



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA

**FACULTAD DE ARQUITECTURA ARTES Y DISEÑO CARRERA DE
DISEÑO DIGITAL Y MULTIMEDIA**

TEMA:

**EL COMIC COMO RECURSO DE DIFUSIÓN PARA CONTENIDOS
CULTURALES DE LA CIUDAD DE AMBATO. CASO DE ESTUDIO LA
FIESTA DE LAS FRUTAS Y LAS FLORES.**

Trabajo de titulación previo a la obtención del título de Ingeniero en Diseño
Digital y Multimedia

Autor

Ronald Robinson Ruiz Vasco

Tutor

Lic. José Arnulfo Oleas Orozco, Mg.

AMBATO – ECUADOR

2021

**AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL AUTOR PARA LA CONSULTA,
REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, Y PUBLICACIÓN
ELECTRÓNICA DEL TRABAJO DE TÍTULACIÓN**

Yo Ronald Robinson Ruiz Vasco, declaro ser autor del Trabajo de Titulación con el nombre “EL COMIC COMO RECURSO DE DIFUSIÓN PARA CONTENIDOS CULTURALES DE LA CIUDAD DE AMBATO. CASO DE ESTUDIO LA FIESTA DE LAS FRUTAS Y LAS FLORES”, como requisito para optar al grado de Ingeniera en Diseño Digital y Multimedia y autorizo al Sistema de Bibliotecas de la Universidad Tecnológica Indoamérica, para que con fines netamente académicos divulgue esta obra a través del Repositorio Digital Institucional (RDI-UTI).

Los usuarios del RDI-UTI podrán consultar el contenido de este trabajo en las redes de información del país y del exterior, con las cuales la Universidad tenga convenios. La Universidad Tecnológica Indoamérica no se hace responsable por el plagio o copia del contenido parcial o total de este trabajo.

Del mismo modo, acepto que los Derechos de Autor, Morales y Patrimoniales, sobre esta obra, serán compartidos entre mi persona y la Universidad Tecnológica Indoamérica, y que no tramitaré la publicación de esta obra en ningún otro medio, sin autorización expresa de la misma. En caso de que exista el potencial de generación de beneficios económicos o patentes, producto de este trabajo, acepto que se deberán firmar convenios específicos adicionales, donde se acuerden los términos de adjudicación de dichos beneficios. Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Ambato a los 25 días del mes de febrero del 2022, firmo conforme:

Autor: Ronald Robinson Ruiz Vasco

Firma:.....

Número de Cédula: 1804880761

Dirección: Tungurahua, Ambato, Cdl. Amazonas

Correo Electrónico: ronald_ruiz_1992@hotmail.com

Teléfono: 0988361006

APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Titulación “EL COMIC COMO RECURSO DE DIFUSIÓN PARA CONTENIDOS CULTURALES DE LA CIUDAD DE AMBATO. CASO DE ESTUDIO LA FIESTA DE LAS FRUTAS Y LAS FLORES” presentado por Ronald Robinson Ruiz Vasco, para optar por el Título de Ingeniero en Diseño Digital y Multimedia

CERTIFICO

Que dicho trabajo de titulación ha sido revisado en todas sus partes y considero que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometidos a la presentación pública y evaluación por parte del Tribunal Examinador que se designe.

Ambato, 10 de Agosto del 2020



.....
Lic. José Arnulfo Oleas Orozco, Mg.

TUTOR

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD

Quien suscribe, declara que los contenidos y resultados obtenidos en el presente Trabajo de Titulación, como requerimiento previo para la obtención del Título de Ingeniero en Diseño Digital y Multimedia, son absolutamente originales, auténticos y personales y de exclusiva responsabilidad legal y académica del autor.

Ambato, 25 de febrero del 2022

A handwritten signature in black ink, consisting of a large, stylized capital letter 'R' followed by the name 'Ruiz Vasco' in a cursive script. The signature is positioned above a horizontal dotted line.


Ronald Robinson Ruiz Vasco

1804880761

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL

El trabajo de Titulación, ha sido revisado, aprobado y autorizada su impresión y empastado, sobre el Tema: “EL COMIC COMO RECURSO DE DIFUSIÓN PARA CONTENIDOS CULTURALES DE LA CIUDAD DE AMBATO. CASO DE ESTUDIO LA FIESTA DE LAS FRUTAS Y LAS FLORES” previo a la obtención del Título de Ingeniero en Diseño Digital y Multimedia, reúne los requisitos de fondo y forma para que el estudiante pueda presentarse a la sustentación del Trabajo de titulación.

Ambato, 25 de febrero del 2022



Msc. CARLOS HERNÁN AGUAYZA MENDIETA
PRESIDENTE TRIBUNAL



Msc. EDUARDO ALBERTO NAVAS ALARCÓN
VOCAL



Lic. PAULINA MAGALLY AMALUISA RENDÓN
VOCAL

DEDICATORIA

Este trabajo de investigación se lo dedico a mis Padres Sandra Y Edmundo quienes son las personas más importantes de mi vida, porque me enseñaron que la perseverancia siempre será la clave del éxito, porque con su amor me incentivaron a no rendirme nunca y a luchar por mis ideales.

Ronald Ruiz

AGRADECIMIENTO

En primer lugar, quiero agradecer a Dios por darme la vida y mantenerme en la lucha para conseguir este gran objetivo de mi vida.

A mis padres Sandra Elizabeth Vasco Orellana y Edmundo Efraín Ruiz Amores, por el apoyo incondicional durante toda mi carrera, por tantas palabras de aliento ante todas las adversidades presentadas en esta etapa de mi vida.

A mis abuelitos maternos María Orellana y Víctor Hugo Vasco porque fueron mi inspiración para elegir esta carrera, aunque lamentablemente ya no estén a mi lado sé que desde el Cielo me bendicen y protegen día a día.

Gracias a mis abuelitos paternos Pastora Amores y Gonzalo Ruiz por tantas bendiciones y por todo el amor que me han brindado.

Quiero agradecer también a mi tutor el Ingeniero José Oleas quien guio y orientó mi proyecto de tesis, gracias a su paciencia y por compartirme cada uno de sus conocimientos.

Ronald Ruiz

ÍNDICE DE CONTENIDOS

AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL AUTOR	ii
APROBACIÓN DEL TUTOR.....	iii
DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD.....	iv
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL.....	v
DEDICATORIA	vi
AGRADECIMIENTO	vii
ÍNDICE DE CONTENIDOS	viii
ÍNDICE DE GRÁFICOS	ix
ÍNDICE DE TABLAS	xi
RESUMEN EJECUTIVO	xii
ABSTRACT.....	xiii
INTRODUCCIÓN	xiv
CAPITULO I.....	1
EL PROBLEMA	1
CONTEXTUALIZACIÓN	1
JUSTIFICACIÓN	3
OBJETIVOS	4
CAPÍTULO II	6
ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS.....	6
MARCO TEÓRICO.....	8
CAPÍTULO III.....	47
METODOLOGÍA	47
Población.....	48
ANÁLISIS DE RESULTADOS	49
CONCLUSIONES	56
CAPÍTULO IV.....	58
PROPUESTA/PROYECTO DE DISEÑO.....	58
4.1 Tema.....	58
4.2 Antecedentes del proyecto.....	58
4.3 Objetivos de la propuesta	59

4.4	Análisis de factibilidad.....	59
4.5	Proceso Creativo.....	61
BIBLIOGRAFÍA		79
ANEXOS		86

ÍNDICE DE GRÁFICOS

<i>Gráfico 1.</i>	Cultura. Políticas culturales	9
<i>Gráfico 2.</i>	Comic. Bolland (1988). Batman: The Killing Joke.....	19
<i>Gráfico 3.</i>	Fragmento de la portada “10 ensayos para pensar en el cómic”.	21
<i>Gráfico 4.</i>	Semiótica del cómic. Cuñarro y Finol (2013)	23
<i>Gráfico 5.</i>	Entender el cómic: el arte invisible. Martín (2008).....	24
<i>Gráfico 6.</i>	Los elementos del cómic. Aleesota (2021).....	27
<i>Gráfico 7.</i>	Elementos icónicos no verbales.....	27
<i>Gráfico 8.</i>	La viñeta. Complutense (2018).	28
<i>Gráfico 9.</i>	Viñeta cuadra. Diseño tradición	29
<i>Gráfico 10.</i>	Viñeta con profundidad	29
<i>Gráfico 11.</i>	Viñeta con decorado	30
<i>Gráfico 12.</i>	Viñeta con contraposición	30
<i>Gráfico 13.</i>	Viñeta con figuras geométricas	30
<i>Gráfico 14.</i>	Viñeta con contraposición..	31
<i>Gráfico 15.</i>	Plano americano. Saitō (1997).....	32
<i>Gráfico 16.</i>	Plano americano grupal. Starling (1992). La guerra del infinito.....	33
<i>Gráfico 17.</i>	Plano Medio. (Toriyama, 2020). Dragon Ball Super.....	33
<i>Gráfico 18.</i>	Primer plano. (Saitō, 1997). Shōjo Kakumei Utena.	34
<i>Gráfico 19.</i>	Primer gran plano. Bolland (1988). Batman: The Killing Joke.....	34
<i>Gráfico 20.</i>	Plano detalle. (Toriyama, 2020). Dragon Ball Super.	35
<i>Gráfico 21.</i>	Plano contraplano. (Starling, 1992). La guerra del infinito.....	35
<i>Gráfico 22.</i>	Plano zoom. Bolland (1988). Batman: The Killing Joke.....	36
<i>Gráfico 23.</i>	Ángulo picado (Saitō, 1997). Shōjo Kakumei Utena.	36
<i>Gráfico 24.</i>	Ángulo en contrapicado. (Toriyama, 2020). Dragon Ball Super.....	37
<i>Gráfico 25.</i>	Ángulo holandés. (Starling, 1992). La guerra del infinito.....	37
<i>Gráfico 26.</i>	Ángulo nadir y cenital (Saitō, 1997). Shōjo Kakumei Utena.	38
<i>Gráfico 27.</i>	Página del cómic. Schulz (2013). Peanuts.....	39
<i>Gráfico 28.</i>	Portada del cómic. Schulz (2013). Peanuts	40
<i>Gráfico 29.</i>	Bocadillo, delta y tipografía. Schulz (2013). Peanuts	41
<i>Gráfico 30.</i>	Tipografía del cómic. Schulz (2013). Peanuts.....	42
<i>Gráfico 31.</i>	Cartuchos. Ríos (1949). Condorito.....	43
<i>Gráfico 32.</i>	Onomatopeya. Salvador (1967). Mafalda.....	43
<i>Gráfico 33.</i>	Tópicos. Salvador (1967). Mafalda.	44

<i>Gráfico 34.</i> Línea temporal. Salvador (1967). Mafalda.....	45
<i>Gráfico 35.</i> Personajes	62
<i>Gráfico 36.</i> Juan José – Protagonista del cómic	63
<i>Gráfico 37.</i> Manuel – Protagonista del cómic	64
<i>Gráfico 38.</i> Natalia – Protagonista del cómic	65
<i>Gráfico 39.</i> Diseño de entornos	67
<i>Gráfico 40.</i> Storyboard	72
<i>Gráfico 41.</i> Diagramación, entintado, color.	73
<i>Gráfico 42.</i> Post producción	74
<i>Gráfico 43.</i> Ilustración digital	75
<i>Gráfico 44.</i> Adaptación del comic al Motion Comic	76

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Factores de la entrevista	50
Tabla 2. Triangulación de fuentes	52
Tabla 3. Triangulación de fuentes	55
Tabla 4. Recursos Indirectos	59
Tabla 5: Recursos directos	60

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA

FACULTAD DE INGENIERÍA EN CIENCIAS DE LA COMPUTACIÓN

CARRERA DE INGENIERÍA EN SISTEMAS

TEMA: EL COMIC COMO RECURSO DE DIFUSIÓN PARA CONTENIDOS CULTURALES DE LA CIUDAD DE AMBATO. CASO DE ESTUDIO LA FIESTA DE LAS FRUTAS Y LAS FLORES.

AUTOR: Ronald Robinson Ruiz Vasco

TUTOR: Lic. José Oleas Orozco, Mg.

RESUMEN EJECUTIVO

El presente trabajo de investigación tuvo como objetivo principal analizar la difusión de contenidos culturales y tradicionales en jóvenes adolescentes de la ciudad de Ambato, para lo cual se empleó una metodología de orden cualitativa, de tipo descriptivo, bajo una modalidad de investigación bibliográfica – documental, donde también se realizó un análisis conocido como triangulación de fuentes buscando concatenar las principales ideas de los entrevistados. La entrevista fue aplicada a siete profesionales que se encuentran o estuvieron vinculados de manera directa a la principal fiesta de los ambateños, la Fiesta de la fruta y de las flores. Los principales resultados muestran que, la difusión de contenidos culturales centra sus esfuerzos en información contenida en publicidad digital, así como en medios digitales, y de igual forma, existe cierta ausencia de conocimientos sobre la fiesta de la fruta y de las flores, así como todo lo relacionado con su origen y su ejecución contemporánea. En resumen, la utilidad del cómic como herramienta de difusión cultural y tradicional en los jóvenes de la ciudad de Ambato, se contempla como una alternativa viable, específicamente creada para captar la atención de la población juvenil de la ciudad.

DESCRIPTORES: Cómic, Cultura, Fiesta de la fruta y de las flores, recursos de difusión.

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA

FACULTAD DE INGENIERÍA EN CIENCIAS DE LA COMPUTACIÓN

CARRERA DE INGENIERÍA EN SISTEMAS

**THEME: COMIC AS A DISSEMINATION RESOURCE FOR CULTURAL
CONTENT OF AMBATO.**

STUDY CASE: FRUITS AND FLOWERS FESTIVAL

AUTOR: Ronald Robinson Ruiz Vasco

TUTOR: Lic. José Oleas Orozco, Mg.

ABSTRACT

This research aimed to analyze broadcasting resources of cultural and traditional content for adolescents in Ambato city through the application of the Qualitative and Descriptive Methodology, under the scope of a Bibliographic-Documentary Method, where an analysis known as Triangulation was also carried out to associate the main ideas of the examiners. The interview was applied to seven experts who are directly linked to the most important festival of citizens in Ambato and the mentioned festival. The results showed that broadcasting of cultural content is focused on the information enclosed in digital advertising, as well as digital media. However, there is a certain lack of knowledge about the 'Fiesta de las Flores y Frutas' festival as well as its origin and contemporary festivities. In conclusion, the use of comics as a broadcasting resource to spread the cultural and traditional content of "Fiestas de las Frutas y las Flores" in Ambato is seen as a viable alternative to catch the attention of the youth population of the city.

KEYWORDS: broadcasting resource, comic, culture, "Fiesta de la Fruta y las Flores"

INTRODUCCIÓN

El cómic como recurso literario y creación artística ofrece gran variedad de historias, vivencias y relatos que desean ser contados desde la realidad o la imaginación, usando como herramienta los medios visuales y la narrativa, permiten al lector crear una relación entre su conocimiento y la literatura que ofrece este arte, el lector puede sentirse identificado con la historia, con los personajes o con el ambiente (Romero, 2018). Así mismo, en relación a como los lectores llegan a conectarse con toda la esfera literaria del cómic, es inevitable pensar en él como un medio de transmisión de información, o como una forma de difusión cultural, que logra transferir a través de imágenes y texto la esencia de una historia ambateña que generó lo que actualmente se conoce como la Fiesta de la fruta y de las flores. Además, el mensaje del cómic que el presente proyecto contiene, pretende incrementar el interés de la sociedad juvenil ambateña, así como también reforzar conscientemente la identidad cultural en los ciudadanos.

En el primer capítulo, se evidencia la exploración del comic como recurso de difusión para contenidos culturales de la ciudad de Ambato teniendo en cuenta el caso de estudio la Fiesta de las frutas y las Flores. También se plantea la problemática de una ausencia marcada de conocimientos relacionados con las principales costumbres, tradiciones y valores que distinguen a la cultura a la que pertenecen y así mismo el contexto fue desarrollado con el fin de dar orientación al proyecto.

En el segundo capítulo se presenta el marco referencial, centrando la teoría en investigaciones relacionadas con el cómic como un recurso cultural, así como su origen literario, sus componentes, aspectos, el proceso de construcción y los estándares que rigen al noveno arte.

Posteriormente en el tercer capítulo presenta el marco metodológico, que se enmarca en una metodología de orden cualitativo, de tipo descriptivo, bajo una modalidad de investigación bibliográfica – documental. Así mismo, el levantamiento de información estuvo a cargo de una entrevista estructurada, dentro del enfoque cualitativo, el cuestionario empleado se apega a una entrevista

formal integrada por preguntas de orden abierto, de carácter informativo-sociodemográfico, y relacionadas a la variable de investigación. En cuanto a la muestra de estudio está supeditada a un muestreo no probabilístico, o muestreo por conveniencia, donde especialistas profesionales vinculados con la Fiesta de la fruta y de las Flores brindaron su acertada perspectiva. También en este capítulo se presentan el análisis de resultados en relación con los objetivos planteados y la problemática, así como las conclusiones.

En el cuarto capítulo se presenta la propuesta de intervención en la cual se define la construcción del cómic orientado a analizar la difusión de contenidos culturales y tradicionales en jóvenes adolescentes de la ciudad de Ambato, y a facilitar la transmisión de contenido cultural enfocado específicamente a captar la atención de la población más joven de la ciudad, la cual expone todos los parámetros que deben ser tomados en cuenta para la creación del cómic, es decir se desarticula cada fase, demostrando por medio de detalles como la idea principal, la creación de personajes, entornos y trama, así como el proceso gráfico desde su nacimiento, la digitalización y tratamiento del contenido, puede llevar a convertir un cómic convencional con una historia emotiva en el medio idóneo de trasmisión de la cultura ambateña.

CAPITULO I

TEMA

EL COMIC COMO RECURSO DE DIFUSIÓN PARA CONTENIDOS CULTURALES DE LA CIUDAD DE AMBATO. CASO DE ESTUDIO LA FIESTA DE LAS FRUTAS Y LAS FLORES.

EL PROBLEMA

Las nuevas generaciones alrededor de todo el mundo al surgir y crecer en la era tecnológica actual, y de igual forma, bajo intereses diferentes a sus predecesores y progenitores, han evidenciado una ausencia marcada de conocimientos relacionados con las principales costumbres, tradiciones y valores que distinguen a la cultura a la que pertenecen y en la que desarrollan sus más importantes actividades cotidianas.

En las diferentes culturas de todas partes del mundo, el factor aculturación en las nuevas generaciones juega un papel predominante al evidenciar una ausencia marcada de las principales características del pueblo al que pertenecen, derivando la no práctica de dichos rasgos, y al mismo tiempo, la generación de un gran desinterés por continuar con las tradiciones originarias de sus raíces.

El desconocimiento de los principales contextos culturales en la región, en este caso de las costumbres y tradiciones de la ciudad de Ambato en sus más jóvenes habitantes, ha derivado que los mismos obvien sus más representativos aspectos culturales y, por consiguiente, se pueda apreciar cierto grado de aculturación en dicha población ambateña.

CONTEXTUALIZACIÓN

A nivel mundial el comic puede ser una herramienta para transmitir pensamientos, ideas y sobretodo en este caso la cultura que con base en el fenómeno de la globalización, en la última década se ha demostrado que diversas culturas alrededor de todo el mundo han perdido sus principales características de identidad cultural, tradiciones y costumbres (Pérez, 2017).

Es decir, dicha pérdida de identidad cultural, independientemente de la cultura en donde se manifieste se la puede denominar como *aculturación*, la cual expresa un conjunto de transformaciones internas y de orden conductual que experimenta una persona que es partícipe de un contacto directo con una nueva generación y contexto (Arroba, 2018), independientemente de su nuevo lugar de estancia.

