



**INSTITUTO SUPERIOR UNIVERCITARIO DE FORMACIÓN
PROFESIONAL, ADMINISTRATIVA Y COMERCIAL**

CARRERA:

TECNOLOGÍA EN DISEÑO GRÁFICO MULTIMEDIA

TRABAJO DE TITULACIÓN

TEMA:

DISEÑO EDITORIAL DE LEYENDA URBANA PARA LA PARROQUIA TAURA
DEL CANTÓN NARANJAL - ECUADOR.

REQUISITO PREVIO PARA LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE TECNÓLOGO (A)
EN DISEÑO GRÁFICO MULTIMEDIA

AUTOR(A):

ALVARADO MARTÍNEZ JOSUÉ JAÍR

TUTOR:

LCDO. LEX CAMPUZANO

GUAYAQUIL - ECUADOR

2021 - 2022

RECONOCIMIENTO DE RESPONSABILIDAD

Yo, Josué Alvarado Martínez, declaro bajo juramento que el presente Trabajo de titulación, válido para optar por el título de Tecnólogo en Diseño Gráfico, titulado: **“Diseño Editorial de leyenda urbana para la parroquia Taura del Cantón Naranjal - Ecuador.”**, es de mi autoría; que no lo he presentado en ninguna otra institución educativa para obtener algún título, grado o calificación profesional.

Reconozco que he consultado todas las fuentes bibliográficas que aquí detallo.

De la misma manera, según lo que establece la Ley de Propiedad Intelectual, su reglamento y el Reglamento Interno del Instituto Superior Tecnológico de Formación Profesional Administrativa y Comercial, cedo los derechos de propiedad intelectual de este trabajo de investigación, al Instituto ya mencionado.

Autorizo la reproducción parcial o total de este trabajo con fines académicos por cualquier forma, medio o procedimiento, siempre y cuando se incluya la cita bibliográfica del documento.

.....

Josué Jair Alvarado Martínez

C.C. 0929955805

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

DEDICATORIA

Dedico este esfuerzo alcanzado principalmente a mis padres, por haberme inculcado en el camino de la Fe y la Esperanza.

A mis hermanos, porque fueron un ejemplo de superación a seguir y demostraron su apoyo en los momentos más complicados a lo largo de la carrera.

A mis mejores amigos, porque estuvieron presentes en las ocasiones en donde más los necesité y fueron un canal de bendición en el camino.

AGRADECIMIENTOS

Estoy eternamente agradecido con Dios nuestro padre y creador, por haberme entregado la vida y el perdón. Por permitirme asociarme con personas que en mi entorno fueron de gran ayuda en la educación y formación. Le agradezco mis conocimientos Tecnológicos en Diseño Gráfico y Multimedia a la Lcda. Evelyn Lucas. Sin los cuales el presente proyecto no podría ser ejecutado. Finalmente le agradezco a toda la directiva que conforma el Instituto Superior Tecnológico de Formación Profesional, Administrativa y Comercial.

INDICE GENERAL

DEDICATORIA	III
AGRADECIMIENTOS	IV
INDICE GENERAL	V
INDICE DE TABLAS	IX
INDICE DE GRÁFICOS	X
INDICE DE IMAGENES	XI
INDICE DE ANEXOS	XII
RESUMEN	XIII
ABSTRACT	XIII
INTRODUCCIÓN	1
CAPITULO I. FUNDAMENTACIÓN	8
1.1 MARCO HISTÓRICO	8
1.1.1 <i>Historia del Diseño Gráfico Mundial</i>	8
1.1.2 <i>Historia del Diseño Gráfico en el Ecuador</i>	9
1.1.3 <i>Historia del Cómic Mundial</i>	10
1.1.4 <i>Historia del Cómic en Latinoamérica</i>	11
1.1.5 <i>Historia del Cómic en Ecuador y Naranjal</i>	13
1.2. MARCO TEÓRICO	14
1.2.1. EL DISEÑO	14
1.2.2. EL DISEÑO GRÁFICO	14
1.2.3. LOS ELEMENTOS DEL DISEÑO GRÁFICO	15
1.2.3.1. <i>Psicología del Color</i>	15
1.2.3.2. <i>La Línea</i>	15
1.2.3.3. <i>La Escala</i>	16
1.2.3.4. <i>La Forma</i>	16
1.2.3.5. <i>La Alineación</i>	16
1.2.3.6. <i>El Contraste</i>	16
1.2.3.7. <i>El Espacio</i>	16
1.2.4. LA COMUNICACIÓN VISUAL	17
1.2.5. ELEMENTOS DE LA COMUNICACIÓN VISUAL	17
1.2.6. EL DISEÑO EDITORIAL	18
1.2.7. EL ARTE Y DIAGRAMACIÓN	18

1.2.7.1. Color	19
1.2.7.2. Tipografía	19
1.2.7.3. La Retícula	19
1.2.7.4. Las Columnas	20
1.2.7.5. El Formato	20
1.2.7.6. Margen Exterior	20
1.2.7.7. Medianil	20
1.2.7.8. Módulos de Imagen	20
1.2.7.9. Línea Base	20
1.2.7.10. La Proporción entre Páginas	20
1.2.7.11. La Jerarquía	21
1.2.8. EL ARTE	21
1.2.8.1. Clasificación de las Artes Plásticas	21
1.2.8.2. Las Artes Bidimensionales	22
1.2.8.3. Las Artes Tridimensionales	¡Error! Marcador no definido.
1.2.9. LA ILUSTRACIÓN	¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.
1.2.10. EL CÓMIC	23
1.2.11. Elementos del Cómic	23
1.2.12. Características del Cómic	27
1.2.13. El Personaje en el Cómic	28
1.3. MARCO CONCEPTUAL	28
1.3.1. ARTE:	28
1.3.2. DISEÑO GRÁFICO:	29
1.3.3. DISEÑO EDITORIAL:	29
1.3.4. ARTE Y DIAGRAMACIÓN:	29
1.3.5. ELEMENTOS BASES DEL DISEÑO GRÁFICO	29
1.3.5.1. Elementos Conceptuales:	29
1.3.5.2. Elementos Visuales:	29
1.3.5.3. Elementos de Relación:	29
1.3.5.4. Elementos Prácticos:	29
1.3.6. Emisor:	29
1.3.7. Receptor:	29
1.3.8. Mensaje:	29
1.3.9. Canal:	29
1.3.10. Cómic:	29
1.3.4. Viñeta:	30
1.3.5. Globo o bocadillo:	30
1.3.6. Didascálica:	30
1.3.7. Onomatopeya:	30

1.4. MARCO JURIDICO.....	30
1.5. CONSTITUCIÓN DE LA REPÚBLICA DEL ECUADOR	30
1.6. LEY ORGANOICA DE COMUNICACIÓN	34
1.7. PLAN DE DESARROLLO TODA UNA VIDA.....	34
CAPITULO II. FUNDAMENTACIÓN.....	36
2.1. TIPOS DE INVESTIGACIÓN.....	36
2.1.1. DESCRIPTIVA	36
2.1.2. EXPLICATIVA.....	36
2.2. ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN	36
2.2.1 <i>Enfoque Cualitativo</i>	36
2.2.2 <i>Enfoque Cuantitativo</i>	37
2.3. METODOS DE INVESTIGACIÓN	37
2.3.1. <i>Métodos Teóricos</i>	37
2.3.1.1. <i>Método de Análisis y Síntesis</i>	37
2.3.1.2. <i>Método Histórico Lógico</i>	37
2.3.1.3 <i>Método Inductivo Deductivo</i>	38
2.3.2. <i>Métodos Empíricos</i>	38
2.3.2.1. <i>Observación no Participativa indirecta</i>	38
2.3.2.2. <i>Entrevista</i>	38
2.3.2.3. <i>Encuesta</i>	38
2.3.3. <i>Métodos Estadísticos</i>	39
2.4. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS.....	40
2.4.1. ANÁLISIS DE LA OBSERVACIÓN.....	40
2.4.2. <i>Análisis de los resultados de encuesta</i>	40
2.4.3. <i>Análisis de los resultados de entrevistas</i>	46
2.5. HERRAMIENTAS DE ANÁLISIS.....	46
2.5.1. <i>Análisis PEST</i>	46
CAPITULO III. DESARROLLO DE LA PROPUESTA	48
3.1. TITULO DE LA PROPUESTA	48
3.2. OBJETIVO DE LA PROPUESTA.....	48
3.3. DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA	48
3.3.1. <i>Estado Inicial del Proyecto</i>	48
3.3.2. <i>Requerimientos de Desarrollo</i>	48
3.4. FASE 1: PLANTEAMIENTO DE IDEA	50
3.5. FASE 2: PLANTEAMIENTO DE IDEA	52

3.6. FASE 3: PLANTEAMIENTO DE IDEA	55
CONCLUSIONES.....	56
RECOMENDACIONES	57
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	58
ANEXOS	61

INDICE DE TABLAS

Tabla 1. Conocimientos sobre la Historieta	40
Tabla 2. Conocimientos sobre la Historieta basada en hechos reales.....	41
Tabla 3. Desarrollo de una Historieta en la parroquia Taura.....	42
Tabla 4. Disponibilidad de tiempo para leer la Historieta	43
Tabla 5. Conocimientos de la leyenda “El Pistolero Taureño”	44
Tabla 6. La historieta como un medio de desarrollo para los jóvenes taureños	45
Tabla 7. Requerimientos Técnicos.....	48
Tabla 8 . Requerimientos Operativos	49
Tabla 9. Requerimientos Económicos	50
Tabla 10: Tipografías.....	54
Tabla 11: Color.....	54
Tabla 12. Tipografía Alesandra Regular.....	86
Tabla 13. Tipografía Comic Sans MS	86

INDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1. Conocimientos sobre la Historieta **¡Error! Marcador no definido.**

Gráfico 2. Conocimientos sobre la Historieta basada en hechos reales **¡Error!**

Marcador no definido.

Gráfico 3. Desarrollo de una Historieta en la parroquia Taura; **¡Error! Marcador no definido.**

Gráfico 4. Disponibilidad de tiempo para leer la Historieta; **¡Error! Marcador no definido.**

Gráfico 5. Conocimientos de la leyenda “El Pistolero Taureño”; **¡Error! Marcador no definido.**

Gráfico 6. La historieta como un medio de desarrollo para los jóvenes taureños.. 45

INDICE DE IMAGENES

Imagen 1. Plataforma de aplicación de encuesta	62
Imagen 2. Entrevista a Manuel Alvarado	63
Imagen 3. Entrevista a Nancy Alvarado	63
Imagen4. Entrevista Fuente: Autor	90

INDICE DE ANEXOS

ANEXO 1.....	62
PREGUNTAS DE ENCUESTA.....	62
ANEXO 2.....	63
RECOPILACIÓN DE INFORMACIÓN.....	63
ANEXO 3.....	64
PRÓLOGO	64
GUIONES.....	64
ANEXO 4.....	73
BOCETOS	73
ANEXO 5.....	77
ENTINTADO	77
ANEXO 6.....	80
COLOREADO.....	80
ANEXO 7.....	84
DESARROLLO DE GLOBOS Y UBICACIÓN DE DIÁLOGOS	84
ANEXO 8.....	85
FORMATO DE HISTORIETA	85
TIPOGRAFÍAS	86
COLOR.....	87
MOCKUP	88
ANEXO 9.....	89
PROFORMAS	89

RESUMEN

Con el transcurso de los tiempos las grandes historias y leyendas urbanas han sido moldeadas para ser comprendidas fácilmente; para ello, personajes importantes en todo el mundo dedicaron su vida en desarrollar un método atrevido de contarlas; volcando generaciones enteras en un punto de atracción, la historieta. El actual proyecto presenta el desarrollo de una leyenda urbana basada en hechos reales que se originó en Taura una de las parroquias del cantón Naranjal. Valiéndose de los conocimientos adquiridos en la carrera de Diseño Gráfico, este proyecto tiene como objetivo comunicar de manera recreativa el renacimiento de un personaje icónico de la parroquia Taura llamado “El Pistolero Taureño”. Según datos obtenidos tras los métodos de investigación realizados, tales como: Entrevista y encuesta, el 100% de los encuestados en este proyecto no conoce esta leyenda urbana, lo cual lo hace un proyecto muy factible y novedoso. A raíz de la vanguardia tecnológica y una mayor accesibilidad, se la espera presentar en formato digital.

ABSTRACT

With the passing of time the great urban stories and legends have been shaped to be easily understood; To this end, important figures around the world dedicated their lives to developing a daring method of telling them; turning entire generations into a point of attraction, the comic strip. The current project presents the development of an urban legend based on real events that originated in Taura, one of the parishes of the Naranjal canton. Using the knowledge acquired in the Graphic Design career, this project aims to communicate in a recreational way the rebirth of an iconic character from the Taura parish called “El Pistolero Taureño”. According to data obtained after the research methods carried out, such as: Interview and survey, 100% of the respondents in this project do not know this urban legend, which makes it a very feasible and novel project. Due to the technological avant-garde and greater accessibility, it is expected to be presented in digital format.

INTRODUCCIÓN

Breve descripción del tema:

La historieta o cómic está compuesta por un conjunto de diseños que a su vez crean un relato, este en definición puede o no tener texto. En la actualidad el cómic juega un papel muy importante junto al cine y la televisión como uno de los medios de comunicación más precisos al momento de transmitir narraciones, historias, cuentos, relatos e incluso acontecimientos de la vida real. Al igual que otras ramas del Diseño Gráfico, dentro de la sistemática del desarrollo del cómic existen los fundamentos y los lineamientos a seguir que forman parte de la narración de una historia para que esta sea precisa y comprensible.

Características y composición del tema:

Para determinar las pautas que definen al cómic es necesario hacer una breve indicación de los elementos esenciales que lo conforman. Según el libro “Entender al Cómic: El Arte invisible” escrito por Scott McCloud en 1995, detalla con mucho cuidado, los análisis y los fundamentos de su teoría acerca del cómic; empezando por el lenguaje de los comics: Es la imagen del comic que subyace de la mente de su creador, que decide el nivel de distracción que el comic desea tener, es decir que un cómic puede ser muy distintivo de otros de acuerdo a su público determinado. El manejo del tiempo: Es de considerar que existe una semejanza con el cine al momento de narrar desde una muy corta situación hasta una historia muy larga, ya que las viñetas y los paneles de conversación son como fotogramas; en ellas el guionista o autor aprovecha para cargar de información crucial cada ilustración de una situación y cada página. Otro fundamento que se tiene del manejo del tiempo es el uso de las líneas que simulan grandes distancias recorridas y los fondos borrosos.

Los modos de hacer visible lo invisible: Estas son líneas que pueden ser serenas o afligidas, legítimas, dóciles o brutales, a su vez estas líneas transmiten emociones y sentimientos, cualidades invisibles al ojo humano como: inocencia, locura, dinamismo y sosiego.

Las imágenes y los textos en el comic: Existen distintos modos de hacer combinaciones dentro de los apaisados en la viñeta, esto hará que el lector centre con más atención su mirada en la narración, pues los guiones propuestos a divulgar los personajes

no son suficientes al momento de atraer la curiosidad, es por esa razón que la imagen comenzó a influir en la psiquis del ser humano junto al texto.

Otra característica muy importante en el comic son el uso de las Viñetas. Es la unidad mínima de la percepción diferencial del tiempo en el cómic. También existe el encuadre, que son las limitaciones del espacio de la realidad donde la acción se ejecuta dentro de la viñeta. Según el espacio seleccionado, los ángulos al ángulo de visión o su espacio en el papel (formato). Al igual que en la fotografía en el cómic también está presente el uso de los Planos y para dar a notar otros puntos de vista, los movimientos y puesta en escena de los personajes, se dan a conocer los tipos Ángulos. Cabe recalcar que el uso del color en el comic fue muy indispensable a partir del año 1893.

