



**UNIVERSIDAD
DEL AZUAY**

**FACULTAD DE
DISEÑO Y ARTE**

Escuela de Diseño Gráfico

Diseño de un cómic sobre las leyendas ecuatorianas

**Trabajo de graduación previo a la obtención del título de:
Licenciado en Diseño Gráfico**

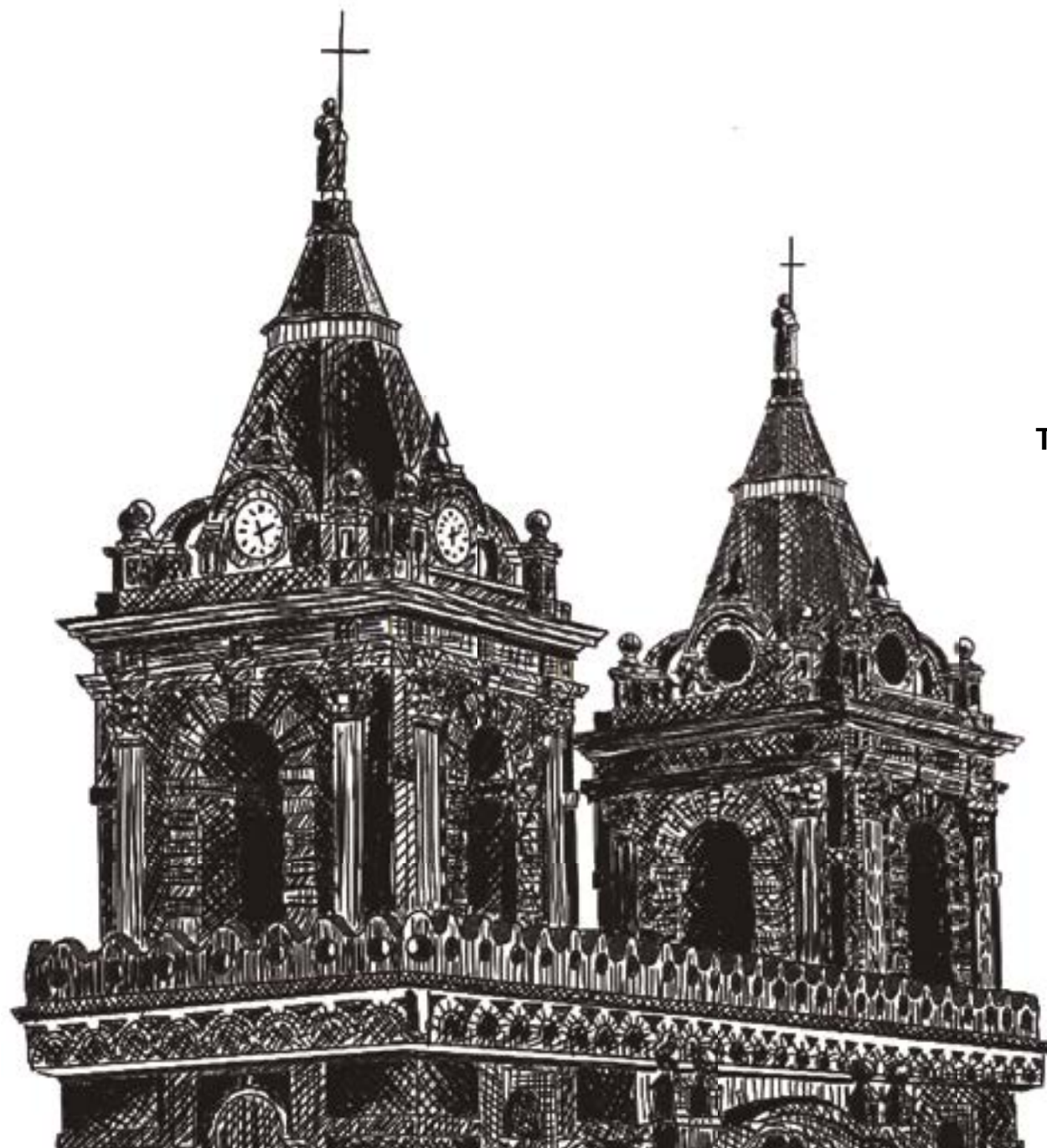
Autor:

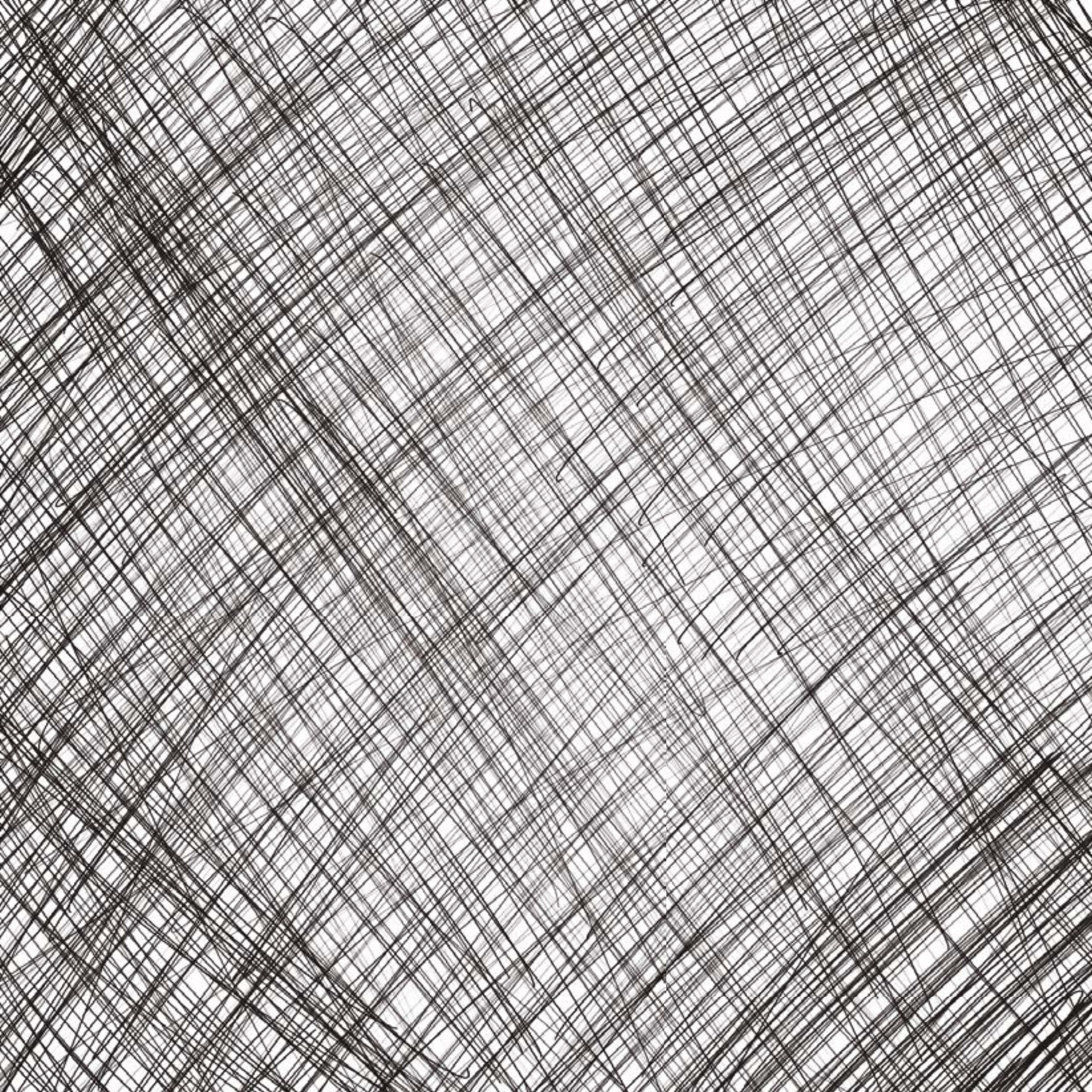
Nicolás Alejandro Gálvez Balarezo

Director:

Mgt. Roberto Landívar

Cuenca, Ecuador 2026







Créditos

AUTOR

Nicolás Gálvez

DIRECTOR

Roberto Landívar

FOTOGRAFÍA

Todas las fotografías son de dominio público en internet cada una tiene su respectiva cita, eceptuando las ilustradas por el autor y las proporcionadas por los entrevistados

DISEÑO Y DIAGRAMACIÓN

Nicolás Gálvez

CUENCA, ECUADOR, 2024

Dedicatoria

A mamá y su infinita
paciencia.

A papá por mantener mis
pies en la tierra.

Agradecimientos

A todos mis amigos, mi familia, a Roberto, Toa, Marcelo y toda persona que me ha ayudado en el desarrollo de este proyecto.

Índice de Figuras

Índice de tablas

Resumen

La presente investigación propone la creación de un cómic sobre leyendas ecuatorianas como estrategia para preservar, difundir y reinterpretar el patrimonio cultural intangible del Ecuador. Surge ante la pérdida progresiva de estas narraciones tradicionales debido al desinterés generacional y la influencia de la globalización. El estudio integra análisis teórico sobre cómic, identidad cultural, memoria colectiva y comunicación multimodal, complementado con entrevistas a especialistas. Como resultado, se plantea una serie editorial dirigida a jóvenes, que reinterpreta las leyendas mediante recursos propios de la narrativa gráfica, fortaleciendo el vínculo entre nuevas generaciones y patrimonio cultural.

Abstract

This research proposes the creation of a comic based on Ecuadorian legends as a strategy to preserve, disseminate, and reinterpret Ecuador's intangible cultural heritage. The project responds to the progressive loss of traditional legends caused by generational disinterest and globalization. The study combines theoretical analysis of comics, cultural identity, collective memory, and multimodal communication with interviews conducted with specialists. As a result, an editorial series of illustrated comics aimed at young readers is proposed, reinterpreting these legends through graphic narrative resources while strengthening the connection between new generations and Ecuadorian cultural heritage.

Objetivo General

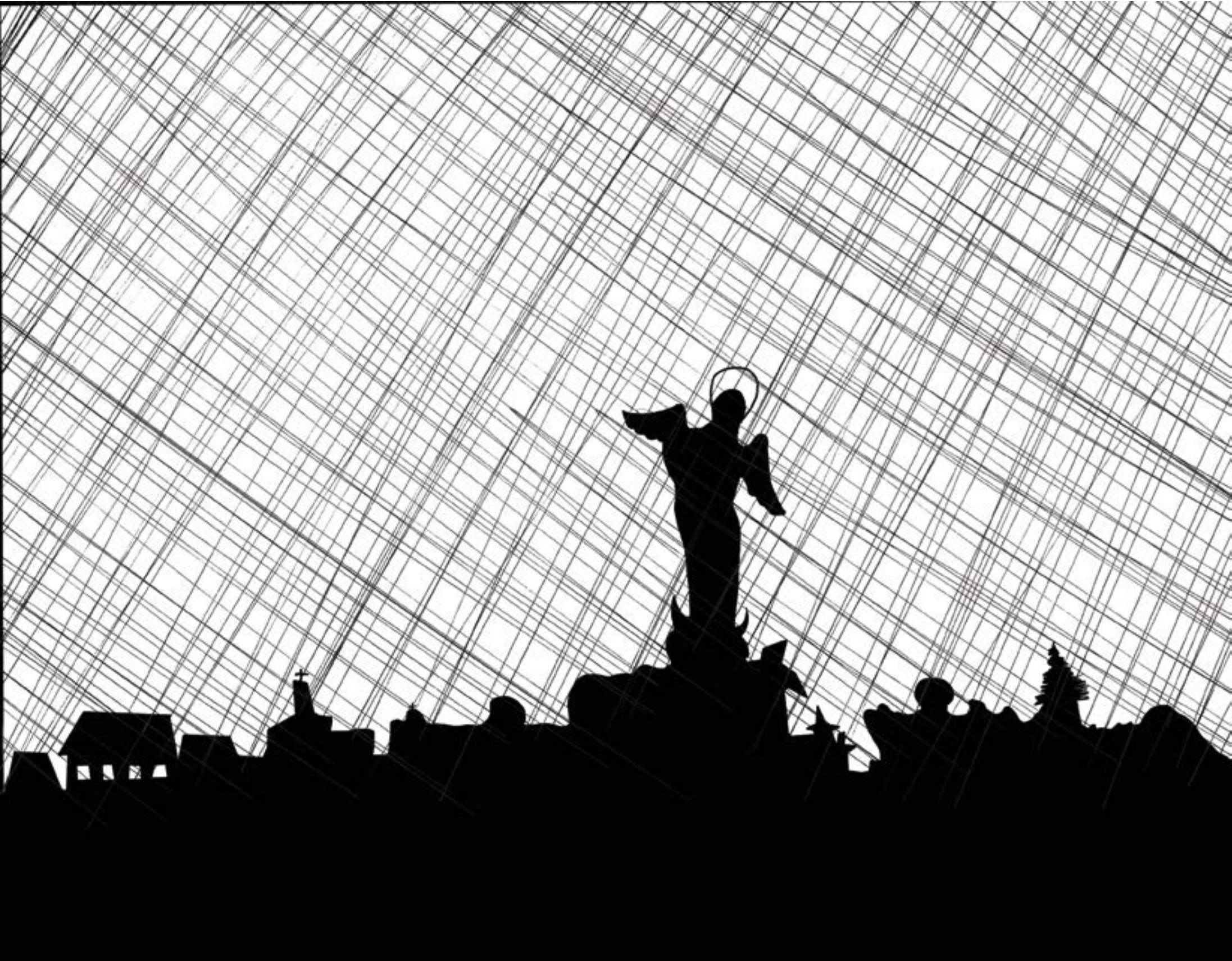
Aportar con el rescate, la preservación y la difusión de la tradición oral del Ecuador, mediante el diseño de un comic que narre las leyendas ecuatorianas para fortalecer la identidad cultural nacional en el público juvenil contemporáneo.