En el caso de América Latina, a pesar de evidenciar el rasgo más marcado de aculturación, el mestizaje, sus pueblos tanto ancestrales como contemporáneos aún se identifican por sus manifestaciones culturales, los cuales aunque pueden poseer cierto grado de mestizaje cultural, se encuentran vinculados a situaciones de transformación y crítica social (Pérez, 2017). Dando como resultado poblaciones sin marcación cultural o pérdida de las mismas en las nuevas generaciones.

Tomando el caso de Latinoamérica, en todos sus estados y naciones que la conforman, se pueden apreciar diversas formas de manifestación cultural, evidenciando un gran abanico de posibilidades que se fundamentan especialmente en mostrar las tradiciones de los pueblos en diferentes formatos asociados a fiestas patronales, fiestas populares, prácticas gastronómicas, folclore y más muestras de su patrimonio inmaterial, los cuales representan una tradición muy significativa para el pueblo que lo practica (Ramírez, 2015).

En el Ecuador, existe una gran variedad de eventos festivos que representan la diversidad de prácticas culturales alusivas a la cultura popular tradicional, como es el caso de la *Fiesta del Inti Raymi* (agradecimiento al dios sol por las abundantes cosechas, y a la madre tierra por el cuidado y bendición de los cultivos) (Escudero, 2017), o la conocida *Fiesta de la fruta y las flores (FFF)*, el cual es el pregón más representativo de la ciudad de Ambato, y que tiene su origen hace ya siete décadas buscando conmemorar las pérdidas materiales y humanas del terremoto que azotó la región el 5 de agosto de 1949, así como el resurgimiento de su pueblo posterior a dicha catástrofe.

Aunque a día de hoy, la FFF es conocida como una de las más populares celebraciones culturales y patrimoniales del país, y ha sido reconocida como

patrimonio inmaterial y referente cultural de la región andina en el Ecuador, esta festividad tiene una menor acogida en las nuevas generaciones del pueblo ambateño y ecuatoriano, evidenciando que desconocen la naturaleza de la fiesta grande de los ambateños (Yáñez, 2010).

En este contexto, nadie puede negar que el mundo entero está cambiando, estamos frente a un escenario dinámico y cambiante, y que sus profundas transformaciones tienen impactos de orden social, económico, cultural y medioambiental, sin embargo, nadie puede negar la influencia poderosa de poder contar historias mediante imágenes porque en ellas niños, jóvenes y adultos pueden percibir de mejor manera la cultura transmitida de sus ancestros.

JUSTIFICACIÓN

La presente investigación, adquiere importancia en la necesidad que se tiene de implementar nuevos métodos de difusión y nuevas maneras de revivir la cultura en los jóvenes dando lugar a trabajar de manera categórica la instauración de un recurso de difusión cultural enfocado para la población joven de la ciudad de Ambato por medio de la creación de un cómic alusivo a la principal fiesta patrimonial de los ambateños, la cual es conocida y denominada como la Fiesta de las frutas y las flores (FFF).

El aporte y beneficio social del presente proyecto se fundamenta en la implementación de nuevas formas de difusión de la culturalidad y del patrimonio ambateño, el cual se encuentra vinculado con la premisa de mantener la esencia propia de las fiestas, pero bajo la perspectiva del empleo de técnicas y medios de expresión y comunicación gráfica visual que, aunque dicha técnica no es nueva como tal, aún no ha sido empleada para este tipo de contexto, despertando un mayor interés en el lector, y ayudando a captar mejor la idea a transmitir, la cual es plasmada por el autor del trabajo (Gutiérrez, 2013).

Así mismo, el proyecto es considerado innovador al estimar que su creación e instauración puede despertar gran interés para las instituciones tanto públicas como privadas, las cuales pueden adoptar esta opción planteada como su principal medio de difusión cultural y promocional, para así llegar de mayor y mejor forma

al público objetivo, y por consiguiente, culturalizando de manera óptima a sus principales involucrados.

Por otro lado, la investigación es novedosa debido a que los recursos culturales de la ciudad requieren adaptarse a los nuevos contextos tecnológicos, pero, sobre todo, a las necesidades de las nuevas generaciones (Yáñez, 2010), y también deben llegar con el mismo impacto al resto de personas.

En cuanto a las variables de estudio como ejes fundamentales de la investigación, en primera instancia se aborda a la cultura como el cimiento de la historia, política, filosofía, religión e idiosincrasia de un determinado pueblo. Por otro lado, también se aborda a la literatura y sus formas como base del cómic, sus representaciones, características y principales elementos que lo constituyen.

Este trabajo pretende aportar también con información compilada durante todo su desarrollo y recomendar operaciones que en otros países han dado los mejores resultados, ajustándolos a las características propias del Ecuador y de sus fiestas.

El actual trabajo de investigación propone también, un alto grado de extravagancia, que será apreciado por futuros usuarios que se interesen en la misma rama de investigación.

OBJETIVOS

General

Generar la implementación de un comic como recurso de difusión de contenidos culturales y tradicionales en específico de las Fiestas de las flores y de las frutas en jóvenes adolescentes de la ciudad de Ambato

Específicos

- Indagar el conocimiento cultural y tradicional de los jóvenes en la ciudad de Ambato.

- Caracterizar los métodos utilizados para la difusión cultural y tradicional de la ciudad de Ambato.
- Diseñar un comic para la difusión cultural y tradicional de la Fiesta de las frutas y las flores en los jóvenes de la ciudad de Ambato.

CAPÍTULO II

ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS

Para el presente apartado se expone las principales investigaciones encontradas de acuerdo a las variables que componen esta investigación.

Ante ello, es importante mencionar a Flores, Salazar, Núñez, Palacios, y Hernández (2017) quien mediante su investigación titulada “Contexto histórico de la Fiesta de la fruta y de las flores y el diseño de carros alegóricos como elementos simbólicos del ambateño” concluye que:

La fiesta de las flores y las frutas son consideradas como la principal fiesta de la provincia de Tungurahua, y es una de las festividades más reconocidas a nivel ecuatoriano. Sin embargo, la calidad de la misma se ha ido desvaneciendo y perdiendo el sentido tanto desde el punto de vista artístico como de ciudad. De igual forma, esta festividad se ha considerado en los últimos años como la principal actividad festiva responsable del turismo de la ciudad de Ambato, incluso siempre está presente en la planificación del Comité Provincial de Turismo como la actividad más importante a ejecutar, cuando realmente no debe ser considerada de esa forma, debido a que el turismo de la ciudad no puede depender únicamente de una festividad.

Por otro lado, de acuerdo con Tapia (2018) en su trabajo de investigación titulado “ El cómic como recurso didáctico” concluye que:

El cómic como herramienta se presenta como un elemento de intereses ante lo alumnos, lo cual favorece de manera eficaz a los aprendizajes significativos, y al mismo tiempo permite flexibilizar la absorción de conocimientos. De igual forma considera que los profesores deben tomar en consideración al comic como estructura a incorporar en los recursos didácticos de la enseñanza actual en todo ámbito educativo.

De acuerdo con Rueda (2018) en su trabajo de investigación denominado “Ilustraciones para micro relatos basados en tradiciones, costumbres y origen de La Fiesta de las Flores y las Frutas de Ambato” determina que:

La solución al problema de investigación da como resultado un producto final denominado “AMBATO, El Resurgir Transformado en Fiesta”, el cual cumple con los objetivos planteados del proyecto y también con los respectivos parámetros propuestos en los criterios de diseño. El producto se utiliza como recurso informativo visual y literario el cual se recomienda sea expuesto en las instalaciones de la Casa de la Cultura Ecuatoriana “Benjamín Carrión” Núcleo de Tungurahua, el tiempo a convenir así mismo como el número de ejemplares suficientes por parte de la institución, para que se dé a conocer el libro desarrollado respecto a información literaria y visual de la Fiesta de las Flores y las Frutas, y se pueda ofrecer e informar a las personas el producto terminado.

Finalmente, es importante referirse al estudio efectuado por Cuvi (2017) denominado “El cómic: generador de cultura y entretenimiento” el cual evidencia que:

El cómic al presentarse como un medio de comunicación y entretenimiento, puede ser considerado como un elemento que incentive la lectura, y así mismo como una forma de transmisión de cultura desde edades tempranas. De igual forma, el cómic puede ser una pieza clave en la trasmisión de historias, leyendas, mitos y lugares, teniendo como objetivo principal reflejar la culturalidad de un determinado estado o nación, permitiendo que sus lectores valoren su origen.

MARCO TEÓRICO

Cultura

Para entender el significado de cultura es importante desentrañar la definición del término que, a la luz de lo dispuesto por Guerrero (2002) la concibe desde un carácter polisémico, es decir, dicho termino tendría diversas significaciones, pero, en un contexto de culturalidad se lo concibe como diversidad, proceso histórico y práctica política. En resumen, es un cúmulo de conocimientos que se integran cuando se infiere al término la cultura.

En la actualidad, es imprescindible que se comprenda la cultura en un plano cotidiano, debido a que intervienen algunos elementos abstractos que ayudan a que se pueda entender la cultura, bajo la creencia de que “el signo presenta y el símbolo representa”. Esta delimitación de signos y símbolos ha llevado que en el devenir del tiempo, diferentes grupos sociales se puedan legitimar y se definan los roles que cumplirían dentro de la comunidad que se desenvuelven (Acurio, 2009).

La cultura se debe entender a partir de la dinámica diaria, en virtud de que todos los días se llevan a cabo actos que denotan una identificación y caracterización en la cultura. Las personas utilizan situaciones específicas para que formen parte de su vida, estos aspectos no son solo accidentales, sino que en cierto sentido son conscientes, llevando a que las personas que confluyen en un mismo acto, sientan pertenencia entre sí, que de manera concreta esto se reconocería como una clara manifestación cultural (Carlos González, 2012).

Política y planificación cultural

En la realidad ecuatoriana, la cultura ha ido desarrollándose bajo los estándares impuestos por cada régimen gubernamental, es así que la cultura a partir del año 2008 se enfoca de forma específica en las costumbres y saberes ancestrales como elemento principal, puesto que el arte también se desarrolla, pero siempre vinculada a este contexto con el fin de que se erradiquen costumbres importadas que influyan en la unidad del pensamiento del país (Vissers, 2015).



Gráfico 1. Cultura. Políticas culturales

Fuente: (Vissers, 2015).

El objetivo planteado que se ha propuesto el gobierno nacional se divide en cuatro aspectos esenciales, los cuales se asocian a: 1) la aplicación de los derechos culturales, 2) el derecho a que se desarrolle el talento artístico, 3) el derecho a la información y conocimiento y 4) el derecho a utilizar los espacios públicos, esto como una estrategia para que se pueda llegar a la ansiada identidad cultural como fundamento básico de la sociedad. Para ejercer los derechos culturales se ha establecido una estrategia específica, teniendo como ente rector el Sistema Nacional de Cultura, el mismo que se estructura conforme su propio reglamento y a su vez administra y distribuye los recursos de forma eficiente con relación a los distintos actores que interviene en el ámbito cultural. (Vissers, 2015).

Así también, el Ministerio de Cultura y Patrimonio, en adelante MCP, es el encargado del impulso de acciones afirmativas en el contexto cultural por medio de la difusión de campañas que cumplen con el fin de promocionar la cultura, intentando generar una concepción de incidencia en la sociedad con relación al aspecto de llevar a cabo un proceso creativo individual con carácter artístico para innovar en la cultura y el desarrollo social. (Asamblea General, 2016).

Como un enfoque complementario se promueve el derecho a que se desarrolle el arte para que se inculque a la juventud una nueva manera de desarrollo social, para que se pueda cumplir con este fin el MCP se el fortalecimiento de los subsistemas presentes para el desarrollo de las artes por medio de un plan de apoyo buscando desarrollar todas las actividades artísticas en función del principio de igualdad.

Cultura y filosofía

En el presente al referirse a la cultura, Hidalgo (2005) concibe al término como una esencia, una manera de que se caracterice a algo que se descubre por una dinámica, algo que se practica en el devenir del tiempo, algo que se hereda para

desencadenar en un sentimiento de pertenencia para todos quienes están conformando o viviendo en sociedad, preponderando una centralización de pensamiento.

En el pasado, este término tenía relación con la enseñanza aplicada a los niños, el mismo que versaba en valores o aspectos cotidianos, se reconoce como una manera de educar a los menores dentro de los distintos aspectos que circunda la vida, reconociéndose como una característica de sociedades o civilizaciones desarrolladas (González, 2017).

Varias de estas formas de enseñar a los menores se desarrollaban en el ámbito de lo político, económico y social, y se delimitaban aspectos sociales en donde la forma como se desenvolvían tenía diferencias y en este aspecto los niños se integraban dentro de estos grupos que debían ser inteligenciados respecto de esta realidad y que se manejen en un plano de beneficio colectivo. De forma general, en el ámbito filosófico y ético la cultura en la realidad romana se relaciona con la crianza de niños, en la sociedad alemana se abrió a la creatividad para terminar en el romance, en Francia se busca incidir en la cultura para hacerla más refinada.

En el contexto de identidad la conceptualización de cultura para Giménez (2009) integra a los diferentes colectivos étnicos, los que reúnen características que los diferencian en un plano individual, de esta manera se supera el término civilización para integrarse a la modernidad, es así que Satre se refiere al individuo social “como: un ente que posee iniciativa, que tiene la capacidad de entender las leyes naturales e inclusiva lograr plantear una nueva legalidad de carácter natural”.

Respecto a la legalidad de carácter natural, se reconoce como la capacidad de las personas de concebir un conocimiento, para luego interiorizarlo, generando pertenencia con el mismo, de esta manera llega a que se reconozca como participe con relación a un grupo que tiene el mismo conocimiento y que cumpliría o compartirían características similares (Carlos González, 2012). La cultura puede entenderse como el final de distintos problemas, planteándose un acuerdo

universal en un plano grupal, para que este devenir cumpla con la unificación cultural, las personas debieron sobrellevar e integrar las características que los diferenciaban, llegar a una convención para luego desarrollarse como un colectivo, todo esto se desarrolló en función de los valores que era el punto que los cohesionaba.

La humanidad en su desarrollo en el tiempo ha logrado conformar distintas sociedades, lo cual ha sido concretado siempre por medio del dialogo, llevando a que el humano no se diferencia de forma radical con la naturaleza, sino que se reconozca una simbiosis con la misma, constituyéndose como parte de ella, lo que le ha significado adaptarse para que exista una comunión entre sí.

Para que exista un diálogo debe existir un intercambio de información, esta tiene que ver con todo en cuanto debe ser cifrado por un emisor y descifrado por un receptor, el primero utiliza diferentes signos y símbolos que logren estructurar un mensaje, este debe tener un significado dentro del plano social. “El signo también es reconocido como una hermenéutica, en otras palabras, interpretar los sentidos que refleja la realidad” (Zecchetto, 2002).

Respecto del signo, se conforma como institucional en el sentido de que adquiere cierta significancia y puede ser identificado dentro de un grupo delimitado que tienen contacto continuo entre sí, de esta manera se conciben los signos como entendibles siempre que estos partan de un código, pero para que esto pueda cumplirse es pertinente siempre tener un repertorio con los paradigmas para su diferenciación.

Cultura y religión

Los procesos de socialización que han ido sufriendo las sociedades, se reconoce como un proceso que a la postre a conformado una identidad, este se construye en la dinámica diaria y de acuerdo a las distintas manifestaciones, las mismas que se cuentan y se transmiten por generaciones lo que han hecho que puedan perdurar a pesar de que las sociedades se tornen cambiantes (Adame, Elena, y Santiago, 2009).

Esto lo ha logrado la religión, que en relación de la realidad americana se da por la evangelización de los indios, siendo que este fue uno de los principales fines de los colonizadores europeos, de esta manera lograron introducir su cultura a la cultura de los indios nativos americanos (Mart, 2018).

La cultura, según Echeverría (2010) se reconoce como la actividad que singulariza la manera de cada concepción o acto de una comunidad específica, ejecute distintas funciones vitales para que exista una afirmación inherente a la persona con relación a la identidad grupal, esta es la razón por la que lo barroco se ha reconocido como parte de la identidad de las distintas culturas, haciendo que su cultura se comparta por generaciones.

En la cultura actual no es difícil reconocer las distintas formas de identidad y cultura que se han heredado de las civilizaciones antiguas, llegando al punto que en el presente se trate de cultivar estas tradiciones de vida, es así que lo barroco se reconoce dentro de los aspectos ceremoniales y religiosos, puesto que la sociedad aún mantiene y sienten pertenencia con estas costumbres y ritos propios de una coyuntura que se apega a la religión. Por consiguiente, Blancarte (1999) considera que la religión a calado hondo en la cultura de la sociedad, puesto que a partir del Siglo XV la iglesia empieza con la distribución de imágenes y desde esta data existieron imágenes que han llegado intactas a los parabrisas de taxis y buses en la sociedad actual, de esta manera, la sociedad inicia una pertenencia con un círculo de comercio que va tomado parte la religión, haciendo que la iglesia tenga poder dentro de la sociedad.

A partir de la llegada de los españoles a América, nacen los diferentes modos de producción y con esto la diferencia en cuanto a las clases sociales, lo cual plantea una ruptura en cuanto al nivel económico de la capacidad de producción y la relación con el trabajo, en el modo de producción encaminado por el capital, los ciudadanos pasan a ser libres e iguales ante la ley, donde esta relación social se polariza por la clase dominante y la clase dominada, y por tanto, estas dos clases siempre están bajo la tutela de la iglesia, como base cultural y de regulación.

Historia y cultura

En la actualidad hay distintas manifestaciones que forman parte de la cultura, este proceso se estructura en la historia por el inicio del capitalismo, en este sentido la acumulación del capital, ha llevado a que se deleve un nuevo espacio social (García, 2017), lo que ha generado un cambio en función de las concepciones de vida que se reconocía dentro de la sociedad.

La cultura del mestizo se conjuga bajo diferentes concepciones que se toman en el contexto de dos culturas, reconociéndose la indígena y la española, esta es la razón por la cual la cultura en un plano interno se conforma bajo un aspecto estético en el ámbito barroco, pues la cultura propia se reconoce como ancestral en función de mantener vigentes las tradiciones milenarias que han sido compartidas por generaciones, en este sentido, recuerdos, hechos y mitos se integran las dos culturas y son los fundamentos de la sociedad actual (Ledesma y Ortiz, 2019).

Desde la era antigua, Pérez (2017) menciona que han existido diversas formas de representación, así también se reconocen diversos aspectos en el plano tradicional con relación a la cultura de las fiestas y la cotidianidad, con la llegada de una nueva cultura, existió una mezcla en las tradiciones, la lengua y la religión, todo esto trascendió a través de la comunicación, lo que fue el nexo para el intercambio de información entre estas dos culturas, siendo importante recalcar que este intercambio no fue pacífico, debido a que siempre hubo una subordinación de poder, en la cual fueron importantes los mediadores de cada cultura para poder llegar a la unificación actual, la misma que se da en un plano de concepción y no de realidad, porque a la postre este colonialismo vino a marcar graves diferencias sociales.

Quienes fungían como mediadores tenían una labor importante y muy difícil puesto que debía llegar a la conciliación de dos culturas buscando el entendimiento y la equidad entre las dos, no obstante, esta realidad no fue la aparente en la integración cultural, esto porque los mediadores estaban al servicio

de la corona española, es decir eran oficialistas hacia el régimen (Ramaglia, 2019).

Itzá (2017) menciona que en el contexto colonial, se intentaba que se logre un pacto entre las dos culturas, dando inicio a la concepción enraizada del poderío colonial, afirmando que los indígenas no tenían la capacidad de diferenciar la otra cultura, puesto que querían someter la preponderancia de su cultura, exponiendo que la cultura indígena únicamente era una variante de esta segunda, abonando que para los españoles los indios eran inferiores a ellos y les causaba rechazo una comunión integral con ellos, en este aspecto, no se puede concebir una relación entre estas dos culturas en el contexto de igualdad y equidad, porque lastimosamente nunca existió.