Breve Antecedente del cómic en el macro entorno

Indagando en los antecedentes del comic, las primeras figuras halladas son petroglifos en piedra que datan de hace más de 5000 años de antigüedad en el reinado del rey escorpión del antiguo Egipto. Más adelante los veinticuatro compartimientos del vitral de la catedral de Chartres, en la Edad Media europea; luego de esto, en el año 1446 con la introducción de la imprenta se desarrollan las aleluyas y los pliegos de cordel. Mucho después en 1895 Estados Unidos pasa a ser la cuna del cómic y la primera viñeta fue esbozada por Richard Outcalt, a donde se desenvuelve una nueva faceta de la comunicación y expresión plástica y surge el concepto que define al cómic como tal. La historieta o cómic está compuesta por un conjunto de diseños que a su vez crean un relato. También puede narrar una historia con gráficos en cualquier tiempo (pasado, presente, futuro) ya que en definición puede o no tener texto. Fue así, como Fred Van y el dibujante Ryan Dunlavey quienes mediante un cómic transmitieron todo un siglo de acontecimientos que los estadounidenses resistían para ser reconocidos y aparecer en el mapa de arte del cómic. En España “Tebeo” 1917, fue el nombre con el que se denominó al cómic y transfiguro la comunicación social masiva junto a la televisión y el cine, maquillándola con matices que le darían lugar a su época dorada en 1929. Solo mucho después pudo tomarse como un excelente medio de comunicación visual para la nueva generación, además de poseer un alto grado de distracción para la recreación intelectual. (Luis, 1999) señala: “El cómic ya no es simplemente un mero entretenimiento, es otra forma de comunicación, que se inscribe en el contexto de la civilización de la imagen. También es un sistema que podríamos aprovechar notablemente desde el punto de vista pedagógico”. (p.172).

Breve Antecedente del cómic en el micro entorno

En 1989, Ecuador recibe el cómic. Fueron 1000 los ejemplares que M. Ferder, J Bonilla, L. Barragán imprimieron, luego en la revista Rock Traffic de 1989 y 1990 de la mano de Eduardo Villacís con su obra “El bicho”, expone una ráfaga de personajes y creación de guiones humorísticos trascendentales. Después de la pelea con Perú en 1995 Wilo con la ideología de crear un libro de comics que demuestre lo incoherente de la violencia fue rechazado por los medios de comunicación, pero fue gracias a sus ahorros y a la ayuda de la casa de la cultura que poco después lanzo su libro en 1996. Sus obras eran un acumulado de grafitis y caricaturas que habían nacido en las entrañas de la guerra.

Antecedentes del micro entorno en el que se aplicara el tema

Situada en la región de la Costa en la provincia del Guayas encontramos al cantón Naranjal que, en años anteriores era una de las parroquias del cantón Guayaquil, en los tiempos de la colonia no tuvo un buen desenvolvimiento en cuanto al desarrollo, a pesar de esto en 1950 se reivindicó, inclinándose casi totalmente a la agricultura y la ganadería lo que llevaría a Naranjal a su cantonización; las parroquias que conforman el cantón son: Santa Rosa de Flandes, San Carlos, Jesús María y Taura. En la actualidad el cantón Naranjal cuenta con una muy destacada producción para las exportaciones de banano arroz, cacao, caña, tabaco y en los grandes campos y corrales se encuentran diversos tipos de ganado como el vacuno y el caballar.

En el catón Naranjal se encuentra una de las parroquias más antiguas de sus zonas rurales; Taura, fue dividida en mayo de 1878, en la presidencia del Gral. José María Urbina. Según (Ormaza, 2015) en el “Documentos de Diagnostico que contiene información del GAD Parroquial Rural de Taura, para la Actualización del Plan de Desarrollo y Ordenamiento Territorial Parroquial”.(pag.5.tabla1). Según (SNI, 2010) Taura tiene una población de 10.786 habitantes y una extensión de 826,71 km^2 . Sus límites son: al norte: Con las parroquias del Cantón Durán, Virgen de Fátima, Gral. Pedro J. Montero y El Triunfo. Al sur: Con las parroquias Santa Rosa de Flandes, Jesús María y San Carlos. Al este: Con las parroquias Manuel J Calle y Rancho Negro y al Oeste: Con estero del Churute, el río Taura y la parroquia de Durán.

Descripción de cuáles son los motivos para hacer el estudio propuesto:

Las razones que causaron el desarrollo del presente proyecto es la necesidad que tiene la parroquia Taura de fomentar su historia, su costumbre y cultura, en una actualidad

donde el entretenimiento de los jóvenes, no se ven atraídos por la lectura o una especie de educación nueva para ellos como la incorporación de la historieta en sus bibliotecas.

En los últimos tiempos no se ha tomado en cuenta a la historieta como un aporte social y cultural para el sector popular y urbano, puesto que otros sectores no tan importantes han sido de relevancia para la sociedad, es así, como el uso sin control de la internet para motivos desfavorables en los jóvenes, son una polilla en el tallo del aprendizaje juvenil provocando la decepción en las familias que pierden a sus hijos en juegos y vicios de la red, el mal uso de equipos electrónicos y plataformas informáticas originan desvaríos al momento de tomar decisiones. Es por esta razón que se ha decidido desarrollar este proyecto.

La percepción de la historieta como un difusor de carácter retroalimentativo permite al receptor alcanzar conocimientos y doctrinas con nuevas visiones y objetivos, así como las de enriquecer la comunicación, la lectura y la creatividad a fin de dar a conocer sus características. Dentro de los niveles del lenguaje de comunicación el emisor y el receptor son los elementos claves de la información no obstante el comic es un medio o canal que puede transmitir contenidos tan humanos que se aísla más haya de parecer un inerte libro o folleto didáctico. Aún más que eso, “Contiene un gran potencial como herramienta pedagógica por una serie de motivos: Despierta el interés del alumno, además de motivar y fomentar su creatividad, Potencia el valor afectivo, con lo cual se refuerza el aprendizaje autónomo del alumno”. (Muñoz, 2014 Centro de Lenguas – Universidad de Chipre). (p.10).

El presente proyecto estará ubicado en la parroquia Taura del cantón Naranjal en la provincia del Guayas. La institución en el que se publicará, será en el Gobierno Autónomo Descentralizado de Taura, (GAD) será abalada y respaldada por la presidencia de la misma institución.

¿Para qué se hace?

Si bien hacemos memoria de las bondades del cómic entre sus ventajas, es que mediante él podemos narrar: historias, leyendas, novelas y cuentos. El cómic también responde a diversos tipos género, tales como: Ciencia ficción, humor, superhéroes, infantiles, fantasía y aventura, sobre natural y paranormal, series detectivescas, bélico, histórico y biógrafo. Para lo cual se ha referido usar este medio o canal y así desarrollar la leyenda urbana “El Pistolero Taureño”. El cómic es un producto cultural, ordenado

desde arriba y que funciona según toda la mecánica de la persuasión oculta, presuponiendo en el receptor una postura de evasión que estimula de inmediato los desvaríos principales de los creadores, así, los cómics, en su mayoría reflejan la implícita pedagogía de un sistema y funcionan como refuerzo de los mitos y valores vigentes, para crear puentes de aprendizaje entre cultura y generación dentro de la población determinada.

¿Para qué será útil su aplicación?

Emplear el cómic de manera directa en la población de jóvenes de la parroquia Taura permitirá filtrar su arte y cultura, a través de los textos y para textos, el cómic transmite de forma divertida los eventos que se van dando en la vida del “Pistolero”, el cómic servirá para darle un giro radical a la forma de ver una historia en las calles de la parroquia Taura y denotará en sus escenarios como era Taura en la antigüedad. Este proyecto también servirá de iluminación para los jóvenes que sean afines del arte contemporáneo y que les guste las diversificaciones en cuanto a aplicaciones.

¿Cómo deberá aplicarse?

El cómic contribuirá con el desarrollo mutualista y didáctico de los jóvenes, a la vez que recrea de forma sana y divergente a un sector determinado de adolescentes que eligen los desvaríos de la subsistencia para separarse de sus familias, y es así, como el comic, narra en parte visual y textual, las paradojas y con yacientes situaciones que José, hijo de un hacendado, que decide dejar atrás a su familia para dedicarse a sus paciones y desenfrenos, que le darían lugar a una maldición eterna. Este tipo de mensajes alcanzaría un grado de aprendizaje significativo en la psicología intrafamiliar a este sector de jóvenes de la parroquia Taura y de esa manera se aplicará el presente proyecto.

Novedades del tema

Los antecedentes de un tipo de medio de comunicación retroalimentativo como el cómic, no existen en la actualidad de la parroquia Taura, además de esto el sector económico del pueblo no se encuentra en estado de conciliar un tipo de arte novedoso como este. Sin embargo, el grado de primicia es muy alto; la historia del “Pistolero Taureño” es conocida tan solo por unas cuantiosas personas de entre 70 y 80 años de edad y la recopilación de datos que den con hechos aún más ciertos de lo que fue la vida de una persona que existió entre sus pasados, es todavía más impresionante.

¿Qué resultados se espera?

Entendiendo las posibilidades y facilitaciones de la aplicación del tema, se aguarda desenraizar la desmedida forma de pensar de aquel nicho de jóvenes que al momento de decidir dejar su familia y la comodidad de su hogar por la desvelaría y fría noche en las calles buscando que comer y a la vez que hurtar para empeñar y luego comprar estupefacientes que satisfagan sus necesidades adictivas. Por otro lado, se espera contra restar la deficiencia de caminos hacia la nueva era en la educación, es decir, los nuevos medios, métodos y las TIC, que facilitarían de forma recíproca al igual que el comic.

Se defienden los resultados esperados a la vez que se los vigile para que en su trayectoria no se opaquen y descuiden, si no que se patenten y evolucionen a medida que nuevas generaciones y promociones progresan en base a una buena cultura.

Formulación del problema general

El problema que dio origen al presente proyecto es la ausencia de un medio de entretenimiento didáctico, la misma que albergue un contenido educativo e ilustrativo para cada uno de los jóvenes de la parroquia Taura. Este tipo de aportes a la sociedad juvenil, ayudara a la junta parroquial a tomar control de este grupo y así seguir promoviendo la historia y cultura desde sus raíces.

La institución que acogerá y publicara el presente proyecto es el Gobierno Autónomo Descentralizado de Taura (GAD), este organismo público tiene la obligación de presentar estrategias y planes de desarrollo, que impulsen a la parroquia hacia un mejor futuro, por lo cual, esta instalación cuenta con equipos de computación y una biblioteca en el mismo lugar. Por tal motivo es el sitio más indicado para ubicar el proyecto.

Formulación del objetivo general

Elaborar un material editorial didáctico e histórico para los jóvenes en el periodo 2020 – 2021 de la parroquia Taura, provincia del Guayas.

De esta manera, comunicar de manera afectiva, recreativa y entretenida el renacimiento de la historia de uno de los personajes icónicos de la parroquia Taura, a la vez que se unan las posibilidades de que el personaje en funcionamiento pueda ser tomado como una herramienta de atracción semiótica e identificativa hacia los demás pueblos; a su vez, abriendo paso a nuevos caminos y estrategias que faciliten el entendimiento sobre

las diferentes formas de aplicar la educación en un target determinado de jóvenes, manteniendo la libertad de expresión que todos y cada uno de ellos se merece, silenciando dos paradigmas en conjunto; la necesidad del entretenimiento en nuevos medios y la curiosidad de ver hacia atrás, en los orígenes del pueblo y sus personajes. Para bajar la curva de detenidos por consumo y tráfico de estupefacientes quizás pueda servir en un porcentaje mínimo. Para esto se toma como medio estratégico, el noveno arte en la actualidad, el desenvolvimiento de 574 años de experiencia inventando nuevas formas de narrar las historias. El Cómic, a través de las viñetas y textos, globos y diálogos se prevé llegar a cada joven de forma directa, consolidando de esta forma una nueva manera de presentación que no involucre dañar, distorsionar o cambiar la forma tradicional de aplicar la ética y estética del cómic tradicional.

Justificación y explicación del objetivo

El objetivo fundamental del cómic “El Pistolero Taureño” es alcanzar un índice elevado sobre el reconocimiento de dicha leyenda urbana, para lo cual el proyecto está dispuesto a cumplir sus funciones por un lapso indefinido de tiempo. El comic también podrá ser expuesto en otras instituciones con la finalidad de solucionar cualquier problema pedagógico en las aulas de clase, ya que su alcance en innovación como una rama más de estudio de las materias como Estudios Sociales o Educación para la Ciudadanía, es muy indispensable. Sus corrientes recreativas desembocan en las gradas de la sociedad adulta de la parroquia, pues, serán ellos quienes con madures y criterio personal afianzarán y reconocerán el proyecto elaborado, ya que fueron ellos quienes presenciaron en tiempo real lo que las viñetas y bocadillos cuentan. La razón por la que se necesita realizar un comic dirigido a los jóvenes por medio del GAD de Taura, es porque actualmente no existe un conocimiento sobre esta leyenda urbana que, a más de dejar un mensaje reflexivo impulsa a los mismos jóvenes a seguir adelante con lo que quieren ser en el futuro. Por lo cual, la importancia del proyecto es de mera razón social y cultural inclinándose casi a un tipo de mercadotecnia 3.0 y por el juicio del grado de importancia que en este se representaría, se estima una reconocida publicidad entre las personas pasando a ser también un tipo de mercadotecnia 4.0. El hecho es que, al propagarse de tal forma, habría que considerar la inversión en el tema siempre y cuando tenga una gran acogida por parte de la sociedad taureña.

CAPITULO I. FUNDAMENTACIÓN

1.1 MARCO HISTÓRICO

1.1.1 Historia del Diseño Gráfico Mundial

El Diseño Gráfico nace con la necesidad que tenía el hombre de comunicarse y dejar información a las siguientes generaciones, según el sacerdote español, (Breuil, 1952) señala que: “Las primeras pinturas en las cuevas de Altamira se tratan de magia simpática o propiciatoria”, pero el Prehistoriador frases (Leroi-Gourhan, 1965), lo ve desde otro punto de vista: “No son más que perfiles de comienzo”. A la par de esto se ha considerado llegar a una conclusión, pues, si analizamos las síntesis de ambas teorías, que están de la mano con el cuerpo y alma de diseño gráfico, la entrega de la magia y el comienzo de los nuevos perfiles creativos, esta idea transvasó de forma manuscrita y profusa después de unos siglos, con la llegada del libro de kells en el siglo IX surge la noción visual del Diseño Gráfico. Se trata de un acumulado de obras que enseña un nuevo hito en el camino del diseñador gráfico en la actualidad, pues puede ser incluso mejor que cualquier otra creación escrita actualmente, este libro fue hecho por monjes irlandeses del siglo IX. La contribución del orfebre alemán Johannes Gutenberg en 1452, tras la publicación de la biblia de 42 líneas en Maguncia, Alemania, deja con preponderancia la combinación tipográfica y la ornamentación ilustrativa, como un fundamento del Diseño Gráfico proyectado a nuevas ideas creacionales. Con esto llegaría, en el año 1800, la combinación de dos profesiones que darían lugar a las escuelas de artes y oficios donde el artesano se caracterizaba por desarrollar obras ornamentarías y al estudio y aplicación de fuentes tipográficas; mientras que el oficio del artista era prestar lugar a los compuestos gráficos e ilustrativos.

“El pasado no está muerto, vive en nosotros, y estará vivo en el futuro que estamos ayudando a hacer”. (William Morris, 1891), De esta forma fundamentó sus objetivos e impuso su visión para la nueva era del Diseño Gráfico, dividiendo las bellas artes y el sentido valórico de la pulcritud estilística del diseño editorial, aplicando la existencia del mercado para los trabajos en Diseño Gráfico. A finales del siglo XIX denominado fin del siglo y bella época, caracterizada por su enfoque a la modernización y futurismo donde las corrientes artísticas: Art Nouveau, Dadaísmo, Constructivismo, Neoimpresionismo, Futurismo y Cubismo eran claves para el desarrollo del Diseño Gráfico, dándole un giro dramático al uso de la tipografía y las ornamentaciones de una forma más estética y

moderna. Anteriormente los diseñadores gráficos eran conocidos como artistas gráficos y una de sus labores era desarrollar todo tipo de medios y estrategias que sirvan para las comunicaciones visuales que atraigan a las personas, como publicidades, afiches, volantes, ilustraciones, anuncios, etc. En 1925, Herbert Bayer estuvo a la dirección de La Bauhaus, una escuela de diseño muy reconocida en Alemania; también propuso la Publicidad como una rama más de estudio para el Diseño, ésta consiste en el estudio de la Psicología y los canales que permiten transmitir la información. Otro aporte muy relevante en la historia del diseño gráfico es la inserción de nuevas marcas en el mercado, con ello, diferentes ramas del diseño, como la publicidad, el diseño editorial y la ilustración, tendrían más fuerza de adquisición y la demanda que exigía una evolución y mejoramiento en cuanto a proyección de ideas hacia los clientes era cada vez más.