Objetivos Específicos

-Investigar las nuevas teorías comunicativas, narrativas y visuales del comic y su aplicación en los procesos de recuperación de la historia y la cultura de los pueblos.

-Definir las principales estrategias visuales y comunicativas que se utilizaran para el desarrollo del cómic.

-Diseñar un cómic sobre las principales leyendas ecuatorianas.



Capítulo 1

Introducción del capítulo

En este capítulo se presenta el sustento teórico y contextual de la investigación, enfocándose en el análisis de las leyendas ecuatorianas y su representación a través del cómic. Se inicia con una revisión de los antecedentes, donde se profundiza en la problemática central de la tesis: la transmisión y preservación de las leyendas como parte del patrimonio cultural intangible del Ecuador, así como los desafíos que enfrenta esta tradición ante la modernidad y la falta de medios modernos. Esta sección permite comprender cómo estudios previos han abordado la relación entre narrativa oral, identidad cultural y medios gráficos, sirviendo como base para el desarrollo del proyecto. A continuación, se aborda el estado del arte y el marco teórico, donde se presentan los conceptos clave relacionados con el cómic, la narrativa gráfica y la comunicación multimodal, así como teorías sobre patrimonio cultural y antropología de la tradición oral. Esta sección sirve para

contextualizar teóricamente la propuesta y establecer los fundamentos que guían el diseño del cómic, resaltando la importancia de integrar estética, narrativa y significado cultural.

Finalmente, se describe la investigación de campo, organizada en tres líneas temáticas: antropología, cómic y gráfica ecuatoriana. En cuales se preparó entrevistas a profesionales en cada uno de los temas expuestos. Cada enfoque permitió recopilar información específica sobre la tradición oral, las técnicas narrativas y visuales del cómic, y los referentes gráficos locales, generando información relevante para la creación del cómic. El desarrollo de este capítulo busca, en conjunto, vincular los antecedentes, la teoría y la práctica, proporcionando una base sólida que sustente el diseño del cómic y la manera en que este contribuye a la preservación y reinterpretación de las leyendas ecuatorianas.



Fig.01 Niño con celular.

Problemática

Las leyendas ecuatorianas constituyen una parte esencial del patrimonio cultural intangible del país. Estas narraciones, transmitidas principalmente de forma oral, han acompañado a distintas generaciones, preservando valores, símbolos y significados propios de la identidad nacional. Cada historia es única, está poblada de personajes icónicos, apariciones sobrenaturales, criaturas míticas o seres fantásticos que reflejan la visión del mundo y las creencias del Ecuador. Sin embargo, en la actualidad, estas historias se encuentran en riesgo de desaparecer debido a diversos factores, como el desinterés de las nuevas generaciones, la influencia de la globalización y el consumo predominante de productos culturales extranjeros, así como la escasez de materiales gráficos y audiovisuales que las difundan. Según Bohorquez (2022) "las expresiones orales no son tomadas en cuenta y por ende están sometidas al olvido debido a la falta de interés y desconocimiento por

parte de los moradores" (p.18). Lo cual permite observar una situación crítica que amenaza el patrimonio cultural ecuatoriano y provoca una progresiva pérdida de sus leyendas y relatos tradicionales.

Pese a la riqueza histórica e identitaria que encierran estas leyendas, gran parte de la juventud ecuatoriana desconoce o no muestra interés por estas narrativas, prefiriendo consumir contenidos foráneos. Según Pallo (2018) lo cual indica la pérdida de mitos y leyendas como resultado de la aculturación y migración de los habitantes. Esto ha generado una disminución de la memoria colectiva y un debilitamiento del valor cultural local.

Antecedentes

Las leyendas ecuatorianas constituyen un patrimonio cultural intangible fundamental, transmitido tradicionalmente de manera oral y portador de valores, símbolos y significados propios de la identidad nacional. Estas narraciones reflejan la historia, la cosmovisión y las creencias de los distintos pueblos del Ecuador, pobladas de personajes icónicos, criaturas míticas y hechos sobrenaturales que fortalecen la memoria colectiva y la identidad cultural. Sin embargo, en la actualidad, muchas de estas historias están en riesgo de desaparecer debido a diversos factores que afectan su transmisión y valoración.

Entre las causas principales se encuentran el desinterés de las nuevas generaciones, quienes prefieren consumir productos culturales extranjeros, la influencia de la globalización y los medios digitales, que han desplazado el valor de los relatos locales, y la escasez de materiales gráficos y audiovisuales que faciliten la

difusión de estas narrativas. Además, la falta de políticas de preservación cultural y la limitada incorporación de las leyendas en la educación formal incrementan su vulnerabilidad, generando un contexto donde estas expresiones se olvidan progresivamente. Los efectos de esta situación son múltiples, por un lado, se produce una pérdida de memoria colectiva, ya que los jóvenes no acceden al conocimiento de su historia y tradiciones. Por otro lado, la identidad nacional se debilita, al perderse relatos que transmiten normas sociales, valores éticos y símbolos culturales propios del Ecuador. Asimismo, desaparecen personajes, criaturas y mitos que conforman un patrimonio narrativo único, y se dificulta su enseñanza y difusión en entornos escolares, limitando la conexión de las nuevas generaciones con su cultura. En este contexto, preservar y difundir las leyendas ecuatorianas se vuelve un desafío cultural y educativo urgente. Estas historias no solo representan un legado histórico,

sino que también constituyen herramientas para fortalecer la identidad, los valores y la creatividad de la sociedad ecuatoriana. La necesidad de estrategias innovadoras, como el desarrollo de materiales gráficos y narrativos como cómics, ilustraciones o recursos digitales interactivos que se presentan como un camino para garantizar que estas tradiciones no se pierdan y sigan siendo parte viva del patrimonio cultural del país.



Fig.02 Leyenda del Chuzalongo

Estados del arte

Tipografía Ilustrada de Leyendas Ecuatorianas Macías, J.; Vélez, K. (2015)

El proyecto Tipografía Ilustrada de Leyendas Ecuatorianas es una investigación y desarrollo de diseño gráfico enfocado en la visualización de mitos y leyendas de Ecuador a través de tipografías ilustradas. El trabajo parte de un análisis de los relatos de las 24 provincias del país, seleccionando cinco leyendas representativas por su carga simbólica y presencia cultural, con el propósito de reinterpretarlas visualmente mediante caracteres tipográficos ilustrados. Esta propuesta combina elementos narrativos populares con diseño gráfico experimental para fortalecer la identidad cultural ecuatoriana desde una perspectiva visual.

La metodología del proyecto se basa en la investigación documental y análisis de mitos y leyendas, seguido de un proceso de selección de las historias más representativas por su significado cultural. A partir de ese corpus, se desarrollan tipografías

experimentales donde cada carácter integra componentes visuales de los personajes o escenas centrales de cada leyenda. El proceso incluye el estudio semiótico de los símbolos culturales, diseño de caracteres tipográficos y validación estética para asegurar coherencia visual y expresiva.

El objetivo principal fue producir una serie de tipografías ilustradas que integren la narrativa visual de mitos y leyendas ecuatorianas, con la intención de promover y visibilizar estos relatos tradicionales a través del diseño gráfico. Busco también que estos alfabetos visuales funcionen como vehículos de identidad cultural que conecten con audiencias contemporáneas, contribuyendo así al reconocimiento y valor del patrimonio cultural intangible.

Este proyecto abarcó desde la recopilación de leyendas tradicionales hasta su

transformación en productos gráficos aplicables a impresión, exposiciones e identidades visuales. El alcance incluye también la documentación de procesos tipográficos experimentales que pueden ser referenciados por futuros diseñadores y proyectos culturales interesados en la integración de narrativa popular con diseño editorial.

Este proyecto aporta un enfoque de visualización narrativa aplicada que se puede aprovechar para el cómic, especialmente en cómo integrar elementos culturales de forma simbólica y estética.

Interactive Comics for Folklore Stories: Arab Families Passing Traditions to Children (Motaz Omarien, 2020)

Este proyecto explora el potencial de los cómics interactivos como herramienta para que familias inmigrantes árabes transmiten su cultura, valores y creencias a sus hijos en Europa y Norteamérica. La investigación se centra en cómo las narrativas tradicionales, a través de historias folclóricas, pueden ser integradas en cómics digitales interactivos para fortalecer la identidad cultural de los niños que crecen en contextos alejados de su país de origen.

La investigación utilizó un método cualitativo para comprender la experiencia y percepción de los padres respecto al uso de cómics interactivos. Siete participantes inmigrantes fueron entrevistados mediante cuestionarios semiestructurados realizados en línea, lo que

permitió ahondar en cómo estos padres usan o valoran los cómics digitales en la transmisión cultural. El análisis se centró en describir las experiencias y opiniones de los entrevistados respecto a la eficacia y atractivo de este formato.

El objetivo principal fue analizar cómo los padres inmigrantes árabes perciben la importancia y el impacto de los cómics interactivos como medio para transmitir patrimonio cultural, valores y creencias a sus hijos. La tesis también buscó entender las ventajas y limitaciones de este formato frente a métodos tradicionales como la narración oral o los libros impresos. Este estudio se centró en la población específica de familias inmigrantes

árabes viviendo en Europa y Norteamérica y su relación con historias folclóricas. El proyecto considera las prácticas culturales familiares, el uso de tecnología digital, y explora las preferencias de los niños por experiencias interactivas, pero no generaliza fuera de este grupo ni propone el desarrollo comercial de un producto final. El proyecto aborda los cómics como medio de transmisión cultural, lo cual es directamente aplicable a un enfoque en leyendas ecuatorianas.

También el proyecto usa una metodología que se adapta a formatos modernos, sirve de referencia para estructurar el proceso de investigación y análisis en torno a las leyendas ecuatorianas.

Libro ilustrado que relata a las leyendas ecuatorianas más representativas en el país, dirigido a niños de 8 a 10 años (Helen Nicole Muñoz Jensen, UDLA, 2017)

Este trabajo de titulación propone la creación de un libro ilustrado que recopile las leyendas más representativas del Ecuador, pensado especialmente para niños de 8 a 10 años, aunque también accesible para cualquier lector interesado en la cultura popular. La intención central es recuperar y visibilizar mitos y relatos tradicionales que con el paso del tiempo se han ido perdiendo en generaciones recientes, presentándose en un formato gráfico que facilite su comprensión y disfrute. El documento destaca la importancia de las narraciones gráficas para acercar a las nuevas generaciones al patrimonio cultural ecuatoriano.

La investigación combina un enfoque documental

y creativo, basado en la compilación, análisis y selección de leyendas tradicionales provenientes de diversas regiones del país. Esta etapa investigativa se complementa con el diseño y desarrollo de ilustraciones que acompañan cada relato, priorizando la presentación visual como medio de comunicación y aprendizaje para el público objetivo. El proyecto toma en cuenta estudios previos sobre la efectividad de los materiales gráficos en el aprendizaje infantil y el rol del libro ilustrado como herramienta didáctica.

El objetivo principal fue diseñar y producir un libro ilustrado que relate las leyendas ecuatorianas más representativas, con un enfoque en hacerlas accesibles, atractivas y comprensibles para niños en etapa escolar

primaria. Este objetivo busca no solo preservar estas historias, sino fomentar el interés cultural desde edades tempranas a través de una experiencia visual estimulante.

Este trabajo abarca desde la selección de leyendas tradicionales hasta su representación gráfica y editorial en un libro para público infantil. Incluye etapas de investigación cultural, producción artística de ilustraciones, diseño editorial y estructura narrativa adaptada a un formato gráfico impreso. El alcance también contempla la posibilidad de que el libro funcione como un recurso educativo adicional para docentes y familias interesadas en la cultura ecuatoriana.

A Visual Narrative: Leveraging Digital Comics to Preserve and Promote Traditional Arts

Este artículo explora cómo los cómics digitales pueden convertirse en una herramienta poderosa para la preservación y promoción de las artes tradicionales. Se enfoca en la intersección entre medios narrativos modernos y expresiones culturales tradicionales, proponiendo que las narrativas gráficas no solo transmiten historias, sino que también pueden ayudar a salvaguardar elementos patrimoniales en contextos contemporáneos. El estudio analiza casos y teorías donde el formato digital del cómic se utiliza como puente entre audiencias jóvenes y conocimientos culturales.

La investigación utiliza un enfoque cualitativo y exploratorio, basado en revisión documental de literatura

especializada en cómics digitales, preservación cultural y artes tradicionales. A partir de esta base teórica, el autor examina ejemplos de cómo los medios interactivos han sido empleados para documentar, reinterpretar y difundir prácticas artísticas tradicionales en soporte digital, evaluando su impacto en comunidades receptoras y su potencial para fortalecer el vínculo entre generaciones.

El objetivo principal es analizar y demostrar el potencial del cómic digital como medio para preservar y difundir las artes tradicionales, proponiendo que su uso puede generar mayor interés y participación de audiencias juveniles en el patrimonio cultural.

