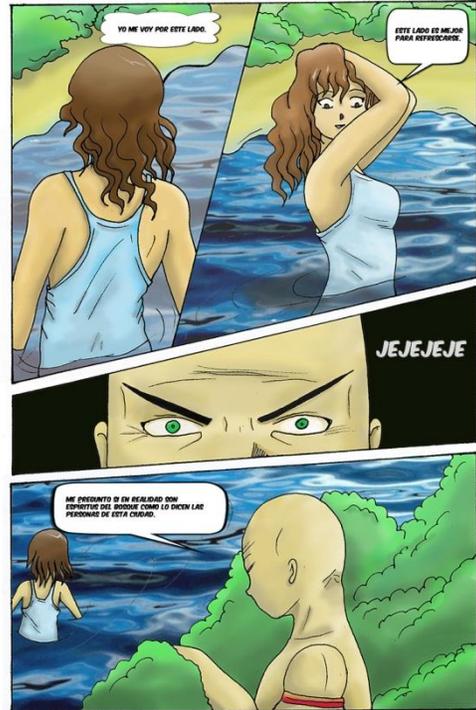




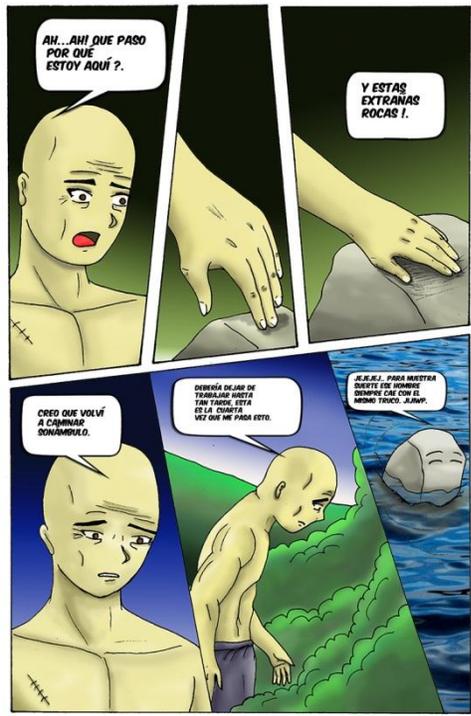
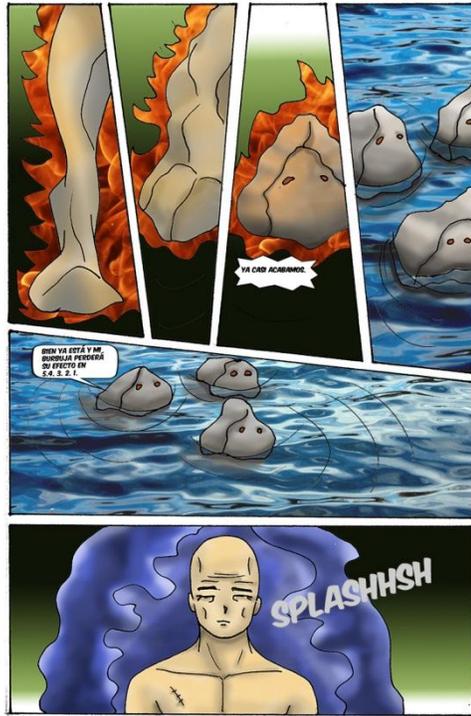
Anexo 6. Obra "Leyenda las tres piedras"

En este anexo se puede apreciar la obra terminada de la segunda leyenda y que fue expuesta en la Fundación Pedro Moncayo.









Anexo 7. Entrevistas de las Leyendas de Ibarra.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

“UTN”

LTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA

“FECYT”

CARRERA DE ARTES PLÁSTICAS

Entrevista sobre las leyendas de Ibarra.

Estas preguntas tienen solo un fin educativo gracias su comprensión.

1.-Conoce usted las leyendas de Ibarra:

Sí.

2.-Podría relatarme la leyenda de las tres piedras y las brujas sobre Ibarra:

Yo solo conozco la leyenda algo de las tres piedras, decían que una señora tenía 3 tres hijas y bajaban al río. Ellas eran muy lindas pero había un chico que quería abusar de ellas pero cuando lo intento ellas se deformaron y se convirtieron en piedra para evitarlo.