1.1.2. Historia del Diseño Gráfico en el Ecuador

El Diseño Gráfico en el Ecuador se dio origen a partir del año 1970, a pesar de esto todo empezó en el periodo Precolombino, donde se encontraban restos de piedras talladas con puntos y líneas que simulaban un estilo de decoración modernista para el hogar y que en ocasiones servía para transmitir una información clave. Con la llegada de la imprenta y la revolución de la independencia del Ecuador, se remueven los impedimentos para que el progreso inicial del periódico y la revista fluyan sobre la capital. En los años sesenta el Diseño Gráfico surge como un movimiento competitivo encaminado a la creación de nuevos medios que le permitan a las demás personas del país, obtener información; el periodismo y las noticias ya empezaban a tener un mayor interés gracias a los periódicos. De la misma forma, otros tipos de ventajas se empezaron a ver en el Diseño Gráfico, como un medio de publicidad para empresas e industrias que a la par del progreso del país necesitaban ser reconocidos en su micro mercado. Es así, como se empezaron a ver las primeras volantes y afiches, donde cada empresa se diferenciaba de las otras gracias a los logotipos y las estrategias de mercado. En 1970, aun no existían instituciones ni algún tipo de formación que se emplee a las personas que empíricamente demostraban cada día una idea para comunicar de forma que el lector se agrade con lo que veía. Ya que el trabajo de Diseño Gráfico estaba repartido entre el arquitecto, el artista plástico y redactores. En 1980 el Ecuador estaba frente al avance tecnológico que se vivía en toda Latinoamérica, las nuevas técnicas de impresión, las primeras empresas Diseño Editorial y los programas que ayudarían a emplear el Diseño Gráfico; todo esto daría cabida a un nuevo campo de estudio y de técnicas para transmitir

la información. Después de esto, en 1990, se empezarían a implementar distintos tipos de ilustraciones en las primeras bienales de Diseños Gráfico, los comics, las revistas y los libros, serían los canales principales a donde se iniciaría la creatividad comunicacional ecuatoriana. Las primeras riñas entre empresas privadas de Diseño por dar a conocer sus atributos y fuertes en cuanto a innovación de estilos, también les darían paso a otras ramas del mismo Diseño Gráfico, tales como: El Diseño de Empaques o Packaging, Diseño de Publicidad, Identidad Corporativa y la implementación de la Fotografía como un medio expresivo. En el mismo año nacen las primeras escuelas de Diseño Gráfico y una de ellas fue la Asociación de Diseñadores Gráficos del Pichincha. Desde el año 2000 hasta el año 2006, se empieza a evolucionar en los medios digitales; Ecuador trata de expandir el turismo y su originalidad en cuanto a cultura y patrimonio, usando para esto video clips y la creación del logo de Ecuador como Marca de patrimonio y biodiversidad.

1.1.3. Historia del Cómic Mundial

Con los orígenes del Diseño Gráfico sobre la mesa como un medio de comunicación masiva que permite dar a conocer a las personas distintos tipos de mensajes de forma clara y precisa, surgen diversificadas formas de transmitirlo, con ello aparecen nuevos medios de información tales como: El periódico, la revista, la televisión, los afiches, las volantes, la radio y entre ellos se incorpora el cómic.

El arte secuencial de los cómics se origina tras la aparición de la prensa en el siglo XV, junto al gran aporte por parte de Johannes Gutenberg y los tipos móviles, que facilitaron las formas de reproducción masiva de los mensajes y dieron paso al cómic.

Aunque en muchos siglos más atrás, remontado en la época egipcia donde sus actividades cotidianas y manifestaciones importantes eran talladas en murales y en ocasiones esculpidas en piedra o mármol, estas ilustraciones secuenciales dan a conocer de forma más clara que querían destacar los hechos ocurridos en aquel entonces, transformando así los murales y las paredes de los palacios en una especie de capsula del tiempo que se abriría en la actualidad. Los pasos que llevaron a los descubrimientos de nuevas técnicas de ilustración y formas de plasmar las historias avanzaron con el paso del tiempo, uno de ellos fueron el uso de los retablos en la edad media, estos eran una especie de escultura pintada sobre una armadura, que servían para comunicar al pueblo los hechos y sucesos que acontecían. Otra de las apariciones ancestrales del comic fueron las aleluyas en Francia, 1820, con la introducción de dibujos que facilitarían la comprensión

significativa de toda una odisea de aventuras que a las personas les interesaba conocer. Con el tiempo las viñetas fueron evolucionando y las tácticas de empleo eran aún mejores que las iniciativas por parte de las estampas, en un inicio el uso de las viñetas era el mismo, y no variaban con respecto a los diseños y se mantenía con el mismo tamaño en todas las páginas y se ubicaba un corto escrito referente a la narración al pie de cada una. Sin embargo, en siglo XVII, Inglaterra pondría su aporte al desarrollo del cómic, implementando por primera vez el globo o bocadillo, aunque sus antecedentes datan del judaísmo en las llamadas filacterias, estas eran unas bandas elásticas de cuero que contenían un pequeño pasaje por las sagradas escrituras del Éxodo y Deuteronomio. Encontrándonos más al frente, en 1895 Richard Outcalt, crea una historieta con macro viñetas monocromáticas llamada “El Chico Amarillo”, esta historieta pasaría a ser el primer arte secuencial que implementaría los globos de dialogo. Con la implementación de las onomatopeyas como una descripción narrada del sonido, y el uso de símbolos que describen alguna característica de los personajes en las narraciones. El cómic paso de ser solamente una narración ilustrativa, a ser un medio de comunicación independiente de otros canales.

1.1.4. Historia del Cómic en Latinoamérica

El cómic en Latinoamérica nace después de su época dorada desde los años 40 hasta los años 50 en Estados Unidos, donde se adopta al comic como un medio de entretenimiento y fanatismo por los superhéroes; este género de comics seria publicado en 1938 por Las Publicaciones Nacionales Aliadas y después DC Cómic, con su principal atractivo, Superman que se encontraba en la edición N° 1 titulada “Comics de Acción”, la forma en que se alimentó la imaginación de los jóvenes en aquel entonces se convertiría en una pandemia que se propagaría por todos los países bajos de Latinoamérica y que daría lugar a nuevas ideas creadas a base de historias, cuentos, relatos y narraciones en tiempo real de aquel entonces; también le daría paso a nuevas oportunidades de compromiso a los artistas plasticos y diseñadores editoriales.

La participación de los países Latinoamericanos era inevitable, puesto que la tecnología en comunicación aun no aumentaba como en la actualidad, los medios de entretenimiento no eran redes sociales, aplicaciones o juegos en línea, si no, la mayor parte de su tiempo se enfocaba en los trabajos, en los que hacer domésticos, los estudios y rara era la vez en la que la diversión se encontraba en los periódicos, la radio, los

deportes o juguillos de entretiempo, pues la cultura de vida de las familias en la antigüedad se caracterizaba por una moral de patriotismo y educación.

Los principales ejemplos que se tomaran en cuenta para sostener el hecho que se haya sembrado con éxito el comic en Latinoamérica y se haya transformado en una fuente de entretenimiento o como un medio de comunicación en la antigüedad y la actualidad de la sociedad; se basan desde la situación de cada país y su reacción, como lo señala (Marino, 2010) en este caso del pueblo chileno: “El público chileno sentía fascinación por los mitos de los superhéroes, las novelas de intriga o los melodramas, y Dorfman percibía con consternación como estas historias de facturación extranjera adoctrinaban a miles de consumidores sin que ellos se dieran cuenta”.(p.152). El cuentista y novelista Dorfman se detiene a retirar un poco el velo que tapaba la realidad que no solo Chile ya estaba viviendo, si no también algunos países en Sudamérica. Vorazmente el cómic se fue convirtiendo en la moda del siglo XIX de aquella época en Latinoamérica. Poco a poco fue apareciendo en cada país la curiosidad de saber en qué consistía el cómic y las historias que en ellas se podían encontrar.

En Brasil 1869 uno de los países que abriría la pasta del librito cómico desarrollado por Carlos, Max Yantok y Alfredo Estorni, con el tema “Chiquinho” inspirado en una de las obras de Outcault.

En México también aparece una de las primeras Novelas Ilustradas, “Rosas y Federico” creada en 1869 por Villasana y Cuéllar.

En 1961, José Luque aleas “Pepe Luque” pone al mercado boliviano uno de los temas que sembraría el cómic en su país “Cascabel”.

Otra de las muchas razones por las que el público chileno también adopto el cómic, fue por el basto material de desinformación en la política y las realidades inofensivas cómicas, estos motivos le darían lugar a que, en 1949 René Ríos aleas “Pepo” cree una representación cómica para Chile llamada “El Condorito”.

En Colombia, 1934 una de las creaciones de Adolfo Samper, “Mojicón”, le permite al país tomar la idea de acoger al comic como un medio de recreación.

Argentina encontró también su lugar recreativo en el comic con el lanzamiento de “El Mosquito” en el periódico dominiguero donde alguna de las ilustraciones más famosa eran las de Henri Stein y Henri Meyer, estas ilustraciones consistían en dar a conocer alguna de las situaciones políticas en forma cómica.

En la actualidad algunos de los grandes exponentes del comic se encuentran también en Latinoamérica.

1.1.5. Historia del Cómic en Ecuador y Naranjal

El comic llega a Ecuador en 1989, y ya se estaba arreglando un colectivo de artistas y guionistas que representaría a este tipo de arte secuencial. Para 1990, Eduardo Villacís expondría un excelente sumado de algunas obras caricaturistas, una de ellas fue “El Bicho” y después Javier Bonilla en 1993 se convertía en el primer precursor de la caricatura política humorística del Ecuador. La pelea con Perú en 1995 también tendría sus resultados artísticos y permitiría que Wilo un caricaturista ecuatoriano expresara la innecesaria razón de las peleas entre las dos naciones, usando como medio de comunicación al cómic, su obra, era un sumario de varias figuras y personajes de la época además de su contenido reflexivo fue también una inspiración para otros artistas que estaban empezando a emprender con nuevas historias.

Si bien es cierto que el comic se presta también como una fuente rica en ficción, drama y comedia, esto es porque el origen de su palabra viene del griego (komikos = relativo a la comedia), en cuadros y viñetas, globos y onomatopeyas la historieta o cómic ha determinado reunir varias características que lo definan como un entorno recreativo y de ayuda al momento de comprender una historia. Sin embargo, el uso que se realizaba de algunos escasos medios de comunicación en Naranjal, cabecera cantonal del Guayas, era asertivamente escasa, el hecho de detenerse a distraer un poco la mente de la muy cargada agenda de trabajo que tenía el pueblerino en su hogar o trabajo, le significaba en ocasiones una pérdida de tiempo; pues, si hacemos memoria de los antecedentes del cantón en cuanto al desarrollo, su balanza se inclinó hacia la producción agrícola y ganadera y para ello su esfuerzo estaba enfocado total y plenamente en el desarrollo de la comunidad y de los pueblos para el cantón en conjunto con las demás parroquias. Los paradigmas y formas de pensar que tenían las personas se rompió, con la llegada del periódico y la prensa en 1755 a Ecuador, aunque su recepción fue por parte de la iglesia católica, su pronto desarrollo y desplazamiento por todas las provincias y cantones alcanzaba una acogida muy significativa para el progreso del país.

1.2. MARCO TEÓRICO

1.2.1. El Diseño

El diseño es la parte innovadora e ingeniosa de la persona al momento de desarrollar un proyecto, con la finalidad de resolver problemas o alcanzar un objetivo determinado. El Diseño se presta en el momento anterior de la realización de una estructuración mental conocida como la prefiguración. Los aspectos claves de considerar al momento de ejecutar el desarrollo de un Diseño son el conjunto de bosquejos que se fijan en papel para luego pasarlos al desarrollo.

Según (Bonsiepe, 2011). Señala que: “El Diseño tiene una función imprescindible que es integrar la ciencia y la tecnología en la vida cotidiana de una sociedad, concentrándose en la zona intermediaria entre producto e información”.

La Ciencia y la Tecnología en la actualidad son las bases sobre las cuales se forjan las grandes ciudades y los mayores inventos, esto les demuestra a las nuevas generaciones el camino sobre el cual se seguirán proyectando sus metas. El Diseño es un tema muy extenso y complejo, que abarca muchas ramas de las Ciencias y Estudios, tales como: Diseño Arquitectónico, Diseño de Espacios, Diseño Industrial, Diseño de Interiores, Diseño de Moda, Diseño Textil, Diseño Interactivo, Diseño Gráfico.

(Moises, 2019) Afirma que: “El Diseño está encaminado para el reconocimiento de las personas individual y colectivamente, al igual que el mejoramiento, en general, del estado del mundo para todos los seres vivos”.

Las variantes que sostienen las capacidades definitivas del Diseño en la vida del consumidor, están sobre su lapso diario de vida; puesto que, la esencia del Diseño como tal es la de resolver la mayor cantidad de problemas posibles en cada lugar donde se encuentre.

1.2.2. El Diseño Gráfico

Puede considerarse que el diseño gráfico busca transmitir de forma legítima y legible cualquier tipo de mensajes.

Una de las muy importantes definiciones acerca del Diseño Gráfico es la de (Frascara, 2004). “El Diseño es un pequeño universo, donde el contexto operativo, la estructura de la totalidad de un diseño y cada una de sus partes y detalles son importantes e interdependiente”.

Son por estas razones que las actualizaciones del diseño como profesión y su basta evolución en las aplicaciones como proyectos que desarrollan la sensibilidad visual de las demás personas, se han planteado nuevos campos de estudio, herramientas y aplicaciones que afianzan al Diseño Gráfico como una carrera imprescindible que denota la vanguardia en comunicación visual.

(Daniel, 2011) En su exposición de las treinta mejores frases y citas de Steve Jobs, donde se logra apreciar al Diseño Gráfico desde otro punto de vista.

“La mayoría de la gente cree que el diseño es algo decorativo. Para mí, nada es más importante en el futuro que el diseño. El diseño es el alma de todo lo creado por el hombre”.

Sin lugar a duda una de las más fascinantes herramientas del Diseñador Gráfico para poder crear una composición, es la creatividad.

1.2.3. Los Elementos del Diseño Gráfico

1.2.3.1. Psicología del Color

En definición el color es la percepción existente de la luz dentro de los ojos esta es enviada al cerebro y el cerebro se encarga de transmitir emociones y sentimientos a partir de lo que ve. Según el profesor (Ricupero, 2007).

“El color es un elemento básico a la hora de elaborar un mensaje visual. Muchas veces el color no es solo un simple atributo que recubre la forma de las cosas en busca de la finalidad reproducida”

También puede ser un elemento clave a la hora de la representación, puesto que su uso es indispensable en la mayoría de los diseños que se vayan a desarrollar dentro de una composición.

1.2.3.2. La Línea

La línea son un conjunto de puntos intrínsecos en un sitio determinado, en sentido vectorial, esta puede señalar a cualquier dirección dándole un peso significativo dentro de su composición. Según (ECOTEC, s.f.) “La línea sirve para conectar dos puntos en el espacio. Podemos definirla como la unión o aproximación de varios puntos” (pág.5). La línea juega un papel muy importante dentro del diseño porque en muchas ocasiones el simple hecho de ubicarla como una división entre textos, es un sinónimo de equilibrio visual.

1.2.3.3. La Escala

La escala es el uso que se hace de las dimensiones perfectamente proporcionadas de un objeto sin distorsionar su forma o ápice dentro de un espacio determinado. Según (ECOTEC, s.f.). “Todos los elementos visuales tienen capacidad para modificar y definirse unos a otros, esto es lo que denominamos escala” (pág.8). En varias ocasiones el uso que se hace de la escala dentro de un diseño es para darle un realce jerárquico entre los demás elementos de una composición.