Las culturas se afirman con el paso de los años y superan concepciones anteriores, partiendo de una base antigua adquieren características de culturas previas, lo cual se afianza en lo expuesto por Echeverría (2010) quien establece que el hombre en general solo puede constituirse con los cadáveres de las humanidades singulares, lo que a fin de cuentas reconoce que por medio del intercambio cultural y las mezclas, nacen nuevas culturas.

Según Moraña (2018) las artes dentro del periodo de antigüedad no eran consideradas dentro del ámbito cultural, la corriente barroca se conforma bajo la crisis de la sociedad propia del periodo post – capitalista, al partir de esta no se pudo concebir a la sociedad moderna que no cumpla con los fines del capitalismo, puesto que se entendería que esta realidad era la característica principal de la modernidad y el avance. En el aspecto de modernidad en la realidad barroca, se determina que se daba la eliminación de lo cualitativo, la sociedad se concentraba en un todo, siendo este todo los bienes y el poder, es un estilo de carácter ornamental en donde los roles de la sociedad son rígidos y las clases sociales se reafirman, esta realidad se desarrolló en los Siglos XVII y XVIII.

El mestizaje se reconoce como una forma cultural que nace en función del barroquismo permitiéndole este dotarle de un contexto de culturalidad, en tal virtud, se delimita una fusión de culturas, dotándose de aspectos culturales tanto

del ámbito indígena como español, lo que produciría la concepción del colonialismo como estrategia de inmersión en las culturas, de forma consuetudinaria la cultura se ha transmitido por generaciones, haciendo que la tradición barroca se mantenga hasta la actualidad con sus distintas transformaciones (Moraña, 2018).

Literatura

Se ha reconocido de forma reiterada que la literatura no únicamente representa la identidad cultural dentro de un colectivo, pues esta nace de la escritura artística que se ha institucionalizado y legitimado como tal, en este sentido, genera identidad, la misma que se concibe bajo tiempos específicos y territorios concretos, lo que desencadena en una operación de especialización para una formulación cultural que se visibiliza por la producción literaria (Romero, 2018).

Para que se verifique lo inferido, Martínez (2007) menciona que es pertinente el cumplimiento de dos aspectos esenciales para la estructura y sustentabilidad de cierta identidad cultural, primero sería tomar en cuenta el lenguaje y los diversos discursos que estructura, materializando lo abstracto entendiéndose lo imaginario y lo simbólico, lo cual se encuentra eficientemente sustentado por medio del idioma común o también reconocido como lenguaje compartido. El segundo aspecto es el territorio en el sentido que las características físicas de este establecen maneras de habitar, de ser y mirarse, lo cual estaría contribuyendo a que la identidad cultural se vislumbre en una forma más específica que surge como respuesta de adaptación a un medio (Valdez et al., 2011).

El contexto de identidad bajo este aspecto, Faundes y Ramírez (2013) concibe más a la identidad, como una autoimagen particular que se especifica en la dinámica social de la vida, por medio de la realidad en la que un colectivo de personas tiene las mismas condiciones de vida que entran una diversificación común de significados, entendiéndose a estos como un patrimonio que debe

defenderse y perennizarse y que al final establecerán patrones perdurables en el tiempo proveyendo una comprensión subjetiva de lo desarrollado.

Género literario

Los grandes aspectos que forman la literatura son los géneros literarios que se categorizan con características singulares, además Schaeffer (2006) denomina al género literario como un elemento con finalidad comunicacional que persigue un autor en particular, en adición su característica predominante es la construcción de un tipo textual ideal. Su clasificación es amplia, tiene sus rasgos semióticos y son: 1) Épica, 2) Lírica, 3) Dramática, 4) Retórica, 5) Oratoria, 6) Didáctica, 7) Epopeya, 8) Oda, 9) Mimo, 10) Tragedia y 11) Comedia (Fajardo y Aparicio, 2020). Para contextualizar a al cómic como medio de transmisión escrita y visual, es necesario comprender como surge la evolución de textos que narran historias y cuentos de forma tradicional como lo hace la Épica a través de narraciones en verso de gran o pequeño contenido, hacia lo que se conoce ahora como un conjunto de viñetas que cuentan historias por medio de representaciones gráficas con o sin texto por medio de la Dramática. (C. Sánchez, 2014).

Literatura Popular

El concepto literatura se generó para referirse al material narrativo y escrito, sin embargo, con la evolución de la comunicación, pueblos, comunidades y culturas han generado nuevas formas de literatura que no implican textos o narración en verso o prosa, así mismo estas manifestaciones han evolucionado a través de contenido visual como son imágenes, dibujos, señales, signos hasta llegar a los medios audiovisuales como es el casi del séptimo arte, el cine. Moya (2006) propone a la literatura popular como una manifestación narrativa, de un conjunto integrante de elementos primarios como, personajes, lugares y hechos que interactúan entre ellos, está estrechamente relacionada con la cultura popular, historia y locación, sin sustraer una parte importante como lo es el enriquecimiento de este tipo de contenido con la trasmisión de información oral y la utopía del pueblo.

Análisis literario

El texto ha sido definido por diferentes autores, por lo tanto se concibe de forma amplia, como todo aquello en lo que se puede ejercer la lectura y por tanto establecer un significado, incide dentro de las diferentes formas de expresión de las personas que emplea para significar un contexto, entre los diferentes tipos se puede diferenciar textos de carácter oral y escrito, las pinturas, esculturas, films o básicamente en la manera como las personas se visten o viven, esto manteniendo la esencia semiótica de la comunicación (Cuadrado, 2002). Con relación al texto en el ámbito artístico, se reconoce como el elemento que tiene el propósito específico de desarrollar un placer de carácter estético, de forma independiente del código por el que se lleve a cabo la expresión, sea tanto en el plano verbal como el no verbal, se entiende como códigos, a los signos, reconociéndose como símbolos o iconos que se combinan entre sí para lograr transmitir un mensaje, este podría tener un carácter pictórico, musical o proxémico, en tanto que el texto literario, se reconoce como artístico como medio para la expresión de lenguaje verbal. De forma expresa, el método de análisis se delimita como la manera que se utiliza para llevar a cabo una actividad, se debe considerar una visión de carácter integral con relación al objeto o fenómeno que se pretende analizar y lleva a que se aplique un escrutinio de las características y particularidades para que se integre en una visión complementaria con un carácter amplio y profundo.

Por otro lado, en un plano más específico, analizar implica ejercer un conocimiento con detalle en un fenómeno, para lo cual es pertinente ejecutar acciones específicas. Entre los pasos a realizar en el análisis, Reís (1985) propone los siguientes:

- Descomposición del objeto de estudio por medio de un indicador determinado.
- Identificar el contenido de las partes
- Determinar las relaciones entre las partes
- Descripción organizacional entre las partes
- Identificar irregularidades

Diseño Gráfico

El diseño gráfico corresponde a una esfera laboral que determina la generación de percepciones en determinado público, dotando de sentido a una marca o un producto, el cual viene dotado estéticamente de un mensaje claro, y dando rostro a ciertas ideas que evidencian de manera específica un proceso de comunicación social asociado con la publicidad y la manera más efectiva de expresión y asimilación visual (Bernal, 2013).

Para Sánchez (2012) el diseño gráfico se puede conceptualizar como la ejecución de comunicaciones visuales por medio de la elección y clasificación de textos e imágenes que se transforman en lenguaje visual, y que por medio de ello se solventan problemáticas de comunicación entre sus implicados.

EL diseño gráfico como soporte al diseño de comics

Para el caso del comic, las ilustraciones que provienen del diseño gráfico han transformado esta forma de arte en un medio de expresión único que por medio de ilustraciones combinadas (imagen y texto) permiten un mejor entendimiento de las situaciones que la historia procura transmitir. Además, la conjunción de las imágenes y la tipografía adecuada permitirán realzar el estilo y el contexto de lo que se intenta representar (Tapia, 2018).

Expuesto lo anterior podemos decir que el diseño gráfico es una de las principales herramientas para el comic mencionando que con este se han narrado historias a lo largo de los años

El Comic

De acuerdo con Vilches (2014) la capacidad de abstracción es innata del pensamiento, desde que el ser humano logró desarrollarlo fue posible plasmarlo en medios de comunicación por medio de ideas sobre historias empleando contenido visual como son los dibujos, imágenes e ilustraciones. Aunque la narrativa gráfica actualmente se desarrollado con el impulso de las nuevas

tecnologías, esta habilidad ha existido desde siempre, la historia lo corrobora con las manifestaciones rupestres en la era nómada del ser humano.

El encuentro que el individuo ha tenido con las formas de expresión han sido muy variadas y el proceso de evolución a partir de manifestaciones orales, escritas, representaciones en medios visuales, auditivos y audiovisuales son los más particulares. Los medios que se utilizan para la difusión de ideas con fines culturales y sociales tienen como objetivo en su existencia, abrir espacios de reflexión y formación de las distintas maneras de expresión oral, escrita, artística en libros, revistas, enciclopedias, comics, diarios, canciones, audiolibros, podcasts, películas, obras de teatro, obras de arte y esculturas, los que no son más que elementos promotores de cultura y educación, y en la constante búsqueda de la difusión funcional en cualquier contexto social (Duncan, 2015).

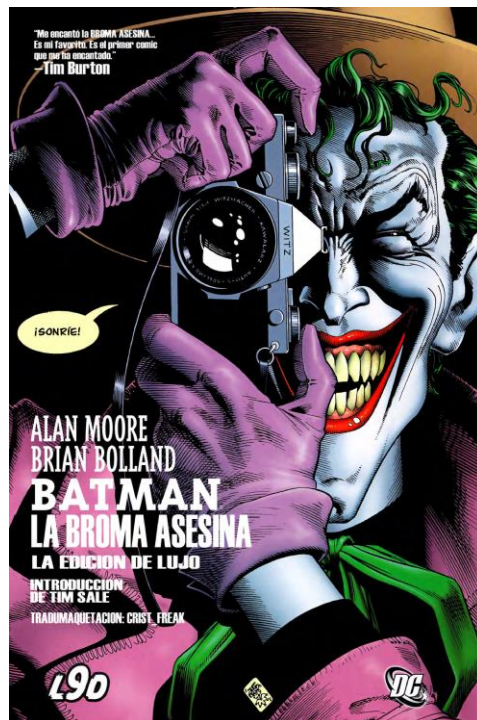


Gráfico 2. Comic. Batman: The Killing Joke.

Fuente: Bolland (1988).

Así mismo Vilches (2014) mantiene que, el cómic es un medio visual prácticamente nuevo, con una característica singular, la cual aduce que nace de la posibilidad de reproducirlo, atributo que forma la diferencia con otras obras, es el

caso de una obra arte única e irreproducible, el cómic es un objeto fabril, se reproduce de forma masiva mediante medios industriales.

De acuerdo con Mena (2017) el comic o historieta es una proposición atractiva de gran valía narrativa, además con fuertes características que lo diferencian de las artes visuales y demás géneros literarios. También en su expresión y difusión ha logrado llegar a evolucionar desde su origen hacia nuevos medios de que desarrollan su contenido.

Definir al cómic es fundamental para saber cómo se presenta en el medio literario, pues es considerado como un conjunto de “ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada, con el propósito de transmitir información y obtener una respuesta estética del lector” (Vilches, 2019, p. 206).

Así mismo, el comic es considerado como “una forma de expresión, a menudo un medio de comunicación de masas, que integra imágenes secuenciadas dibujadas, textos y unos códigos o recursos específicos. Su finalidad es persuadir entreteniendo” (Velásquez y León, 2018, p. 10).

En adición a lo anterior, puede ser entendido como “el resultado de la fusión del código lingüístico, es decir de los grafemas, con el código icónico (imágenes), donde cada uno complementa al otro formando un código de mayor complejidad y universalidad” (Cuñarro y Finol, 2013, p. 269).

Para Rey (2013) la definición del comic, genera su aporte sobre este concepto y lo reconoce como un arte secuencial en el que la base es la imagen como comunicador, es decir, es un género diferente a otros estilos artísticos porque está compuesto de contenido narrativo y visual, dando un sentido a la imagen amplio y específicamente gráfico.

Importancia del Comic

En primera instancia, sobre la importancia de este recurso literario, definirlo no es suficiente, por lo que conocerlo desde varios enfoques contribuye a situarlo en un contexto literario como un recurso didáctico, pedagógico,

informativo y sin dejar de pensarlo como un medio de entretenimiento para todas las edades.

En el análisis como parte de la literatura moderna es vital definir su concepto, la forma de creación y la estructura con la que cuenta. Además, se reconoce al cómic por medio de su validez como medio de comunicación que desarrolla contenidos de varias disciplinas o temas, con carácter creativo, innovador, inclusivo, integral, y contextual, que brinda grandes oportunidades en situaciones de trabajo, intercomunicación y coexistencia.



Gráfico 3. Fragmento de la portada “10 ensayos para pensar en el cómic”.

Fuente: Jiménez (2018).

En adición, el comic actualmente es considerado un producto cultural por su extensa difusión en el medio del entretenimiento, sin embargo, se le han dado nuevas funciones al ser una herramienta de creación de gran diversificación de contenido según el público al que se refiere, en este caso puede contener funciones políticas o ideológicas, así como también lingüística, sociológica o artística. A partir de esta idea, sobre la funcionalidad del comic, se le puede atribuir un beneficio socio-cultural innegable, es un productor, gestor y difusor más de la comunicación, es decir, es un generador de conocimiento (Barona, Buriticá, y Sebastián, 2020).

Dominios del cómic

La elaboración de un comic conlleva muchos aspectos a tomar en cuenta, entre ellos las habilidades que pueden desarrollarse para manejar los dominios que requiere el noveno arte, conocido como “el cómic”. De la misma forma, las habilidades que deben dominarse es la producción narrativa, los conocimientos sobre la estructura del relato, la acción lingüística y las habilidades de comunicación básica. Para el desarrollo de las destrezas para la narración y creación visual, se destacan los dominios del comic.



Gráfico 4. Semiótica del cómic.

Fuente: Cuñarro y Finol (2013)

Dominio del contenido

En cuanto a las dimensiones del cómic, la literatura aborda entre los más importantes el plano, el relato, lingüística, el contexto y el contenido, este último es una dimensión independiente y está conformada por un conjunto de representaciones de acciones y sucesos determinados y organizados en función de dos elementos: la estructura argumental, que organiza los elementos en un eje espacio temporal mientras que los elementos dramáticos permite la creación de vínculos lógicos entre los personajes, acciones, escenarios y el conflicto que genera el problema de trama.

Para crear contenido de carácter narrativo, escrito, gráfico o audiovisual, es necesario saber de manera sistemática la cronología y el orden de los eventos, tener claro el argumento basado en hechos reales o ficticios, la proposición de diferentes escenarios de acción. Es decir, el dominio del contenido según el autor se basa en “plasmación completa del suceso en el argumento, la secuencia ordenada de las acciones, la identificación clara de los personajes con sus relaciones y la definición del problema que genera la acción dramática” (Segovia, 2012, p. 378).

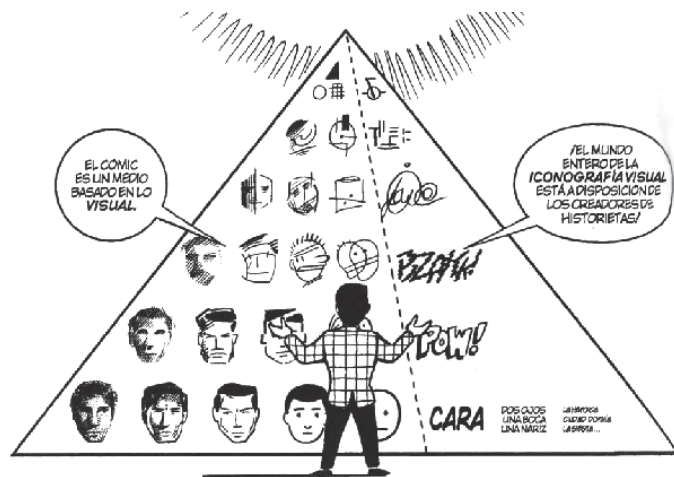


Gráfico 5. Entender el cómic: el arte invisible.

Fuente: Martín (2008).

Dominio de la estructura

Segovia (2012) sostiene que, aunque los dominios son conceptos diferentes si se encuentran vinculados tienen una codependencia que afecta estrechamente la producción del cómic. No solo, los dominios dependen uno del otro, sino que la concatenación asegura la calidad en la elaboración del documento gráfico, así como se expuso anteriormente, a diferencia de la habilidad sobre el dominio del contenido, el dominio de la estructura se basa en que la calidad de la narración consiga un nivel óptimo de orden y coherencia para darle sentido al texto y a la imagen, a fin de tener garantía en la estructura el argumento debe ser lógico y coherente, con una secuencia de ideas conectadas a partir del punto de vista informal. La estructura formal que se da como base para el documento es la representación de la secuencia inaugural de apertura y la asociada con la resolución del conflicto, secuencias de acciones que anteceden a la aparición del problema y la escena de clausura de la trama.

Las destrezas que son vitales para el adiestramiento y conocimiento de la estructura argumental, son adquirir aprendizajes que permitan: control de destrezas cognitivas para asociar sucesos y personajes a partir de nexos causales y objetivos claros; la clasificación de los elementos nombrados o

episodios de la estructura espacio-temporal de la narración; y la coordinación del contenido con la estructura narrativa en una historia.

Dominio de la comunicación lingüística

Acerca de producir textos coherentes, Segovia (2012) sostiene que las habilidades que permiten organizar el discurso tiene que asociar el código y género que tiene cada narración. Dicho de otro modo, los códigos integrados en el documento interaccionan sencillamente con los elementos palabra – dibujo, creando un sistema normativo. Al respecto, conviene decir que esta interacción que da como resultado al cómic, que por un lado existen los textos escritos regidos por las normas del lenguaje, y por otro lado imágenes con lenguaje icónico. Lo cual significa que existen dos tipos de asociaciones centrales: complemento recíproco y de integración mutua, y la construcción del eje temporal, convirtiéndose en dos lenguajes de carácter mestizo con variable carga de informativa en el objetivo entre diferentes modalidades de expresión.

Es de vital importancia conocer los aspectos del dominio de la comunicación lingüística:

Relacionados con los textos escritos. Se especifica la acción espacio-temporal, desarrollo de destrezas como abundancia léxica, dominio de la conjugación verbal, dominio de las categorías verbales básicas, compuestas y de conexión, estructuras dialogales diferenciadas (Voz del narrador y diálogos internos de la trama).

Relacionadas con el lenguaje gráfico. Destrezas vinculadas al desarrollo de viñetas, capacidad de producción manual y digital de gráficos, desarrollo de las habilidades creativas y de cognición, dominio de la grafía de la figura humana, la representación del espacio, la comprensión de la tridimensionalidad o el control de la luz y el color; en otro ámbito el dominio de plasmación de pensamientos, ideas y emociones.

Relacionados con el código del cómic. El código está relacionado estrechamente con el estilo que el autor conforma su obra de arte, se centra en la forma, tamaño y organización de las viñetas, el tipo de letras, figuras seleccionadas, adecuada organización de los textos siguiendo las pautas de la línea de indicatividad y todo para para aumentar la connotación del mensaje.

Dominio contextual

Por lo que se refiere al dominio del contexto, las destrezas que deben ser asimiladas y mejoradas son a partir de la función narrativa en base a un contexto cultural determinado, por tanto, se asocia con la esfera pragmática de la lengua y la habilidad comunicativa. Es decir, se puede comprender a este dominio por medio de la capacidad que tiene el narrador para establecer una adaptación del discurso a un contexto. Este aspecto debe atendido de manera profunda ya que implica un grado de complejidad mayor a los demás aspectos a nivel cognitivo (Segovia, 2012).