El artículo abarca un marco conceptual y analítico de

recursos digitales y su aplicación al patrimonio cultural, sin limitarse a una región geográfica específica. Se centra en estudios de caso, teorías generales y aplicaciones prácticas del cómic digital en tareas de documentación, educación y promoción cultural. Esto permite situar su análisis en un contexto amplio, útil para diversas culturas y tradiciones. El artículo muestra cómo la preservación cultural usando directamente al cómic como medio y amplía la comprensión de cómo los formatos modernos pueden revitalizar tradiciones, puede servir para que el cómic no solo sea narrativo, sino también sea una herramienta de rescate de un patrimonio cultural.

Elaboración de un cómic de estilo clásico sobre la leyenda quiteña de la Mariangula (2017).

El proyecto se enfoca en la representación gráfica de una de las leyendas tradicionales más populares de Quito, denominada "Mariangula". Esta investigación de titulación parte del reconocimiento de que muchas narraciones folclóricas ecuatorianas están siendo desplazadas por contenidos globalizados y usos de tecnologías que fragmentan la memoria cultural, por lo que propone utilizar el formato de cómic como medio para rescatar y difundir el saber popular vinculado a esta leyenda emblemática.

La investigación documental combinada con el análisis de contenido cultural con procesos de diseño gráfico e historieta clásica muestran que, se realizó una revisión del relato de la leyenda de la Mariangula, junto con datos culturales asociados

a su contexto histórico y social. Luego, el proyecto tradujo esos elementos narrativos en secuencias visuales y lenguaje gráfico propio de la tradición del cómic, apoyándose en referentes internacionales donde este medio es fuerte para transmitir valores culturales y entretenimiento.

El objetivo principal fue rescatar y difundir la leyenda quiteña de la Mariangula mediante un cómic de estilo clásico, con la intención de recuperar la memoria cultural de esta narrativa tradicional y presentarla en un formato gráfico que sea atractivo y accesible para audiencias contemporáneas, especialmente jóvenes que consumen este tipo de narrativa visual. El proyecto incluyó desde la

selección del contenido cultural y su análisis hasta el diseño y elaboración de un producto de cómic completo sobre la leyenda. El proyecto comprende la estructuración narrativa, la secuenciación gráfica, diseño de personajes, composición de escenas y diagramación del cómic, con especial atención al estilo clásico que facilite la aproximación del lector a la leyenda y al contexto cultural que representa.

El proyecto aborda directamente la transformación de una leyenda ecuatoriana en formato de cómic. Se puede tomar como referencia su uso del cómic clásico para estructurar secuencias narrativas, así como su justificación cultural para seleccionar y adaptar un relato tradicional.

Marco Teórico



Fig.03 Primer cómic publicado por Marvel



Fig.04 Primera aparición de Superman

CÓMIC

Breve historia del cómic

Scott McCloud (1993) en su libro *Understanding comics: The invisible art* define el cómic como un "conjunto de imágenes yuxtapuestas en secuencia deliberada, destinadas a transmitir información y provocar una respuesta estética en el lector". Para McCloud, la potencia histórica del cómic no reside únicamente en el formato, sino en la capacidad de narrar una historia a través de imágenes secuenciadas, demostrando que el cómic es una evolución cultural de la narración visual y no un producto marginal de la cultura de masas.

McCloud nos da una perspectiva que interpreta al cómic desde el pensamiento visual humano, desde sus representaciones pictóricas primitivas hacia sistemas

complejos de narrativas gráficas. Su desarrollo editorial en el siglo XX, asociado a periódicos, tiras humorísticas y superhéroes, no constituye un origen absoluto, sino un momento de estandarización comercial que, sin embargo, mostró la diversidad cultural, incluyendo producciones latinoamericanas, bajo modelos dominantes.

Aplicado al proyecto, este enfoque histórico justifica la creación de un cómic sobre leyendas ecuatorianas como la continuación de una tradición nacional, donde la imagen secuencial sirve para transmitir memorias culturales. El proyecto busca reinsertarse a una narrativa local, usando al cómic como un soporte que pueda mediar entre la oralidad, la memoria y lo visual.



Fig.05 Batman

El cómic como identidad visual

Benedict Anderson (1991) en *Comunidades imaginadas: reflexiones sobre el origen y la difusión del nacionalismo* plantea que las naciones son "comunidades imaginadas", construidas a partir de símbolos, narrativas y dispositivos culturales que permiten a los sujetos reconocerse como parte de una colectividad. En el campo gráfico, autores como Roger Sabin (1996) en su libro *Comics, Comix & Graphic Novels: A History Of Comic Art*, ha mostrado que el cómic ha sido utilizado para reforzar mitologías nacionales articulando ficción y pertenencia social. El cómic, entonces, opera como lenguaje cultural que modela identidad. En este contexto se puede interpretar que, la identidad

nacional se sostiene en relatos compartidos, el cómic se convierte en un vehículo privilegiado para representar aquello que una comunidad reconoce como propio. Pero, en el caso ecuatoriano, la cultura visual ha sido colonizada por íconos extranjeros, produciendo una identidad gráfica dependiente y debilitando la visibilización de narrativas indígenas, mestizas y regionales. Por tanto, la identidad cultural necesita ampliar sus símbolos y actualizar su imaginario, especialmente frente a generaciones jóvenes alfabetizadas visualmente.

Este concepto se puede aplicar a la creación de un cómic que no solo adapta leyendas ecuatorianas, sino que las

reinterprete como marca identitaria, contribuyendo a visibilizar referentes locales frente a imaginarios importados.

El cómic actúa aquí como herramienta comunicacional para reactivar el orgullo territorial, fortalecer la memoria social y promover la circulación cultural de mitos autóctonos entre públicos actuales.

El cómic como herencia

Pierre Nora (1984) en *Les Lieux de Mémoire* introduce el concepto de "lugares de memoria" para referirse a soportes simbólicos que permiten que una sociedad conserve, archive y proyecte su pasado. Aunque Nora estudia monumentos o archivos, el planteamiento permite entender ciertos objetos culturales, como un cómic, que sirven como dispositivos de transmisión cultural.

Podemos ver que la herencia no es únicamente conservación pasiva, sino continuidad transformadora: para que una leyenda sobreviva, debe contarse con lenguajes modernos. En este sentido, el cómic actúa como puente entre lo tradicional y lo moderno, entre la memoria comunitaria y la lectura gráfica juvenil. La herencia cultural no es un objeto estático, sino un relato en movimiento que se reactualiza cada vez que es narrado desde otro soporte. Este enfoque legitima al cómic como estrategia de preservación cultural, capaz de fijar y proyectar leyendas ecuatorianas fuera del circuito oral. El proyecto convierte estas narraciones en archivo visual legible, sin despojarse de su raíz simbólica. Así, el cómic opera como espacio de patrimonialización, permitiendo que lo que antes circulaba solo en transmisión familiar o comunitaria se vuelva parte de un imaginario colectivo ampliado.



Fig.06 Cómic Maus

Identidad Nacional

Memoria colectiva

Maurice Halbwachs (1950) en *La mémoire collective* introduce el concepto de memoria colectiva para explicar que los recuerdos no se construyen de manera individual, sino dentro de marcos sociales que orientan qué se recuerda, cómo se recuerda y con qué sentido. Para el autor, la memoria colectiva es un proceso dinámico compartido por un grupo, mediante el cual se transmiten valores, símbolos y narrativas que contribuyen a la construcción de identidad, especialmente en comunidades con fuertes tradiciones orales y culturales.

La memoria colectiva funciona como un sistema vivo de significados que permite a una sociedad reconocerse en su pasado común. En el contexto ecuatoriano, esta memoria se manifiesta en relatos orales, fiestas populares, mitos y leyendas que han sido transmitidos generacionalmente, pero que corren el riesgo de fragmentarse o desaparecer debido a narrativas globalizadas y la pérdida de espacios de transmisión tradicional. El concepto de memoria colectiva sustenta la utilización del cómic como medio de registro y reactivación simbólica de las leyendas ecuatorianas. A través de la narrativa gráfica,



Fig.07 Diablo Huma

estas historias se transforman en un soporte visual accesible que contribuye a reforzar la memoria compartida, permitiendo que relatos tradicionales se resignifiquen y continúen circulando dentro del imaginario social.



Fig.08 Mujer indígena frente al Cotopaxi

La identidad nacional dinámica

Stuart Hall (1996) en su libro *Questions of cultural identity* plantea que la identidad nacional no es una esencia fija ni un rasgo inmutable, sino una construcción cultural dinámica, sujeta a procesos históricos, políticos y sociales. Según Hall, las identidades se producen y reproducen a través de representaciones, discursos y prácticas culturales, lo que implica que pueden transformarse, reconfigurarse y dialogar con nuevas realidades sin perder su anclaje simbólico.

Se puede entender a la identidad nacional como dinámica permite superar visiones rígidas o folclorización de la cultura. La identidad no se conserva congelándose, sino reinterpretando desde lenguajes actuales. En este sentido, las leyendas ecuatorianas no deben verse como relatos del pasado, sino como narrativas abiertas capaces de adaptarse a nuevos formatos visuales y a públicos contemporáneos, manteniendo su valor simbólico sin perder vigencia cultural. Con la creación de un cómic se puede reinterpretar la identidad nacional desde una perspectiva contemporánea, integrando tradición y diseño gráfico actual. La propuesta no busca reproducir una imagen estática de lo ecuatoriano, sino contribuir a una identidad visual en constante construcción, donde el cómic actúa como espacio de diálogo entre memoria, creatividad y transformación cultural.

Narrativas Gráficas

Comunicación multimodal

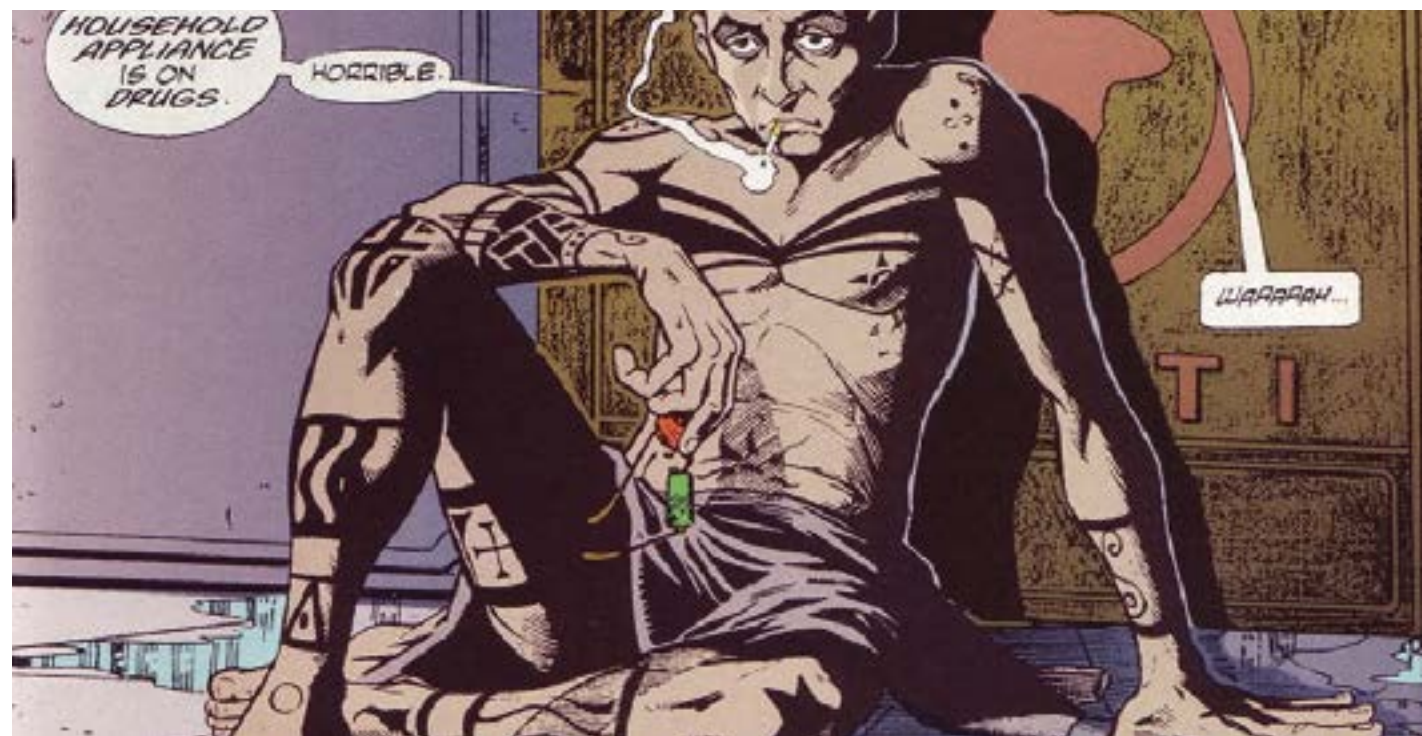
Gunther Kress y Theo van Leeuwen (2001) *Multimodal Discourse: The Modes and Media of Contemporary Communication* plantean que la comunicación moderna se construye a partir de múltiples modos semióticos como imagen, texto, color, composición y espacialidad, modos que interactúan para producir significado. En su teoría de la multimodalidad, los autores sostienen que ningún modo funciona de manera aislada, sino que el sentido emerge de la relación entre estos elementos dentro de un contexto cultural y comunicativo específico. Las narrativas gráficas, en este sentido, constituyen un ejemplo claro de comunicación multimodal.