1.2.3.4. La Forma

La forma es el logrado superficial de varios elementos en conjuntos. Literalmente puede tener volumen y gracias a esto gana un peso visual dentro de una estructura. Según la IDEA (Instituto de Enseñanza a Distancia de Andalucía, s.f.) “Todo aquello que vemos, posee una forma que empleamos para identificar en nuestra percepción. Es la apariencia externa de las cosas”. La forma está dividida en dos partes: Las formas Orgánicas (son el conjunto de formas de carácter ilustrativo y semiótico). Las formas Geométricas (son el conjunto de formas perfectamente alineadas y similares).

1.2.3.5. La Alineación

La alineación es aquella habilidad existente de colocar elementos en un sitio determinado con la finalidad de que exista un equilibrio entre los objetos y la mesa de trabajo. Esto ayudaría a encontrar un ritmo armonioso dentro del diseño y equilibrado a lo largo de su funcionalidad.

1.2.3.6. El Contraste

El contraste es la diferencia existente entre dos o más elementos que busca un interés visual al ojo del espectador. La participación del contraste dentro del diseño es muy primordial ya que la diferenciación que se haga entre formas escalables o colores degradantes aportaría un valor de calidad a una obra concluida.

1.2.3.7. El Espacio

El espacio es la manera de ver considerablemente los elementos existentes dentro de la mesa de trabajo; los espacios positivos es el relleno de la forma que se encuentra perfectamente alineada, escalada y contrasta dentro del espacio que la rodea; los espacios negativos son aquellos que se encuentran fuera de la forma y está comprendido desde los contornos de la forma hasta los límites de la composición.

1.2.4. La Comunicación Visual

La Comunicación Visual se emplea para mostrar de forma precisa un objeto, que en definición puede ser muy difícil de describir, pero al usar los diferentes tipos de herramientas que vuelven sensible la percepción de la vista humana, pueden ser comprendidos de diferentes formas.

Según (Moroni, 2008). La Comunicación Visual “Es todo lo que ven nuestros ojos; una nube, una flor, un dibujo técnico, un zapato, un cartel, una libélula, un telegrama como tal (excluyendo su contenido), una bandera”.

Otra opinión acerca de la comunicación Visual es la de (Caibano, 2005) “El reconocer una organización visual implica una operación semiótica mediante la cual adscribimos a algo algún tipo de sentido, orden o relación entre sus partes”.

Esto adjudica a que cualquier tipo de sustancia o superficie puede tener sentido, si se lo involucra o relaciona con su definición. Mientras que por otro lado el Crítico, Literario, Semiólogo y Novelista (Eco, 1932) destaca que: “La Comunicación Visual se presenta como un proceso donde parecen combinarse y retroalimentarse de forma compleja, la regulación convencional y la libertad de ejecución e interpretación de significados”.

Es decir, que la combinación que existe entre la imagen retorica existente en la mente y el significado de la misma, son un medio de comunicación directa y precisa, a su vez, esta puede ser intencional o casual.

1.2.5. Elementos de la Comunicación Visual

La Comunicación Visual está presente en el diario vivir de la sociedad, desde el momento en que empleamos un mensaje gestual que está ligado a la imagen corporal de la persona, podemos dar a conocer o informar nuestro estado de ánimo. Es así como en la Comunicación Visual también encontraremos los elementos principales para dar a cabo su ejecución:

Emisor: Es aquella persona que emite el mensaje a otra.

Receptor: Es aquella persona que recibe el mensaje por parte del emisor.

Mensaje: Es la información que se trasmite entre el emisor y el receptor.

Código: Son aquellas reglas a seguir en funcionamiento a lo conocido y su característica.

Canal: Es el sitio donde se aloja el mensaje.

1.2.6. El Diseño Editorial

Según (Ghinaglia, 2009) señala que: “El Diseño Editorial es la rama del Diseño Gráfico que se especializa en la maquetación y composición de distintas publicaciones tales como libros, revista o periódicos”.

En acuerdo con lo que apunta Ghinaglia, el Diseño Editorial también puede concebirle a cualquier tipo de información una forma más fácil y estilística de encontrar dentro de una vasta gama de letras e imágenes, armonía y equilibrio entre lo que se lee y lo que se ve.

Según (Eguaras, 2018) en su publicación acerca de las distintas expresiones del Diseño Editorial señala que: “Cualquier publicación que pretenda comunicar alguna idea o contar una historia mediante la organización de palabras y elementos gráficos necesitara del Diseño Editorial”.

En la narración de un cuento, en los anuncios publicitarios, en las revistas, en los cómics, en los periódicos y en todo tipo de transmisión de algún dato o información, es de considerar al Diseño Editorial como un campo atribuido a la estética del mensaje como tal.

1.2.7. El Arte y Diagramación

El Arte y Diagramación son las bases sobre las cuales, se promueven los principios estudiados y en constante evolución creativa, de todas las formas de diagramar las paginas o locaciones que albergan todo tipo de información.

Según (Melfi, 2013) “La diagramación se la define como la figura gráfica que explica un fenómeno determinado o también el arte de distribuir la composición en una página”.

Sintetizando la definición de Melfi, la diagramación tiene como objetivo, alcanzar el interés personal del lector y promover un estado de relajación visual a través de una buena composición artística.

1.2.7.1. Color

El color alude a las personas a prestar mayor interés en el contenido de cualquier tipo de publicación. En el diseño de revistas, libros, volantes, afiches y cómics, el color está presente como un objeto de atracción provocativa que produce diversos tipos de emociones. El uso correcto de los colores dentro de la composición de un Diseño, establece una forma más clara y armoniosa de apreciar sus pautas. En el libro “Arte del Color” por (Itten, 2019) afirma que: “En nuestro aparato sensitivo óptico la armonía corresponde a un estado psicofísico donde disimilación y asimilación de la sustancia visual son de igual importancia”. En efecto, el uso correcto de los colores entre el resto de los componentes de una correcta diagramación, sirven para darle más sentido al trabajo realizado.

1.2.7.2. Tipografía

El uso de fuentes tipográficas en los diversos canales empleados, es totalmente esencial, ya que los puntos que se juegan en este campo de estudio son en su gran mayoría calificados después de grandes lecturas. Según (McLean, 1993). Señala que “la Tipografía es el arte o técnica de reproducir la comunicación mediante la palabra impresa”. En esencia, la Tipografía también puede ser encontrada en otros lugares como en las obras de arte o los cómics. Dentro de su composición anatómica cada tipo de letra está dividida en dos partes:

Tipográfica con serifa: Son todas aquellas letras con terminales y adornos que se encuentran a los extremos de su apariencia.

Tipografía sin serifa: También conocida como palo seco. Su principal característica es exponer una apariencia formal que carezca de terminales o adornos.

Literalmente Cuando una persona pretenda leer un texto muy largo, lo que el diseñador editorial debe utilizar es una tipografía con serifa. Ya que la exposición ante grandes cantidades de texto podría cansar con facilidad a la vista. Por otro lado, si en un diseño editorial pretende usar una fuente sin serifa, puede ser al momento de presentarlos en títulos o temas de relevancia.

1.2.7.3. La Retícula

La retícula es muy importante al momento de desarrollar una página, ya que en esta encontraremos un apoyo estético entre las columnas, los espacio y los márgenes.

Según (Müller, 1998). Señala que: “La retícula es un sistema de ordenación que constituye la expresión de ciertas actitudes mentales en que el diseñador concibe su trabajo de forma constructiva”.

Para Müller, la implementación ordenada de todos los elementos dentro del diseño de una página, significa que existe un interés por el orden y el equilibrio jerárquico en el diseñador.

1.2.7.4. Las Columnas

Las columnas son el sitio donde se encuentran los cuerpos de textos, que sirven como una guía entre los espacios.

1.2.7.5. El Formato

El formato de un diseño es la modalidad óptica de la publicidad en la que se emplea. Es así, como podemos encontrar una revista impresa habitualmente en un tamaño A4 sobre papel lino o corrugado. Y en otras ocasiones de forma digital en HTML o aplicativos móviles.

1.2.7.6. Margen Exterior

El margen exterior permite identificar la división existente entre los bordes del texto y las imágenes utilizadas en la diagramación de la página.

1.2.7.7. Medianil

El medianil son los espacios que hay entre las columnas o entre dos páginas.

1.2.7.8. Módulos de Imagen

Estos son los lugares indicativos donde se va situar cualquier imagen, ilustración o dibujo.

1.2.7.9. Línea Base

La línea base sirve como una regla, extendida en toda la página y permite ubicar todo tipo de textos entre los demás elementos de diseño.

1.2.7.10. La Proporción entre Páginas

La proporción entre páginas permite al diseñador ubicar un peso visual, equilibrado o desequilibrado, estos también son llamados como:

Proporción Pasiva: Encontraremos un equilibrio en cuanto a tamaño y posición de letras, imágenes, formas o colores.

Proporción Activa: Encontraremos un desequilibrio y a su vez una armonía entre ambas páginas.

1.2.7.11. La Jerarquía

Podemos considerar que la jerarquía puede ser hallada en la diagramación, como una forma de dividir los elementos de mayor relevancia entre los de más.

Las jerarquías pueden dividirse por su ordenamiento en cuanto a diseño de paginación y equilibrio visual.

1.2.8. El Arte

Leonardo da Vinci cree que el arte es una poesía que se ve sin oírlo; y la poesía es una pintura que se oye y no se ve; son, pues, estas dos poesías o, si lo prefiere, dos pinturas, que utilizan dos sentidos diferentes para llegar a nuestra inteligencia.

La profundidad del significado de cada palabra en relación con el arte por parte de da Vinci, son contundentes, sin embargo, el sentido común en definición de la misma, ayuda a comprender que el arte tiene una relación más directa con nuestro intelecto y nuestras capacidades sensitivas, que con otros aspectos emocionales de la propia mente.

Generalmente las artes están divididas en tres partes:

Artes armónicas: Están relacionadas en el campo de la música.

Artes Plásticas: Están sujetas a las aplicaciones expresivas gráficas, esculturales y arquitectónicas.

Artes Mixtas: Abarcan todo el campo artístico posible y generalmente las encontramos en el teatro, el cine, la danza, entre otros.

Enfatizándose solamente en la implementación de las Artes Plásticas:

1.2.8.1. Clasificación de las Artes Plásticas

Las dimensiones dentro de las artes plásticas, son las encargadas de compartir las formas de visualizar este tipo de artes.

En su teoría sobre la relatividad de 1905, Albert Einstein, señala que: “La dimensión es algo indispensable para ubicar un objeto en un espacio y tiempo determinado”.

Es así, como para observar cualquier tipo de Artes Plásticas, es necesario ubicar en un lugar específico, ya sea bidimensional o tridimensional.

1.2.8.2. Las Artes Bidimensionales

Este tipo de arte plástica está conformada por todos los grupos de herramientas como, por ejemplo: la pintura en lienzo. Las artes bidimensionales se caracterizan por utilizar las dos primordiales dimensiones: El largo y ancho.

Según (Hoffman, 2001). Acerca de las artes bidimensionales señala que: “Es la superposición de contextos que antes estaban separados, y el alumbramiento consiguiente de una novedad”.

Las artes bidimensionales están expuestas a la vista humana desde un solo punto de vista y no desde varios, ya que, al hablar solamente de ancho y largo, no permite exponer el resto de dimensiones como el volumen, el peso y masa de una escultura.

Según (Mogrovejo, 2015) señala que: “El arte bidimensional hace referencia a las expresiones de la pintura, el dibujo, la fotografía, el collage, entre otros lenguajes creativos bidimensionales”.

Las pautas señaladas en esta cita, nos indican que las artes bidimensionales también están ligadas al lenguaje creativo.

Entre las clasificaciones de las corrientes artísticas bidimensionales encontraremos: El Dadaísmo, Impresionismo, Pop Art, Surrealismo, Expresionismo, Cubismo, Futurismo, Arte abstracto, Vanguardismo, Fauvismo.

1.2.9. La Ilustración Artística

La ilustración es el diseño, tallado o impreso de ornamentas que narran y describen un texto. Esta herramienta resulta ser de mucha utilidad en distintas ramas del Diseño Gráfico al tener como objetivo principal llamar la atención de un determinado público. La ilustración artística esta enlazada con el texto del cual se habla, por lo que puede funcionar tanto con el texto como si él. En la creación de una historieta la ilustración artística es la base sobre la cual se asientan los guiones y las ideas del autor, para que sean transformadas, ya sea en un texto ilustrado o cómic que narra todas estas ideas. (ANE

DISEÑOS, 2012) refiere que: “La ilustración es un campo fantástico donde puede desarrollarse un arte figurativo de altísima calidad y con un amplio espectro de modalidades”. En este aspecto la ilustración puede ser manifestada tanto como una percepción visual de cualquier tema, al desarrollo de un cosmos relacionado al arte.

1.2.10. El Cómic

El comic está fuertemente ligado a la succión de imágenes que atraviesan un vértice narrativo. Según (Aparici, 1992)

“El cómic es un medio o canal que nos permite expresar nuestras ideas en el cual se combinan de manera integrada todo tipo de imágenes fijas es decir sin movimiento y el texto lingüístico, que permiten al lector estructurar la historia”.

Es decir, que el comic adopta la forma de un diseño apaisado de imágenes secuenciales trazadas por líneas, y se funciona con un libro de historia corta para confirmar lo visualizado entre páginas. Según (McCloud, 1994), define al cómic de la siguiente manera:

“Ilustraciones y otro tipo de imágenes yuxtapuestas en secuencia deliberada, con el propósito de transmitir información y obtener una respuesta estética del lector”.

La respuesta estética de parte del lector como lo señala McCloud, son aquellas reacciones influenciadas por el trabajo laborioso y dedicado de parte del autor; mientras que las imágenes yuxtapuestas en secuencia, son las acciones juntas unas de las otras, con el fin de llamar la atención del lector con respecto a lo leído en los globos.

1.2.11. Elementos del Cómic

1.2.11.1. La Viñeta

La viñeta pasa a ser el lugar donde se aloja la acción de lo narrado en escrito, sobre o debajo de la imagen. Según. (García, 2014)

“La viñeta, por sí sola, expresa matices temporales no solo en el plano visual, sino también en el plano verbal”.

Por lo cual, juega un guion como actriz principal dentro de la historieta en acción, viniendo a ser cabeza del comic en general. Ya que, como es de mencionar, el cómic puede o no tener texto, gracias a la correcta repartición de las viñetas. Otra muy destacada definición acerca de la viñeta es la de (Aparici, 1992).

“La viñeta es la unidad mínima de la narración”. Al igual que la división de las escenas en un metraje, que se las encontraría como un (frame), según Aparici, destaca que se le puede comparar, incluso una página de cómic con una breve escena de un rodaje.

1.2.11.2. Tipos de Viñetas

El Cartucho: Es un cuadro de texto donde aparece parte de la historia fuera de ser tomada como una porción de un guion para cualquier personaje dentro del comic.

Cartela: Es un cuadro de texto donde el narrador interviene con alguna información adicional a la narración.

Viñeta Rota: La viñeta rota exhibe un dibujo congruente a las escenas entre viñetas. En otros casos puede parecer un rompe cabezas.

Macro viñeta: Son un acumulado de escenas de parte del autor

Viñeta Psicológica: Da una sensación que le permite al lector comprender un contexto determinado.

Viñeta decorativa: Los espacios de la página son usados para diagramar de forma artística.

Viñeta Exterior: La ilustración se encuentra aislada de las demás sin hacer uso de alguna viñeta en específico.

Viñeta Interior: Sirve Para dar a conocer acciones ocurridas en el mismo lugar al mismo momento.

Viñeta Diagonal: Esta viñeta puede ser encontrada en forma vertical u horizontal dentro de la página.

Viñeta Ortogonal: Esta viñeta solo puede ser encontrada de forma horizontal dentro de la página.

Viñeta Abierta: Sirve para darle más realce al personaje, permitiéndole salirse de la viñeta.

Viñeta Cerrada: Esta viñeta es semejante a una portada cinematográfica, ocupando por completo toda una carilla.

1.2.11.3. El Globo o Bocadillo

El globo o bocadillo está dirigido claramente a llevar una comunicación continua entre personajes dentro del cómic. (Boronat, 2013) señala que: “Efectivamente contiene el texto(lettering), cuyo tamaño y características pueden cambiar según el volumen, intensidad o emotividad, de las palabras y se encuentran elanzadas a través de un delta”. De esta forma se describe al globo o bocadillo como un lugar donde se aloja el dialogo.