Características del Cómic

El sistema semiótico formado por elementos narrativos y visuales contiene características singulares que lo estructuran y configuran hacia una de las formas más populares en el mundo del entretenimiento narrativo sin olvidar el toque gráfico que brinda el cómic. Cabe mencionar que las características principales tienen que ver con la convergencia de sus elementos, de la misma forma tiene gran peculiaridad en el medio comunicativo porque en la fusión narrativa-visual, el autor es el generador de una balanza en la información que desea plasmar, por lo que en su objetivo creativo llega a producir combinaciones variables entre la parte textual y visual.



Gráfico 6. Los elementos del cómic.

Fuente: Aleesota (2021).

Los códigos del cómic

Por lo que se refiere a código Ríos (2013) menciona que es el signo de comunicación que el cómic posee. Así mismo, no se trata de un único signo, al contrario, representa una serie de códigos de distintas índoles, es decir, en la interacción texto-visual converge una función de significación. También el código es comprendido como una serie codificada que contiene elementos que forman al cómic.

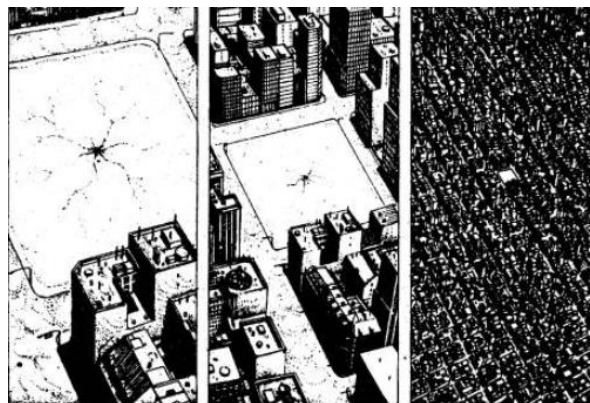


Gráfico 7. Elementos icónicos no verbales.

Fuente: Grupo de trabajo Narración e Imagen (2021).

La viñeta

La viñeta es el componente mínimo de significancia del cómic, su configuración junto con la alianza lenguaje y código son los que forja el

preámbulo para la narrativa. Es el rasgo principal del cómic, sin embargo, no es propio del mismo porque otras áreas lo utilizan con fines comunicativos. Como plantea Ríos (2013) la viñeta es el espacio de visión que el lector puede identificar, a través de un lugar cerrado, donde está capturado un contexto de espacio tiempo, delimitado por segmentos o líneas de diferentes características, es decir, su tamaño, forma y enfoque será creado a necesidad del autor según el objetivo comunicativo que requiera para llegar a los lectores. A demás, para que la viñeta pueda ser plasmada necesita de un elemento fundamental llamado “continente”, este elemento actúa sobre la viñeta, delimitando todo el contenido narrativo, funcionando a modo del cerco del texto, en contraposición todo aquello que quede fuera del continente será denominado como “espacio en blanco”. Existe el caso de la viñeta rota, el texto sale del continente e invade el espacio en blanco.

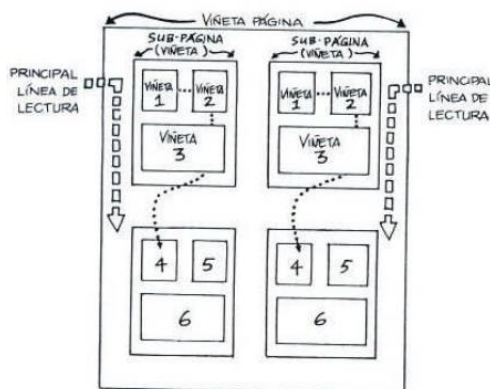


Gráfico 8. La viñeta.

Fuente: Complutense (2018).

Tipos de viñetas

La gamma de viñetas que son utilizadas para enmarcar el contexto narrativo en el cómic son según Ríos (2013): 1) Viñeta grande en una sola página; 2) Estilo cuadrado y tradicional desde la creación de tiras de cómic; 3) Los personajes parece que salen de la viñeta para crear efecto de profundidad, 4) El decorado de las viñetas es el recurso más significativo de la historieta; 5) Viñeta con forma circular para aumentar el énfasis de la escena; 6) Viñeta con elementos varios para crear una escena dentro de otra; 7) Viñeta con figuras alargadas para contraponer ideas o situaciones.

Ejemplos de viñetas



Gráfico 9. Viñeta cuadra. Diseño tradición
Fuente: Toriyama (2020).



Gráfico 10. Viñeta con profundidad
Fuente: Toriyama (2020).



Gráfico 11. Viñeta con decorado
Fuente: Toriyama (2020).



Gráfico 12. Viñeta con contraposición
Fuente: Toriyama (2020).



Gráfico 13. Viñeta con figuras geométricas
Fuente: Toriyama (2020).

Planos y ángulos

Los planos y los ángulos que se emplean en la elaboración de comics e historietas, brindan a los personajes y elementos del mismo un significado, así como también permite efectuar un trabajo entretenido, evitando así el aburrimiento del lector.

Según Ríos (S. Ríos, 2013), en el comic será vital la selección de imágenes, son porciones de la realidad estancadas en el tiempo que el creador selecciona para que el espectador visualice. Los planos y ángulos ayudan a crear un encuadre para que el creador pueda dar importancia cada elemento como protagonista o fondo en la página. A continuación, se muestran los encuadres que existen para la plasmación de la viñeta.

Por lo que se entiende al plano general, la imagen se extiende en el espacio que comprende al encuadre, cubre en su totalidad la escena. También su función es ambientar o situar el sitio en el cual inicia la historia o para crear nuevas escenas en ambientes posteriores. En adición, existe información detallada de todo el espacio con extensa información para el lector, se combina con una gran viñeta para generar expectación hacia las imágenes (Ríos, 2013).

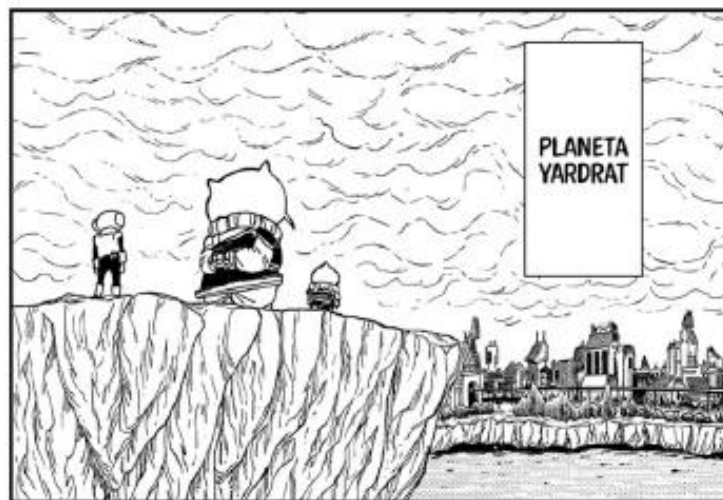


Gráfico 14. Viñeta con contraposición. Dragon Ball Super. Capítulo 61: Vegeta el Renacido.

Fuente: Toriyama (2020).

Los tipos de planos se asocian a las siguientes descripciones:

Plano americano. El encuadre de este modelo capta solo una parte de la imagen del personaje, cubriendo tres cuartas partes de su cuerpo, omitiendo la zona inferior desde las rodillas, hasta los pies. Así mismo, la focalización está dirigida hacia el protagonista de la viñeta, este plano está acompañado de planos más pequeños a modo de complemento (ver gráfico 15).

Plano americano grupal. Con elementos similares al caso anterior, en el plano grupal se encuadran a un número plural de personajes con diálogos interactivos (ver gráfico 16).



Gráfico 15. Plano americano.

Fuente Saitō (1997).



Gráfico 16. Plano americano grupal. La guerra del infinito.

Fuente: Starling (1992)

Plano Medio. En cuanto al plano medio, presenta a los personajes con tan solo la mitad superior de su cuerpo desde la cintura, y además es muy utilizado para presentar los diálogos con mayor claridad sin abandonar la significancia de los demás elementos que conforman la viñeta.



Gráfico 17. Plano Medio. Dragon Ball Super.

Fuente: Toriyama (2020)

Primer plano. Para lo que representa el primer plano, los elementos estrella son, el rostro del personaje cubriendo la viñeta y el encuadre en su totalidad. La atención se focaliza a la facción facial, mostrando rasgos detallados de su expresión.

A demás, para que la funcionalidad del primer plano sea óptima, es necesario utilizar con medida este recurso. Por consiguiente, al abusar del primer plano existiría un perdido del sentido narrativo y la cohesión en la línea argumentativa.



Gráfico 18. Primer plano. Shōjo Kakumei Utena.

Fuente: Saitō (1997)

Primer gran plano. En el caso de este plano, el rostro del personaje cubre la viñeta, sin embargo, tiene que ser claro y visible porque si no se maneja correctamente puede dificultarse reconocer el mensaje del autor. También es de gran importancia connotar que sirve para enfocar las expresiones y emociones del personaje con más énfasis.



Gráfico 19. Primer gran plano. Batman: The Killing Joke.

Fuente: Bolland (1988)

Plano detalle. A diferencia de los primeros planos, en la anterior ocasión, este plano solo confiere a dar atención a otras zonas corporales para generar connotación de algún elemento importante, es decir, el autor pretende que el lector visualice detalles que tengan significancia en la escena.



Gráfico 20. Plano detalle. Dragon Ball Super.

Fuente: Toriyama (2020)

Plano contraplano. Un primer aspecto que ofrece el plano es que a partir de la espalda de un personaje puede visualizarse el frente de otro, así mismo en posición frontal los personajes tienen diálogos cortos pero claros. Por consiguiente, la atención se centra en el texto de la viñeta dejando en segundo plano la parte visual.



Gráfico 21. Plano contraplano. La guerra del infinito

Fuente: (Starling, 1992).

Zoom. En cuanto al zoom, es una sucesión de imágenes en las cuales se va creando un acercamiento hacia cualquier elemento que se lleva toda la atención, o en caso contrario se suscita también, un alejamiento creando lo que se conoce como “zoom inverso”.



Gráfico 22. Plano zoom. Batman: The Killing Joke.

Fuente: Bolland (1988).

Ángulo picado. El ilustrador, pretende dar una posición para observar la escena como si el lector se encontrase en un balcón, la escena a través de una imagen en picado genera dramatismo y se acerca a una simulación de una escena cinematográfica.



Gráfico 23. Ángulo picado. Shōjo Kakumei Utena.

Fuente: Saitō. (1997).

Ángulo en contrapicada. En contraposición, la visión en este plano cambia sustancialmente, la visión del lector se enfoca desde abajo hacia arriba y pretende engrandecer todos los elementos en el campo de visión en todo el encuadre.

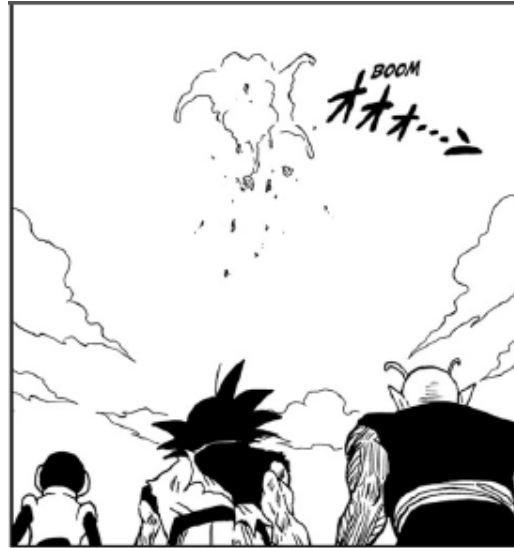


Gráfico 24. Ángulo en contrapicado. Dragon Ball Super.

Fuente: Toriyama (2020)

Ángulo holandés. Por otro lado, el estilo holandés se caracteriza por contener una visión inclinada de un ángulo de 30 a 45 grados. Se presenta mayormente, en escena de acción para realzar los efectos de inestabilidad, dinamismo y tensión.



Gráfico 25. Ángulo holandés. La guerra del infinito

Fuente: Starling (1992).

Ángulo nadir y cenital. Para la funcionalidad en planos angulares diagonales, es vital el plano nadir que se sitúa por debajo del personaje creando un foco de superioridad al lector, mientras que el plano cenital se sitúa por encima, simulando tener mayor altura que el personaje, sin embargo, este plano no necesariamente muestra inferioridad visual (S. Ríos, 2013).



Gráfico 26. Ángulo nadir y cenital Shōjo Kakumei Utena

Fuente: Saitō (1997).

La página

Por lo que se refiere a su participación en la estructura del cómic, se trata de una unidad de narración que tiene forma rectangular y sus dimensiones son varias según la perspectiva del autor. Es una comprensión independiente que conforma la escena y su funcionalidad es la cohesión que tiene con la sucesión de partes anteriores o posteriores (S. Ríos, 2013).



Gráfico 27. Página del cómic. Peanuts

Fuente: Schulz (2013).

Portada

En cuanto a la presentación del cómic, está configurada a través de una sola viñeta, la cual debe tener un logotipo, será impactante y se caracterizará por tener un gran título y subtítulos que lo acompañen para crear un preámbulo sobre la temática del cómic (S. Ríos, 2013).



Gráfico 28. Portada del cómic. Peanuts
Fuente: Schulz (2013).

Bocadillo, delta y tipografía

El término que Ríos (2013) da como bocadillo hace referencia un medio de comunicación gráfico-textual, su función es contener todo el texto narrativo que los personajes piensan o necesitan transmitir. Su función primordial es situarse en una zona visible y que su tamaño sea el correcto para contener el texto que el lector debe comprender, es decir es un iconograma que debe contener palabras.

A su vez, el código delta, que es la forma que se extiende del bocadillo hacia los personajes, cumple la función de orientar al lector hacia la dirección de donde nace el mensaje.



Gráfico 29. Bocadillo, delta y tipografía. Peanuts
Fuente: Schulz (2013).

Por último, en cuanto a la tipografía será un elemento que rija la comprensión de la historia, anexando elementos para aumentar el énfasis o llevar la atención hacia algún objeto o personaje determinados. Siendo así. Los efectos de sonido, los cambios de color, la presentación de iconografía explícita. Ríos (2013) menciona que la tipografía puede variar en función de otros elementos del comic: 1) Comunicación electrónica; 2) Grito; 3) Comunicación telepática; 4) Pensamiento; 5) Lenguaje no humano y 6) Voz baja.



Gráfico 30. Tipografía del cómic. Peanuts
Fuente: Schulz (2013).

Cartuchos

En referencia a los cartuchos, son elementos que se encuentran aislados en la parte inferior de las viñetas, específicamente en una esquina. A demás su función es contener mensajes aclaratorios en beneficio del lector. Es posible encontrar dos tipos que conllevan a diferentes funciones:

El relevo. Cubre los saltos del tiempo, dando información sobre el orden cronológico para que la línea temporal no se vea afectada en su comprensión.

Anclaje. Se encarga de aportar información adicional apoyando las ideas que no pueden ser completadas en la viñeta. Ayuda a enlazar las ideas hacia nuevos ambientes.



Gráfico 31. Cartuchos. Condorito
Fuente: Ríos (1949).

Las onomatopeyas

Para manejar una escena y optimizar los recursos, es vital sustituir la idea de un sonido, por lenguaje verbal que lo describa por medio de una transcripción fonética. Este recurso es empleado según menciona Ríos (2013) en situaciones que se generan sonidos extenuantes como en peleas, balaceras, explosiones, sonidos de alerta, sonidos de animales, funcionamiento de máquinas o cualquier tipo de sonido que contenga un golpe.

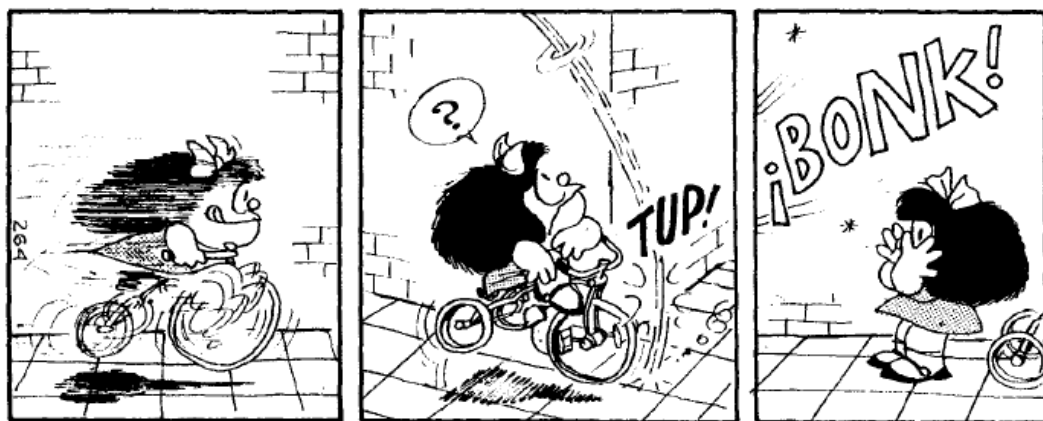


Gráfico 32. Onomatopeya. Mafalda.

Fuente: Salvador (1967).

Personajes

Los elementos vitales del cómic son los personajes, son quienes protagonizan o antagonizan una escena y permiten contar una historia. Según Ríos (2013), son los personajes los que ocasionan el conflicto, los elementos que los rodean también, sin embargo, son los personajes los que interactúan para que la historia sea desarrollada. Dentro de su clasificación, existen los personajes dinámicos y estáticos: los primeros logran cambiar aspectos en el rol que llevan y logran evolucionar, mientras que los segundos mantienen toda característica hasta el final de la trama.

De acuerdo con el relato y contexto de la historia, cada rol se desenvuelve de manera singular e individual, entre los roles que los personajes desarrollan se pueden identificar: 1) Héroe; 2) Destinador; 3) Objeto o personaje buscado; 4) Destinatario; 5) Oponente y el 6) Ayudante (S. Ríos, 2013).

Tópicos

Dentro de todos los elementos de cómic, el tópico no es más que la alusión al tema de la narración, requiere de coherencia, es decir, la relación lógica que existe entre el texto y el discurso forman el tópico. Además, el único tratado que se le puede brindar al tópico es por medio de la comprensión lectora y una buena interpretación (S. Ríos, 2013).



Gráfico 33. Tópicos. Mafalda.

Fuente: Salvador (1967).

Tiempo

Por lo que se refiere a la línea temporal que estructura al cómic en un contexto determinado, el relato gráfico capta los diferentes momentos de la historia y los clasifica de forma sistemática y ordenada para darle sentido a la narración.

Como menciona Ríos (2013) la secuencia temporal está ligada a la manera en la que se lee el cómic, de derecha a izquierda en sentido descendente, es decir, lo conceptualiza como “línea de indicatividad” o “vector de lectura”.

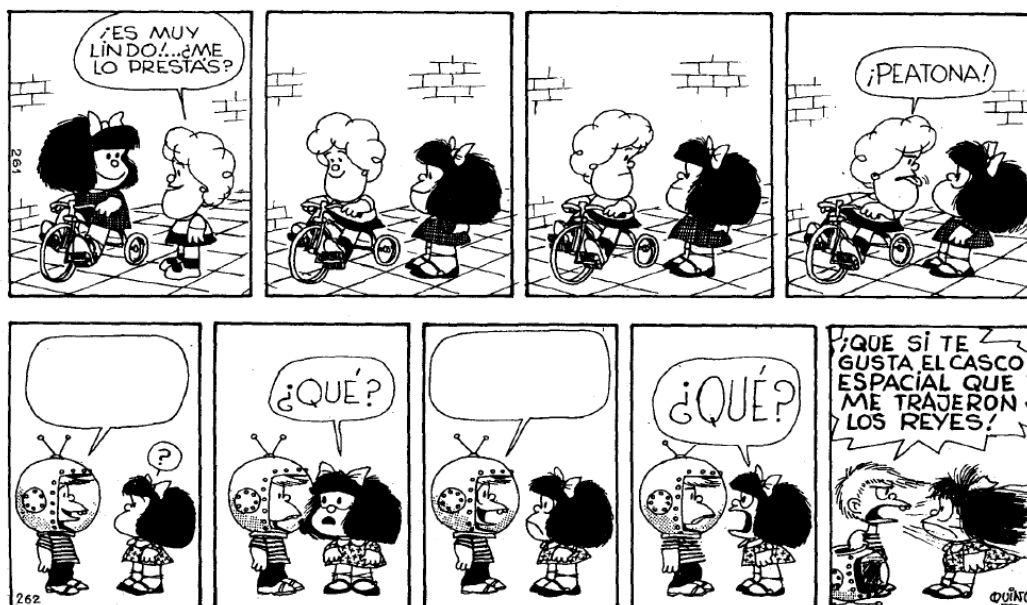


Gráfico 34. Línea temporal. Mafalda.