El cómic y las narrativas gráficas no pueden analizarse únicamente desde el texto escrito o la ilustración de forma independiente. Su fuerza comunicativa reside en la integración coordinada de códigos visuales y verbales, donde el ritmo, la secuencia y la composición influyen directamente en la comprensión del relato. Esta característica

convierte al cómic en un lenguaje accesible y eficaz, especialmente para públicos jóvenes, al facilitar procesos de lectura que utilizan medios visuales y narrativos.

La comunicación multimodal sustenta el uso del cómic como herramienta de transmisión cultural, ya que permite reinterpretar leyendas ecuatorianas mediante una combinación equilibrada de imagen y texto. El diseño de viñetas, el uso del color, la tipografía y la secuenciación narrativa se emplean estratégicamente para reforzar el significado de cada historia, favoreciendo una experiencia de lectura comprensible y atractiva que dialoga con los hábitos visuales contemporáneos.

Fig.09 Cómic Transmetropolitano



Lenguaje simbólico en la narrativa gráfica

Roland Barthes (1964) en el artículo Retórica de la imagen sostiene que las imágenes funcionan como sistemas de significación cargados de valores culturales, donde los símbolos permiten construir mensajes más allá de lo literal. En el contexto de la narrativa gráfica, el lenguaje simbólico se manifiesta a través de personajes, escenarios, gestos, colores y elementos visuales que adquieren sentido dentro de un marco cultural compartido, permitiendo transmitir ideas complejas de manera sintética.

El lenguaje simbólico en el cómic opera como una forma de condensación narrativa, donde cada elemento visual cumple una función expresiva. En el caso de las leyendas, los símbolos no solo representan acciones, sino que evocan creencias, miedos, valores y cosmovisiones propias de la cultura tradicional ecuatoriana. Debido a esto, la narrativa gráfica se convierte en un espacio donde lo simbólico refuerza la identidad cultural y facilita la conexión emocional del lector con el relato.

El concepto se puede orientar con la construcción visual de las leyendas ecuatorianas desde un enfoque simbólico consciente, integrando iconografía local, códigos cromáticos y representaciones culturales propias del contexto nacional. El cómic no se limita a ilustrar la historia, también puede utilizar el lenguaje simbólico para fortalecer el significado cultural del relato, contribuyendo a una lectura profunda que articula tradición, diseño y narración visual.



Fig.10 Condorito

Transmisión cultural

Comunicación intergeneracional



Fig.11 Joven ayuda a un anciano.

Margaret Mead (1970) en *Culture and Commitment: A Study of the Generation Gap* analiza la transmisión cultural como un proceso de comunicación entre generaciones, mediante el cual una sociedad comparte saberes, valores y prácticas simbólicas. La autora sostiene que las culturas se sostienen en la interacción entre generaciones adultas y jóvenes, donde el aprendizaje cultural no ocurre únicamente por instrucción formal, sino a través de relatos, experiencias compartidas y tradiciones orales que refuerzan la continuidad social.

Se puede interpretar que la comunicación intergeneracional es un eje fundamental para la preservación de las leyendas y tradiciones populares. Sin embargo, debido a la tecnología, la globalización y los nuevos hábitos de consumo cultural, los canales tradicionales de transmisión se han debilitado, generando una brecha entre generaciones. Esto no implica la pérdida de la cultura, sino la necesidad de adaptar los lenguajes y soportes mediante

los cuales se transmiten estos contenidos simbólicos.

El uso del cómic como medio de mediación intergeneracional, capaz de traducir relatos tradicionales a un lenguaje visual contemporáneo. La propuesta busca facilitar el diálogo entre generaciones, permitiendo que saberes ancestrales sean reinterpretados y compartidos con públicos jóvenes, fortaleciendo la continuidad cultural a través de la narrativa visual.

Medios visuales como vehículos de transmisión cultural

Jesús Martín-Barbero (1987) en el artículo De los medios a las mediaciones. Comunicación, cultura y hegemonía plantea que la cultura no se transmite únicamente por el contenido de los mensajes, sino por los medios y mediaciones a través de los cuales estos circulan. Según el autor, los medios de comunicación transforman las formas de narrar, percibir y apropiarse de la cultura, influyendo directamente en los procesos de construcción simbólica y en la manera en que las comunidades resignifican sus tradiciones. Los medios visuales, como el cómic, funcionan como dispositivos culturales activos, capaces de reorganizar la experiencia narrativa y potenciar la apropiación simbólica. En contextos donde la oralidad pierde presencia frente a lo visual,

estos medios se convierten en herramientas estratégicas para mantener vigentes las tradiciones, permitiendo que la cultura se adapte sin perder su esencia. Con este enfoque se justifica el uso del cómic como vehículo de transmisión cultural, al transformar las leyendas ecuatorianas en narrativas visuales accesibles y significativas. El diseño gráfico, la secuenciación y el lenguaje simbólico permiten que estas historias se integren a circuitos contemporáneos de consumo cultural, asegurando su circulación, comprensión y resignificación dentro del imaginario social actual.

Fig.12 Libros como medio Visual



Diseño Editorial

¿Qué es el diseño editorial?

Robin Williams (2015) en su libro *The non-designer 's design book* define el diseño editorial como “el proceso de organización y presentación de texto e imágenes en publicaciones impresas o digitales de manera que faciliten la lectura y refuercen la comunicación del mensaje”. Para Williams, el diseño editorial combina aspectos de tipografía, estructura de página, composición visual y jerarquización de la información, permitiendo que el lector navegue por el contenido de manera clara y agradable.

Se evidencia que el diseño editorial es una herramienta de mediación entre el contenido y el lector, donde la forma no solo acompaña al mensaje, sino que lo amplifica y lo organiza. En un cómic, esto se traduce en la disposición de viñetas, la elección de tipografía, la secuencia de la narrativa visual y el ritmo de lectura, que juntos potencian la comprensión y la experiencia estética. Este concepto orienta la estructuración visual del cómic

sobre leyendas ecuatorianas, asegurando que cada historia sea legible y atractiva para distintos públicos. La planificación editorial permite que la narrativa gráfica conserve coherencia interna y continuidad visual, integrando texto, imagen y color de manera que los lectores puedan sumergirse en la leyenda sin barreras cognitivas ni distractores.

Fig.13 Ejemplo de diagramación



Tipos de diseño editorial

Colin Wheildon (1995) en su libro *Type & Layout: How Typography and Design Can Get Your Message Across—or Get in the Way* distingue entre varios tipos de diseño editorial, entre ellos: informativo, promocional, narrativo y experimental, cada uno con objetivos específicos de comunicación. Wheildon enfatiza que la elección del tipo depende del contenido, del público y del canal de difusión; mientras que un diseño informativo prioriza la claridad y jerarquía de datos,

un diseño narrativo, como el de un cómic, enfatiza ritmo visual, secuenciación y dramatización de la historia.

Los tipos de diseño editorial son marcos estratégicos para decidir cómo se organiza la información, considerando el público objetivo y los objetivos de comunicación. En un proyecto de cómic, esto implica adoptar estrategias del diseño narrativo y visual, donde las imágenes y el texto se equilibran para sostener

la atención y garantizar la comprensión de la historia. Aplicado a un cómic, esta clasificación permite seleccionar herramientas y técnicas editoriales específicas para el cómic: distribución de viñetas, uso de página completa o doble página, jerarquía tipográfica y ritmo visual, adaptadas para que cada leyenda ecuatoriana sea transmitida con impacto y claridad. Asimismo, sirve para diferenciar la propuesta de otros medios gráficos y reforzar su identidad visual única.

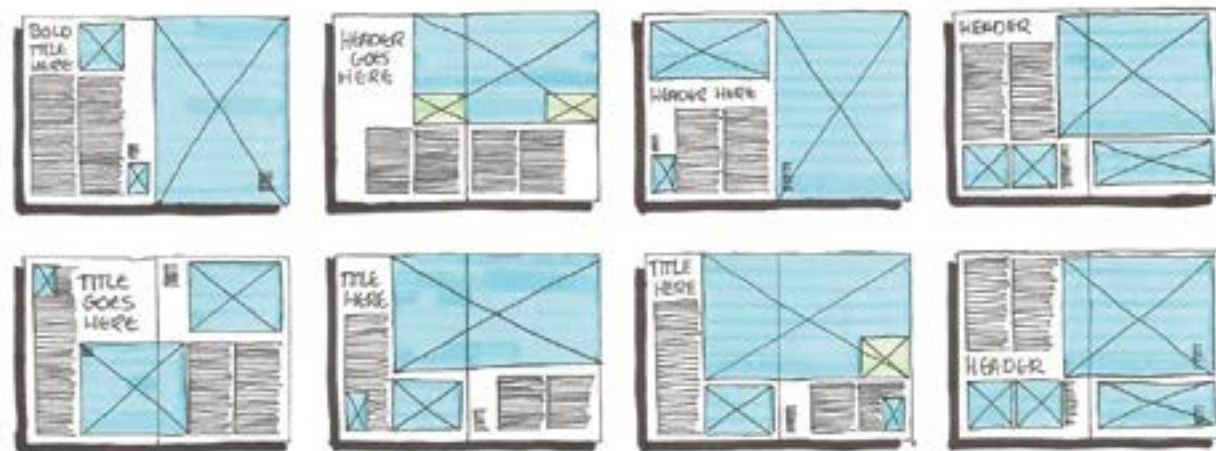


Fig.14 Ejemplo de Diagramación

Investigación de campo

La investigación de campo se ejecutó mediante entrevistas dirigidas a un grupo de tres profesionales provenientes de tres áreas distintas: Antropología, cómic y gráfica ecuatoriana. La investigación tiene como objetivo principal, comprender las perspectivas y experiencias de cada profesional, obteniendo información detallada que ayude a profundizar en las temáticas necesarias para este proyecto.

***Cavadrio* Cristian Morocho**

Ilustrador

Cavadrio surge como muralista por la necesidad de contar historias a gran escala y conectar directamente con la gente a través del espacio público. Para él, el muralismo en Ecuador es una forma de memoria viva que transmite identidad, denuncia y pertenencia sin excluir a nadie. Su trabajo se centra en la identidad cultural como una forma de resistencia frente al olvido, inspirándose especialmente en la riqueza histórica y cotidiana de Cuenca. Sus murales nacen de la observación, las tradiciones, los símbolos y las historias de la comunidad, integrando elementos como el mercado, la religiosidad y las fiestas populares. Las anécdotas de las personas son clave en su proceso creativo, ya que aportan autenticidad y conexión emocional. Además, busca reinterpretar los símbolos tradicionales para mantenerlos vigentes, evitando caer en representaciones superficiales. Cristian destaca que el muralismo permite que las personas se reconozcan en el espacio, generando apropiación y fortaleciendo la memoria colectiva. Considera que el artista urbano actúa como mediador cultural, con la responsabilidad de generar diálogo y reforzar la identidad.



Fig.15

Gabriela Eljuri

Antropóloga

La antropóloga Gabriela Eljuri explica que la transmisión cultural es el proceso mediante el cual las tradiciones, valores e identidades se heredan entre generaciones, siendo esencial para la continuidad de una sociedad y la conexión con sus raíces.

Según Eljuri, esta transmisión ocurre de múltiples formas: de manera oral (historias y relatos), así como a través de medios visuales, escritos, la música y la danza. Destaca que la comunicación intergeneracional es clave, ya que la identidad cultural no es fija, sino que se construye mediante procesos de intercambio, negociación y adaptación constante.

También señala que los saberes culturales no son estáticos, sino que se transforman con el tiempo mediante reinterpretaciones. Sin embargo, advierte que existen riesgos cuando se rompe esta transmisión, especialmente por el uso de tecnologías que reducen la interacción entre generaciones, debilitando estos canales tradicionales.



Fig.16

Además, menciona que la modernización y la globalización han alterado ciertas formas culturales, como las leyendas, que han perdido parte de su función social frente a la diversidad de nuevas narrativas.

Eljuri resalta la importancia de los medios visuales como herramientas eficaces de transmisión cultural, poniendo como ejemplo las pinturas de Tigua, que narran historias, creencias y costumbres, funcionando como un legado para futuras generaciones.

Juan Bermeo

Escritor

El escritor Juan Bermeo define el cómic como una forma narrativa híbrida que combina texto e imagen de manera secuencial, creando un lenguaje propio donde la composición, el ritmo y la relación entre viñetas construyen significado tanto narrativo como estético.

Según Bermeo, el cómic tiene la capacidad de reflejar y construir identidad nacional al integrar elementos como paisajes, costumbres, conflictos y mitologías locales, reinterpretados desde miradas contemporáneas. En el caso de Ecuador, identifica una tendencia hacia lo social, lo histórico y lo mítico, con influencias de lo andino, lo urbano, la gráfica popular y el muralismo. Destaca que el cómic se conecta con la tradición oral y la literatura escrita como medios de transmisión cultural: la oralidad aporta los relatos, la literatura los fija y el cómic los resignifica visualmente para nuevos públicos. Además, señala que su lectura implica una alfabetización distinta, ya que requiere interpretar tanto texto como elementos visuales, haciendo del lector un participante activo.

Resalta también su potencial pedagógico, al facilitar la comprensión de contenidos complejos de manera accesible y atractiva. En cuanto a



Fig.17

influencias, menciona a autores como Alan Moore y Neil Gaiman, y reconoce hitos del cómic latinoamericano como Mafalda y El Eternauta, junto con el auge de la novela gráfica.