1.2.11.4. Tipos de Globos o Bocadillos

De Dialogo o Conversación: En este se encuentra lo que el personaje está diciendo y es con frecuencia el más utilizado.

De Pensamiento: En este se muestra lo que el personaje está pensando y no lo habla.

De Grito: Se lo utiliza cuando el personaje alza la voz o está gritando.

De Sollozo o Sudor: Es usado cuando el personaje habla mientras está llorando o sudando.

De Conversación Seguida: Este se usa cuando el personaje habla de corrido y no para.

De Susurro: Lo encontramos en el personaje cuando está hablando en voz baja.

1.2.11.5. El Encuadre

Al igual que en la fotografía, el encuadre presta al comic la variante de jugar con los planos de una figura en composición, esta ventaja ayuda a que el comic cobre un mayor peso en interés proyectado hacia cualquier figura o personaje a la que se le quiera dar.

Según (Iranzo, 2017)“El encuadre es la elección del momento, la duración interna de la situación presentada”.

Por esta razón el congelamiento de una situación ápice de la narración, es aún más imprescindible, ya que se puede decidir en qué plano se va a ubicar, con la finalidad de darle menos o más realce.

1.2.11.6. Tipos de Encuadre

Gran Plano General: Es el gran uso que se hace del espacio dentro de la viñeta para destacar un lugar u objeto de grandes dimensiones. Los personajes dentro de este plano no se los haya visibles, debido a la larga distancia.

Plano General: Muestra una proporción entre espacio y personaje a una distancia considerable para dar a conocer una situación o exponer una acción determinada.

Plano Entero: Es usado para mostrar personajes especialmente, y el espacio que recorre es desde la cabeza hasta los pies. El resto del escenario no tiene mucha congruencia, ya que los espacios están ocupados mayormente por el personaje.

Plano Americano: Está dirigido a mostrar al personaje dentro de un espacio con limitaciones, desde el espacio de arriba de la escena hasta las rodillas, dejando otro espacio entre los laterales de la misma figura. Este tipo de plano fue creado por Western para destacar el arsenal de los pistoleros dentro de las escenas cinematográficas.

Plano Medio: Este tipo de plano secciona al personaje desde la altura de la cintura, y es encontrado con frecuencia entre el dialogo de dos personas a una distancia promedio, también caracteriza una imagen de proximidad.

Primer Plano: Es usado con frecuencia para darle más énfasis al personaje en sí. Este plano ocupa toda la viñeta desde la cabeza hasta los hombros.

Primerísimo Primer Plano: El plano ocupa toda la viñeta, y es usado para crear un asombro en el lector, es un tipo de acercamiento ofensivo que destaca, ya sea la mirada o la sonrisa del personaje en conjunto.

Plano Detalle: Sirve para darle énfasis a un objeto determinado dentro de las demás escenas en comic. El lector fijará su mirada en el objeto y entonces sabrá que guarda un significado importante dentro de la historia.

1.2.11.7. Los Ángulo en el Cómic

El ángulo en el cómic nos presenta una forma muy diversa de ver las escenas dentro de las viñetas. Nuevamente Roberto Aparici en su libro “El Cómic y la Fotonovela en el aula”. Nos destaca la importancia y relevancia del uso del ángulo en el cómic, ya que este es el punto de vista de donde se aprecia la acción. De este modo una persona o cosa dentro de la viñeta puede verse o muy pequeña o muy grande.

1.2.11.8. Tipos de Ángulos en el Cómic

Ángulo Picado: Desde el punto de vista superior el personaje puede verse un poco pequeño y el movimiento está ilustrado desde un punto alto a un punto bajo.

Ángulo Contrapicado: Este tipo de ángulo ofrece una vista baja del personaje, dándole un valor jerárquico mayor o superior.

Ángulo Cenital: Le da al lector un ángulo totalmente vertical desde la altura del personaje. Sirve para dar a conocer una dirección que el personaje va a tomar.

Ángulo Nadir: Es un ángulo que, por lo contrario del cenital, demuestra la parte baja total del personaje.

Ángulo Semisubjetivo o Dorsal: Este ángulo nos presta una vista posterior o íntima del personaje, con la que demuestra lo que está viendo o la situación en la que se encuentra.

Ángulo Escorzo: Este tipo de ángulo muestra al personaje en primer plano a 45° en cualquier lado de la viñeta y sobre el espacio restante de la viñeta la situación en la que se encuentra.

Ángulo Holandés: Es muy parecido al encuadre inclinado en Fotografía, y sirve para enfatizar un estado de desequilibrio dentro de la viñeta.

1.2.12. Características del Cómic

Las características del cómic son aquellos atributos y cualidades que reúnen sus capacidades al momento de ejecutar su funcionamiento. El cómic conlleva un alto porte de transmisión de ideas al momento de narrar una historia que no se haya visto en la realidad. Literalmente el cómic, al ser una fusión entre Literatura y Arte, adjudica a llamarse a sí misma un medio casi completo de proyección de técnicas creativas al igual que el cine. A continuación, se destacarán algunas de sus principales características:

Una de sus principales características es llamar la atención de forma recreativa a todo tipo de personas.

El cómic es de carácter representativo, es decir, que la esencia de su contenido es dar a conocer una historia en cualquier tiempo (pasado, presente, futuro).

El cómic hace uso de imágenes y textos con la finalidad de dar a conocer una información en específico. A este tipo de lenguaje se le llama icónico-verbal.

Para dar a entender un mensaje con precisión, el cómic hace uso de códigos determinados, estos son: código verbal, código visual y código gestual.

Dentro de los códigos verbales encontraremos a los globos o bocadillos y los cartuchos; en estos se alojan todo tipo de textos.

Dentro de los códigos visuales encontraremos a las viñetas y todos los tipos de encuadre.

Dentro de los códigos gestuales encontraremos todos los tipos de gestos de parte del personaje, congruentes a la situación narrada, ya sea en los globos o cartuchos.

El cómic es un medio de información grande, proyectado a grandes masas.

1.2.13. El Personaje en el Cómic

La creación de personajes dentro del cómic es la parte esencial de toda historia, que por ende debe llevar. El concurrido debe estar ligado a una historia y un futuro con el fin de que las mismas sean contadas a través de las viñetas.

Según (Jerez, 2015) en su exposición acerca de los personajes, señala que: “Son el centro de la acción, los que llevan la voz cantante. Cumplen funciones decisivas para el curso de la narración.”

Es por este motivo que el personaje está combinado en su mayoría con el protagonismo y liderazgo de la historia. El personaje principal es la figura en el cual gira una narración y se exponen la mayoría de las escenas, haciendo énfasis en los episodios de más relevancia, el personaje empieza denotar un rango mayor entre los demás en la historieta.

1.3. MARCO CONCEPTUAL

1.3.1. Arte: El arte es la capacidad de dar a conocer diversos tipos de sentimientos y emociones a partir de diferentes manifiestos.

1.3.2. Diseño Gráfico: El Diseño gráfico es la aplicación de técnicas y estudios del mismo, direccionada al mejoramiento de la información para facilitar su comprensión hacia un público en específico.

1.3.3. Diseño Editorial: Es una de las manifestaciones estéticas y artísticas del Diseño Gráfico que se encuentran por lo general en revistas, afiches, manuales de identidad, entre otros. Estos pueden ser hallados en impreso o digital.

1.3.4. Arte y Diagramación: Son un conjunto de procedimientos a seguir para la organización de los elementos dentro de una composición, con la finalidad de que el mensaje sea atractivo y comprensible.

1.3.5. Elementos bases del Diseño Gráfico

1.3.5.1. Elementos Conceptuales: Los elementos conceptuales son aquellas bases sobre las cuales se construyen la mayoría de los diseños. Por ejemplo: El punto, la línea, el contorno, el volumen, entre otros.

1.3.5.2. Elementos Visuales: Los elementos visuales son aquellas figuras que no solamente tienen largo y ancho, sino que también tiene un color y una textura.

1.3.5.3. Elementos de Relación: Este tipo de elementos dentro del Diseño Gráfico juega un papel muy importante, ya que son las que muestran la dirección, el espacio, ubicación y gravedad que existen en un diseño.

1.3.5.4. Elementos Prácticos: Los Elementos Prácticos son todos aquellos que se encuentran ligados con el nivel de distracción del mensaje y están más allá del mensaje.

1.3.6. Emisor: El emisor es aquel sujeto encargado de remitir un mensaje al receptor dando inicio al proceso comunicativo.

1.3.7. Receptor: El receptor, como su propia palabra lo dice, recepta el mensaje que es enviado por el emisor a través de un canal.

1.3.8. Mensaje: El mensaje es aquella información adecuada, transmitida del emisor, por un canal, hacia el receptor.

1.3.9. Canal: Es el medio por el cual es entregado el mensaje o información.

1.3.10. Cómic: Es el conjunto de imágenes y textos secuenciales que narran una historia o un suceso para un público determinado.

1.3.4. Viñeta: Son los recuadros de una serie que, con sus dibujos y textos, forman una historieta. El concepto también refiere a la escena impresa en una publicación que puede ir acompañada de un comentario y que, por lo general, tiene carácter humorístico.

1.3.5. Globo o bocadillo: Es una convención específica de los cómics y caricaturas, destinada a integrar gráficamente el texto de los diálogos o el pensamiento de los personajes en la estructura icónica de la viñeta.

1.3.6. Didascálica: Es un bocadillo específico, generalmente de forma rectangular, colocado en la parte superior de la viñeta.

1.3.7. Onomatopeya: Es la representación gráfica del sonido o una imagen.

1.4. MARCO JURIDICO

1.5. CONSTITUCIÓN DE LA REPÚBLICA DEL ECUADOR

TÍTULO II

DERECHOS

Capítulo Segundo

Derechos del Buen Vivir

Sección Tercera

Comunicación e Información

Art. 16.-

Todas las personas, en forma individual o colectiva, tienen derecho a:

1. Una comunicación libre, intercultural, incluyente, diversa y participativa, en todos los ámbitos de la interacción social, por cualquier medio y forma, en su propia lengua y con sus propios símbolos.

2. El acceso universal a las tecnologías de información y comunicación.
3. La creación de medios de comunicación social, y al acceso en igualdad de condiciones al uso de las frecuencias del espectro radioeléctrico para la gestión de estaciones de radio y televisión públicas, privadas y comunitarias, y a bandas libres para la explotación de redes inalámbricas.

Art. 17.-

El Estado fomentará la pluralidad y la diversidad en la comunicación, y al efecto:

2. Facilitará la creación y el fortalecimiento de medios de comunicación públicos, privados y comunitarios, así como el acceso universal a las tecnologías de información y comunicación en especial para las personas y colectividades que carezcan de dicho acceso o lo tengan de forma limitada.

TÍTULO II

DERECHOS

Capítulo Segundo

Derechos del Buen Vivir

Sección Cuarta

Cultura y Ciencia.

Art. 21.-

Las personas tienen derecho a construir y mantener su propia identidad cultural, a decidir sobre su pertenencia a una o varias comunidades culturales y a expresar dichas elecciones; a la libertad estética; a conocer la memoria histórica de sus culturas y a acceder a su patrimonio cultural; a difundir sus propias expresiones culturales y tener

acceso a expresiones culturales diversas.

No se podrá invocar la cultura cuando se atente contra los derechos reconocidos en la Constitución.

TÍTULO VI

RÉGIMEN DE DESARROLLO

Capítulo Sexto

Trabajo y Producción

Sección Segunda

Tipos de Propiedad

Art. 322.-

Se reconoce la propiedad intelectual de acuerdo con las condiciones que señale la ley. Se prohíbe toda forma de apropiación de conocimientos colectivos, en el ámbito de las ciencias, tecnologías y saberes ancestrales. Se prohíbe también la apropiación sobre los recursos genéticos que contienen la diversidad biológica y la agro-biodiversidad.

TÍTULO VII

RÉGIMEN DEL BUEN VIVIR

Capítulo primero

Inclusión y equidad

Sección Primera

Educación

Art. 347.-

Será responsabilidad del Estado:

8. Incorporar las tecnologías de la información y comunicación en el

proceso educativo y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales.

TÍTULO VII

RÉGIMEN DEL BUEN VIVIR

Capítulo primero

Inclusión y equidad

Sección Quinta

Cultura

Art. 377.-

El sistema nacional de cultura tiene como finalidad fortalecer la identidad nacional; proteger y promover la diversidad de las expresiones culturales; incentivar la libre creación artística y la producción, difusión, distribución y disfrute de bienes y servicios culturales; y salvaguardar la memoria social y el patrimonio cultural. Se garantiza el ejercicio pleno de los derechos culturales.

Art. 379.-

Son parte del patrimonio cultural tangible e intangible relevante para la memoria e identidad de las personas y colectivos, y objeto de salvaguarda del Estado, entre otros:

3. Los documentos, objetos, colecciones, archivos, bibliotecas y museos que tengan valor histórico, artístico, arqueológico, etnográfico o paleontológico.

4. Las creaciones artísticas, científicas y tecnológicas.

Los bienes culturales patrimoniales del Estado serán inalienables, inembargables e imprescriptibles. El Estado tendrá derecho de prelación en la adquisición de los bienes del patrimonio cultural y garantizará su

protección. Cualquier daño será sancionado de acuerdo con la ley.

7. Garantizar la diversidad en la oferta cultural y promover la producción nacional de bienes culturales, así como su difusión masiva.

1.6. LEY ORGANOICA DE COMUNICACIÓN

TITULO II

Derechos a la Comunicación

Sección Primera

Derechos de Libertad

Art. 17.- Derecho a la libertad de expresión y opinión. -

Todas las personas tienen derecho a expresarse y opinar libremente de cualquier forma y por cualquier medio, y serán responsables por sus expresiones de acuerdo a la ley.

TITULO V

Medios de Comunicación Social

Sección Primera

Medios de Comunicación Públicos

Objetivos

Art. 80.-

6. Promover la producción y difusión de contenidos audiovisuales nacionales

7. Ofrecer contenidos educativos, culturales, de recreación y entretenimiento que contribuyan al buen vivir.

1.7. PLAN DE DESARROLLO TODA UNA VIDA

Objetivo 2

Afirmar la interculturalidad y plurinacionalidad, revalorizando las identidades diversas

2.4. Impulsar el ejercicio pleno de los derechos culturales junto con la apertura y fortalecimiento de espacios de encuentro común que promuevan el reconocimiento, la

valoración y el desarrollo de las identidades diversas, la creatividad, libertad, estética y expresiones individuales y colectivas.

Objetivo 8

Promover la transparencia y la corresponsabilidad para una nueva ética social lectivas.

Impulsar una nueva ética laica, basada en la honestidad, la solidaridad, la corresponsabilidad, el diálogo, la igualdad, la equidad y la justicia social como valores y virtudes que orientan el comportamiento y accionar de la sociedad y sus diversos sectores.

CAPITULO II. FUNDAMENTACIÓN

2.1. TIPOS DE INVESTIGACIÓN

2.1.1. Descriptiva

Según el autor (Arias, 2012), adjunta que la investigación descriptiva: “Consiste en la caracterización de un hecho, fenómeno, individuo o grupo, con el fin de establecer su estructura o comportamiento”.

Esto quiere decir, que este tipo de investigación se encuentra enfocada a al análisis y complementación de las características de un objeto de estudio al que se quiera llegar. Por lo cual, en el presente proyecto, se utilizará la investigación descriptiva para indagar en las historias, los escenarios y los personajes principales del Cómic, con el objetivo de hallar su funcionamiento y una mayor credibilidad.

2.1.2. Explicativa

Según el autor (Díaz 2006), señala que: “La investigación explicativa responde a la interrogante ¿Por qué?, con el fin de conocer el porqué de un hecho o fenómeno de la realidad tiene tales, y cuáles características, cualidades, propiedades, etc.”

En el presente proyecto se adjuntarán los conceptos que responderán a la interrogante, del ¿Por qué? de su desarrollo, sacando a la luz los por menores cualitativos y característicos del mismo.

2.2. Enfoque de la investigación

2.2.1 Enfoque Cualitativo

Según el autor (Mesías 2010), define: “El enfoque cualitativo es aquella que encuentra un espacio para hacer énfasis en un enfoque estructural, sistémico, gestáltico y humanista, preocupándose de la descripción de los resultados con la respectiva riqueza de sus detalles.”