Fuente: Salvador (1967).

En cuanto a la estabilidad de la línea del tiempo, el autor propone que no necesariamente debe ser perpetua, con esto se refiere a que existen cortes o “saltos en el tiempo”, que provocan rupturas en la secuencia al momento de contar la historia, por ello el tiempo debe conjugarse con otros recursos para poder ser llevado a diferentes momentos según la finalidad comunicativa, como, por ejemplo, retrocesos, flash back, avances, flash forward, recuerdos, sueños, entre otros. La línea del tiempo todos los recursos que lo acompañan, son imprescindibles para generar el estado de sintaxis en la narración del texto.

Motion Comic

De acuerdo con Aguirre (2013) el Motion comic es un soporte que combina la narrativa y el arte visual por medio de animaciones, es un cómic animado, es considerado como una manera emergente de animación digital, caracterizándose por mantener la forma original del cómic, añadiéndole elementos digitales de animación para transformar un medio narrativo a un medio audiovisual.

El Motion comic también es considerado como una forma de animación digital que se apropia y adapta la narrativa del comic y sus elementos visuales en un soporte digital para ser visto en pantalla (Montoya, 2017). Así mismo, para Costa, Gómez, y Izquierdo (2015) el Motion comic como técnica digital se identifica como un recurso que posee dinamismo, utilizando elementos como efectos especiales, voces, música, entre otros.

Molina (2019) considera al Motion Comic como un género híbrido que usa la animación en bucle y el movimiento a través de elementos digitales en sincronización.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

La presente investigación se enmarca dentro de una metodología de orden cualitativo, de tipo descriptivo, bajo una modalidad de investigación bibliográfica – documental.

La metodología cualitativa se enfoca en comprender los fenómenos al explorarlos desde la perspectiva de los participantes en su contexto habitual y en relación con ambiente cotidiano. Es decir, se efectuó una aproximación de las características de la población investigada (especialistas del medio) para especificar las causas originarias del fenómeno a través de su criterio acertado y percepción subjetiva (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2018).

Basándose de igual manera en lo mencionado esta investigación es descriptiva en función de trascender la simple exploración, detallando en este caso específico de manera cualitativa las principales características de los fenómenos que se presentan en su realidad, bajo criterios sistemáticos que evidencian su estructura y comportamiento, aplicando su esfuerzo en una medición vinculada a la precisión (Baena-Paz, 2017).

Además se aplicó la investigación bibliográfica – documental se apejó a la selección específica y recopilación de información por medio de la lectura crítica de documentos y material bibliográfico como libros, artículos científicos, documentos virtuales, intentado fundamentar conceptualmente las variables, así como los criterios y las teorías que componen la presente investigación (Hernández, Méndez, Mendoza, y Cuevas, 2017).

Para realizar el levantamiento de información se optó por la entrevista la cual se encuentra estructurada dentro del enfoque cualitativo, bajo un acercamiento más íntimo, flexible y abierto donde es posible dialogar e intercambiar información relevante entre el entrevistador y los entrevistados. Es decir, de acuerdo a lo expuesto, el procedimiento se ejecutó de la siguiente forma:

El cuestionario empleado se apega a una entrevista estructurada integrada por (9) preguntas de orden abierto, donde su primer parte (4) son de orden informativo-sociodemográfico, con el objetivo principal de obtener datos informativos y académicos de los entrevistados, así como su vinculación con las FFF, y las interrogantes restantes (5) se encuentran relacionadas a la variable de investigación, el cómic como recurso de difusión y contenidos culturales.

Para la aplicación del cuestionario, fue fundamental elegir los individuos acordes a la investigación. Posteriormente, se planteó una reunión virtual mediante la plataforma Zoom, misma que nos ayudó a recabar la información necesaria, y de forma final, se recolectaron todas y cada una de las entrevistas ejecutas, con un tiempo promedio de 15 minutos por cada intervención.

Cabe recalcar que, también se realizó un análisis apegado al método cualitativo conocido como triangulación de fuentes (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2018). Este método permitió concatenar las ideas primordiales de los entrevistados buscando los conceptos sincrónicos y los respectivos análisis como puntos esenciales de la triangulación.

POBLACIÓN Y MUESTRA

Población

Según Guardia y Pero (2000) define a la población como:

“El conjunto de todos los elementos que tienen en común una o varias características o propiedades. Se ha de señalar que no solo se habla de poblaciones humanas. Una población puede estar integrada por salas de hospitales, empresas, escuelas, fases de una cadena de producción, producciones agropecuarias, etc.”

Debido a que existe una gran cantidad de población involucrada directa o indirectamente con las FFF se estableció trabajar con una muestra conjunto de individuos a los que se desea hacer extensivo los resultados de la investigación en nuestro caso personal que trabaja directamente en las FFF

La muestra de estudio está supedita a un muestreo no probabilístico, o muestreo por conveniencia (Hernández-Sampieri et al., 2014). Es decir, se estableció como

muestra de trabajo siete (7) especialistas profesionales vinculados con la Fiesta de la fruta y de las Flores, que aunque no son directivos o coordinadores directos de las festividades, su estrecha relación con las actividades (reinado de Ambato, diseños de prendas para desfiles, asesores de imagen de candidatas, diseñadores digitales) ha permitido que conozcan de cerca la realidad de las FFF, y quienes además solventaron de manera eficiente y oportuna las interrogantes proporcionadas (ver Tabla 1).

Del mismo modo, la población objetivo del comic como producto final de esta investigación se enfoca en jóvenes entre los 13 y 16 años de edad quienes muestran cierto grado de aculturación (Arroba, 2018).

Por tal motivo se establece una muestra de 5 jóvenes que están entre el rango de edad propuesto, los mismos fueron seleccionados al azar y estuvieron dispuestos a colaborar con la entrevista

ANALISIS DE RESULTADOS

En función de la realidad de las variables de investigación, y por medio de las entrevistas a profesionales vinculados a las FFF, se pudo recabar información veraz que a continuación, evidencia sus principales resultados.

Variable Dependiente – El Comic como recurso de difusión

Guía de entrevista

A continuación, se presentan los resultados de la aplicación de las entrevistas realizadas a colaboradores y expertos en la FFF, las cuales fueron procesadas a través de la matriz de triangulación.

TITULO	El comic como recurso de difusión
--------	-----------------------------------

	para contenidos culturales de la ciudad de Ambato. Caso de estudio la Fiesta de las Frutas y las Flores.
PROBLEMA GENERAL	¿Cuál es el nivel de aceptación de un comic para la difusión de información cultural de las FFF?
OBJETIVO GENERAL	Generar la implementación de un comic como recurso de difusión de contenidos culturales y tradicionales en específico de las Fiestas de las flores y de las frutas en jóvenes adolescentes de la ciudad de Ambato
ACTOR	Expertos en el tema. Colaborados en las FFF

Tabla 1. Factores de la entrevista
Elaborado por: Ruiz R (2021)

1	2	3	4
Profesional	Vinculación con las FFF	Grado académico	Título
<i>David Paredes</i>	Asesor de reinas de belleza	Tercer nivel	Abogado
<i>Gabriela Erazo</i>	Asesora	Tercer nivel	Licenciada en Comunicación Organizacional
<i>Abigail Carvajal</i>	Diseñadora de vestuario	Tercer nivel	Diseñadora de modas
<i>José Suárez</i>	Diseñador digital	Tercer Nivel	Ing. Diseño Digital y Multimedia
<i>Santiago Cevallos</i>	Productor visual	Tercer Nivel	Realizador Visual

<i>Sandra Solís</i>	Diseñadora	Cuarto Nivel	Magister en Diseño, Desarrollo e Innovación de Indumentaria de moda
<i>María Paula Villacreses</i>	Señorita Gobierno Municipal 2021	Tercer Nivel	Abogada

Tabla 2. Profesionales vinculados a la Fiesta de la Fruta y de las Flores.
Elaborado por: Ruiz R (2021)

Categoría	N°	Indicador	Expertos							Análisis
			David Paredes	Gabriela Erazo	Abigail Carvajal	José Suarez	Santiago Cevallos	Sandra Solís	M. Paula Villacreses	
El comic como recurso de difusión	5	¿Desde su conocimiento y experiencia con las FFF, la difusión de contenidos culturales y tradicionales de la misma, a qué tipo de elementos se encuentra vinculados?	Los elementos que están vinculados a la difusión de contenidos culturales y tradicionales desde mi punto de vista son directamente los eventos y publicidad digital.	El alcance de la capacidad de difusión es grande gracias al uso de medios digitales siendo un elemento que abarca en un gran porcentaje la atención de la colectividad sectorial sino a nivel nacional.	Desde mi consideración y tomando en cuenta la segmentación etaria, donde que varias generaciones tienen diferentes necesidades, contemplo que cualquier tipo de elemento que sea utilizado como medio de difusión es un instrumento correcto para captar la atención del público en general.	Opino que uno de los elementos fundamentales es la publicidad de medios, cualquier tipo de contenido que es manejado a través de medios tiene gran aceptabilidad y su capacidad de difusión es amplia.	En mi opinión, la publicidad digital es el instrumento estrella que crea grandes oportunidades en la difusión de contenido y el impacto que tiene la información que es tratada por este elemento llega de manera natural en ésta época que nos conecta a través de la tecnología.	Considero que los elementos idóneos son los que presentan actividades interactivas como son los eventos y a su vez la también la difusión a través de publicidad en medios, que asegura de manera descomplicada que la información llegue de forma masiva.	Desde mi criterio, pienso que es necesario como elemento vital de difusión de contenido cultural a la publicidad digital y de medios	En la época actual la publicidad digital y de medios es empleada como los mejores instrumentos a la hora de difundir contenido, independientemente de su clase debido a que llega más y de mejor manera al público objetivo.
	6	Los elementos de difusión de contenido cultural antes expuestos por usted, considera que, ¿Están adaptados a la manera puntual a las nuevas generaciones ambateñas?	A mi consideración, pienso que hay un correcto tratado sobre el tema digital para promocionar la fiesta mayor de los ambateños	Pienso que las fiestas han perdido significado en las generaciones más jóvenes, sin embargo, el énfasis que los representantes aplican en la promoción de la difusión de contenido cultural es adecuado para la recuperación de la identidad.	En mi criterio, opino que el método y los elementos que se emplean son adecuados para la difusión de contenido, no obstante, es necesario recalcar en los mismos, la importancia del origen de nuestras festividades y su verdadera esencia.	Por mi parte considero que todos los contenidos de difusión de carácter cultural están siendo adecuadamente adaptados a las necesidades de aquellos segmentos de la población que son tan diferenciados, en especial en la edad; por lo que es necesario contemplar el tipo de contenido centrado en el valor de las FFF.	Considero que los medios no están adaptados para la difusión, el contenido manejado podría ser difundido de otra forma.	Por mi parte pienso que actualmente ya se genera publicidad digital que está más alineada a la perspectiva de las nuevas generaciones	Considero que con el uso de plataformas digitales es posible llegar a las nuevas generaciones.	A pesar de que los elementos de difusión de contenido si están adaptados a los diferentes grupos etarios, los contenidos culturales no son contemplados en estos elementos.
	7	Considera que, ¿Las nuevas generaciones de la ciudad, es decir tanto jóvenes como adolescentes ambateños cuentan con el conocimiento cultural suficiente acerca de las FFF?	Desde mi criterio, como generalidad, los jóvenes no tienen interés sobre saber de la cultura y el renacer de nuestra ciudad, Los temas de interés de los jóvenes no están vinculados a los temas centrales de las FFF	Personalmente, defiendo la idea de que la trasmisión de cultura y valores genera pensamientos críticos, pues se promueve más el significado de pertinencia territorial, dándole valor al origen de las festividades más que al hecho de disfrutar una fiesta sin simbolismo.	Considero que es necesario fomentar la esencia de las festividades en las nuevas generaciones de manera significativa.	Considero que no se tiene suficiente información sobre el origen de las fiestas en formatos multimedia, actualmente pienso que no existe contenido referencial a su origen y la producción de contenido no es llamativo para adolescentes y niños	Defino que no tienen los conocimientos a nivel social y cultural, existen barreras a la aceptación de lo tradicional	Considero que no tienen referencias sobre el origen de las festividades, existen vacíos culturales y sociales que provocan la confusión en el verdadero sentido de la celebración de las fiesta de la fruta y las flores	Concluyo que no, por qué no han estudiado el origen de las FFF, tienen en consideración que se trata de una celebración común, asociada a la época de carnaval.	A modo general, las nuevas generaciones no cuentan con el conocimiento cultural necesario acerca de la Fiesta de la fruta y de las flores.
	8	En algún momento de su trabajo relacionado con la cultura y el patrimonio ambateño, y sobre todo con las FFF, ¿Ha considerado la implementación de algún tipo de recurso o herramienta asociada a la divulgación cultural de las FFF?	Considero que las redes sociales que manejan como Facebook e Instagram son el instrumento de difusión adecuado y completo. Sin embargo, sería pertinente crear espacios de difusión en escuelas, colegios y universidades o centros de formación continua con el objetivo de que se conozca con facilidad el significado de las FFF	Desde hace 4 años aproximadamente el área legislativa (presidencia de turismo) conjuntamente con el directorio de la FFF a través de concejo municipal se aprobó una nueva normativa para el desarrollo de la fiesta, el cual incorpora en sus articulados el incremento del presupuesto desde el área administrativa, así como todos los eventos tradicionales que por historia le pertenecen a la FFF y actualmente es una realidad.	Planteo que sería conveniente la creación y producción de un documental en donde se relate la historia de los ambateños y realizar presentaciones del mismo de carácter gratuito, en lugares de interacción cultural y social para la captación de la atención de jóvenes y adultos	En mi opinión, es interesante poder contar una historia por medio de un libro interactivo o un mini juego, es decir medios audiovisuales.	Pertinente a mi área, lo que es a al área de contenido audiovisual es necesario el uso de ciertas herramientas que podrían llamar la atención de los jóvenes.	En consideración con medios audiovisuales, los videos promocionales que contengan información sobre el desarrollo artesanal para elaborar los diferente contenido cultural y patrimonial, como lo es la fiesta de los ambateños.	Decido inclinarme hacía la difusión tanto de la Fiesta de la fruta y las flores a través de un medio adecuado, así como el fomento turístico y el énfasis del origen de la festividad a nivel nacional e internacional	Es importante tomar en consideración la implementación de nuevas herramientas que permitan la difusión cultural de la mayor fiesta de los ambateños.
	9	Considera usted que, ¿La creación de un comic (historieta digital animada con personajes y/o elementos endémicos de la ciudad) puede ser una alternativa viable para la difusión cultural de las FFF en grupos específicos?	Sí, es una idea fantástica.	Sí, estoy de acuerdo, y elevaría mayor interés un motion comic	Sí, considero que un motion comic puede ser necesario.	Sí, la propuesta se escucha muy llamativa.	Sí, posiblemente pienso que es viable.	Sí, considero factible un motion comic	Sí, estoy muy de acuerdo pero considero una mejor idea un motion comic.	La creación de un motion cómic para la difusión cultural de la Fiesta de la fruta y de las flores puede ser una alternativa viable sí es que se trata de llegar a un grupo específico que en este caso es a la juventud ambateña.

Tabla 2. Triangulación de fuentes
Elaborado por: Ruiz R (2021)

Interpretación de resultados

Una vez finalizada la parte de recolección de información se dio paso al procesamiento de la misma teniendo en cuenta que es uno de los procesos más relevantes de la investigación, cabe recalcar que las primeras preguntas de la 1 a la 4 son de orden informativo y nos ayudó a conocer la relación de los encuestados con las FFF, dando lugar al resto de interrogantes para conocer su criterio respecto a las variables de estudio mencionando las principales concatenaciones:

- De acuerdo a la pregunta número 5, en la cual se desea conocer que ¿Desde su conocimiento y experiencia con las FFF, la difusión de contenidos culturales y tradicionales de la misma, a qué tipo de elementos se encuentran vinculados? Obteniendo como conclusión que en la actualidad los medios de difusión digital asociados a la publicidad digital y a la publicidad de medios sirven como herramientas idóneas para difundir contenido independientemente de su naturaleza, gracias a su gran alcance y la mayor cobertura de público objetivo que es adolescentes entre 13 y 16 años.
- En relación a la pregunta 6, Los elementos de difusión de contenido cultural antes expuestos por usted, considera que, ¿Están adaptados y llegan de manera puntual a las nuevas generaciones ambateñas? Concluyendo que los contenidos de tipo y orden cultural a consideración de los profesionales entrevistados no son contemplados de manera correcta, a pesar de que otro tipo de información si se encuentra segregada a segmentos específicos de la población objetivo.
- En cuanto a la pregunta 7, Considera que, ¿Las nuevas generaciones de la ciudad, es decir tanto jóvenes como adolescentes ambateños cuentan con el conocimiento cultural suficiente acerca de las FFF? Mencionan que las nuevas generaciones ambateñas carecen del conocimiento y cultura asociada a la fiesta mayor de los ambateños, así como al origen de la misma. Este proceso de aculturación se pudo haber producido por la misma falta de difusión de las características principales de la Fiesta de la fruta y de las flores en sus círculos más cercanos.

- De acuerdo a la pregunta 8, En algún momento de su trabajo relacionado con la cultura y el patrimonio ambateño, y sobre todo con las FFF, ¿Ha considerado la implementación de algún tipo de recurso o herramienta asociada a la divulgación cultural de las FFF? se deduce que, a pesar de que existen medios de difusión de contenido cultural asociado a las festividades de la ciudad, se ve con buenos ojos la implementación de nuevas formas de difusión de contenido en materia de cultura, en este caso de la ciudad de Ambato
- Con respecto a la pregunta 9, Considera usted que, ¿La creación de un comic (historieta digital animada con personajes y/o elementos endémicos de la ciudad) puede ser una alternativa viable para la difusión cultural de las FFF en grupos específicos? se determina que, es factible crear y ejecutar nuevas formas y alternativas de difusión de información como el motion comic, el cual propone una difusión viable que logre llegar a los segmentos de población específicos que aparentemente no conocen sobre los orígenes y el valor, así como el sentido de las festividades de Ambato.

Variable Independiente – Contenidos Culturales de la ciudad de Ambato

Guía de entrevista

A continuación, se presentan los resultados de la aplicación de las entrevistas realizadas a jóvenes de la ciudad de Ambato, en relación a las FFF, las cuales fueron procesadas a través de la matriz de triangulación.