Para Bermeo, la fuerza del cómic radica en su capacidad de síntesis visual y emocional. Al adaptar leyendas, enfatiza la importancia de mantener su esencia mientras se aporta una voz propia, evitando simplificaciones o clichés. Finalmente, aconseja a quienes trabajan en cómic o en la literatura a organizar sus ideas mediante esquemas para construir mejor la narrativa.

Homólogos

Leyendas del Ecuador

Edgar Allan García, Marco Chamorro (Ilustrador)

Lugar y fecha (contexto)

Ecuador, publicaciones entre 2005–2015

Contexto educativo y cultural, orientado al rescate de la tradición oral.

Breve descripción del producto

Serie de relatos de leyendas ecuatorianas adaptadas a formatos ilustrados y editoriales dirigidos a jóvenes y estudiantes, combinando texto narrativo con ilustración.

Análisis conceptual

El proyecto se basa en la transmisión cultural y la preservación de la memoria colectiva. Conceptualmente prioriza la fidelidad al relato tradicional, lo que influye en un partido formal sobrio y descriptivo, y en un partido funcional centrado en la comprensión del contenido.

Análisis funcional (comunicacional)

Cumple una función comunicacional centrada en la preservación y difusión pedagógica de la tradición oral, privilegiando el texto como eje semántico y utilizando la imagen solo como apoyo descriptivo para facilitar la comprensión de lectores infantiles y juveniles; en ese sentido, actúa como mediador cultural institucionalizado que transforma relatos comunitarios diversos en versiones editoriales unificadas y accesibles, promoviendo identidad nacional desde la herencia patrimonial más que desde la experimentación visual. Su circulación en escuelas y bibliotecas confirma un enfoque educativo y lineal que busca alfabetización lectora y apropiación cultural antes

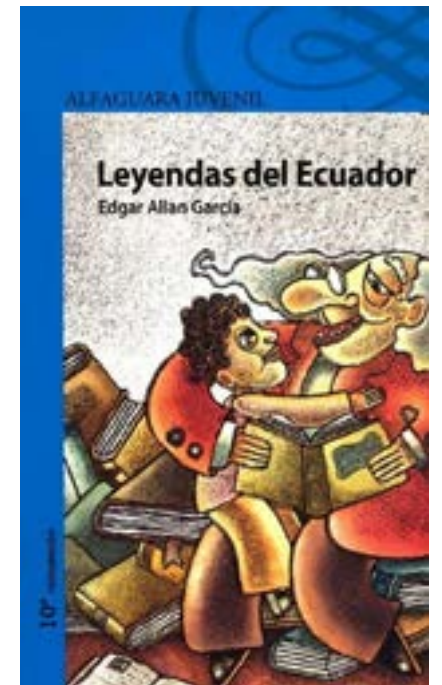


Fig.18 Portada del libro.

que construcción simbólica compleja, de modo que el producto funciona como archivo narrativo y puente entre oralidad y mercado editorial, pero sin explorar la multimodalidad como dispositivo expresivo autónomo.

Capitán Escudo

Creado por la revista ecuatoriana ¡elé!
a manos del equipo de Zonacuario en 2006.

Lugar y fecha (contexto)

Ecuador, 2013.

Nace en un contexto de fortalecimiento del orgullo nacional, iniciativas privadas para promover identidad cultural y acercar valores ciudadanos a niños y jóvenes.

Breve descripción del producto

Capitán Escudo es un cómic que presenta a un superhéroe ecuatoriano cuyo propósito es resaltar valores identitarios, difundir espacios turísticos y promover la cultura ciudadana. El personaje actúa en escenarios reales del país y usa referencias a costumbres populares, lenguaje coloquial y símbolos nacionales.

Análisis conceptual

El concepto central es la construcción de identidad nacional mediante un

superhéroe propio, apropiando un formato global y adaptándolo a un imaginario ecuatoriano.

Análisis formal

La estética del cómic es el clásico cómic occidental, con encuadres dinámicos, splash page y usa narrativa secuencial. Usa colores saturados y brillantes, el cómic tiene energía y audacia en los trazos de fondos en el cual muestra escenarios del Ecuador. En el diseño de personaje utiliza la musculatura exagerada de un héroe de cómic occidental, traje con colores de la bandera, escudo simbólico y usa el cóndor como símbolo nacional del Ecuador. El cómic usa tipografía expresiva, con onomatopeyas, también se usa frases coloquiales para dar una atmósfera ecuatoriana.



Fig.19 Portada del cómic.

Análisis Tecnológico

Combina ilustración digital, entintado y coloración asistidos por software, lo que permite generar acabados limpios y reproducibilidad en formatos impresos y digitales. El proyecto usa impresión offset de alta resolución, adecuadas para tirajes comerciales y distribución, garantizando nitidez en línea y contraste en planos de color.

MAUS: A Survivor's Tale

Art Spiegelman

Lugar y fecha (contexto)

Estados Unidos, publicación seriada entre 1980–1991; edición completa 1991. Surge en el contexto del cómic alternativo norteamericano y la posmemoria del Holocausto, en un momento donde la historieta comenzaba a reconocerse como medio serio de narración histórica y autobiográfica.

Breve descripción del producto

Maus es una novela gráfica que narra la experiencia real de Vladek Spiegelman, judío sobreviviente del Holocausto, utilizando la metáfora visual de representar a judíos como ratones y a nazis como gatos. Combina entrevistas, memorias, archivo histórico, autobiografía y visualidad simbólica, y es el primer cómic que ganó un Premio Pulitzer (1992).

Análisis Funcional (comunicacional)

Maus opera como un dispositivo narrativo que articula información histórica, documentación testimonial y recursos visuales para facilitar la comprensión emocional y cognitiva del Holocausto.

Su estructura secuencial permite organizar cronologías, reconstruir contextos y materializar voces de memoria a través de la interacción entre texto y viñeta, mientras que el montaje visual favorece el énfasis en momentos críticos y la gestión rítmica del relato.

Además, su codificación metafórica, al representar judíos como ratones y nazis como gatos, simplifica complejidades étnicas y políticas sin diluir el

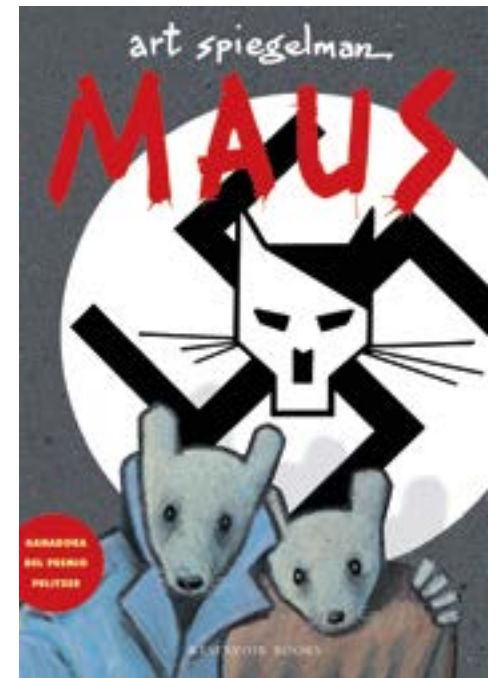


Fig.20 Portada del cómic

sentido crítico, permitiendo que el lector identifique relaciones de poder de manera inmediata. En conjunto, la función del cómic no es sólo narrar, sino actuar como mediador pedagógico, emocional y documental, evidenciando el potencial del medio para transmitir memorias históricas difíciles a públicos amplios.

Conclusiones del capítulo

El presente capítulo permitió establecer una base teórica, contextual y referencial sólida para el desarrollo del proyecto, articulando los conceptos de antropología cultural, narrativa gráfica, identidad nacional y diseño editorial en torno a la preservación y reinterpretación de las leyendas ecuatorianas mediante el cómic. A través del análisis de antecedentes, se evidenció que las leyendas constituyen un patrimonio cultural intangible en riesgo, cuya transmisión tradicional se ha debilitado frente a los procesos de globalización y a los cambios en los hábitos de consumo cultural de las nuevas generaciones.

El estudio de referentes nacionales e internacionales demostró que los medios gráficos, y en particular el cómic y las narrativas visuales, poseen un alto potencial como herramientas de transmisión cultural, capaces de traducir relatos tradicionales a lenguajes contemporáneos sin perder su carga simbólica y cultural. Proyectos como adaptaciones ilustradas, libros infantiles, cómics digitales e historietas de identidad nacional evidencian distintas estrategias para adaptar historias, desde enfoques pedagógicos

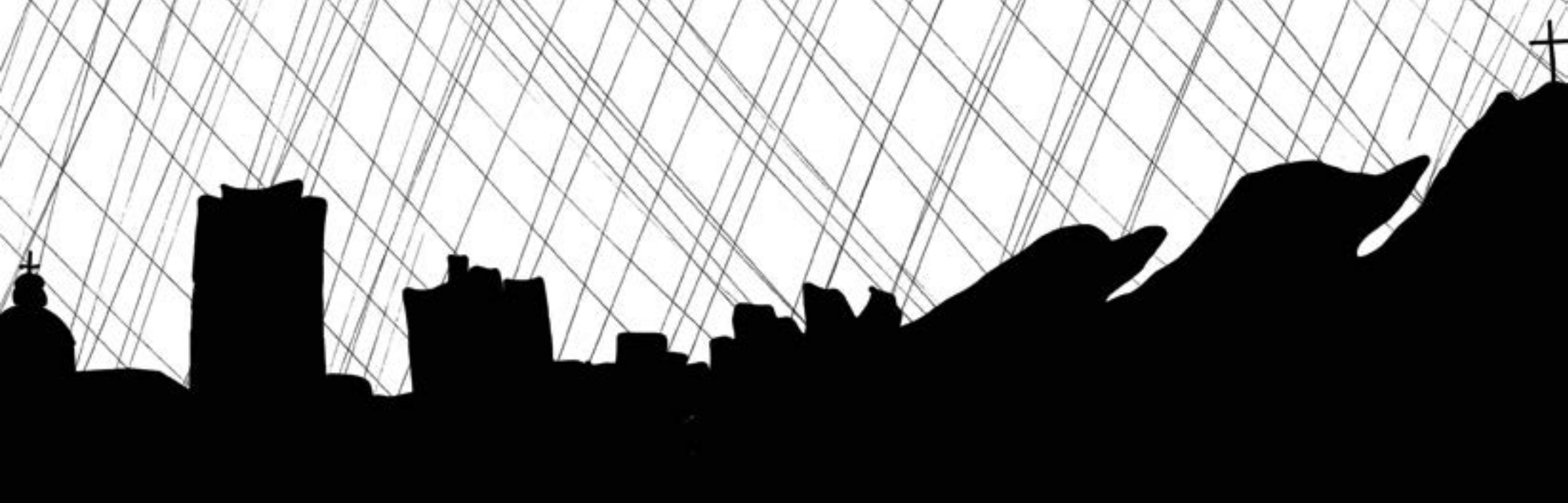
hasta propuestas más experimentales, lo que permitió identificar fortalezas, limitaciones y oportunidades aplicables al contexto ecuatoriano.

Desde el marco teórico, autores como McCloud, Halbwachs, Hall, Nora y Martín Barbero sustentan conceptualmente el uso del cómic como un dispositivo cultural y comunicacional que articula memoria colectiva, identidad dinámica y comunicación intergeneracional. Asimismo, la teoría de la comunicación multimodal y el lenguaje simbólico refuerzan la idea de que la narrativa gráfica no solo ilustra contenidos, sino que construye significado a partir de la integración de imagen, texto, color y secuencia, aspecto fundamental para la resignificación de las leyendas ecuatorianas en un soporte visual accesible y atractivo.

En conjunto, es importante señalar que este capítulo se complementará con la investigación de campo, estructurada en tres líneas temáticas: antropología, cómic y gráfica ecuatoriana. A través de entrevistas a profesionales, se busca demostrar nuevos puntos de vista, tanto personales y

profesionales, que permitan validar criterios culturales, narrativos y visuales.

Finalmente, este capítulo permite comprender que el cómic no debe entenderse únicamente como un producto narrativo o estético, sino como un vehículo capaz de funcionar como archivo visual, mediador cultural y herramienta de revitalización simbólica. La coherencia entre los conceptos abordados justifica la elección del diseño editorial y la narrativa gráfica como medios idóneos para el desarrollo del proyecto, alineando tradición oral, identidad cultural y diseño contemporáneo.



Capítulo 2

Persona Design



Fig.21

Nombre: Emilia Moscoso

Edad: 17 años

Ocupación: Estudiante de 3ro de Bachillerato

Contexto general: Consume contenido visual a diario, lee libros de historia, le gusta aprender sobre la antropología. Usa redes para también ver contenido de historia, la mayoría es extranjero.

Rutina, actividades, lugares y tiempos:

Emilia asiste a clases por la mañana, estudia por la tarde y lee durante la noche, momento en el que suele consumir cómics digitales, videos educativos y publicaciones visuales en redes sociales. Dedicar parte de su tiempo libre a explorar relatos históricos y antropológicos a través de formatos gráficos.

Desafíos, frustraciones y relación con la problemática:

Uno de los principales desafíos de Emilia es encontrar productos gráficos locales que aborden la historia y las leyendas ecuatorianas con un lenguaje visual contemporáneo y atractivo para su generación. Le resulta frustrante que muchos contenidos culturales se presenten de manera excesivamente académica o poco dinámica, lo que reduce su interés por materiales nacionales frente a producciones extranjeras mejor difundidas en plataformas digitales. Esta situación se vincula directamente con la problemática del proyecto, ya que evidencia la necesidad de propuestas narrativas gráficas que resignifiquen el patrimonio cultural ecuatoriano y lo acerquen a públicos jóvenes mediante recursos propios del cómic.