Relacionando la opinión de Mesías acerca del enfoque cualitativo, como una herramienta de investigación teórica que junta resultados de una investigación minuciosa para dar a conocer sus detalles con precisión. En el proyecto, de igual forma se encontrarán los parámetros que darán con los resultados cualitativos del enfoque a investigar dentro del campo de estudio propuesto.

2.2.2. Enfoque Cuantitativo

Según la Revista Académica de Investigación (TLATEMOANI 2013), define que: “” (pág. 7).

En acuerdo con la definición de la Academia, se incluirá así mismo las estadísticas que encuentren las resoluciones a las hipótesis propuestas en relación con el nicho de población al cual está dirigida la historieta, con el objetivo de encontrar y dar a conocer el tamaño de muestra de jóvenes y adultos dentro de la parroquia Taura.

2.3. METODOS DE INVESTIGACIÓN

2.3.1. Métodos Teóricos

En el siguiente apartado se describirán los métodos de investigación excedentes para el desarrollo y conclusión del presente propósito, con el fin de dar a conocer los métodos, las observaciones, las entrevistas y encuestas, las estadísticas, el universo y muestra; añadidos por los cuales se delimita su función para su correcto cumplimiento.

2.3.1.1. Método de Análisis y Síntesis

Los métodos de análisis y síntesis que se emplearon en el presente proyecto, fueron a partir de libros, revistas, informes, proyectos y sitios web; en los cuales se hallaron información veraz. Luego de analizarlas y fusionarlas con el proyecto, se destacan solo las ideas esenciales con el objetivo de concretarlas y sintetizarlas para su respectiva comprensión.

2.3.1.2. Método Histórico Lógico

Según Rodríguez, A. y Pérez, A. (2017). En los Métodos Científicos de Indagación y de Construcción del Conocimiento. “Lo Histórico se refiere al estudio del objeto en su trayectoria real a través de su historia, con sus condicionamientos sociales, económicos y políticos en diferentes periodos” (pp.189).

Por otro lado, señala que: La parte lógica interpreta lo histórico e infiere conclusiones”.

Por lo cual en el presente proyecto se aplica el método Histórico Lógico para encontrar aquellos antecedentes que le dieron inicio al tema de estudio propuesto, en este caso el cómic, sus raíces y orígenes en el cual se forjaron. Con el fin de llegar a conclusiones lógicas y con bases firmes a través su la historia.

2.3.1.3 Método Inductivo Deductivo

El método inductivo se utilizó para observar las generalidades de la naturaleza del tema propuesto y llegar a conclusiones finales. Mientras que el método deductivo se utilizó para acotar aquellas pautas generales a soluciones razonables en temas individuales.

2.3.2. Métodos Empíricos

Este tipo de método está dirigido principalmente al enfoque que está basado en las experimentaciones.

2.3.2.1. Observación no Participativa indirecta

Este tipo de información se obtiene a partir de la observación de los resultados generales dentro del sector de estudio, con la finalidad de obtener varias respuestas que vayan de la mano con el tema propuesto. En este asunto, la observación no participativa indirecta se valdrá de archivos.

2.3.2.2. Entrevista

Según el autor (Bravo, 2013), “La entrevista es una técnica de utilidad en la investigación cualitativa para recabar datos; se define como una conversación que se propone un fin determinado distinto al simple hecho de conversar.”

En el desarrollo del presente proyecto la entrevista se efectúa con la finalidad de encontrar un estado de acogida en la institución en donde se ubicará la historieta, además de conocer otras formas de ayuda a la parroquia Taura.

2.3.2.3. Encuesta

Según los autores (Quispe y Sanchez, 2011), “El diseño de encuestas es una técnica de investigación que se efectúa mediante la elaboración de cuestionarios a una población (grupal o individual,) con el propósito de encontrar información variada de la realidad”.

Con el uso de la encuesta como una herramienta de ayuda para obtener conclusiones en el tamaño de muestra exacto y dar con la validez de la ejecución del proyecto, sus beneficios, sus ventajas y su cooperación con el desarrollo socio – cultural de la parroquia Taura. (Ver anexo 1: Preguntas de encuesta pág. 62)

2.3.3. Métodos Estadísticos

El muestreo que se manejó en el presente proyecto es probabilístico y la técnica a utilizar es aleatorio simple.

2.3.3.1. Universo

El Universo de la investigación está constituido por 4.000 jóvenes, dentro del territorio que comprende la parroquia Taura.

2.3.3.2. Muestra

Con la resolución de la siguiente formula se determinó cual fue el tamaño de la muestra a encuestar.

$$n = \frac{Nq^2Z^2}{e^2(N - 1) + q^2Z^2}$$

En donde:

n= Es el tamaño de la muestra

N= Es el tamaño de la población

Z= Vale 1,96 para una confiabilidad del 95%

q= Es la proporción poblacional que deseamos estimar

e= Es el error máximo que estamos dispuestos a cometer en la estimación

Reemplazo de valores y resolución del problema:

$$n = \frac{4,000(0,5)^2(1,96)^2}{(0,05)^2(4,000 - 1) + (0,5)^2(1,96)^2}$$

$$n = \frac{4,000 * 0,25 * 3,84}{0,0025(3,999) + 0,25 * 3,84}$$

$$n = \frac{3,840}{9,99 + 0,25 * 3,84}$$

$$n = \frac{3,840}{10,95}$$

$$n = 351$$

2.4. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

2.4.1. Análisis de la observación

En el siguiente apartado se detallarán los resultados que se obtuvieron tras las observaciones ejecutadas, en este caso la observación no participativa indirecta fue el método de investigación que se empleó para desarrollar posteriormente los análisis, ya que de esta manera se estaría introduciendo en la sociedad juvenil de Taura sin influenciar el tema a proponer hasta la respectiva encuesta. Se aclaró también que los jóvenes de Taura optan por un contenido digital divertido que por libros o integraciones.

2.4.2. Análisis de los resultados de encuesta

1. ¿Has leído alguna vez una Historieta o Cómic?

Tabla 1. Conocimientos sobre la Historieta

Valor	Porcentaje	Cantidad
Sí	97%	340
No	3%	11



Gráfico 1. Conocimientos sobre la Historieta

Según los datos obtenidos en la encuesta realizada respecto a la primera pregunta, solo un 3% de los jóvenes no ha leído ningún género de historieta, por otro lado, el 97% de jóvenes si ha leído una historieta. Es importante resaltar que la gran mayoría posee un dispositivo móvil en el cual puede encontrar digitalmente una gran variedad de historietas, pero que en su totalidad suelen tener un contenido extranjero. Sin embargo, los que no han leído una historieta corresponden al grupo de jóvenes que aun piensan en un material didáctico físico como en la mayoría de las ocasiones es visto. Por esta razón, Se concederá implementar el Cómic en un formato digital en el cual pueda ser adquirido fácilmente.

2. ¿Tiene algún conocimiento sobre los Cómics basados en hechos reales?

Tabla 2. Conocimientos sobre la Historieta basada en hechos reales

Valor	Porcentaje	Cantidad
Sí	43%	86
No	57%	265



Gráfico 2. Conocimientos sobre la Historieta basada en hechos reales

Con respecto a los resultados que se han obtenido en la segunda pregunta, el 57% de los jóvenes no ha conocido una historieta basada en hechos reales, mientras que el otro 43% asegura haber leído una historia de este tipo. Hay que destacar que el número de jóvenes que no conoce este género narrativo, es debido a la falta de lectura y curiosidad con respecto a culturas anteriores, también existe el hecho de enfrentar una crisis actualmente que evita la exploración de nuevas formas de entretenimiento en internet. Los alcances que tienen las historias ficticias siguen siendo mayores con respecto a las historias reales, puesto que la gran mayoría de jóvenes opta por súper héroes que por hechos reales. Mientras tanto, el impulso educativo, los medios digitales y las variantes narrativas, han tenido aceptación por parte de los que han alcanzado un principio con respecto al origen de una historia o personaje. Este análisis se calcula a partir de los nuevos enfoques que los guionistas están implementando, lo cual les da un giro radical y más emocionante a sus historias, allanando las debilidades del espectador, el guionista ajusta los mecanismos de atracción, implementando la credibilidad de una historia a partir de la biografía del personaje principal y la ficción en escenas principales con acciones que denoten conmoción. Todo este trabajo pone en ventaja a las historietas de ciencia ficción, aunque una historia basada en hechos reales puede ser igual de interesante.

3. ¿Crees que es buena idea desarrollar una Historieta o Cómic en la parroquia Taura que aporte con el desarrollo cultural en los jóvenes?

Tabla 3. Desarrollo de una Historieta en la parroquia Taura

Valor	Porcentaje	Cantidad
Sí	100%	351
No	0%	0



Gráfico 3. Desarrollo de una Historieta en la parroquia Taura

En el análisis de la pregunta número tres, se enfatiza una respuesta positiva por parte de toda la comunidad juvenil de la parroquia Taura. Con un total de 351 resultados a favor del desarrollo de la historieta, se comprueba definitivamente que existe un interés con respecto a la aplicación del actual proyecto. Esto se debe a que no ha existido una historia que haya sido narrada de esta manera o que se haya utilizado un medio de comunicación icónico verbal como la historieta. Por otra parte, el único medio por el cual sería más asequible la ejecución del proyecto para cada joven es en formato digital, ya que en la actualidad este medio es el más allegado a cada joven, ya sea en aplicaciones, programas, redes sociales, videos y muchos otros tipos de entretenimiento. Además de conservar los objetivos de entretenimiento para cada joven, a partir de estos resultados, se estima una acogida muy complaciente en respecto a la historia, personaje, repartición de guiones y el medio. De esta manera, se pretende ayudar a la sociedad actual de jóvenes en la parroquia Taura en cuanto a cultura e historia de una forma divertida y entretenida para que no sea monótono y que sea olvidada la forma tradicional de ver las leyendas, rescatando los resultados de esta pregunta, se obvia la aceptación y acogida del proyecto.

4. ¿Te darías un tiempo para leer y observar una historieta?

Tabla 4. Disponibilidad de tiempo para leer la Historieta

Valor	Porcentaje	Cantidad
Sí	100%	351
No	0%	0



Gráfico 4. Disponibilidad de tiempo para leer la Historieta

Relacionando los resultados obtenidos entre el análisis de observación y la encuesta, con respecto a la cuarta pregunta. El tiempo de un joven promedio de la parroquia Taura está dividido en cuatro partes: Socialización familiar, entornos sociales, ocios inadecuados o adecuados y tareas generales. Cada parte corresponde a un tiempo determinado en el día a día de un joven Taureño, estas observaciones permitirán colocar en el sector-tiempo más indicado a la Historieta. El 100% de los encuestados aseguran disponer de un tiempo para observar la historieta. esto es en el sector de ocios adecuados que pretenden distraer un poco sus mentes del resto de tareas en día, por otra parte, si el tiempo destinado a la observación de la historieta es relativamente corto, se estima que el nivel de impacto no sea grande y no se impregne en la mente del joven; favorablemente, la posición de tiempo flexible, accesible y entretenido de la historieta, son factores cruciales a la hora de llegar al público. Esto apunta a un nivel más alto de acogida e intriga por conocer más acerca de dicho personaje. Sin embargo, la Gobernación taureña selecciona un conjunto de actividades deportivas que también ayudan a mantener un estado entretenido y relajado, lo cual, también contribuye a un óptimo desempeño sano y educativo para sus jóvenes. Es importante recalcar que todos estos esfuerzos valen para el desarrollo de la parroquia y por consiguiente del cantón, provincia y país.

5. ¿Has escuchado acerca de la leyenda del “Pistolero Taureño”?

Tabla 5. Conocimientos de la leyenda “El Pistolero Taureño”

Valor	Porcentaje	Cantidad
Sí	0%	0
No	100%	351



Gráfico 5. Conocimientos de la leyenda “El Pistolero Taureño”

Con respecto a los resultados obtenidos en la quinta pregunta, el 100% de los encuestados niega conocer con veracidad la leyenda del Pistolero Taureño, pues, como ya fue dicho anteriormente en la introducción del proyecto, la leyenda solo es conocida por ancianos de entre setenta y ochenta años. En algunos casos son los mismos ancianos quienes cuentan este tipo de historias o narraciones cortas, a más de esto se considera que hay muchas otras leyendas que no se están tomando en cuenta como para desarrollarlas a través de historietas, las cuales también funcionarían en conjunto con el presente proyecto. Por otra parte, la disminución del conocimiento de leyendas urbanas en la parroquia Taura va en aumento, esto se ve en el resultado de esta pregunta, ya que esta leyenda no hace muchos años era muy conocida, pero en la nueva generación que esta surge con tecnologías nuevas, juegos, aplicaciones y nuevos entretenimientos, se olvidan fácilmente de todas estas historias. Con el tiempo los ancianos, al igual que las historias que cuentan van cayendo y que mejor forma de encapsular que hacerlo por medio de la historieta.

6. El Cómic es uno de los inicios para dar lugar a buenas prácticas y costumbres proyectadas al desarrollo de una población determinada. ¿Crees tú lo mismo?

Tabla 6. La historieta como un medio de desarrollo para los jóvenes taureños

Valor	Porcentaje	Cantidad
Sí	100%	351
No	0%	0



Gráfico 6. La historieta como un medio de desarrollo para los jóvenes taureños

Con un resultado totalmente notorio del 100%, se muestra un grado de disposición bastante alto, lo cual es favorecedor para la aplicación del proyecto, además el desarrollo de una población determinada, en este caso la parroquia Taura, es sumamente indispensable en la actualidad. Para ello, exponer nuevos métodos de difusión en el entretenimiento y la comunicación, es una forma de introducción al camino del progreso. Con el tiempo el GAD parroquial de Taura vera nuevas formas de difusión cultural, como la distribución de un diario en el cual se expongan datos importantes y noticias relevantes del cantón, la provincia y el país, todo esto gracias al compromiso de nuevos medios o canales de difusión que apelen al progreso de los jóvenes y del país en general. Con todos estos resultados obtenidos en general, se destacan el interés y el optimismo por conocer el desarrollo de la leyenda urbana “El Pistolero Taureño” por parte de la comunidad juvenil de la parroquia Taura. También se toman en cuenta los esfuerzos que hace el GAD parroquial para que los jóvenes aparten su atención de los hábitos que los alejan del aprendizaje cultural.

2.4.3. Análisis de los resultados de entrevistas

Según los resultados obtenidos en las preguntas realizadas durante la entrevista al Sr. Presidente de la Junta Parroquial Taura, se indicaron los siguientes análisis.

Es una buena forma de implementar la historia de “El Pistolero Taureño”, ya que de esta manera se les está dando una mejor idea del personaje. Algunos moradores de la parroquia Taura conocen la leyenda, pero es posible que ya la hayan olvidado en ciertos aspectos. Impulsar un tipo de entretenimiento recreativo es lo que la Junta Parroquial ha venido haciendo desde hace unos años. Como las canchas deportivas y los parques, sin embargo, implementar este nuevo método de difusión cultural marcará un nuevo camino de aprendizaje en los jóvenes y en la comunidad.

2.5. HERRAMIENTAS DE ANÁLISIS

2.5.1. Análisis PEST

Factores Políticos

Registro Oficial No 320 Ley de Propiedad Intelectual.

Señala que:

Art.1. El Estado reconoce, regula y garantiza la propiedad intelectual adquirida de conformidad con la ley, las Decisiones de la Comisión de la Comunidad Andina y los convenios internacionales vigentes en el Ecuador.

2. La propiedad industrial, que abarca, entre otros elementos, el siguiente:

b. Los dibujos y modelos industriales.

La presente ley es la que ampara la elaboración del proyecto y también protege al autor junto con sus obras. De esta manera, en efecto con la obtención del título de propietario se sujetan entre los principales derechos los siguientes: Compilación de obras, distribución, derechos conexos, editor, emisión, fijación, licencia, obra de arte aplicado, obra inédita, programa de ordenador (software), Reproducción, Publicación.