TITULO	El comic como recurso de difusión para contenidos culturales de la ciudad de Ambato. Caso de estudio la Fiesta de las Frutas y las Flores.
--------	--

PROBLEMA GENERAL	¿Cuál es el nivel de aceptación de un comic para la difusión de información cultural de las FFF?
OBJETIVO GENERAL	Generar la implementación de un comic como recurso de difusión de contenidos culturales y tradicionales en específico de las Fiestas de las flores y de las frutas en jóvenes adolescentes de la ciudad de Ambato
ACTOR	Jóvenes entrevistados al azar en el Mall de los Andes que cumplen con el rango de edad propuesto

Tabla 4. Factores de la entrevista
Elaborado por: Ruiz R (2021)

1	2	3
Entrevistados		
Nombre y Apellido	Edad	Genero
<i>Samantha Zamora</i>	15	Femenino
<i>Andres Ramirez</i>	13	Masculino
<i>Edgar Frias</i>	16	Masculino
<i>Mauricio Silva</i>	15	Masculino
<i>Alison Revelo</i>	14	Femenino

Tabla 2. Adolescentes entrevistados sobre la Fiesta de la Fruta y de las Flores.
Elaborado por: Ruiz R (2021)

Categoría	N°	Indicador	Samantha Zamora	Andres Ramirez	Edgar Frias	Mauricio Silva	Alison Revelo	Análisis
Contenidos Culturales de la ciudad de Ambato	4	¿Conoce usted como inicio la Fiesta de la Fruta y de las Flores?	Fue después de un terremoto	Es por carnaval	De esa manera se celebra carnaval en Ambato	Es la cantonización de Ambato	Independencia de Ambato y Carnaval.	En la actualidad se desconoce el origen principal de las festividades remarcando otras festividades paralelas a las FFF.
	5	¿Qué finalidad cultural y social cree usted que tiene la Fiesta de la Fruta y de las Flores?	Difundir la cultura Ambateña	Saber las frutas que se dan en Ambato	Dar a conocer la gastronomía de Ambato	Tener conocimiento más del turismo	Impulsar la economía de Ambato	A pesar de que los jóvenes saben los diferentes atractivos que posee Ambato no conocen el verdadero sentido de las FFF
	6	¿Le gustaría ver representada la Fiesta de la Fruta y de las Flores en un comic?	No me gustan mucho los comic	Claro seria genial tener un comic de las FFF	Si me gustaría mucho	Me parece muy entretenido los comic	Si sería una maravillosa idea	Se manifiesta una gran aceptación del comic en jóvenes de 13 a 16 años

Tabla 3. Triangulación de fuentes
Elaborado por: Ruiz R (2021)

Interpretación de resultados

Una vez finalizada la parte de recolección de información se dio paso al procesamiento de la misma teniendo en cuenta que es uno de los procesos más relevantes de la investigación, cabe recalcar que las primeras preguntas de la 1 a la 3 son de orden informativo y nos ayudó a conocer la relación de los encuestados con las FFF, dando lugar al resto de interrogantes para conocer su criterio respecto a las variables de estudio mencionando las principales concatenaciones:

- De acuerdo a la pregunta número 4, en la cual se desea conocer que ¿Conoce usted como inicio la Fiesta de la Fruta y de las Flores? Obteniendo como resultado que los jóvenes en su mayoría no tienen conocimiento del inicio de las FFF ni el motivo principal de su fundación dando lugar a la importante difusión de este contenido cultural.
- En relación a la pregunta 5, ¿Qué finalidad cultural y social cree usted que tiene la Fiesta de la Fruta y de las Flores? Concluyendo que los jóvenes no tienen conocimientos de orden cultural y social sin embargo se puede establecer patrones de aprendizaje mediante la difusión de las FFF
- En cuanto a la pregunta 6, ¿Le gustaría ver representada la Fiesta de la Fruta y de las Flores en un comic? Se Menciona que es una idea innovadora de cómo atraer la atención de la población objetivo ya que las nuevas generaciones ambateñas carecen del conocimiento y cultura asociada a la fiesta mayor de los ambateños.

CONCLUSIONES

Por medio de la presente investigación se pudo analizar la difusión de contenidos culturales y tradicionales en jóvenes adolescentes de la ciudad de Ambato, encontrando que, la difusión de contenidos culturales centra sus esfuerzos en información contenida en publicidad digital, así como en medios digitales. Dicha información no se encuentra segregada para la población. De hecho, es información publicitaria convencional, dirigida a toda la población.

En cuanto a la identificación del conocimiento cultural y tradicional de los jóvenes en la ciudad de Ambato, se ha podido conocer que existe cierta ausencia

de conocimientos sobre la fiesta de la fruta y de las flores, así como todo lo relacionado con su origen y su ejecución contemporánea. Es importante resaltar que dicha ausencia de conocimiento ha desencadenado un proceso de aculturación en la juventud de la localidad.

Los principales métodos de difusión cultural acerca de la Fiesta de la fruta y de las flores están fundamentados en la publicidad digital, la publicidad de medios, así como en eventos dedicados a tal motivo, donde sus principales características se apegan a la información general de la festividad.

La utilidad del cómic para la difusión cultural y tradicional en los jóvenes de la ciudad de Ambato, se contempla como una alternativa viable y enfocada específicamente a captar la atención de la población más joven, donde además esta herramienta multimedia generará la posibilidad de instruir y culturizar a la población en mención.

CAPÍTULO IV

SEGUNDA ETAPA DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

PROPUESTA/PROYECTO DE DISEÑO

4.1 Tema

EL COMIC COMO RECURSO DE DIFUSIÓN PARA CONTENIDOS CULTURALES DE LA CIUDAD DE AMBATO. CASO DE ESTUDIO LA FIESTA DE LAS FRUTAS Y LAS FLORES.

4.2 Antecedentes del proyecto

En función de los resultados de las entrevistas ejecutadas a los especialistas relacionados con las FFF, los cuales se asocian de manera directa con la implementación de nuevas formas de difusión de contenido en materia de cultura, se considera factible crear y ejecutar nuevas formas y alternativas de difusión de información las cuales sean viables y logren llegar a los segmentos de población específicos que aparentemente no conocen sobre los orígenes y el valor, así como el sentido de las festividades de Ambato. En resumen, la creación de un comic se convierte en una elección factible para la transmisión de contenido cultural enfocado específicamente a captar la atención de la población más joven de la ciudad.

Destacando que, el tema principal del comic se fundamenta en el origen de la Fiesta de la fruta y de las Flores de la ciudad de Ambato, el cómic cumple con los requerimientos necesarios a la hora de transmitir su mensaje. Además, las ilustraciones plasmadas captaran la atención, así como el interés de la población objetivo adolescentes entre los 13 y 16 años

De igual manera como nuestra población objetivo son jóvenes, se propone difundir el comic por las redes sociales más frecuentes que son Facebook, Instagram, WhatsApp, TikTok dichas redes sociales son las más visualizadas por los adolescente y demás población ambateña, del Ecuador y mundial, dando lugar a una difusión cultural acerca de la Fiesta de la fruta y de las flores, cautivando

también el interés de propios y extranjeros fomentando el turismo en la ciudad.

Dichas redes sociales se encuentran asociados a la publicidad digital y la publicidad de medios, que pueden manejar el Comité Permanente de las FFF y otras instituciones u organizaciones.

4.3 Objetivos de la propuesta

General

- Diseñar un comic para la difusión cultural de la Fiesta de las frutas y las flores en los jóvenes de la ciudad de Ambato.

Específicos

- Difundir por medio del comic la cultura y el origen de la Fiesta de la Fruta y de las Flores.
- Incentivar a la juventud ambateña a conocer diferentes alternativas de comunicación visual que dan lugar a potencializar un conocimiento cultural.

4.4 Análisis de factibilidad

Recursos humanos


 UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA FACULTAD DE ARQUITECTURA ARTES Y DISEÑO CARRERA DE DISEÑO DIGITAL Y MULTIMEDIA	
TEMA: “EL COMIC COMO RECURSO DE DIFUSIÓN PARA CONTENIDOS CULTURALES DE LA CIUDAD DE AMBATO. CASO DE ESTUDIO LA FIESTA DE LAS FRUTAS Y LAS FLORES”.	
COLABORADORES	
Autor	Ronald Robinson Ruiz Vasco
Tutor de tesis	Lcdo. José Arnulfo Oleas Orozco Mgs.

Tabla 4. Recursos Indirectos

Elaborado por: Ruiz R. (2021)

Recursos bibliográficos

- Manuales
- Tesis
- Páginas web
- Revistas técnicas
- Libros

Recursos económicos y materiales

Recursos económicos:

Los costos para el desarrollo del proyecto serán cubiertos en su totalidad por el autor que en su totalidad es de mil seiscientos ochenta dólares americanos

Recursos materiales

 UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA FACULTAD DE ARQUITECTURA ARTES Y DISEÑO CARRERA DE DISEÑO DIGITAL Y MULTIMEDIA		
TEMA: “EL COMIC COMO RECURSO DE DIFUSIÓN PARA CONTENIDOS CULTURALES DE LA CIUDAD DE AMBATO. CASO DE ESTUDIO LA FIESTA DE LAS FRUTAS Y LAS FLORES”.		
REQUERIMIENTOS		
Nº	Trabajo	Costo (\$)
1	Consumo de energía	80
2	Consumo de internet	150
3	Papelería	250
4	Computadora de diseño	1200
	Total	1.680

Tabla 5: Recursos directos

Elaborado por: Ruiz R. (2021)

4.5 Proceso Creativo

Con el fin de desarrollar el cómic, es fundamental considerar a detalle la vestimenta, el entorno, la etnia y parámetros que pueden llamar la atención de la población objetivo. Dichas características fueron examinadas a detalle bajo una búsqueda exhaustiva de información en la web, las cuales se describen a continuación.

Por otro lado, el desarrollo de la propuesta se fundamenta en la historia de Juan José, un joven ambateño con un futuro laboral prometedor que gracias al vínculo que logro desarrollar en su infancia y adolescencia con su amado abuelo, logró cultivar sus mejores valores en su vida para su progreso personal. La historia de vida de su abuelo siempre fue su inspiración para alcanzar lo que siempre se propuso. En la actualidad, como el Director y responsable del desarrollo de la fiesta magna ambateña, pone su mayor empeño para recordarle a su abuelo que ya descansa en paz, que todo el cariño y atención que recibió es su mayor aliciente y que gracias a esa trasmisión de cultura, Juan José es un gran ciudadano y siente a su tierra como la mejor de todas, quién toma a su medio de trabajo como la vía para transmitir ese amor que tiene por localidad, y lo refleja regalando a los ciudadanos la mejor fiesta cultural del país.

Proceso técnico para elaboración de un cómic

Para la elaboración del comic, se tomó como referencia al procedimiento expuesto por Ponce (2013), quien expone como pasos fundamentales del mismo a: a) la idea inicial; b) el diseño de los personajes; c) el diseño de los entornos; d) el guion, paginación y storyboard; e) diagramación, entintado, color y entintado y f) postproducción y retoques. A continuación, se detallan las principales características de cada elemento de elaboración del cómic. Además, se agrega las principales evidencias producto de la presente investigación.

La idea inicial

En un principio la idea inicial es el elemento fundamental que los autores plantean para la creación de una historia que va ser contada. Por ello, el propósito que cada

autor tiene para contar la narrativa tiene que fundamentarse en un concepto claro y conciso.

Además, como generalidad el punto de partida para que la historia sea propia del cómic, debe existir un sentido semiológico, asociado a los valores o antivalores de los seres humanos. Por consiguiente, la idea inicial estructura los aspectos que son importantes para la historia, define la ambientación, la imagen que tienen los personajes, su acción e interacción y los acontecimientos. En relación con la propuesta del presente proyecto, la idea inicial se centra en contar la historia de un testigo de la creación de la festividad ambateña.

Diseño de los personajes

Los personajes son el elemento central de la historia, permiten el desarrollo de la trama, es decir, el rol de cada personaje contribuye a la conformación de una intención por contar, con un objetivo en función de las necesidades de comunicación.

Así mismo, en muchos casos, cada personaje tiene una serie de atributos con los que el lector puede identificarse. Al respecto conviene decir que el mensaje que el autor desea entregar al lector es crucial para entender como los personajes van a interactuar entre sí, así como vana relacionarse en la trama. En relación al proyecto, los personajes tienen una relación familiar, así como también un vínculo emocional fuerte (Ponce, 2013).



Gráfico 35. Personajes

Elaborado por: Ruiz R. (2021)

Perfil de los personajes

Los personajes que conforman el cómic, tienen particularidades específicas que los convierten en animaciones únicas. Es decir, fue necesario enmarcar su perfil bajo una perspectiva física, psicológica y sociológica. A continuación, los personajes y sus características.

Juan José. De género masculino, es un niño oriundo de la ciudad de Ambato – Ecuador, de cabello castaño, rostro redondo muy risueño que le encanta vestir de camisa, jean y zapatos deportivos.

Es un niño muy apegado a su abuelo Manuel con quien tiene un lazo sentimental muy marcado. Es hijo de Natalia, y le encanta oír las historias que su abuelo cuenta con mucha añoranza en su pequeño taller artesanal.

A pesar de que es un niño, Juan José es muy sentimental y busca el refugio en brazos de su abuelo, a quien admira mucho por todo lo que le enseña día a día.



Gráfico 36. Juan José – Protagonista del cómic

Elaborado por: Ruiz R. (2021)

Manuel. De género masculino, es el abuelito materno de Juan José. Un hombre que ha vivido en dos diferentes siglos y que vivió de manera directa el terremoto del 05 de agosto de 1949 que azotó la ciudad de Ambato cuando todavía era un niño. En su taller artesanal, en compañía de su nieto Juan José, cuenta y transmite sus principales historias de vida que tanto gustan a su nieto.

A pesar de que se nota el paso de los años en su apariencia, su escasa cabellera, su bigote y su mandil de trabajo muestran a un hombre apasionado por el trabajo. Su principal característica es el amor para con todos, en especial para con su nieto Juan José. Sus herramientas son su compañía diaria, así como también los recuerdos de su señora madre.



Gráfico 37. Manuel – Protagonista del cómic

Elaborado por: Ruiz R. (2021)

Natalia. De género femenino, y aunque aparece de manera fugaz en la historia, es la madre de Juan José. Su tiempo se ve limitado por todas las actividades profesionales y personales que realiza. Es una mujer empoderada con su trabajo y su hogar, y aunque le gusta vestir a la moda, pesar de sus ocupaciones, el vínculo que le une con Juan José y su padre es bastante fuerte.

Su origen humilde se combina con su personalidad contemporánea, pero no olvida de dónde provino.



Gráfico 38. Natalia – Protagonista del cómic

Elaborado por: Ruiz R. (2021)

Diseño de entornos

Ponce (2013) considera que la creación de entornos en la historia solicita de mucha atención, es importante tener en cuenta detalles generales y específicos según sea el objetivo comunicativo, es decir, el autor crea situaciones espacio temporales a través de ambientes y objetos en donde los personajes llevan a cabo sus acciones.

Si bien es cierto, los ambientes y entornos deben ser sólidos y definidos para el buen entendimiento del lector, la historia se acerca más a la realidad, el lector puede identificarse con el contexto de los personajes; sin embargo, la complejidad en la creación de un ambiente detallado no tiene que ver con que el lector comprenda en su totalidad el mensaje, el autor puede diseñar ambientes complejos o sencillos, con grandes elementos simbólicos que llamen la atención del lector y amplíen su percepción de la historia (Ponce, 2013).

Escenarios donde se desarrolla la historia

La historia se desarrolla en pleno siglo XXI, se ambienta en la ciudad de Ambato, en un rincón de la ciudad donde una familia se reúne en cada festividad, para celebrarla. La primera escena se presenta en un taller artesanal, en uno de los tantos hogares en la ciudad de Ambato. En un ambiente familiar, las reuniones durante las festividades son comunes con grandes comidas y brindis. Las relaciones familiares se desenvuelven en las tardes de celebración, adultos comparten conversas, jóvenes comparten aficiones y risas, mientras que los más pequeños juegan en el exterior del hogar. La ambientación del lugar se centra en una casa familiar con patio grande y extensión de terreno. El taller artesanal de uno de los personajes es un sitio pequeño, cerrado y acogedor. Está hecho de madera y tiene ventanas en las que se visualiza el exterior. Es un lugar tranquilo y organizado, se trata de uno de los ambientes principales de la historia.

La casa del protagonista se presenta como una casa grande, con detalles de madera, amoblada con extensos cuartos y baños personales. La habitación de Juan es un sitio cómodo y organizado.

La siguiente escena se ambienta alrededor de los años 50, donde se produce la catástrofe natural del terremoto en la ciudad de Ambato. Es posible visualizar terrenos frutales, partes y calles de la ciudad contextualizados en la época de 1949.

Las escenas restantes se contextualizan en el paso del tiempo desde la juventud del protagonista hasta la actualidad, en el año 2021.

La escena más sentimental se presenta en el baño personal de Juan, con un gran espejo, un elemento fundamental para la presentación de apertura de la historia como para el preámbulo del cierre de la misma.

La escena final se presenta en el lugar de trabajo de Juan, una oficina laboral, es un ambiente formal. Aquí se desarrolla el trabajo para la realización de la Fiesta de la fruta y las flores, lo cual es la esencia de la historia.



Gráfico 39. Diseño de entornos

Elaborado por: Ruiz R. (2021)

Guion, distribución de páginas

El guion es la base de la historia, una vez que la idea inicial es sólida, se diseñan los personajes y se crean los ambientes y entornos de la trama, la creación del guion. Por lo que el primer paso para crear el guion es estructurar de manera coherente la secuencia de la trama.

Teniendo en cuenta lo anterior, será necesario escoger el tipo de guion, entre los cuales se encuentran, el guion literario (recuento literario de los acontecimientos, personajes, hechos de manera precisa) y el guion técnico (descripción de la historia en los medios escogidos, se centra en los resultados finales, se centra en focalizar la organización de la historia de manera estética).

Teniendo en cuenta que ambos guiones estructuran la secuencialidad de la historia, son complementarios, pueden ser fusionados, pueden ser utilizados de manera independiente. Sin embargo, existen autores que a pesar de que el guion es importante para estructural la finalidad narrativa del cómic, no usan ningún modelo, es decir, creen en su capacidad de improvisación, el guion se crea en función de las habilidades de espontaneidad del autor (Ponce, 2013).

Guion del comic

Escrito por: Ronald Ruiz

La Fábrica de la Fiesta de la fruta y de las Flores

Juan

- *¿Qué hora es? Ojalá estuvieras aquí hoy abuelito, tu siempre me abrazabas en mi cumpleaños.*
- *Extraño muchos tus historias y tus cuentos que solías contarme.*

Juan

- *Abuelito, hoy es mi cumpleaños, me voy poner la camisa que me regalaste. La guardé para una ocasión especial*

-----JUAN RECUERDA ESOS MOMENTOS-----

Abuelo Manuel

- *¿Hijo, porqué estas aquí solo? Deberías estar jugando con tus primos, regresa al patio y diviértete.*

Juan

- No, abuelito... ¿Puedo quedarme contigo ayudándote con las herramientas?

Abuelo Manuel

- *Está bien hijo, ayúdame. Incluso aprovechare este tiempo juntos para conversar*

Juan

- Abuelo... me gusta mucho pasar contigo y que me cuentes tus historias cuando eras niño

Abuelo Manuel

- Recuerdo con mucha alegría las tardes de diversión que vivía cuando era niño y me gustaba mucho ir a pasear por la catedral de Ambato

Juan

- Abuelito y ¿cual era tu golosina favorita?

Abuelo Manuel

- Me gustaba mucho comer la espumilla de mora y mucho mas la que hacia mi mamita

Juan

- Abuelo yo soy como tu porque a mí también me gusta mucho la espumilla de mora y soy muy feliz cuando mi mami me prepara aquí en casa

-----JUAN REGRESA A SU REALIDAD-----

Juan

- Cada día te extraño más abuelito, pero hoy es un día muy especial y te llevo en mi corazón y en mi mente.

Juan

- Al pasar por la catedral siempre recuerdo la historia que me algún día me contaste abuelito

-----JUAN RECUERDA ESOS MOMENTOS-----

Abuelo Manuel

- *Yo, era pequeño como tú, estudiaba mucho y siempre me portaba bien. Creía que esas eran las únicas cosas que debía hacer para que nada malo pasara. Pero ¿Sabes hijo, hay cuestiones que no podemos controlar? Pues la madre naturaleza es una de ellas.*

Juan

- ¿Abuelito te pasó algo malo?