Metas y motivaciones:

Emilia busca aprender sobre culturas y tradiciones de forma visual, inmersiva y entretenida, sin perder rigurosidad histórica. Su motivación principal es descubrir relatos poco conocidos y comprender cómo se conectan con la actualidad, por lo que valora las historias que presentan personajes cercanos y conflictos significativos.

Brief del producto gráfico

PRODUCTO:

Serie editorial de cómics
ilustrados sobre leyendas
ecuatorianas
Sistema narrativo gráfico
impreso.



Fig.22 Cómics.

USUARIO:

Jóvenes y estudiantes
interesados en cultura e
identidad nacional.
Consumidores de narrativas
visuales.



Fig.23 Lector.

OBJETIVO:

Difundir leyendas ecuatorianas
mediante el lenguaje del cómic.
Fortalecer la identidad cultural
a través del diseño gráfico.



Fig.24 Niños.

ALCANCE:

Formato impreso.
Enfoque académico y cultural.



Fig.25 Imprenta.

CONTEXTO DE USO:

Bibliotecas y aulas.
Ámbito educativo y cultural.
Plataformas digitales



Fig.26 Biblioteca.

ENFOQUE VISUAL:

Estilo ilustrativo
contemporáneo.
Lenguaje propio del cómic.
Uso colores en blanco y negro.



Fig.27 Cómics Noir.

Breve descripción del producto gráfico

El producto consiste en un cómic de carácter cultural y narrativo que reinterpreta leyendas ecuatorianas mediante el lenguaje de la narrativa gráfica contemporánea. Está dirigido a jóvenes lectores, interesados en contenidos históricos, antropológicos y culturales presentados de forma visual y accesible. El cómic no se concibe únicamente como una pieza de entretenimiento,

sino como un recurso de mediación cultural y educativa que busca fortalecer el vínculo entre las nuevas generaciones y el patrimonio intangible del país.

Producto central:

Reinterpretación visual y narrativa de leyendas ecuatorianas para la difusión del patrimonio cultural y la construcción de identidad nacional a través del cómic.

Producto real:

Publicación impresa en formato cómic seriado, desarrollada bajo un sistema visual coherente que integra ilustración, guión, diagramación editorial y recursos gráficos.

Producto aumentado:

Uso del cómic como material de apoyo educativo en instituciones secundarias, difusión en plataformas digitales y redes sociales.

Ciclo de vida del producto en el mercado

Al tratarse de una propuesta inédita dentro del contexto académico y editorial local, que explora el cómic como herramienta de adaptación cultural y difusión del patrimonio intangible. No se plantea como un rediseño de obras existentes, sino como una propuesta original que busca renovar la forma en que las leyendas ecuatorianas son

comunicadas visualmente a públicos jóvenes, en respuesta a la limitada presencia de narrativas gráficas contemporáneas centradas en la identidad nacional.

Ventajas competitivas del producto

El proyecto reinterpreta las leyendas ecuatorianas mediante una narrativa gráfica que prioriza su dimensión cultural y simbólica, alejándose de representaciones folclóricas simplificadas. A través de un sistema visual coherente que integra ilustración, composición y ritmo narrativo, construye una identidad sólida y reconocible dentro del ámbito editorial y académico. Además de funcionar como una pieza cultural y de entretenimiento, también se plantea como un recurso pedagógico útil para instituciones educativas y espacios culturales, sustentado en una propuesta gráfica autoral basada en investigación antropológica y literaria.

Particularidades del sector

El producto se inserta en el sector cultural, educativo y editorial, específicamente en el ámbito de la narrativa gráfica y la divulgación patrimonial. Se trata de un sector influenciado por tendencias internacionales del cómic y la novela gráfica, pero que presenta oportunidades para desarrollar propuestas con enfoque local, identidad territorial y rigor investigativo. La coherencia entre contenido histórico, guión narrativo y lenguaje visual resulta clave para garantizar la autenticidad cultural y la aceptación del producto tanto en espacios académicos como en circuitos culturales.

Tendencias del mercado

Global:

Se observa un creciente interés por la novela gráfica como medio de divulgación cultural e histórica, así como por proyectos editoriales que integran investigación, identidad y experimentación visual. También se evidencia una revalorización del cómic como objeto cultural y educativo, especialmente en contextos académicos y museográficos.

Nacional:

En el Ecuador existe un aumento de iniciativas gráficas independientes, publicaciones autoeditadas y proyectos ilustrados que abordan temas sociales, históricos y patrimoniales. Asimismo, se percibe un mayor interés institucional por formatos visuales alternativos que apoyen procesos educativos y culturales.

Local:

En ciudades como Cuenca se identifica un creciente interés por exposiciones ilustradas, ferias editoriales, proyectos estudiantiles y propuestas autorales que exploran la memoria cultural desde lenguajes contemporáneos, más allá de formatos estrictamente publicitarios.

Fortalezas de la competencia

Presentan información histórica o cultural de manera directa y comprensible para públicos jóvenes.

Tienen alta circulación en redes sociales y plataformas digitales, lo que facilita su difusión y acceso.



Fig.28

Debilidades de la competencia

Publicaciones gráficas y uso reiterativo de estructuras narrativas tradicionales y recursos gráficos poco innovadores.

Predominio de formatos rígidos o excesivamente didácticos que reducen el atractivo visual para nuevas generaciones.

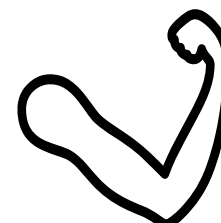


fig.29

Competencia directa

Publicaciones gráficas y cómics ecuatorianos que abordan temáticas históricas o legendarias, también materiales ilustrados de carácter educativo producidos por instituciones culturales o editoriales locales.

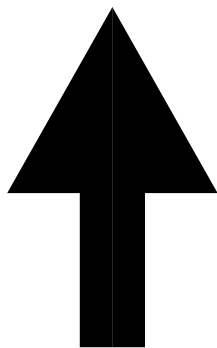


fig.30

Competencia indirecta

Libros de historia, recopilaciones de leyendas, también contenido audiovisual y digital extranjero sobre mitología y antropología y por último recursos pedagógicos convencionales utilizados en el sistema educativo.

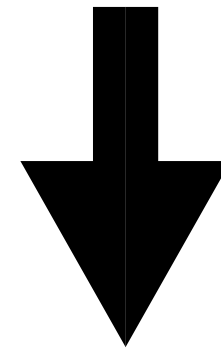


fig.31

Definición de contenido

Leyenda:

La mano negra.

Fig.32 La mano Negra

**Origen y contexto:**

La Mano Negra surge en la zona urbana de Quito, especialmente en la Iglesia San Francisco. La historia habla de una mano oscura y sobrenatural que aparece como símbolo de castigo o presencia maligna, generalmente asociada a personas que cometieron actos indebidos, inmorales o profanos. Su contexto refleja las creencias tradicionales ecuatorianas influenciadas por la religión y las narraciones populares.

Fig.33 Iglesia San Francisco

**Ilustraciones:**

Crudo, expresionista e incómodo.



Fig.34 Cómics From Hell

Narrativa Visual:

Secuenciación sombría, lenta y meticulosa, profundamente atmosférica.



Fig.35 Cómics Señor K

Diseño de personajes:

Rasgos exagerados, deformados y uso de líneas.

Cromática:

Blanco y Negro.



Fig.36 Cómics Sin City

Proceso de diseño

Selección de la leyenda:

La elección de la leyenda de La mano negra como primer cómic se debe a que es una de las leyendas más reconocidas dentro del folclor ecuatoriano. Su temática captará rápidamente la atención del público joven. Además, al ser una leyenda ampliamente conocida, permite establecer una conexión inmediata con los lectores, facilitando que comparen la versión tradicional con la adaptación visual en formato de cómic.

Investigación teórica:

Revisión bibliográfica sobre narrativa gráfica, tradición oral, identidad cultural y adaptación de relatos al formato cómic.

Análisis de referentes:

Estudio de cómics, novelas gráficas y proyectos editoriales nacionales e internacionales que trabajen mitología, historia o patrimonio.

Definición del sistema visual:

Establecimiento de lineamientos gráficos generales como paleta cromática, tipografía, retícula y composición de página.

Definición de narrativas gráficas:

Construcción del guión visual, ritmo secuencial y estructura narrativa.

Definición del estilo visual:

Determinación del tratamiento

ilustrativo, nivel de realismo, textura y atmósfera.

Definición de personajes:

Creación conceptual de protagonistas y figuras secundarias con base cultural y simbólica.

Diseño de personajes y fondos:

Desarrollo gráfico detallado de escenarios, vestuario y expresiones.

Bocetaje:

Elaboración de storyboards y primeras versiones de páginas.

Desarrollo del cómic:

Producción de ilustraciones finales, entintado, color y rotulación.

Pruebas de color y composición:

Ajustes cromáticos y de diagramación para garantizar legibilidad y coherencia visual.

Revisión general y correcciones:

Evaluación integral del contenido narrativo y gráfico, con retroalimentación académica.

Preparaciones finales:

Adaptación a formatos de impresión y digital, revisión técnica y acabados editoriales.

Entrega final del proyecto:

Presentación del cómic completo como producto de titulación.

Diagrama de Gantt

El siguiente diagrama de Gantt presenta de manera organizada las actividades y etapas que se llevarán a cabo durante los próximos meses para el desarrollo del proyecto, permitiendo visualizar la planificación, distribución del tiempo y seguimiento de cada una de las tareas establecidas.

Diagrama de GANNT	Febrero				Marzo				Abril				Mayo	
	S 1	S 2	S 3	S 4	S 1	S 2	S 3	S 4	S 1	S 2	S 3	S 4	S 1	S 2
1. Selección de leyendas	X	X												
2. Investigación Teórica	X	X	X											
3. Análisis de referentes		X	X											
4. Definición del sistema visual			X	X										
5. Definición de narrativas gráficas			X	X										
6. Definición de estilo visual					X	X								
7. Definición de personajes						X	X							
8. Diseño de personajes y fondos						X	X	X						
9. Bocetaje							X	X	X					
10. Desarrollo del cómic								X	X	X	X			
11. Pruebas de color y composición										X	X			
12. Revisión general y correcciones											X	X		
13. Preparaciones Finales												X		
14. Entrega final del proyecto													X	X

Conclusiones del capítulo

El presente capítulo permitió establecer una base conceptual y contextual sólida para el desarrollo del proyecto de titulación, articulando los fundamentos teóricos de la narrativa gráfica, la tradición oral y la construcción de identidad cultural con el análisis del mercado, del usuario objetivo y del proceso de diseño.

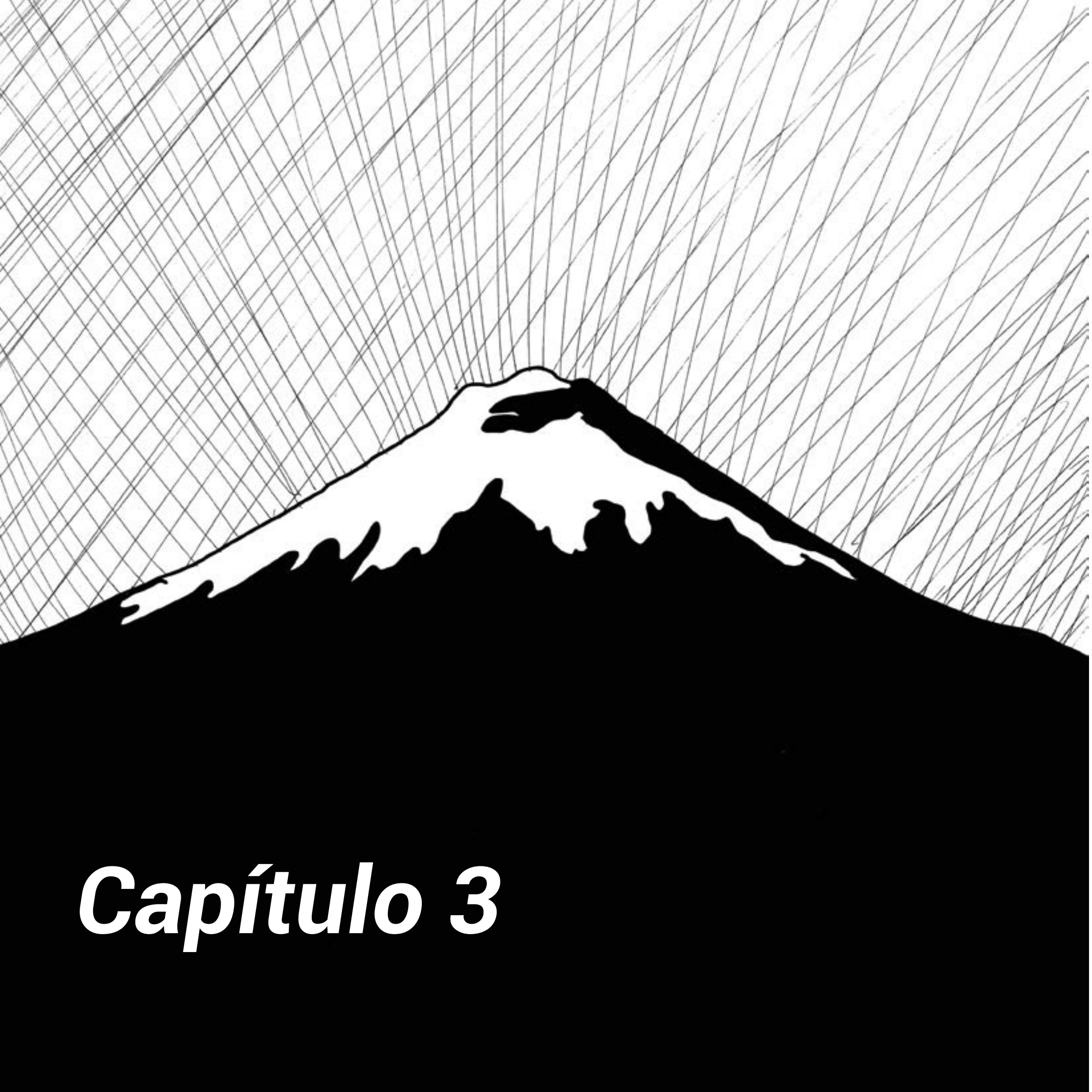
A partir de la revisión de referentes y tendencias, se evidenció el potencial del cómic como medio contemporáneo para reinterpretar las leyendas ecuatorianas y acercarlas a públicos jóvenes mediante lenguajes visuales actuales y estrategias narrativas accesibles.