Factores Económicos

En el año 2019 el Ministerio de Inclusión Económica y Social junto a BanEcuador, implementaron un proyecto denominado “Impulso Joven”, el cual está dirigido a todos los jóvenes emprendedores con ideas y proyectos innovadores. Vale recalcar que en la

actualidad sigue vigente este proyecto, por lo cual la presente propuesta puede apoyarse de este plan de desarrollo económico para llevarse a cabo.

Factores Sociales

Entre los medios que ayudan a promover la propuesta del comic, está la biblioteca física del GAD parroquial de Taura, También podría encontrarse en las redes sociales del mismo. Las revistas, el periódico y la página web.

Factores Tecnológicos

En cuanto a la tecnología el país sí cuenta con las herramientas necesarias para llevar implementar este proyecto.

Entre los factores tecnológicos se encuentran dos principales:

El internet: Es un elemento fundamental para investigación e incursión a nuevas ideas.

Ordenadores: Para llevar a cabo el proyecto del comic es fundamental contar con estas herramientas, capaces y versátiles al momento del desarrollo artístico digital.

CAPITULO III. DESARROLLO DE LA PROPUESTA

3.1. TITULO DE LA PROPUESTA

Desarrollo del cómic "El Pistolero Taureño" leyenda urbana como medio de entretenimiento para los jóvenes del Gobierno Autónomo Descentralizado de Taura (GAD) Cantón Naranjal - Ecuador.

3.2. OBJETIVO DE LA PROPUESTA

Realizar un comic como instrumento de información histórica y de entretenimiento para la difusión de hechos históricos con el apoyo del GAD de la parroquia Taura.

3.3. DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA

Con el uso de la propuesta se prevé exponer los puntos claves del cómic como medio de entretenimiento para cada joven en la parroquia Taura.

3.3.1. Estado Inicial del Proyecto

Actualmente la parroquia Taura, recibe como una estrategia de comunicación e impartición de cultura a la historieta, ya que en tiempos anteriores no ha existido una aplicación o método de exposición de este tipo. Sin embargo, en el macro entorno que en este caso es la población de Naranjal ya se lograron impartir métodos similares a este.

3.3.2. Requerimientos de Desarrollo

Los requerimientos de desarrollo son aquellas órdenes a seguir, tras las investigaciones realizadas. Están ligadas a ofrecer información veraz, sobre las intimaciones que se necesitaran para el correcto empleo del cómic.

3.3.2.1. Requerimientos Técnicos

Tabla 7. Requerimientos Técnicos

Cantidad	Ítem	Descripción
1	Computadora	PC de escritorio completa Procesador Core i5 Memoria RAM de 8GB Tarjeta Gráfica de 2GB

		Mouse, teclado, monitor.
1	Internet	Velocidad de 6Mbps
1	Paquete Adobe	Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Adobe InDesing.
1	Tableta Gráfica	iPad o Wacom, lápiz Xpen 8k o Apple pencil.

3.3.2.2. Requerimientos Operativos

Tabla 8 . Requerimientos Operativos

Cantidad	Descripción	Funciones
1	Diseñador Gráfico	▪ Indagar en la historia de Tom Mix. ▪ Desarrollar los guiones a partir de las investigaciones y material de apoyo. ▪ Seleccionar los momentos adecuados que aparecerán dentro de las viñetas. ▪ Diagramar las formas y estructuras de las viñetas. ▪ Recrear los escenarios y personajes para el Cómic. ▪ Realizar los bocetos requeridos para el entintado. ▪ Entintar los bocetos. ▪ Colorear los dibujos ya entintados de forma digital.

3.3.2.3. Requerimientos Económicos

Tabla 9. Requerimientos Económicos

Ítem	Descripción	Cantidad	Precio Unitario	Precio Total
Computadora	PC de escritorio completa. Procesador Core i5 Memoria RAM de 8GB Tarjeta Gráfica de 2GB Mouse, teclado, monitor.	1	\$1000,00	\$1000,00
Internet	Velocidad de 6Mbps	3 meses	\$34,00	\$102,00
Paquete Adobe	Adobe Illustrator Adobe Photoshop Adobe InDesing	6 meses	\$30,00	\$30,00
Tableta	iPad Pro	1	\$800,00	\$800,00
Lápiz óptico	Apple pencil	1	\$140,00	\$140,00
Diseñador Gráfico	Ilustrador de historietas	1	\$1000,00	\$1000,00
TOTAL				\$ 3.072,00

3.4. Fase 1: Planteamiento de Idea

3.4.1. Recopilación de Información

El presente proyecto fue desarrollado en base a las entrevistas realizadas a diferentes personajes que estuvieron desde aquella época hasta la actualidad. Estas personas fueron las que estuvieron allegadas al actor en el que gira la historieta, además ayudaron con una descripción cualitativa de los lugares que más frecuentaba y los hechos que lo hicieron un “tipo” muy reconocido en aquel entonces. Vale recalcar que la historia de “El Pistolero Taureño” es extensa, según la información obtenida desde su adolescencia y su madurez. Por lo cual la historieta estará dividida en tres capítulos y las páginas desarrolladas en el actual proyecto corresponden al primer capítulo inicialmente. (Ver Anexos 2: Recopilación de información pág. 59)

3.4.2. El Prólogo

El prólogo de la historieta “El Pistolero Taureño” está constituido por ... palabras, las cuales son una introducción a la leyenda del personaje. En dicha introducción se encuentra ubicado el título, el nombre del personaje, el cuerpo o desarrollo de la introducción y el desenlace o conclusión. El prólogo ayudara al lector a dirigir su imaginación hacia el tiempo y espacio en el que se desenvuelve la historia, así como los hechos más relevantes. (Ver anexo 2: Prologo pág. 64)

3.4.3. Los Guiones

Los guiones en la primera fase del desarrollo son el conjunto de diálogos y descripciones de escenas, iniciando desde la portada hasta la última página, se tomó como referencia las descripciones obtenidas en la recopilación de la información. (Ver anexo 2: Guiones pág. 64-72)

3.4.4. Desarrollo de los bocetos

Con la descripción física del personaje y de diferentes escenarios ofrecido por parte del Sr. Manuel Alvarado, quien fue uno de los servidores, familiar y buen amigo de José Alvarado. Se procede a realizar los bocetos respectivos, teniendo en cuenta los escenarios, personajes principales, secundarios y los agregados. (Ver Anexo: Bocetos pág. 73-76)

3.4.5. Entintado de los bocetos

El entintado del boceto inicia con el recubrimiento de las áreas trazadas por el lápiz con un marcador de tinta negra número 0.5. Después se procede a escanear cada página en alta resolución y con una configuración de contraste del 20% en el menú de digitalización. A continuación, cada página es procesada en Phothoshop limpiando el fondo del lápiz para delinear los trazos correspondientes a cada viñeta las cuales permitirán posteriormente seleccionarlasy pintarlas en el programa Phothoshop. (Ver Anexo: Entintado pág. 77-79)

3.4.6. Coloreado digital

Para llevar a cabo este procedimiento se dividió en tres etapas:

Color Base

Esta etapa consiste en darle un color neutral a todos los elementos de cada viñeta, con el fin de esclarecer su nivel de atracción en contraste con el resto de elementos.

Sombras

La etapa de sombras consiste en definir las zonas más oscuras que anteriormente fueron señaladas por el lápiz en la etapa de bocetos, a diferencia del sombreado a mano, el sombreado digital consiste en dibujar la sombra con la herramienta lazo y luego pintar de acuerdo a la tonalidad correspondiente al color neutral, después, con la herramienta de desenfoque repasamos varias veces en el contorno hasta que los bordes de la sombra desaparezcan para crear un degradado conforme a la intensidad de la luz existente.

Luces

Las luces dentro de la composición de los personajes y escenarios forman un papel fundamental. En esta parte, al igual que las sombras, también se dibujaron y después se pintaron conforme al color base, después, de la misma manera se difuminó con la herramienta desenfoque. (Ver anexo 5: Coloreado pág. 80-83)

3.4.7. Desarrollo de globos y ubicación de diálogos

En esta etapa se toman los principios teóricos del comic para colocar los globos con sus respectivos diálogos. Es así como un dialogo hablado con naturalidad por determinado personaje, es ubicado en un “globo de texto” y un pensamiento definido en un “globo pensamiento”, de esta manera se logra separar el guion y repartirlo a cada personaje dentro de la historieta. (Ver anexo 7: Desarrollo de globos y ubicación de diálogos pág. 84)

3.5. Fase 2: Planteamiento de Idea

En esta fase se muestran los programas que se utilizaron para llevar a cabo la historieta, también se detalla la cantidad de páginas, el formato, las tipografías, los colores, entre otras características principales.

Software

Phothoshop CC 2018: En este programa se corrigieron los errores de escáner, las tonalidades de grises a blanco y negro. Después se procedió a darle vida a las viñetas través del color.

Illustrator CC 2018: En este programa se relizo la maquetación de cada página de la historieta, se crearon los globos de diálogo y se introdujeron las cajas de textos.

Material Impreso

El papel que se implementó en la cubierta de la historieta es estucado brillante de 300 g. Mientras que en el resto de hojas se utilizó estucado brillante de 115 g.

Estructura

La estructura de la historieta en conjunto es asimétrica, por lo que existen viñetas rotas, las cuales se caracterizan por sobresalir entre las demás dentro de una página, rompiendo con la simetría y entregándole un valor jerárquico mayor al personaje dentro de la escena.

Formato de Páginas

Las dimensiones de la historieta son 29,7 cm (297mm) en el eje “Y” y 21 cm (210mm) en el eje “X”. Su orientación es vertical.

Partes de la Historieta

Portada: O también llamada cubierta frontal, es muy importante en la elaboración de la historieta. En ella se ubica un mensaje simbólico que enlaza al lector con su contenido, demostrándole una idea sobre lo que va a observar.

Contraportada: O también llamada cubierta posterior, abarca cierta información sobre la historieta tales como: El autor, el editorial, la fecha de elaboración, un resumen sobre el contenido de la historieta, datos adicionales del autor, código de barras en el caso de que la historieta salga a la venta; Actualmente se podrían encontrar otros elementos como códigos QR o redes sociales.

Lomo: Es aquel espacio vertical entre la portada y contraportada en el que se ubica el nombre de la historieta u otra información como el autor o el editorial (Ver anexo 8: Formato de la Historieta pág. 86).

Tipografías

La historieta está compuesta por dos tipografías, las cuales se diferencian por su denotación y connotación dentro de la historieta. Ambas tipografías cumplen la función de atraer al lector gracias a sus formas y al sentido que conecta con la historia del “Pistolero Taureño”. (Ver anexo 8: Tipografía pág. 87).

Tabla 10: Tipografías

TIPOGRAFÍAS	DENOTACIÓN	CONNOTACIÓN	UBICACIÓN	COLOR
Alesandra Regular Alesandra Regular	• Dinamismo • Irregularidad • Intriga.	• Escritura a mano • Caligrafía • Diseño	• Portada • Contraportada	 # ffffff  # ff0000
Comic Sans MS Comic Sans MS	• Diversión • Informalidad • Atrevida	• Escritura solida • Imprenta • Diseño	• Globos • Cajas de texto	 # 000000

Color

El color que predomina en la historieta es el negro seguido por el rojo y el blanco. Se utilizó estos colores porque reflejan seriedad, misterio y elegancia en conjunto (Ver anexo 8: Color pág. 88).

Tabla 11: Color

COLOR	DENOTACIÓN	CONNOTACIÓN	UBICACIÓN	CÓDIGO
Blanco	• La luz • Las nubes • El vacío	• Armonía • Equilibrio • Pureza	• Título de la historieta. • Relleno de los globos (85% de opacidad).	# ffffff
 Rojo	• Revolución • Atracción • Sangre	• Movimiento • Velocidad • Agresividad	• Título de la historieta.	# ff0000
 Negro	• La oscuridad • Las tinieblas • El luto	• Fuerza • Firmeza • Elegancia	• Portada • Contraportada • Lomo • Textos en globos	# 000000

3.6. Fase 3: Planteamiento de Idea

Para tener una idea de cual seria el costo de la imprección de la historieta por unos mil ejemplares, se realizaron dos cotizaciones en las cuales se muestran las siguientes proformas.

Primera Proforma

(Ver anexo 9: Proformas pág. 90).

CONCLUSIONES

Para concluir con la presentación del proyecto “Diseño Editorial de Leyenda Urbana para la parroquia Taura”, se define que es un proyecto muy importante que proporcionara nuevas ideas a los jóvenes e impulsara a encontrar mejores formas de recreación, aislándolos de malos hábitos para el futuro.

RECOMENDACIONES

1. Se debe tomar en cuenta el desarrollo de un diario para la comunidad de Taura en el cual también se encuentre información esencial para la educación.
2. Crear una biblioteca virtual en el cual se junten materiales formativos que apoyen el derecho a la educación superior a través de la historieta.
3. Implementar el mejoramiento de la historieta por medio de la producción audio visual para llegar a más jóvenes en el Ecuador.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Altarriba, A. (2011). Introducción sobre el origen, evolución, límites y otros debates teóricos en torno a la historieta. *arbor.revistas.csic.es*.
- ANE DISEÑOS. (6 de Junio de 2012). *ANE DISEÑO*. Obtenido de ¿QUÉ ES LA ILUSTRACIÓN?: <https://anedisenio.wordpress.com/>
- Aparici, R. (1992). *El cómic y la fotonovela en el aula*. Madrid: Ediciones de La Torre.
- Arias, F. (2012). *El Proyecto de Investigación*. Caracas: Episteme, C.A.
- Avendaño, W. R. (2012). Innovación: Un proceso necesario para las pequeñas y medianas empresas del municipio de San José de Cúcuta, norte de Santander (Colombia). *Semestre Económico*, 198.
- Bonsiepe, B. (2011). Diseño y Crisis . *Ceremonia de Otorgamientos*, (pág. 8). Mexico.
- Boronat, Ó. G. (2013). *Viñetas de Posguerra. Los Cómic como fuente para el estudio de la historia*. València : Publicacions de la Universitat de València .
- Bravo, L. D. (2013). La entrevista, recurso flexive y dinamico. *Investigación en Educación Medica*.
- Breuil, H. ((1952)). *400 siglos de arte rupestre*. Barcelona.
- Breuil, H. (1952). *400 siglos de arte rupestre*. Barcelona.
- Caibano, J. L. (2005). *Semiótica, Cognición y Comunicación Visual: los signos basicos que construyen lo visible*. Buenos Aires: Tópicos del Seminario.
- Cañola, K. (12 de septiembre de 2013). *udep (hoy)*. Obtenido de La historieta: Medio de entretenimiento y aprendizaje: <http://www.udep.edu.pe>
- Daniel. (6 de Octubre de 2011). *Ipertextual* . Obtenido de Ipertextual: <https://hipertextual.com/archivo/2011/10/las-30-mejores-frases-y-citas-de-steve-jobs/>
- Eco, U. (1932). *Semiología de los mensajes visuales*. Turín.
- ECOTEC. (s.f. de s.f. de s.f.). *FUNDAMENTOS DEL DISEÑO GRÁFICO*. Obtenido de COMCEPTOS DE DISEÑO: <https://www.ecotec.edu.ec>

- Eguaras, M. (9 de Enero de 2018). *Mariana Eguaras*. Obtenido de Mariana Eguaras:
<https://marianaeguaras.com/que-es-el-diseno-editorial/>
- Frascara, J. (2004). *Diseño para la Gente*. Buenos Ares, Argentina: Infinito.
- García, M. P. (2014). La Temporalidad del Cómic. *UNED revista Signa* 23, 698.
- Ghinaglia, D. (2009). *Taller de Diseño Editorial*.
- Instituto de Enseñanza a Distancia de Andalucía. (s.f. de s.f. de s.f.). *Instituto de Enseñanza a Distancia de Andalucía*. Obtenido de Elementos del Diseño Gráfico:
<http://www.lanubeartistica.es/>
- Iranzo, I. P. (2017). *Figuras del Cómic. Forma, Tiempo y Narración Secuencial*. Barcelona: Universitat Autònoma de Barcelona .
- Itten, J. (2019). *Arte del Color*. París: Bouret.
- Jerez, D. (24 de octubre de 2015). *Daniel Jerez*. Obtenido de Daniel Jerez:
<http://danieljerezescritor.blogspot.com/2015/10/personajes-principales-y-secundarios.html>
- Leroi-Gourhan, A. ((1965)). *Prehistoria del Arte Occidental* . París.
- Luis, M. (1999). La utilización del cómic en la enseñanza. *Grupo Comunicar*, 172.
- Marino, A. (2010). El comic como espacio de denuncia desde la marginalidad de sus personajes. *Perspectiva de la niñez adulta*, 152.
- McCloud, S. (1994). *Entender el Cómic: El arte invisible*. Bilbao: Astiberri .
- McLean, R. (1993). *Manual de Tipografía*. Madrid: Mateu Cromo S.A.
- Melfi, J. (26 de Septiembre de 2013). *Cátedra Cosgaya*. Obtenido de Cátedra Cosgaya:
<http://www.catedracosgaya.com.ar/tipoblog/2013/periodico-diseno-y-diagramacion-2/>
- Mogrovejo. (2015). *Clavo/Pared perspectivas de exposición bidimensional*. Quito: USFQ.
- Moises, J. y. (2019). DISEÑO PARA EL APRENDIZAJE PROFUNDO EN MEDIOS DE COMUNICACIÓN SOCIALES Y DIGITALES. *Comunicar*, 9.
- Moroni, S. (2008). Metodología de Diseño. 5.
- Müller. (1998). *Sistema de Reticulas*. Barcelona: Gustavo Gili, S.A.