Abuelo Manuel

- *Sí hijo, a mí y toda la ciudad. Un día inesperado, la tierra tembló, todos sintieron miedo. Yo aún no comprendía porqué sucedían esas cosas. Transcurrieron varios minutos y sin saberlo vivimos una catástrofe natural*

que nos afectó mucho, hijo. Ese día la tierra se abrió y devoró todo a su paso, entre sus entrañas atrapó a personas, partes de la ciudad, muchos hogares y millones de sentimientos con todo lo que se llevó. Perdimos mucho, hijo. Yo perdí a la persona más importante, a mi Madre.

Abuelo Manuel

- *Ella se encontraba recogiendo moras, una a una, la tierra se llevó lo que más amaba en el mundo. Mi madre y sus arbustos queridos.*

Juan

- *Abuelito, no estés triste.*

Abuelo Manuel

- *Hijo, ya no estoy triste desde que tu llegaste a mi vida*

Abuelo Manuel

- *Después de que todos en la ciudad quedaron devastados, existieron muchos seres humanos extraordinarios que trajeron bendición a nuestra localidad, llegaron de lugares insospechados y nos dieron una mano solidaria hijo. Cuidaron de nosotros los ambateños, nos dieron comida, medicinas y protección. Su contribución fue fundamental para enfrentar días de hambre, soledad y enfermedad. Su acto valiente nos dio fuerza para seguir adelante.*

-

Juan

- *¿Qué hizo la gente abuelito?*

-

Abuelo Manuel

- *Se levantó de las cenizas, se puso a trabajar arduamente, puso en alto el nombre de su oficio y logró triunfar en medio de tanto caos hijo. Agricultores, panaderos, artesanos, obreros, profesores, policías y todos aquellos que te puedas imaginar, laboraron con toda su valentía para levantar el nombre de esta ciudad.*

Abuelo Manuel

- *En honor al levantamiento de nuestra ciudad, actualmente se celebra una festividad muy querida en Ambato*

-----JUAN REGRESA A SU REALIDAD-----

Juan

- Abuelito eres un hombre valiente y me siento orgulloso de ser ambateño
- Muchos momentos que compartieron juntos fueron llenos de sabios consejos que formaron a un hombre de bien

Juan

- *Abuelito, Tengo que decirte lo que decidí, voy a estudiar administración de empresas.*

Abuelo Manuel

- *Estoy orgulloso de ti hijo*

Natalia

- *Ya chicos, dejen la conversa para otro momento y ¡Vamos a celebrar!*

Después de tiempos felices, Juan tuvo que atravesar una pérdida muy dura. El abuelo falleció en su habitación

Juan se puso una meta y era ser el mejor en honor a los consejos que su abuelito Manuel toda su vida le dio y era conseguir un buen trabajo.

Era el presidente del directorio del Comité Permanente de la Fiesta de la fruta y de las flores.

Juan

- *Buenos, días con todos, miembros del comité. Iniciamos la reunión.*

El papel de Juan

- *Abuelito, tu eres mi arbusto y tu recuerdo que lo voy a llevar siempre conmigo, serán mis moritas.*

Storyboard

Además, otra herramienta o soporte que contribuye a contextualizar el guion es el storyboard, un conjunto de bocetos que se usa para la distribución de las páginas, las viñetas, el espacio para los gráficos y elementos de la narración, es decir, este recurso permite al autor crear diferentes composiciones y reestructurar las ideas para ir conformando el producto final.

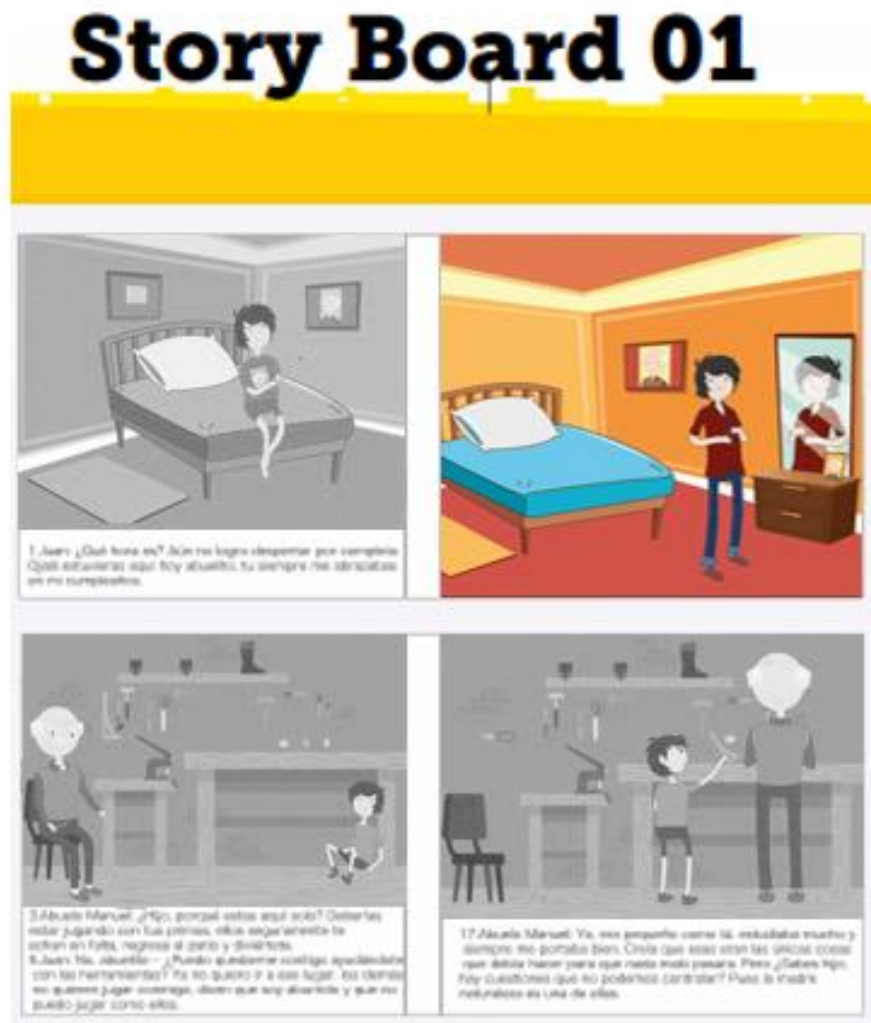


Gráfico 40. Storyboard

Elaborado por: Ruiz R. (2021)

Diagramación, dibujo, entintado, color

Respecto a los materiales que un autor utiliza para la creación de la parte gráfica, se centra en el uso de; la plumilla y la tinta, la pintura al óleo, tramas autoadhesivas, o directamente la creación a través de medios digitales; sin embargo, todos los medios que se utilizan para la creación y diseño de elementos gráficos, frecuentemente necesitan hojas de borrador para realizar bocetos. En primera instancia se dibuja el contenido de las viñetas con lápiz, entorno, personaje, globos, cuadros de texto, etc. Una vez aprobada la viñeta diseñada gráficamente se procede a entintar con herramientas específicas, como las que se nombraron anteriormente.

Así mismo, se procede a marcar de forma primaria las áreas generales y formas grandes, por consiguiente, se añaden detalles, sombras, texturas y para concluir se incluye el texto en la postproducción (Ponce, 2013).



Gráfico 41. Diagramación, entintado, color.

Elaborado por: Ruiz R. (2021)

Postproducción y retoques

Por lo que se refiere a finalizar el trabajo manual, se procede a la postproducción. Esta actividad consiste en escanear cada página del comic por medio de herramientas digitales. La digitalización del comic radica en crear un archivo

manipulable a nivel de brillo y contraste, controlando tonos, sombreados. Para la realización de la postproducción se hace uso de programas computarizados como es el caso de Adobe Photoshop CS4. Un rasgo importante de la postproducción es reforzar todos los aspectos gráficos incluyendo efectos a las ilustraciones. Añádase a esta idea, que el texto también es agregado en esta fase, es decir, el autor define el tipo de fuente y caligrafía que se añade a la viñeta, en función de la necesidad comunicativa de la narrativa. En la fase final de la digitalización, el autor debe guardar cada página en alta resolución, con un aspecto fundamental, el formato de cada una de ellas debe ser reeditable para futuras correcciones (Ponce, 2013).

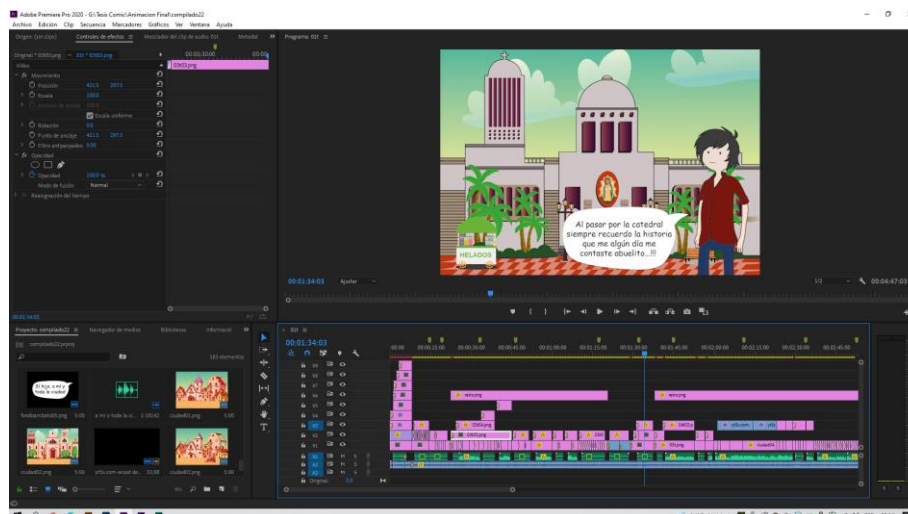


Gráfico 42. Post producción

Elaborado por: Ruiz R. (2021)

Producción de un Motion Comic

Para la elaboración Motion Comic, se tienen en cuenta los siguientes aspectos, quienes consideran fundamentales para su producción: a) Ilustración digital; b) adaptación del comic al Motion comic; c) creación de fotogramas y d) matte painting.

Ilustración Digital

Según Tarira y Mira (2017) los primeros ilustradores y programadores facilitaron la creación de animaciones a través de programas digitales que manejan el contenido de un comic de manera eficiente. A pesar de que en sus inicios fue

complicado crear cortometrajes complejos, hoy en día un cómic como medio visual puede convertirse en un motion comic como medio audiovisual. Así mismo, su transformación es posible gracias a la reconstrucción de personajes, ambientes y elementos complementarios que dan vida al motion comic (Tarira y Mira, 2017).

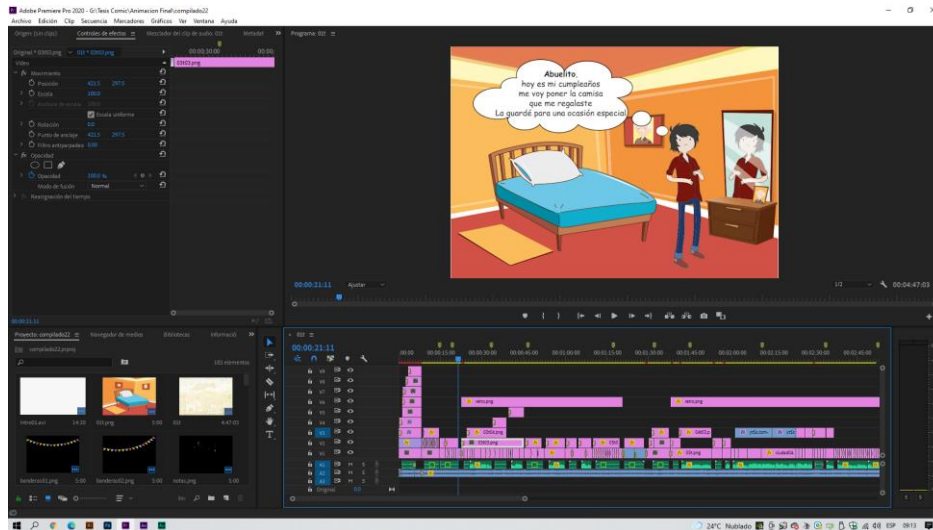


Gráfico 43. Ilustración digital

Elaborado por: Ruiz R. (2021)

Adaptación del comic al Motion Comic

La transición de gráficos estáticos a imágenes en movimiento se consigue por medio de la composición de centenares de fotogramas enlazados que crean secuencias en un espacio temporal, es decir se genera una simulación de movimiento real. A demás su objetivo es mostrar movimientos naturales para dar ilusión de que estos son reales (Tarira y Mira, 2017).

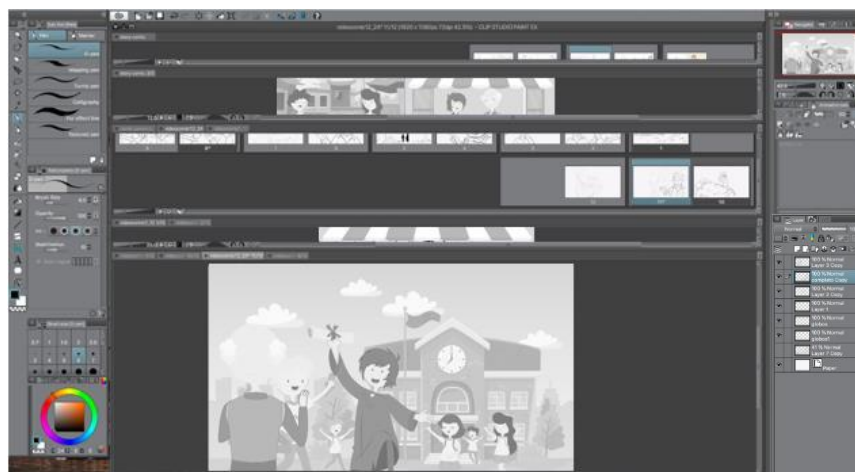


Gráfico 44. Adaptación del comic al Motion Comic

Elaborado por: Ruiz R. (2021)

Creación de fotogramas

Después de contener los planos de cada viñeta, los gráficos son colocados en un software de animación, organizándolos en fotogramas, con un orden y secuencia determinados. Así mismo se procedes a generar animación reproduciendo la secuencia de los fotogramas (Tarira y Mira, 2017).

Fases de postproducción de un Motion Comic

Fase de iluminación

Es un proceso en el que se agregan luces, sobras y efectos visuales a traés de destellos de luz en personajes, escenas, ambientes. Su finalidad es generar ambientación y nuevas atmosferas en cada escena (Tarira y Mira, 2017).

Fase de audio

La producción audiovisual es un elemento fundamental en la realización de animación. Los efectos de sonido, diálogos y banda sonora son creados de manera independiente y se colocan en el motion comic de forma armónica y ordenada de manera que no se opaquen entre sí. A demás este proceso debe ser organizado antes de realizar la fase animada para la sincronización entre gráficos, movimientos y sonidos (Tarira y Mira, 2017).

Acciones básicas del cómic

Las principales acciones del cómic se fundamentan en contar el origen de la Fiesta de la fruta y de las Flores basándose en el resurgir del pueblo ambateño luego del terremoto del 05 de agosto de 1949. EL relato es contado por un adulto mayor que sobrevivió a tal acontecimiento cuando era niño, y ahora su nieto escucha sus historias con un interés fuera de lo común.

El protagonista Juan José, toma como referencia el relato contado por su abuelo Manuel para fortalecer sus ideales y su propia superación personal y profesional.

En su momento, la pérdida de su abuelo marcará un antes y un después en su estilo de vida, y, sobre todo, será su insignia al momento de culminar cosas importantes en su vida.

Juan José representa el claro resurgir del ciudadano ambateño ante las adversidades que se le presentan en la vida. Al convertirse en profesional, honra la memoria de su abuelo, pero, sobre todo, es el claro ejemplo de que las motivaciones e intereses.

Factibilidad del desarrollo del cómic

La propuesta que el presente proyecto contiene y por medio del instrumento que se aplicó, se establece que existe factibilidad para el desarrollo del cómic con la temática sobre la importancia de difusión cultural sobre la Fiesta de la fruta y las flores y en específico en la esencia de su creación con el manejo de un mensaje emotivo vinculado al el amor familiar y la superación personal con un trasfondo de información cultural enfocado a llamar la atención de la población más joven de la ciudad de Ambato. La idea de desarrollar un cómic de carácter local con riqueza cultural se presenta como una iniciativa viable para dar a conocer el significado cultural que tiene la celebración ambateña.

Proceso de elaboración del comic

El cómic fue diseñado bajo el uso del programa Clip Studio, en colaboración con el programa Adobe Illustrator, los cuales son softwares de gran reconocimiento a nivel mundial por su gran capacidad de edición gráfica. En este caso, dichos programas han revolucionado la elaboración del cómic, permitiendo ampliar el horizonte para la creación de un arte en formato digital.

Los programas mencionados brindan imágenes nítidas y coloridas, pero, sobre todo, permiten ahorrar tiempo y materiales al momento de plasmar de manera efectiva y con rapidez los diseños elaborados, gracias a su interfaz y conjunto de herramientas que garantizan el acabado final de la ilustración. Además, el uso de Clip Studio en la actualidad ha transformado el diseño del cómic debido a su enorme versatilidad, reconocimiento y aceptación en el medio ilustrativo digital.

BIBLIOGRAFÍA

- Acurio, T. (2009). *Simbolismo, procesos comunicativos e identidad cultural de la diablada pillareña*. Universidad Politécnica Salesiana.
- Adame, C., Elena, M., y Santiago, T. (2009). La religión como una dimensión de la cultura. *Revista Nómadas*, 22(2), 1–15. <https://www.redalyc.org/pdf/181/18111430003.pdf>
- Aguirre, J. (2013). “ *Motion comic : el nuevo soporte del cómic .*” Universidad Politécnica de Valencia.
- Aleesota. (2021). *El cómic : qué es , sus características , elementos y relación con la ideología*. El Amor Es Un Pájaro Rebelde. <https://aleesota.wordpress.com/2015/09/29/el-comic-que-es-sus-caracteristicas-elementos-y-relacion-con-la-ideologia/>
- Arroba, K. (2018). *Nuevas formas de acción colectiva en el pueblo de Angahuana Alto tras los 27 años del primer levantamiento indígena en Ecuador*. Universidad Técnica de Ambato.
- Asamblea General. (2016). *Ley orgánica de cultura*. <https://www.culturaypatrimonio.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/01/Ley-Orgánica-de-Cultura-APROBADA-Y-PUBLICADA.pdf>
- Baena-Paz, G. (2017). *Metodología de la investigación* (G. E. Patria (ed.); Tercera ed).
- Barona, A., Buriticá, L., y Sebastián, J. (2020). *El cómic como recurso didáctico en el diseño de estrategias pedagógicas para la convivencia escolar* (p. 29). Barona, Alejandro Buriticá, Laura Sebastián, Juan. <https://repositorio.ucp.edu.co/>
- Bernal, J. (2013). El Diseño Gráfico: ¿Contribución Al Consumismo? *Revista Legado de Arquitectura y Diseño*, 14, 29–40.
- Blancarte, R. J. (1999). Religión, medios masivos de comunicación y poder. *Revista Sociológica*, 14(41), 183–198. <http://www.sociologiamexico.azc.uam.mx/index.php/Sociologica/article/view/509/483>
- Bolland, B. (1988). *Batman: La broma asesina*.
- Carlos González. (2012). Caracterización del concepto cultura en la didáctica de las lenguas. *Cartaphilus. Revista de Investigación y Crítica Estética*, 10(0), 84–108. <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/11429/1/La cultura.pdf>
- Corte Suprema Constitucional, C. (2013). *Sentencia T-745/13. DERECHO FUNDAMENTAL A LA SALUD* (Ril editores (ed.); Primera ed). Universidad

Autónoma de Chile.
<http://www.corteconstitucional.gov.co/RELATORIA/2013/T-745-13.htm>

Costa, M., Gómez, D., y Izquierdo, C. (2015). Adaptación de leyendas ecuatorianas mediante la técnica de motion comic . Caso aplicado a la “Dama Tapada” y el “Tin Tin.” *Repositorio de La Escuela Superior Politécnica Del Litoral*.
<https://nexus.univalle.edu.co/index.php/nexus/article/view/6245/8463>

Cuadrado, M. (2002). *Consumo de servicios culturales* (ESIC editorial (ed.); Primera ed). Manuel Cuadrado.
https://books.google.com.ec/books?hl=esylr=lang_esyid=EJAbasAWh7ICyoi=fndypg=PA5ydq=manifestaciones+culturales+cine+libros+teatro+fotos+es+cultura+musicayots=NGfEbN0eccysig=Cnt9S0SaJuSipdwiS71cSjqkCdsyredir_esc=y#v=onepageyqyf=false

Cuñarro, L., y Finol, J. (2013). Semiótica Del Cómic: Códigos Y Convenciones. *Revista Signa*, 22(2013), 267–290. <file:///C:/Users/Paul/Downloads/6353-9978-1-PB.pdf>

Cuvi, R. (2017). *El cómic: generador de cultura y entretenimiento*.