El estudio del perfil del usuario permitió comprender hábitos de consumo cultural, motivaciones, frustraciones y expectativas frente a productos editoriales de carácter histórico y patrimonial, lo que justifica la pertinencia de una propuesta gráfica que combine rigor investigativo, expresividad visual y enfoque educativo.

El análisis del sector, la competencia y las oportunidades del entorno local y nacional reveló una brecha existente entre el interés juvenil por

contenidos culturales y la limitada oferta de productos narrativos gráficos centrados en identidad ecuatoriana, consolidando la necesidad del proyecto.

La definición del ciclo de vida del producto, sus ventajas competitivas y las etapas metodológicas de desarrollo establecieron un marco operativo claro para la ejecución del cómic como propuesta académica y editorial. Estos elementos configuran la transición hacia el siguiente capítulo, en el cual se abordará la fase proyectual y experimental del diseño, donde los conceptos aquí planteados se materializan en decisiones visuales, narrativas y formales que darán forma al producto final.



Capítulo 3

Introducción del capítulo

En este capítulo de ideación se realizó un proceso de selección de ideas que permitió definir distintos formatos y posibilidades de aplicación para el sistema visual del proyecto. Considerando que el producto final busca reinterpretar las leyendas ecuatorianas mediante el cómic, fue necesario tomar en cuenta tanto aspectos formales como narrativos, de manera que el resultado sea atractivo, comprensible e intuitivo para el público joven. Por esta razón, no se buscó innovar de manera

excesiva en la estructura principal del cómic, sino explorar alternativas dentro de su formato y sus elementos complementarios, incorporando recursos visuales, narrativos e interactivos que permitan enriquecer la experiencia de lectura. De esta manera, el proyecto adquiere un carácter más llamativo, dinámico y diferenciador dentro de las propuestas de difusión cultural.

Estrategias

Para esta etapa de ideación se crearon 5 enfoques a partir de una matriz de generación de ideas.

1er Enfoque. Función:

Establece la función comunicacional que debe cumplir el producto. Esta, de manera general, vendrá declarada ya en el planteamiento y los objetivos mismos del proyecto.

2do Enfoque. Estrategias:

Se proponen diferentes ideas acerca de la estrategia, a nivel conceptual, mediante la cual se podría concebir el producto editorial para desarrollar los contenidos.

Referencias Arquitectónicas:

Consiste en utilizar elementos visuales inspirados en edificios, calles, iglesias, plazas y espacios representativos de una época o lugar. En el cómic pueden ayudar a ambientar mejor las leyendas.



Fig.37 Iglesia San Francisco.

Lenguaje coloquial:

Se refiere a la forma cotidiana y natural en la que hablan las personas. Utilizarlo en el cómic puede hacer que los personajes se sientan más cercanos y auténticos, especialmente si se incorporan expresiones propias del Ecuador.



Fig.38 Lenguaje Coloquial.

Metáforas visuales:

Son recursos gráficos que representan una idea o emoción a través de imágenes simbólicas. En un cómic pueden servir para mostrar miedo, tristeza, misterio o peligro.



Fig.39 Metáforas visuales.

Narrador:

La voz que guía al lector a través de la historia, explicando hechos, contextos o pensamientos. En el cómic puede ser útil mantener una conexión más clara entre los acontecimientos.



Fig.40 Narrador

Las anécdotas de la zona:

Relatos breves, curiosos y tradicionales relacionados con un lugar específico y sus habitantes. Pueden ser útiles en el cómic al ayudar a complementar las leyendas con detalles cotidianos.



Fig.41 Anécdotas.

3er Enfoque. Soporte:

Permite definir los distintos formatos o medios en los que puede presentarse la información, considerando tanto productos editoriales físicos como digitales.

PDF(Digital):

El formato PDF digital permite que el cómic pueda ser visualizado desde cualquier medio digital de manera sencilla. Amplia el alcance del proyecto, facilita su distribución y permite que más personas accedan a este.



Fig.42 Ícono Pdf.

Pasta dura:

La pasta dura es un tipo de encuadernación resistente y de mayor calidad visual. Puede ser utilizada para darle al cómic una apariencia más formal, duradera y coleccionable.



Fig.43 Libro de pasta dura.

Pasta blanda:

Una opción más flexible, ligera y económica. Puede ser adecuada para un cómic porque facilita su impresión, transporte y lectura, además de ser más accesible para el público.



Fig.44 Compendium Invincible

Encuadernación cosida:

Consiste en unir las páginas mediante hilo, lo que brinda mayor resistencia y durabilidad. Puede ser útil si se desea que el cómic tenga una mejor calidad.



Fig.45 Encuadernación cosida

Cómic Grapado:

Formato tradicional y más usado en el que las páginas se unen mediante grapas en el centro. Puede ser una buena opción para este proyecto porque resulta económico y práctico.



Fig.46 Cómic clásico

4to Enfoque. Estética:

Describe las posibles combinaciones de elementos gráficos que construyen la experiencia visual del proyecto, definiendo estilos, tendencias y características estéticas que le darán identidad.

Comic clásico:

Se caracteriza por el uso de viñetas claras, colores definidos y una narrativa fácil de seguir. Puede ser útil para el proyecto porque permite presentar las leyendas ecuatorianas de una manera accesible y familiar para los lectores.



Fig.47 Cómic Clásicos de Marvel.

Comic Noir:

El cómic noir utiliza ambientes oscuros y sombras marcadas. Este estilo puede funcionar muy bien en las leyendas ecuatorianas porque ayuda a transmitir tensión, suspenso y un ambiente intrigante.



Fig.48 Cómic 100 Bullets.

Terror gótico:

Se enfoca en escenarios antiguos, como iglesias, cementerios o casas abandonadas. Puede ser una buena opción para el cómic porque muchas leyendas ecuatorianas encajan con este tipo de estética.



Fig.49 Cómic Hellboy.

Expresionismo:

Un estilo visual que exagera formas, colores y emociones para transmitir sensaciones intensas. Puede servir en el cómic para representar miedo, angustia o sorpresa de una manera más llamativa.



Fig.50 Cómic Eternauta.

Gore Horror:

Basado en una representación más fuerte del miedo y de situaciones impactantes. Sin embargo, para este proyecto podría utilizarse de manera moderada, enfocándose más en crear tensión e incomodidad.



Fig.51 Cómic Crossed.

5to Enfoque. Recursos:

Permite plantear distintas ideas sobre recursos que aporten valor diferencial e innovación al producto editorial, enriqueciendo su presentación y experiencia de uso.

Texturas Táctiles:

Son acabados físicos que permiten que ciertas partes del cómic tengan relieve o diferentes sensaciones al tocarse. Pueden ser útiles para hacer la experiencia de lectura más inmersiva e interesante.



Fig.52 Libro Cultura Compartida.

Pop-ups:

Son elementos tridimensionales que sobresalen al abrir una página. Pueden aportar sorpresa y dinamismo al cómic, haciendo que escenas importantes o personajes de las leyendas tengan un mayor impacto visual.



Fig.53 Libro Pop-up para niños.

Superposición lumínica:

Consiste en utilizar capas de color, transparencias o efectos de iluminación para destacar ciertas escenas. Puede servir para representar ambientes misteriosos, apariciones o momentos sobrenaturales dentro de las leyendas.



Fig.54 Panel de Absolute Martian Man.

Ilustración figurativa:

Es un estilo de representación visual que busca mostrar personas, objetos o escenarios de manera reconocible y cercana a la realidad. Permite que los elementos sean fáciles de identificar.



Fig.55 Ilustración por Rébecca Dautremer.

Tinta invisible:

Recurso que solo puede verse bajo cierta luz o desde determinados ángulos. Puede utilizarse para ocultar mensajes, símbolos o detalles relacionados con la historia, haciendo que el cómic sea más interactivo para el lector.

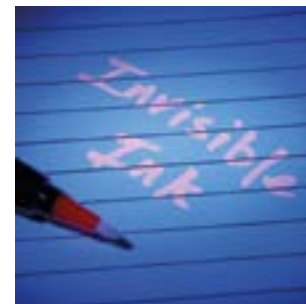


Fig.56 Plumón de tinta invisible.

Matriz de generación de ideas

Al tener todas las columnas con sus respectivas ideas, se puede empezar a seleccionar y descartar ideas para generar tres propuestas.

	FUNCIÓN	ESTRATEGIA	SOPORTE	ESTÉTICA	RECURSO	
1		Referencias Arquitectónicas	PDF (Digital)	Cómic Clásico	Texturas Táctiles	PROPUESTA 1
2		Lenguaje Coloquial	Pasta dura	Cómic Noir	Pop-ups	PROPUESTA 2
3		Metáforas Visuales	Pasta blanda	Terror Gótico	Superposición Luminosa	PROPUESTA 3
4		Narrador	Encuadernación cosida	Expresionismo	Ilustración Figurativa	PROPUESTA 4
5		Anécdotas de la zona	Grapado	Gore Horror	Tinta invisible	PROPUESTA 5

Tabla.01

Matriz para valoración y evaluación de propuestas

Para seleccionar las tres propuestas principales y la propuesta final, estas serán evaluadas a partir de diversos criterios de valoración que permitan identificar la opción más adecuada de una manera más objetiva y fundamentada. Estas serán calificadas con un puntaje del 1 al 5, según los parámetros expuestos:

	PROPUESTA 1	PROPUESTA 2	PROPUESTA 3
OBJETIVOS	4	2	2
INNOVACIÓN	3	4	5
TIEMPO	3	5	4
FACILIDAD	4	3	5
AFINIDAD	5	2	3
TRANSCENDENCIA	5	3	2

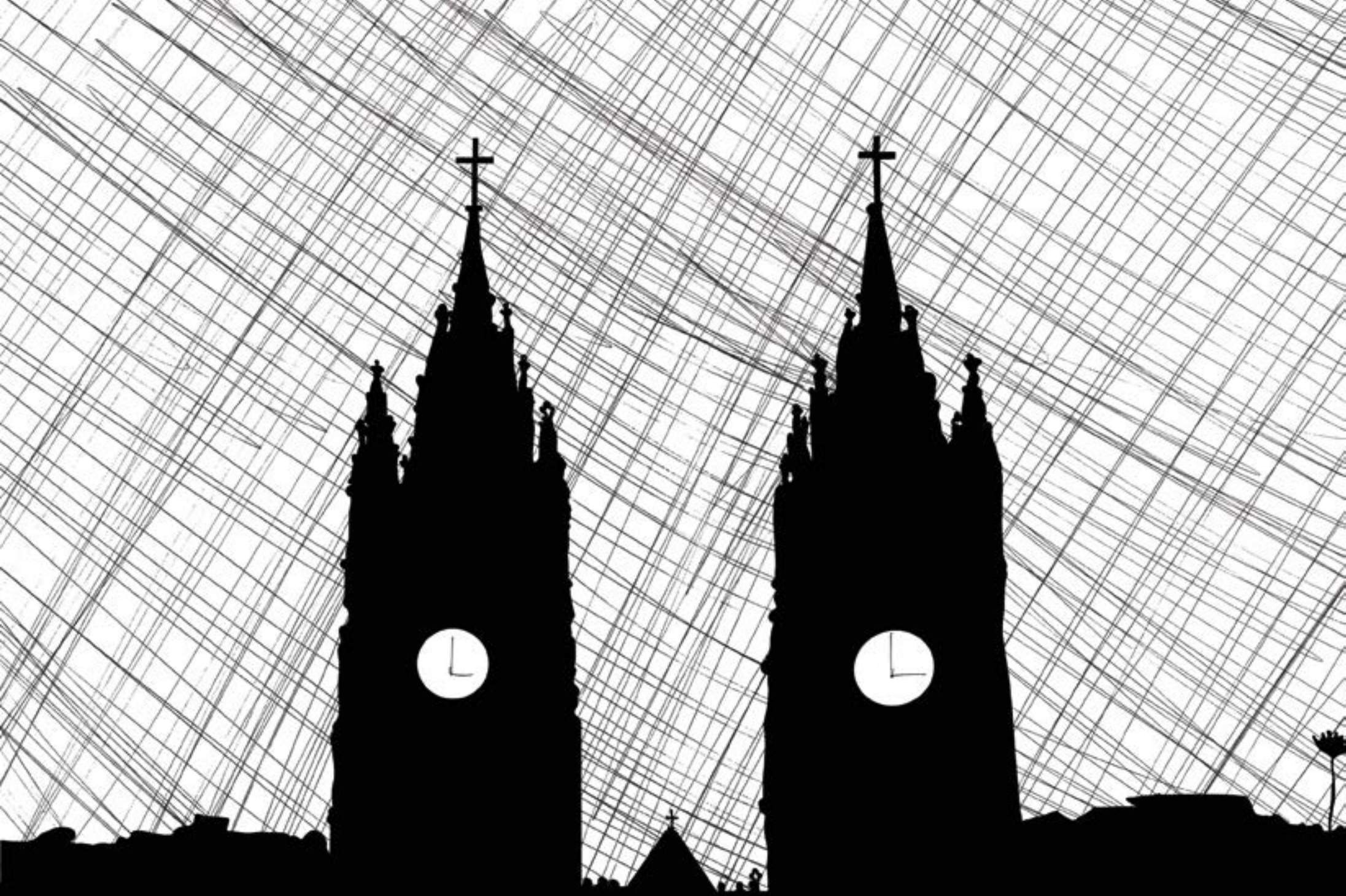
Tabla.02

Tras esta evaluación se obtuvo un puntaje sobre 30pts para cada propuesta, dando como resultado a la propuesta 1, con un puntaje de 24pts, como la mejor calificada.