- Müller, J. (1982). *Sistemas de Reticulas* . Barcelona: Gustavo Gili.
- Muñoz, P. J. (2014 Centro de Lenguas – Universidad de Chipre). *EL NOVENO ARTE EN EL AULA DE ELE: EL CÓMIC COMO RECURSO EN LA ENSEÑANZA Y EL APRENDIZAJE DE IDIOMAS*. Nicosia - Chipre: Colección ELEChipre.
- Ormaza, I. H. (14 de mayo de 2015). *DOCUMENTO DIAGNOSTICO DE ACTUALIZACIÓN DEL PLAN DE DESARROLLO Y ORDENAMIENTO TERRITORIAL. PARROQUIA TAURA*. Obtenido de DOCUMENTO DIAGNOSTICO DE ACTUALIZACIÓN DEL PLAN DE DESARROLLO Y ORDENAMIENTO TERRITORIAL. PARROQUIA TAURA: http://app.sni.gob.ec/sni-link/sni/PORTAL_SNI/data_sigad_plus/sigadplusdiagnostico/0968554510001_PDOT%20%20Parroquial%20Taura%20-%202015_15-05-2015_14-42-00.pdf
- Quispe, S. y. (2011). Encuentos y entrevistas en investigación científica. *Revistas Bolivianas*.
- Ramírez, W. Á. (2014). Las formas de la imaginación en Kant. 37.
- Ricupero, S. A. (2007). *Diseño Gráfico en el Aula* . Buenos Aires: Nobuko.
- SNI. (2010). *Complementación del Plan de Desarrollo de Ordenamiento Territorial"PDOT"del Cantón Naranjal*. Secretaria General de Planifiacación y Desarrollo , INEC, Naranjal.

ANEXOS

ANEXO 1.

PREGUNTAS DE ENCUESTA

Pregunta 1. ¿Has leído alguna vez una historieta o cómic?

Sí NO

Pregunta 2. ¿Tienes algún conocimiento sobre los cómics basados en hechos reales?

Sí NO

Pregunta 3. ¿Conoces una historieta o cómic en la parroquia Taura?

Sí NO

Pregunta 4. ¿Crees que es una buena idea desarrollar una historieta o comic en la parroquia Taura, que aporte con el desarrollo cultural en los jóvenes?

Sí NO

Pregunta 5. ¿Te darías un tiempo para leer y observar una historieta?

Sí NO

Pregunta 6. ¿Has escuchado acerca de la leyenda de “El Pistolero Taureño”?

Sí NO

Pregunta 7. El cómic es un inicio para dar lugar a buenas prácticas y costumbres proyectadas al desarrollo de una población juvenil determinada. ¿Crees tú lo mismo?

Sí NO



Imagen 1. Plataforma de aplicación de encuesta

ANEXO 2.

RECOPIACIÓN DE INFORMACIÓN



Imagen 2. Entrevista a Manuel Alvarado



Imagen 3. Entrevista a Nancy Alvarado

ANEXO 3.

PRÓLOGO

José Alvarado es un niño de trece años valiente y extrovertido. Su familia ganadera es muy adinerada y dueña de extensos terrenos sobre las zonas rurales del cantón Naranjal. La historia se origina en el año 1920, en una época donde el más sabido era el más temido. El ápice de la historia gira entorno a la casual y sorprendente suerte prematura de José, una suerte que lo encadenará con el pasar del tiempo a una maldición, transformándolo en una leyenda.

GUIONES

LA LEYENDA

“EL PISTOLERO TAUREÑO”

PRIMERA PARTE

GUIONES

DISEÑO DE PORTADA.

En la portada de la historieta se puede apreciar a primera vista al niño José Alvarado con una guayabera beige, en un plano medio y ángulo contrapicado; en la parte superior, alineado a la derecha, se encuentran las palabras “PARTE 1” y por la parte inferior, de la misma manera las palabras “EL PISTOLERO TAUREÑO LA LEYENDA”; el fondo de la portada es de color negro.

PÁGINA 1.

Viñeta 1. (ocupa doble espacio)

(Se lee el recuadro superior):

Museo Histórico de Naranjal ...

(Descripción de la escena: En la escena se ven a tres jóvenes colegiales dirigiéndose al museo de historia)

Alan: Tenemos que hacer la tarea de historia

Javier: Si, por que es para mañana

Cris: Aprovechemos que estamos cerca del museo

Viñeta 2.

(Descripción de la escena: Javier ve a un anciano que los observa en la entrada)

Javier: Que anciano tan extraño (pensamiento)

Viñeta 3.

(Descripción de la escena: Estando los Jóvenes dentro del museo empiezan a ver algunos objetos antiguos en exposición)

Alan: Mmm de la edad de piedra

Cris: Esto no estaba aquí

Javier: Estos no van hacer la tarea

Viñeta 4. (ocupa doble espacio)

(Descripción de la escena: El segundo joven vuelve a ver al mismo anciano, que vio en la entrada)

Javier: Es el mismo viejito de la entrada. (pensamiento)

PÁGINA 2

Viñeta 5.

(Descripción de la escena: Rostro de misterio del aciano)

Viñeta 6.

(Descripción de la escena: Rostro de Javier asombrado)

Viñeta 7. (ocupa doble espacio)

(Descripción de la escena: Alan encuentra un revolver que se ve como derretido por
fuego dentro de una vitrina)

Alan: ¡Que rallo es esto! (pensamiento)

Viñeta 8.

(Descripción de la escena: Rostro de Alan asombrado)

Alan: ¿Qué fue lo que sucedió aquí?

Viñeta 9.

(Descripción de la escena: revolver dentro de una vitrina que parece derretido por
fuego)

PÁGINA 3.

Viñeta 10. (ocupa doble espacio)

En ese momento...

(Descripción de la escena: Sus amigos al ver eso se asombran.)

Javier: Que sucede

Alan: Miren

Cris: Hay esta la tarea de Historia

Viñeta 11.

(Descripción de la escena: Mirando a los tres jóvenes el aciano les dice):

Anciano: La maldición de “Patica”, fue lo que le sucedió al revolver.

Viñeta 12.

(Descripción de la escena: Los jóvenes asombrados lo ven y le dicen)

Javier: Háblenos más acerca de esa maldición.

Cris: Si, por favor

Alan: Cuéntenos

Viñeta 13. (ocupa doble espacio)

(Descripción de la escena: Anciano con rostro de misterio y ocultismo)

Anciano: Todo empezó en la hacienda Alvarado hace unos 100 años atrás...

“Cuando las luces se apagaban por los fríos vientos de la noche, y los gallos anunciaban el nuevo día por las mañanas” ...

PÁGINA 4.

Viñeta 14. (ocupa doble espacio)

(se lee el recuadro superior)

100 años atrás... Hacienda Alvarado

(Descripción de la escena: Hacienda con un corral de vacas, casas de madera, cerro Churute de fondo).

Viñeta 15.

(Descripción de la escena: En esta escena se encuentra la señora Eduvige de Alvarado sosteniendo una bandeja en el momento que habla con su esposo)

Sra. Eduvige: Vaya a ver a su hijo, dígale que venga porque ya es tarde.

Viñeta 16.

(Descripción de la escena: Se ve al Sr. Sixto Alvarado sentado en una mecedora, mientras esta fumando un cigarro)

Sr. Sixto: Enviare a uno de los peones por él.

PÁGINA 5.

Viñeta 17. (ocupa doble espacio)

(Se lee el recuadro superior):

Mientras tanto en el corral de vacas...

(Descripción de la escena: Se ven reunidos un grupo de amigos en un campo abierto)

Luis: Miren como los animales corren por que me tienen miedo.

José: Eso quisiera ver “mosquito” ...

Viñeta 18.

(Descripción de la escena: Con rostro de sarcasmo se puede ver a José mientras uno de sus amigos se burla por detrás)

José: Quiero ver como fallas ese tiro de piedra.

Viñeta 19.

(Descripción de la escena: Se puede ver como Luis lanza la piedra, pero no le da a su objetivo)

Viñeta 20.

(Descripción de la escena: Se puede ver la mano de José cogiendo una piedra del suelo)

Viñeta 21.

(Descripción de la escena: Se puede ver a José arrodillarse en el suelo, mientras coge la piedra)

José: Ahora yo te enseñare como se tira.

PÁGINA 6.

Viñeta 21.

(Descripción de la escena: Primerísimo primer plano, rostro de José viendo con precisión su objetivo)

Viñeta 22.

(Descripción de la escena: Primerísimo primer plano, rostro de José viendo con precisión su objetivo, pero esta vez con las cejas fruncidas)

José: ¡Corran!...

Viñeta 23. (ocupa doble espacio)

(Descripción de la escena: Se puede ver a José desde un ángulo contrapicado lanzar con mucha fuerza la piedra que tomo del suelo)

Viñeta 24.

(Descripción de la escena: En esta escena se puede ver como la piedra que lanzó José, atraviesa un panal de abejas que se encuentra en la rama de un árbol)

Abejas: ¡Bzzz! ¡Bzzz!

Viñeta 25.

(Descripción de la escena: Se logra apreciar un toro robusto).

PÁGINA 7.

Viñeta 26. (ocupa doble espacio)

(Descripción de la escena: Se puede apreciar a uno de los peones de la hacienda buscando a José):

Peón: ¡Josééé!... (grito)

Viñeta 27. (ocupa doble espacio)

(Descripción de la escena: Se pude ver la trayectoria de la piedra después de haber atravesado el panal de abejas, la piedra alcanza a golpear con fuerza la trompa del toro robusto)

Piedra: ¡Splat!

Viñeta 28.

(Descripción de la escena: Abejas muy furiosas en ataque)

Abejas: ¡Bzzz! ¡Bzzz!

Viñeta 29.

(Descripción de la escena: Toro muy furioso en ataque)

Toro: ¡Puff! ¡Puff!

PÁGINA 8.

Viñeta 29. (Viñeta decorativa)

(Descripción de la escena: Abejas atacando a los amigos de José y al peón que el Sr. Sixto Alvarado mandó)

Abejas: ¡Bzzz! ¡Bzzz!

Peón: ¡AAA! (grito)

Amigos de José: ¡AAA! (grito).... ¡Auch!... ¡Auch!...

Viñeta 30 (ocupa doble espacio)

(Descripción de la escena: Se puede ver a José en un plano americano sosteniendo en su mano derecha una estaca mientras su rostro refleja concentración de ataque).

José: Les dije que corran. Ahora yo lo enfrentare y sabrán quién soy yo.

Viñeta 31.

(Descripción de la escena: En esta escena se encuentra el toro arremetiendo contra José desde arriba, en el mismo momento que José arremete contra el toro desde abajo)

Viñeta 32.

(Descripción de la escena: El toro con sus patas de al frente, no logra aplastar a José, mientras que José por el lado izquierdo de su cuello, logra evadir el ataque y le clava la estaca, dejando al toro desangrarse por completo.)

¡Crash!

Viñeta 33.

(Descripción de la escena: Encontramos a un vaquero guardando su revolver en el estuche mientras observa lo que acaba de suceder)

PÁGINA 9.

Viñeta 34. (ocupa doble espacio)

(Descripción de la escena: Se ve a un vaquero con rostro de asombro y sarcasmo. Al mismo tiempo se lo puede ver en la parte posterior en un plano general)

Viñeta 35. (ocupa doble espacio)

(Descripción de la escena: En una escena general se encuentran sentados a la mesa, José comiendo manzana, su madre la Sra. Eduvige limpiando el arroz y su padre el Sr. Sixto fumando un cigarro)

Sr. Sixto: Ahora vas a ver malcriado (pensamiento)

Sr. Sixto: Mujer, déjame solo con José.

José: Pensaba que jamás se iba a dar cuenta. Ahora si ya me fregué (pensamiento)

Viñeta 36.

(Descripción de la escena: En este momento, José se encuentra viendo a su padre mientras termina de masticar el bocado de manzana)

José: ¿Qué será esta vez? ¿El cerdo ahogado, el peón enfermo por mi culpa ooo... la vaca marcada con mi nombre? (pensamiento)

Viñeta 37.

(Descripción de la escena: Se puede ver al padre de José con rostro de enojo)

Sr. Sixto: Desde que naciste tenía la sensación de que malos augurios traerías a esta familia.

PÁGINA 10.

Viñeta 38. (ocupa doble espacio)

(Descripción de escena: Se puede apreciar a José aún sentado a la mesa con un rostro de miedo en el momento que su padre, el Sr. Sixto le toma del hombro izquierdo con fuerza)

Sr. Sixto: Levántate y quítate la ropa

José: Ya sé porque razón

Viñeta 39.

(Descripción de la escena: Se encuentra el Sr. Sixto levantando con ímpetu su correa para castigar a José)

Viñeta 40.

(Descripción de la escena: Se ve a José arrodillado con ojos de furia y amargura)

José: Te lamentaras haberme hecho esto (pensamiento)

Viñeta 41.

(Descripción de la escena: Se aprecia el latigazo rebotando contra la espalda de José)

Viñeta 42.

(Descripción de la escena: Se puede ver la espalda de José marcada por la correa del Sr. Sixto)

PÁGINA 11.

Viñeta 43. (ocupa doble espacio)

(Se lee el recuadro superior):

Meses después ...

(Descripción de la escena: Se puede ver un sendero que va cerca del río)

Viñeta 44. (ocupa doble espacio)

(Descripción de la escena: Podemos observar a José cabalgando a gran velocidad)

José: ¡AAARREEE Bestia! (Grito)

Viñeta 45. (ocupa doble espacio)

(Descripción de la escena: Se pueden ver las piernas fuertes y rápidas del corcel “Bestia” mientras corre)

Viñeta 46.

(Descripción de la escena: En esta escena se encuentra una niña vista desde atrás dirigiéndose a un puente que atraviesa el río)

Niña: mmm (símbolos musicales)

Viñeta 47.

(Descripción de la escena: Ahora, se puede ver a la misma niña vista de perfil, mientras al fondo se ve a José aproximándose con gran velocidad en el caballo)

PAGUINA 12.

Viñeta 48.

(Descripción de la escena: En la viñeta se puede observar en un plano medio corto, el rostro incógnito de la niña)

Signo de interrogación cerrado

Viñeta 49.

(Descripción de la escena: Ahora se puede ver el rostro de maravilla y asombro de José)

Signos de admiración cerrado

Viñeta 50. (Viñeta rota)

(descripción de la escena: En esta escena se puede observar el momento en el que José intenta frenar la velocidad del corcel “Bestia”. En el momento que se ve a la niña al frente del caballo mientras deja caer al suelo un canasto que traía en su mano izquierda)

José: ¡QUIETO AYYY! (Grito)

Viñeta 51. (Viñeta rota)

(Descripción de la escena: Se puede ver a la niña decaer del susto en un plano medio)

Niña: ¡AAAYY! (Grito)

Viñeta 52. (Viñeta rota)

(Descripción de la escena: Se puede ver a José asombrado y asustado)

José: ¡Qué hice!

(Se lee el recuadro inferior):

Continuara...