Duncan, I. (2015). Arte, inclusión, educación, expresión y comunicación. *Aularia*, 1, 97–100.
http://rabida.uhu.es/dspace/bitstream/handle/10272/9636/Arte_inclusion_educacion.pdf?sequence=2

Echeverría, B. (2010). *Brevarios del fondo de la cultura económica* (E. Ítaca (ed.); Segunda ed). Universidad Nacional Autónoma de México.
https://books.google.com.ec/books?hl=esylr=yid=EazDDwAAQBAJyoi=fndypg=PT4ydq=cultura+esyots=Bcx3TcTRV0ysig=SO-BrpcRuVQ_S8QnCDnlTyNBBBcyredir_esc=y#v=onepageyqyf=false

Escudero, C. (2017). Las fiestas populares en el Ecuador: Un factor de interacción comunitaria. *Universidad y Sociedad. Revista Científica de La Universidad de Cienfuegos*, 9(3), 27–33.

Fajardo, A., y Aparicio, W. (2020). Definición de los géneros literarios. *Revista Research Gate*. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.24108.69763/1>

Flores, D., Salazar, M., Núñez, G., Palacios, J., y Hernández, V. (2017). Contexto histórico de la Fiesta de la fruta y de las flores y el diseño de carros alegóricos como elementos simbólicos del ambateño. *I Congreso de Ciencia, Sociedad e Investigación Universitaria*, 1, 2–17.
<http://www.elsevier.com/locate/scp>

García, B. (2017). *UNA CRÍTICA DE PATOLOGÍAS EN EL “ TECNO-* [Universidad de Granada].
<https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/50922/28284549.pdf?sequence=4yisAllowed=y>

- Giménez, G. (2009). Cultura , identidad y memoria culturales en las franjas fronterizas. *Frontera Norte*, 21(41), 7–32. scielo.org.mx/pdf/fn/v21n41/v21n41a1.pdf
- González, A. (2017). Educación holística. El arte de llegar a ser lo somos en esencia. *Voces de La Educación*, 2(2), 56–61. [file:///C:/Users/Paul/Downloads/65-Article Text-85-1-10-20170704.pdf](file:///C:/Users/Paul/Downloads/65-Article%20Text-85-1-10-20170704.pdf)
- Grupo de trabajo Narración e Imagen. (2021). *El discurso del cómic*. Grupo de Trabajo Narración e Imagen. http://www.quadernsdigitals.net/datos_web/biblioteca/1_971/enLinea/7.htm
- Guerrero, P. (2002). *La cultura* (Ediciones Abya-Yala (ed.); Primera co). Escuela de Antropología Aplicada. [https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/11429/1/La cultura.pdf](https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/11429/1/La%20cultura.pdf)
- Gutiérrez, J. (2013). El comic como producto y medio de expresión cultural en la formación de comunicadores sociales. In U. N. de Córdoba (Ed.), *VI Encuentro Panamericano de Comunicación, COMPANAM 2013* (p. 634).
- Hernández-Sampieri, R., Fernández, C., y Baptista, M. (2014). *Metodología de la investigación* (6ta ed.). McGraw-Hill.
- Hernández-Sampieri, R., y Mendoza, C. (2018). *Metodología de la Investigación* (M. E. Interamericana (ed.); Primera ed, Vol. 1).
- Hernández, R., Méndez, S., Mendoza, C., y Cuevas, A. (2017). *Fundamentos de investigación* (1ra ed.). McGraw Hill.
- Hidalgo, V. (2005). Cultura, Multiculturalidad, Interculturalidad y Transculturalidad: Evolución de un Término. *Revista de Ciències de l'Educació*, 73–84. <http://pedagogia.fcep.urv.cat/revistaut/revistes/juny05/article04.pdf>
- Ies Complutense. (2018). *El cómic. Guía para leer y entender cómics* (p. 91). [https://iescomplutense.es/wp-content/uploads/2018/01/Monografía-El-cómic.pdf](https://iescomplutense.es/wp-content/uploads/2018/01/Monografia-El-comic.pdf)
- Itzá, E. (2017). *La colonización del ser y el saber indígenas en la Historia general de las cosas de Nueva España* [Universidad Nacional Autónoma de México]. <file:///C:/Users/Paul/Downloads/Dialnet-DosTeoriasCriticasAcercaDeLaModernidadEnElContexto-7004761.pdf>
- Jiménez, J. (2018). *El cómic como espacio de pensamiento y expresión cultural*. Rteve. <https://www.rtve.es/noticias/20180104/comic-como-espacio-pensamiento-expresion-cultural/1651631.shtml>
- Ledesma, F., y Ortiz, J. (2019). *Siete ensayos sobre la Filosofía y Política de la Liberación de Enrique Dussel* (Coordinación Editorial (ed.); Primera ed). Centro Universitario de Ciencias Sociales y humanidades. https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/59960729/siete_ensayos_filosofia2019

0708-84869-1sd2kit.pdf?1562625131=yresponse-content-disposition=inline%3B+filename%3DActualidad_de_la_Filosofia_de_la_Lib
erac.pdfyExpires=1610775308ySignature=HLKG9UL3DxtklG7rUPkFxS

- Mart, A. (2018). Evangelización e instrucción pública en el orden colonial español. *Sociedad Española de Educación Comparada*, 31, 55–86. <https://doi.org/10.5944/reec.31.2018.21916>
- Martín, A. (2008). Entender el cómic: el arte invisible. *Revista de Estudios Sociales*, 1(30), 114–123. <http://www.scielo.org.co/pdf/res/n30/n30a12.pdf>
- Martínez, N. (2007). Identidad cultural y educación. *Diálogos*, 2, 33–40. <http://www.redicces.org.sv/jspui/bitstream/10972/2055/1/3. Identidad cultural y educacion.pdf>
- Mena, J. (2017). El arte del comic en Ecuador. In Corporación Editora Nacional (Ed.), *Juan Mena* (Primera ed). Universidad Andina Simón Bolívar, Sede Ecuador. <https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/6081/1/SM221-Mena-El arte.pdf>
- Molina, M. (2019). Imagen, movimiento e interactividad en el cómic digital. *EME Experimental Illustration, Art y Design*, 7, 1–8. <https://doi.org/10.4995/eme.2019.11360>
- Montoya, A. (2017). El Motion Comic, aproximación a las dinámicas de una nueva forma narrativa. *Nexus Comunicación*, 22, 158–177. <https://nexus.univalle.edu.co/index.php/nexus/article/view/6245/8463>
- Moraña, M. (2018). Barroco y conciencia criolla en Hispanoamerica. *Revista de Crítica Literaria Latinoamericana*, 14(28), 229–251. <https://scihub.se/https://doi.org/10.2307/4530399>
- Moya, A. (2006). *Literatura oral y popular de Ecuador* (IPANC Instituto Iberoamericano del Patrimonio Natural y Cultural (ed.); Primera ed, Issue November). Alba Moya. <https://biblio.flacsoandes.edu.ec/libros/digital/48127.pdf>
- Pérez, H. (2017). Aculturación, transculturación, mestizaje: Metáforas y espejos en la historiografía latinoamericana. *Cuadernos de Literatura*, 21(41), 96–113. <https://doi.org/10.11144/Javeriana.cl21-41.atmm>
- Ponce, L. (2013). *Proceso de creación de un cómic o novela gráfica* [Pontificia Universidad Católica del Ecuador]. <http://repositorio.puce.edu.ec/bitstream/handle/22000/5644/T-PUCE-5805.pdf>
- Ramaglia, D. (2019). Dos teorías críticas acerca de la modernidad en el contexto latinoamericano: Bolívar Echeverría y Enrique Dussel. *Las Torres de Lucca*, 8(15), 215–244. <file:///C:/Users/Paul/Downloads/Dialnet-DosTeoriasCriticasAcercaDeLaModernidadEnElContexto-7004761.pdf>

- Ramírez, Y. (2015). *¿Qué es un género literario?* (Issue 2015_05).
- Reís, C. (1985). *Fundamentos y técnicas del análisis literario* (Editorial Gredos (ed.); Primera ed). Biblioteca Romántica Hispánica. https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/56287799/Carlos-Reis-Fundamentos-Y-Tecnicas-Del-Analisis-Literario-Editorial-Gredos.pdf?1523384559=yresponse-content-disposition=inline%3B+filename%3DFUNDAMENTOS_Y_TECNICAS_DEL_ANALISIS_LITE.pdf&Expires=1610832317&Sig
- Rey, E. Del. (2013). El cómic como material en el aula de e/le: justificación de su uso y recomendaciones para una correcta explotación. *Resla*, 26, 177–195. <file:///C:/Users/Paul/Downloads/Dialnet-ElComicComoMaterialEnElAulaDeELE-4597570.pdf>
- Ríos, R. (1949). *Condorito* (p. 68). Editorial Televisa. <http://coleccionrevistascondorito.blogspot.com>
- Ríos, S. (2013). *Análisis semilógico del comic X-men (Hombres-X) como portador de ideología: un reflejo de la realidad social* [Ríos, Salvador]. <http://132.248.9.195/ptd2013/julio/0696859/Index.html>
- Romero, E. (2018). La literatura en la identidad y prácticas comunicativas [Universidad Pedagógica Nacional]. In *Esteban romero*. http://ec.europa.eu/energy/res/legislation/doc/biofuels/2006_05_05_consultation_en.pdf%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.saa.2017.10.076%0Ahttps://doi.org/10.1016/j.biortech.2018.07.087%0Ahttps://doi.org/10.1016/j.fuel.2017.11.042%0Ahttps://doi.org/10.1016/j
- Rueda, M. (2018). Ilustraciones para microrrelatos basados en tradiciones, costumbres y origen de La Fiesta de las Flores y las Frutas de Ambato, para la Casa de la Cultura Ecuatoriana Benjamín Carrión Núcleo de Tungurahua [Universidad Católica Santiago de Guayaquil]. In *Universidad Católica Santiago de Guayaquil*. <https://doi.org/10.5354/0717-8883.1983.23752>
- Saitō, C. (1997). *Shōjo Kakumei Utena. Capítulo 9* (Shōgakukan). <file:///C:/Users/Paul/Downloads/Tomo4.pdf>
- Salvador, J. (1967). *Mafalda* (p. 128). Primera Plana. <https://hectorucsar.files.wordpress.com/2014/08/mafalda-022.pdf>
- Sánchez, C. (2014). Transposición de la literatura al comic [Fundación Universitario Los Fundadores]. In *Journal of Chemical Information and Modeling*. https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/3062/Ospina_Camila_2014.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Sánchez, M. (2012). El Diseño Gráfico y su aportación a la divulgación científica. *Actas de Diseño*, 13(1), 237–240.
- Schaeffer, M. (2006). *¿Qué es un género literario?* (Ediciones AKAL (ed.);

Ediciones).

https://books.google.com.ec/books?id=dcnh0sfMOd4Cyprintsec=frontcoverydq=literatura+definicion,+generos,yhl=es-419ysa=Xyved=2ahUKEwib2NO1g6HuAhWbFFkFHdk6DpUQ6AEwAnoECAAQAq#v=onepageyq=un_g\u00e9nero_esyf=false

Schulz, C. (2013). *Peanuts*. KaBOOM.

Segovia, B. (2012). La adquisici\u00f3n de la competencia narrativa a trav\u00e9s del c\u00f3mic en la Escuela Primaria. *Revista Complutense de Educaci\u00f3n*, 23(2), 375\u2013399. <https://repositorio.ucp.edu.co/>

Starling, J. (1992). *Advengers. La guerra del infinito* (Marvel Com). Marvel Comics. file:///C:/Users/Paul/Downloads/La_Guerra_del_Infinito_1_by_Wildcats0001_000-convertido.pdf

Tapia, A. (2018). *El c\u00f3mic como recurso did\u00e1ctico. Una propuesta interdisciplinar en educaci\u00f3n primaria desde la pl\u00e1stica* [Universidad de Cantabria]. <https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/15329/TapiaVelezAlba.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Tarira, D., y Mira, A. (2017). *Producci\u00f3n de un cortometraje motion comic para la prevenci\u00f3n del consumo de drogas en el 9no a\u00f1o de la Unidad Educativa "Camilo Gallegos Toledo"* [Escuela Superior Polit\u00e9cnica de Chimborazo]. <http://dspace.esPOCH.edu.ec/handle/123456789/6495>

Toriyama, A. (2020). *Dragon Ball Super. Cap\u00edtulo 61: El renacimineto de Vegeta* (V-Jump). [https://dragonball.fandom.com/es/wiki/Cap\u00edtulo_61_\(Dragon_Ball_Super\)](https://dragonball.fandom.com/es/wiki/Cap\u00edtulo_61_(Dragon_Ball_Super))

Valdez, J., Gonz\u00e1lez, N., Gonz\u00e1lez, S., Arce, V., Lechuga, P., Mancilla, I., Calder\u00f3n, L., y Juan, A. S. (2011). Orientaci\u00f3n que Transmiten los Padres a sus Hijos Adolescentes. *Revista Mexicana de Orientaci\u00f3n Educativa.*, 8(20), 2\u20139. <http://pepsic.bvsalud.org/pdf/remo/v8n20/a02.pdf>

Vel\u00e1squez, A., y Le\u00f3n, M. (2018). Usos del c\u00f3mic como estrat\u00e9gia pedag\u00f3gica entre 2000 y 2015 [Universidad cooperativa de Colombia]. In *Journal of Business Ethics*. <https://www-jstor-org.libproxy.boisestate.edu/stable/25176555?Search=yes&resultItemClick=true&searchText=%28Choosing&searchText=theysearchText=bestysearchText=researchysearchText=designysearchText=forsearchText=eachysearchText=question.%29&searchText=AND>

Vilches, G. (2014). Breve Historia del C\u00f3mic. In Ediciones Nowtilus (Ed.), *Journal of Chemical Information and Modeling* (Primera ed, Vol. 01, Issue 01). Gerardo Vilches. [file:///C:/Users/Paul/Downloads/Breve historia del c\u00f3mic \(PDFDrive \).pdf](file:///C:/Users/Paul/Downloads/Breve%20historia%20del%20c\u00f3mic%20(PDFDrive).pdf)

Vilches, G. (2019). El c\u00f3mic: \u00bajun arte secuencial? Una cr\u00edtica al concepto de

secuencia y la clasificación de las transiciones entre viñetas de Scott McCloud. *Neurotópica. Estudios Sobre El Cómic*, 1, 203–217. https://doi.org/10.26754/ojs_neuroptica/neuroptica.201914328

Vissers, D. (2015). *Políticas culturales: Ecuador desde una visión Neerlandesa* [Universidad de los Hemisferios]. [http://dspace.uhemisferios.edu.ec:8080/jspui/bitstream/123456789/261/1/Tra](http://dspace.uhemisferios.edu.ec:8080/jspui/bitstream/123456789/261/1/Tra%20bajo%20Titulaci3n%20Daniela%20Vissers.pdf) bajo Titulación Daniela Vissers.pdf

Yáñez, X. (2010). *Los valores culturales de la Fiesta de la fruta y de las flores y su incidencia de deterioro de información cultural en las nuevas generaciones en el centro comercial Mall de los Andes del cantón Ambato*. Universidad Técnica de Ambato.

Zecchetto, V. (2002). *La danza de los signos* (Ediciones Abya - Yala (ed.); Ediciones). Victorino Zecchetto. [https://digitalrepository.unm.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1003&context=](https://digitalrepository.unm.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1003&context=abya_yala)abya_yala

ANEXOS

EVIDENCIAS COMIC







HACE MUCHO TIEMPO ATRÁS...

¿Hijo, por qué estás aquí solo? Deberías estar jugando con tus primos, ellos seguramente te echan en falta, regresa al patio y diviértete

No, abuelito...
¿Puedo quedarme contigo ayudándote con las herramientas?

Página 4 de 27

HACE MUCHO TIEMPO ATRÁS...

Está bien hijo ayúdame.
Incluso aprovecharé este tiempo
juntos para conversar

Página 5 de 27




Recuerdo con mucha alegría las tardes de diversión que vivía cuando era niño y me gustaba mucho ir a pasear por la catedral de Ambato

Me gustaba mucho comer la espumilla de mora y mucho más la que hacía mi mamita

Abuelito...
y ¿cual era tu golosina favorita?







Cada día te extraño más abuelito,
pero hoy es un día muy especial
y te llevo en mi corazón y en mi mente





Yo, era pequeño como tú, estudiaba mucho y siempre me portaba bien, creía que esas eran las únicas cosas que debía hacer para que nada malo pasara, pero - sabes hijo hay cuestiones que no podemos controlar - pues la madre naturaleza es una de ellas.



¿ Abuelito te pasó algo malo ?

Sí hijo, a mí y toda la ciudad

Un día inesperado la tierra temblo todos sintieron miedo, yo aun no comprendia porque sucedian esas cosas.

Corrieron varios minutos y sin saberlo vivimos una catástrofe natural que nos afecto mucho hijo.

Página 13 de 27







Después de que todos en la ciudad quedaron devastados, existieron muchos seres humanos extraordinarios que trajeron bendición a nuestra localidad, llegaron de lugares insospechados y nos dieron una mano solidaria hijo. Cuidaron de nosotros los ambateños, nos dieron comida, medicinas y protección. Su contribución fue fundamental para enfrentar días de hambre, soledad y enfermedad. Su acto valiente nos dio fuerza para seguir adelante.



¿Qué hizo la gente abuelito?

Se levantó de las cenizas, se puso a trabajar arduamente, puso en alto el nombre de su oficio y logró triunfar en medio de tanto caos hijo. Agricultores, panaderos, artesanos, obreros, profesores, policías y todos aquellos que te puedas imaginar, laboraron con toda su valentía para levantar el nombre de esta ciudad.





En honor al levantamiento de nuestra ciudad actualmente se celebra una festividad muy querida en Ambato.

F.F.F
(LA FIESTA DE LAS FRUTAS Y LAS FLORES)





Muchos momentos
que compartieron
juntos fueron llenos
de sabios consejos,
que formaron a un
hombre de bien

En la fiesta de graduación, en un momento muy feliz para Juan, pudo decirle a su abuelo su importante decisión.

Abuelito, Tengo que decirte lo que decidí, voy a estudiar administración de empresas.

Estoy orgulloso de ti hijo. Solo haz lo correcto y sigue tus sueños.

Ya chicos, dejen la conversa para otro momento y ¡Vamos a celebrar!



Después de tiempos felices, Juan tuvo que atravesar una pérdida muy dura.
El abuelo falleció en su habitación.

Consiguió el mejor promedio de toda su generación mientras estudiaba en la universidad.



Juan se dirigió a su trabajo. Era el presidente del directorio del Comité Permanente de la Fiesta de la fruta y de las flores.





Abuelito, tu eres
mi arbusto y tu
recuerdo que lo
voy a llevar
siempre conmigo,
seran mis
moritas.