3.-Por qué cree usted que se han perdido estas historias:

Primero ya no hay transmisión de estas leyendas en los centros educativos por eso se han perdido.

4.-Le gustaría ver estas leyendas dibujadas en una historieta:

Si me gustaría porque llamaría más la atención.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

“UTN”

FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

“FECYT”

CARRERA DE ARTES PLÁSTICAS

Entrevista sobre las leyendas de Ibarra.

Estas preguntas tienen solo un fin educativo gracias su comprensión.

1.-Conoce usted las leyendas de Ibarra:

Sí.

2.-Podría relatarme la leyenda de las tres piedras y las brujas sobre Ibarra:

Solo conozco la leyenda de las brujas: se decía que en las noches de luna salían las brujas con sus trajes negros ganándose así el nombre de aves de la noche nunca se supo de dónde venían solo se suponía que venían de Pimampiro y Urcuquí.

3.-Por qué cree usted que se han perdido estas historias:

Se perdieron por falta de conocimiento e inculcación de los mayores a los más jóvenes.

4.-Le gustaría ver estas leyendas dibujadas en una historieta:

Claro así uno se empaparía de la historia de la ciudad ya que todos no nacemos en esta ciudad.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

“UTN”

FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

“FECYT”

ESCUELA DE ARTES PLÁSTICAS

Entrevista sobre las leyendas de Ibarra.

Estas preguntas tienen solo un fin educativo gracias su comprensión.

1.-Conoce usted las leyendas de Ibarra:

Sí.

2.-Podría relatarme la leyenda de las tres piedras y las brujas sobre Ibarra:

No las conozco si otras.

3.-Por qué cree usted que se han perdido estas historias:

Porque hoy en la actualidad ya no les prestan atención, ya que estas nuevas generaciones no demuestran interés en la lectura y no les prestan importancia a estas historias que han sido relatadas tras generación en generación.

4.-Le gustaría ver estas leyendas dibujadas en una historieta:

Claro porque sería más llamativas hacia las personas.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

“UTN”

FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA

“FECYT”

CARRERA DE ARTES PLÁSTICAS

Entrevista sobre las leyendas de Ibarra.

Estas preguntas tienen solo un fin educativo gracias su comprensión.

1.-Conoce usted las leyendas de Ibarra:

No conozco.

2.-Podría relatarme la leyenda de las tres piedras y las brujas sobre Ibarra:

No las conozco.

3.-Por qué cree usted que se han perdido estas historias:

Por qué no nos han enseñado a darle valor a las historias en los establecimientos educativos. En mi opinión se debe enseñar estas historias a las nuevas generaciones.

4.-Le gustaría ver estas leyendas dibujadas en una historieta:

Si me gustaría.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

“UTN”

FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA

“FECYT”

CARRERA DE ARTES PLÁSTICAS

Entrevista sobre las leyendas de Ibarra.

Estas preguntas tienen solo un fin educativo gracias su comprensión.

1.-Conoce usted las leyendas de Ibarra:

No.

2.-Podría relatarme la leyenda de las tres piedras y las brujas sobre Ibarra:

No las conozco.

3.-Por qué cree usted que se han perdido estas historias:

Los antiguos creían en las historias porque si las conocían y la juventud las ha perdido y no hay intentos por difundirlas a las nuevas generaciones.

4.-Le gustaría ver estas leyendas dibujadas en una historieta:

Si por conocimiento.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

“UTN”

FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA

“FECYT”

CARRERA DE ARTES PLÁSTICAS

Entrevista sobre las leyendas de Ibarra.

Estas preguntas tienen solo un fin educativo gracias su comprensión.

1.-Conoce usted las leyendas de Ibarra:

No.

2.-Podría relatarme la leyenda de las tres piedras y las brujas sobre Ibarra:

No las conozco.

3.-Por qué cree usted que se han perdido estas historias:

Por la tecnología por las redes sociales que no dan tiempo a los abuelos para prestarles atención.

4.-Le gustaría ver estas leyendas dibujadas en una historieta:

Si cuando solo hay letras es aburrido y con una ilustración es más llamativo.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

“UTN”

FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA

“FECYT”

CARRERA DE ARTES PLÁSTICAS

Entrevista sobre las leyendas de Ibarra.

Estas preguntas tienen solo un fin educativo gracias su comprensión.

1.-Conoce usted las leyendas de Ibarra:

Sí.

2.-Podría relatarme la leyenda de las tres piedras y las brujas sobre Ibarra:

Otras conozco.

3.-Por qué cree usted que se han perdido estas historias:

Porque ya no les cuentan los abuelitos a sus nietos y ya nos transmiten de generación en generación.

4.-Le gustaría ver estas leyendas dibujadas en una historieta:

Si para informarme y entretenerme.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

“UTN”

FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA

“FECYT”

CARRERA DE ARTES PLÁSTICAS

Entrevista sobre las leyendas de Ibarra.

Estas preguntas tienen solo un fin educativo gracias su comprensión.

1.-Conoce usted las leyendas de Ibarra:

No.

2.-Podría relatarme la leyenda de las tres piedras y las brujas sobre Ibarra:

No las conozco.

3.-Por qué cree usted que se han perdido estas historias:

Porque nuestros ancestros ya no nos han indicado estas para seguirlas.

4.-Le gustaría ver estas leyendas dibujadas en una historieta:

Si sería chévere para ver las historias que han tenido.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

“UTN”

FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA

“FECYT”

CARRERA DE ARTES PLÁSTICAS

Entrevista sobre las leyendas de Ibarra.

Estas preguntas tienen solo un fin educativo gracias su comprensión.

1.-Conoce usted las leyendas de Ibarra:

No.

2.-Podría relatarme la leyenda de las tres piedras y las brujas sobre Ibarra:

No las conozco.

3.-Por qué cree usted que se han perdido estas historias:

Por falta de historias.

4.-Le gustaría ver estas leyendas dibujadas en una historieta:

Si sería muy atrayente incluso para informarnos.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

“UTN”

FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA

“FECYT”

CARRERA DE ARTES PLÁSTICAS

Entrevista sobre las leyendas de Ibarra.

Estas preguntas tienen solo un fin educativo gracias su comprensión.

1.-Conoce usted las leyendas de Ibarra:

Sí.

2.-Podría relatarme la leyenda de las tres piedras y las brujas sobre Ibarra:

Otras leyendas conozco.

3.-Por qué cree usted que se han perdido estas historias:

Por la tecnología.

4.-Le gustaría ver estas leyendas dibujadas en una historieta:

Si porque son antiguas e interesantes y son leyendas de nuestros ancestros.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

“UTN”

FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA

“FECYT”

CARRERA DE ARTES PLÁSTICAS

Entrevista sobre las leyendas de Ibarra.

Estas preguntas tienen solo un fin educativo gracias su comprensión.

1.-Conoce usted las leyendas de Ibarra:

No.

2.-Podría relatarme la leyenda de las tres piedras y las brujas sobre Ibarra:

No las conozco.

3.-Por qué cree usted que se han perdido estas historias:

Se han perdió porque no las cuentan para conocer. Ahora les importa la vida en las redes sociales. Les importaban a los mayores los niños ya nacen con el celular en las manos.

4.-Le gustaría ver estas leyendas dibujadas en una historieta:

Si para conocerlas o enseñarles.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

“UTN”

FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA

“FECYT”

CARRERA DE ARTES PLÁSTICAS

Entrevista sobre las leyendas de Ibarra.

Estas preguntas tienen solo un fin educativo gracias su comprensión.

1.-Conoce usted las leyendas de Ibarra:

No.

2.-Podría relatarme la leyenda de las tres piedras y las brujas sobre Ibarra:

No las conozco.

3.-Por qué cree usted que se han perdido estas historias:

Ya nadie las cuenta ni en libros u otros miedos.

4.-Le gustaría ver estas leyendas dibujadas en una historieta:

Si sería más llamativa.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

“UTN”

FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA

“FECYT”

CARRERA DE ARTES PLÁSTICAS

Entrevista sobre las leyendas de Ibarra.

Estas preguntas tienen solo un fin educativo gracias su comprensión.

1.-Conoce usted las leyendas de Ibarra:

Sí.

2.-Podría relatarme la leyenda de las tres piedras y las brujas sobre Ibarra:

Solo conozco las brujas. Entre Mira, Caranqui, e Iluman se hace un triángulo. Hay es cuando salen las brujas y vuelan de pueblo en pueblo en pueblo. Los habitantes sabían que pasaban por este triángulo, entonces los habitantes ponían sus escobas en forma de cruz y la brujas caían del cielo, las amarraban en la plaza frente a las iglesias y las quemaban pero una vez no las quemaron al siguiente día encontraron amarras a las hijas de María o mongas del sacerdote.

3.-Por qué cree usted que se han perdido estas historias:

Porque el tiempo se actualiza y las familias ya no se reúnen como antes. Yo solía con mis abuelitos a contar las historias, hoy en día no se puede estar ni sentados en las tardes en las calles los niños ya no creen por les cuento las historias.

4.-Le gustaría ver estas leyendas dibujadas en una historieta:

Si es algo nuevo e interesante hasta para contar a los hijos y nietos en reuniones familiares.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

“UTN”

FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA

“FECYT”

CARRERA DE ARTES PLÁSTICAS

Entrevista sobre las leyendas de Ibarra.

Estas preguntas tienen solo un fin educativo gracias su comprensión.

1.-Conoce usted las leyendas de Ibarra:

No.

2.-Podría relatarme la leyenda de las tres piedras y las brujas sobre Ibarra:

No las conozco.

3.-Por qué cree usted que se han perdido estas historias:

Los jóvenes ya no creen en eso y en las escuelas ya no les cuentan esas historias.

4.-Le gustaría ver estas leyendas dibujadas en una historieta:

Si para que ni hijo las conozca.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

“UTN”

FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA

“FECYT”

CARRERA DE ARTES PLÁSTICAS

Entrevista sobre las leyendas de Ibarra.

Estas preguntas tienen solo un fin educativo gracias su comprensión.

1.-Conoce usted las leyendas de Ibarra:

No.

2.-Podría relatarme la leyenda de las tres piedras y las brujas sobre Ibarra:

No las conozco.

3.-Por qué cree usted que se han perdido estas historias:

Nuestros abuelos se han olvidado de contarlas.

4.-Le gustaría ver estas leyendas dibujadas en una historieta:

Si para contarles a nuestros hijos.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

“UTN”

FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA

“FECYT”

CARRERA DE ARTES PLÁSTICAS

Entrevista sobre las leyendas de Ibarra.

Estas preguntas tienen solo un fin educativo gracias su comprensión.

1.-Conoce usted las leyendas de Ibarra:

Sí.

2.-Podría relatarme la leyenda de las tres piedras y las brujas sobre Ibarra:

Conozco otras.

3.-Por qué cree usted que se han perdido estas historias:

Por falta de interés de los padres y el auge del internet y tecnología.

4.-Le gustaría ver estas leyendas dibujadas en una historieta:

Claro como una forma de rescatar y difundir las historias.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

“UTN”

FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA

“FECYT”

CARRERA DE ARTES PLÁSTICAS

Entrevista sobre las leyendas de Ibarra.

Estas preguntas tienen solo un fin educativo gracias su comprensión.

1.-Conoce usted las leyendas de Ibarra:

Sí.

2.-Podría relatarme la leyenda de las tres piedras y las brujas sobre Ibarra:

Conozco otras.

3.-Por qué cree usted que se han perdido estas historias:

No lo sé.

4.-Le gustaría ver estas leyendas dibujadas en una historieta:

Claro es necesario sacar una historia o leyenda patrocinada por los artistas y se convierta en una remembranza interna de la tradición de la historia ibarreña.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

“UTN”

FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA

“FECYT”

CARRERA DE ARTES PLÁSTICAS

Entrevista sobre las leyendas de Ibarra.

Estas preguntas tienen solo un fin educativo gracias a su comprensión.

1.-Conoce usted las leyendas de Ibarra:

No.

2.-Podría relatarme la leyenda de las tres piedras y las brujas sobre Ibarra:

No las conozco.

3.-Por qué cree usted que se han perdido estas historias:

Hay falta de interés.

4.-Le gustaría ver estas leyendas dibujadas en una historieta:

Si para conocerlas mejor.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

“UTN”

FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA

“FECYT”

CARRERA DE ARTES PLÁSTICAS

Entrevista sobre las leyendas de Ibarra.

Estas preguntas tienen solo un fin educativo gracias su comprensión.

1.-Conoce usted las leyendas de Ibarra:

Sí.

2.-Podría relatarme la leyenda de las tres piedras y las brujas sobre Ibarra:

Conozco otras leyendas.

3.-Por qué cree usted que se han perdido estas historias:

Ya nadie les cuenta a las personas antiguas las contaban los jóvenes ya no saben nada.

4.-Le gustaría ver estas leyendas dibujadas en una historieta:

Si para poder indiar a los niños en las escuelas aparte de las páginas del internet.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

“UTN”

FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA

“FECYT”

CARRERA DE ARTES PLÁSTICAS

Entrevista sobre las leyendas de Ibarra.

Estas preguntas tienen solo un fin educativo gracias su comprensión.

1.-Conoce usted las leyendas de Ibarra:

No.

2.-Podría relatarme la leyenda de las tres piedras y las brujas sobre Ibarra:

No las conozco.

3.-Por qué cree usted que se han perdido estas historias:

Por falta de interés los padres no ponen interés en las escuelas ya no les enseñan.

4.-Le gustaría ver estas leyendas dibujadas en una historieta:

Si sería interesante.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

“UTN”

FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA

“FECYT”

CARRERA DE ARTES PLÁSTICAS

Entrevista sobre las leyendas de Ibarra.

Estas preguntas tienen solo un fin educativo gracias su comprensión.

1.-Conoce usted las leyendas de Ibarra:

No.

2.-Podría relatarme la leyenda de las tres piedras y las brujas sobre Ibarra:

No las conozco.

3.-Por qué cree usted que se han perdido estas historias:

Ya no hay empeño por conocerlos.

4.-Le gustaría ver estas leyendas dibujadas en una historieta:

No sabría decirle.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

“UTN”

FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA

“FECYT”

CARRERA DE ARTES PLÁSTICAS

Entrevista sobre las leyendas de Ibarra.

Estas preguntas tienen solo un fin educativo gracias su comprensión.

1.-Conoce usted las leyendas de Ibarra:

Sí.

2.-Podría relatarme la leyenda de las tres piedras y las brujas sobre Ibarra:

Conozco otras leyendas.

3.-Por qué cree usted que se han perdido estas historias:

La juventud ya no se interesa y no se cuenta en las escuelas y colegios antes si se contaban las escuelas.

4.-Le gustaría ver estas leyendas dibujadas en una historieta:

Si para conocer y que sean más sociales.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

“UTN”

FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA

“FECYT”

CARRERA DE ARTES PLÁSTICAS

Entrevista sobre las leyendas de Ibarra.

Estas preguntas tienen solo un fin educativo gracias su comprensión.

1.-Conoce usted las leyendas de Ibarra:

No.

2.-Podría relatarme la leyenda de las tres piedras y las brujas sobre Ibarra:

No las conozco.

3.-Por qué cree usted que se han perdido estas historias:

Actualmente los jóvenes les gusta la tecnología ya no escuchan las historias.

4.-Le gustaría ver estas leyendas dibujadas en una historieta:

Si traerían recuerdos a las personas y sus familiares.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

“UTN”

FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA

“FECYT”

CARRERA DE ARTES PLÁSTICAS

Entrevista sobre las leyendas de Ibarra.

Estas preguntas tienen solo un fin educativo gracias su comprensión.

1.-Conoce usted las leyendas de Ibarra:

Sí.

2.-Podría relatarme la leyenda de las tres piedras y las brujas sobre Ibarra:

Conozco otras leyendas.

3.-Por qué cree usted que se han perdido estas historias:

Ya no nos basamos en las historias de nuestros abuelos solo el internet por eso se perdió esa cultura.

4.-Le gustaría ver estas leyendas dibujadas en una historieta:

Si es parte de nuestra cultura sería importante conocer las leyendas de Ibarra

Anexo 8
Día de la exposición