Propuesta Final

Tras la evaluación y análisis de las distintas propuestas, y considerando los objetivos planteados para el proyecto, se seleccionó la propuesta número 1 como la propuesta final, debido a que obtuvo el mayor puntaje en comparación con las demás alternativas. Esta propuesta destaca por utilizar las metáforas visuales como estrategia principal, permitiendo representar emociones, simbolismos y elementos sobrenaturales de una manera más impactante y creativa. Como soporte, se optó por la pasta dura, ya que aporta mayor resistencia, calidad y valor estético al producto editorial.

En cuanto a la estética, se eligió el terror gótico por su capacidad para transmitir misterio, tensión y oscuridad, elementos que se relacionan directamente con la naturaleza de las leyendas ecuatorianas. Finalmente, se incorporan texturas táctiles como recurso complementario, con el fin de enriquecer la experiencia de lectura y hacer el cómic más interactivo e inmersivo. En conjunto, esta propuesta resulta ser la más adecuada porque logra combinar de manera efectiva funcionalidad, identidad visual y valor diferencial, generando una experiencia atractiva y memorable.



Capítulo 4

Introducción del capítulo

En este capítulo se inicia el proceso de diseño basado en el análisis desarrollado en los capítulos anteriores, trasladando los conceptos teóricos y visuales hacia la construcción gráfica del cómic.

A lo largo de este apartado se definirán aspectos fundamentales como el formato editorial, la estructura interna de las páginas, los materiales de producción y el sistema de impresión seleccionado para la elaboración de la obra. Asimismo, se abordarán los recursos gráficos empleados en

las ilustraciones, incluyendo el estilo visual, la bocetación, la paleta cromática, la tipografía y el diseño del logotipo, elementos que contribuyen a construir una identidad visual coherente con la temática de terror y las leyendas ecuatorianas representadas en la narrativa.

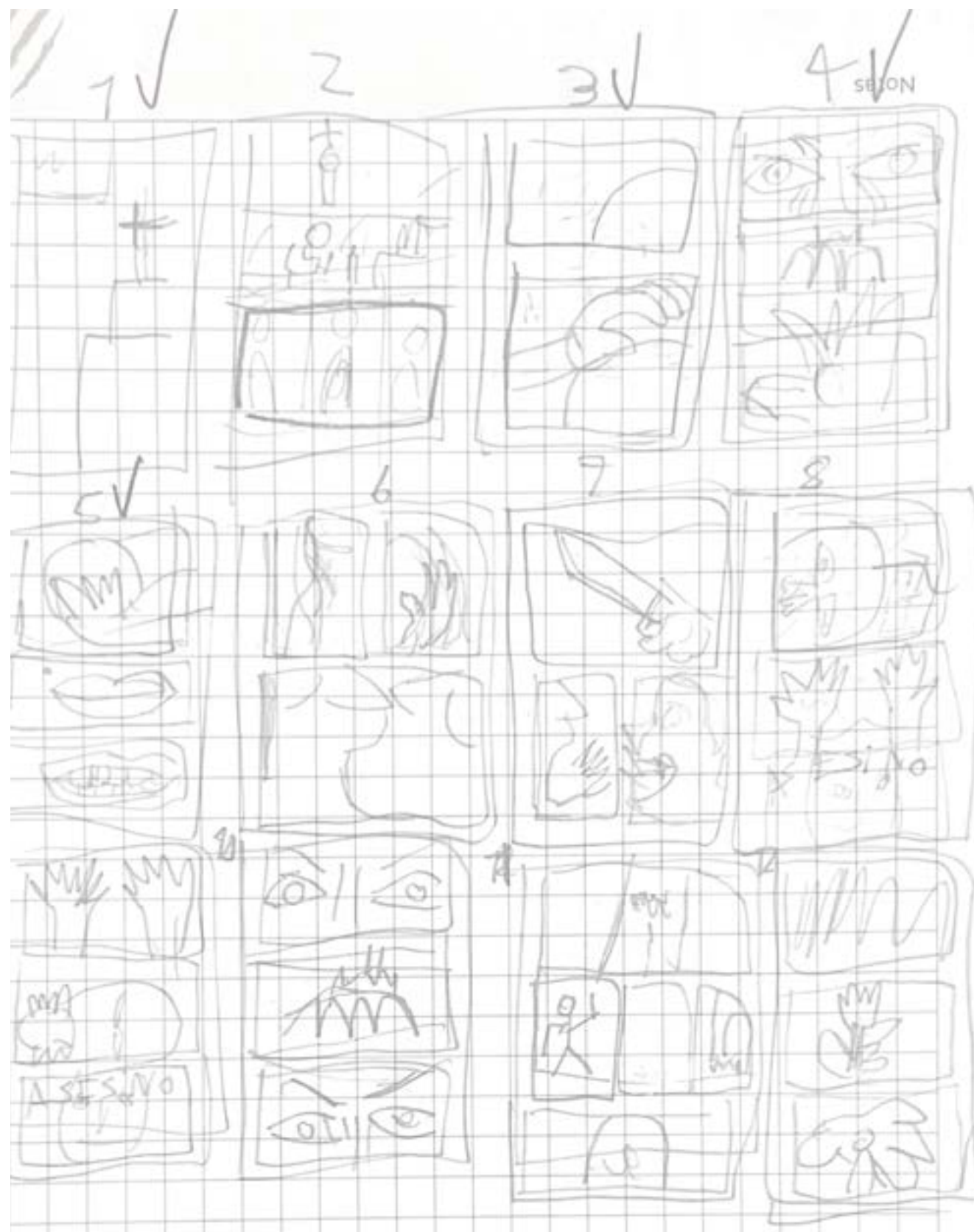
Finalmente, también se expondrá el proceso de diseño de personajes y las decisiones visuales utilizadas para reforzar la atmósfera de tensión, misterio y dramatismo presente en el cómic.

Bocetación:

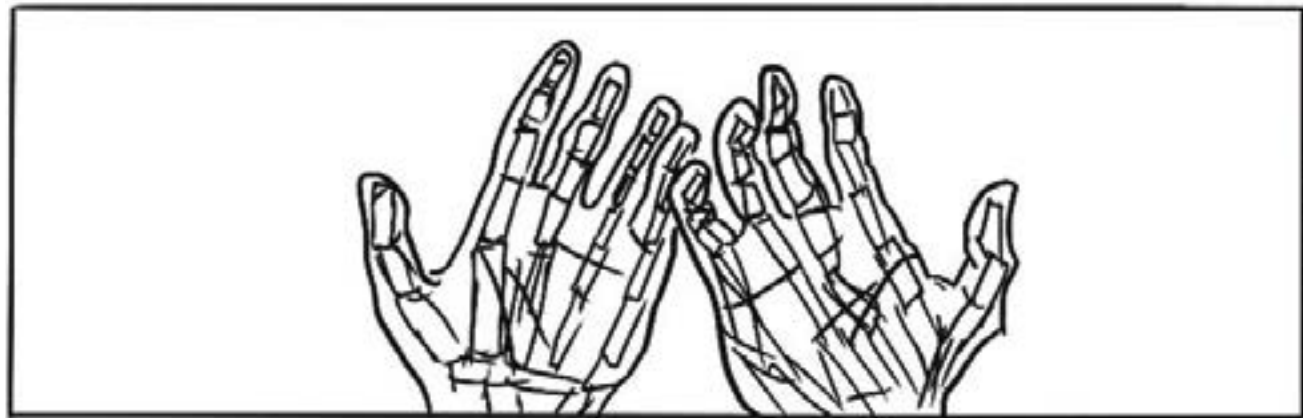
La bocetación del cómic inicia con una etapa de bocetos de baja calidad, en la cual se busca capturar la mayor cantidad de ideas posibles de manera rápida y espontánea sobre papel, priorizando la exploración visual y narrativa antes que el detalle técnico. Posteriormente, las propuestas más sólidas son seleccionadas y refinadas en un boceto de calidad media, donde se mejora

la composición, la anatomía y la lectura de las escenas. Finalmente, el proceso avanza hacia un boceto de alta calidad, en el que se definen con mayor precisión los elementos gráficos, la distribución visual y la estructura de cada página, incorporando además la retícula para organizar correctamente la composición y el flujo narrativo del cómic.

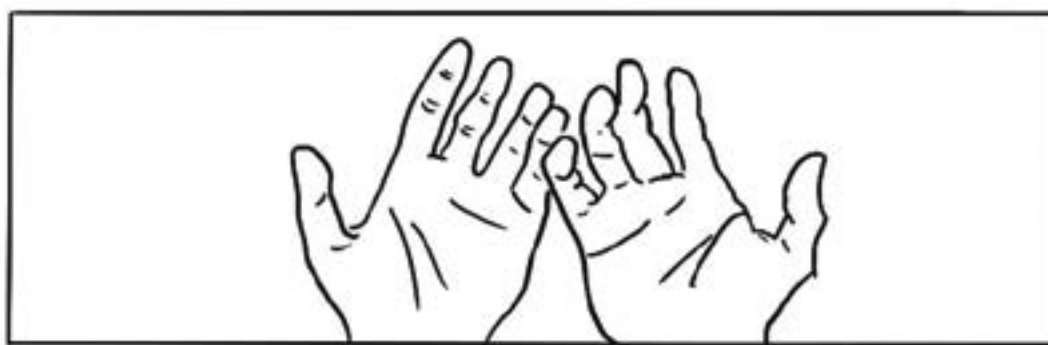
Boceto baja
calidad



**Bocetos media
calidad**



**Boceto alta
calidad**

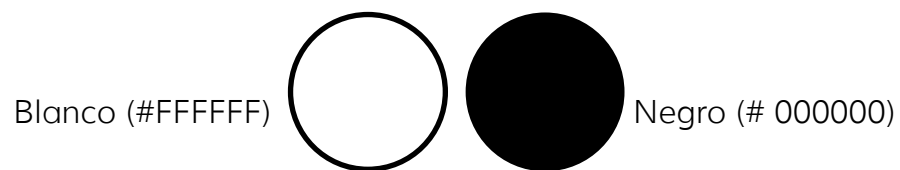


Diseño:

Paleta cromática:

La paleta cromática del cómic se limita únicamente al uso del blanco y negro, con el objetivo de generar un fuerte contraste visual que permita captar la atención del lector de manera inmediata y facilite la lectura de las escenas y composiciones. La ausencia de color también refuerza la atmósfera de tensión y dramatismo presente en la narrativa gráfica. En lugar de utilizar escalas de grises, las sombras y volúmenes se construyen mediante distintas densidades y direcciones de

línea, aprovechando técnicas de tramado y texturizado que aportan profundidad, expresividad y riqueza visual al estilo ilustrativo del cómic.



Tipografía:

La tipografía seleccionada para el cómic es CCMeanwhile, debido a que es una de las más utilizadas en cómics profesionales gracias a su alta legibilidad y claridad visual. Su diseño mantiene un estilo clásico característico del medio gráfico, permitiendo una lectura fluida y cómoda dentro de las viñetas. Además, su apariencia evita una estética infantil o caricaturesca, adaptándose mejor al tono serio y atmosférico de la narrativa planteada en el proyecto.

CCMeanwhile:

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

HACE MUCHOS AÑOS, EN LA ANTIGUA
QUITO, VIVÍA UN JOVEN DE GRAN PORTE
LLAMADO DON LEANDRO.

HACE MUCHOS AÑOS, EN LA ANTIGUA
QUITO, VIVÍA UN JOVEN DE GRAN PORTE
LLAMADO DON LEANDRO.

Logotipo del cómic:

El diseño del logotipo toma como referencia distintos títulos clásicos del género de terror, especialmente propuestas visuales asociadas a obras como Tales from the Crypt y otros cómics de horror tradicional de mediados del siglo XX. A partir de estas influencias gráficas, se buscó construir una identidad visual que transmita tensión, misterio e incomodidad desde la portada. El tratamiento tipográfico presenta formas irregulares y un efecto de fluido descendente que puede

interpretarse como sangre o una sustancia indefinida, reforzando la atmósfera oscura de la obra. Este recurso visual permite relacionar el logotipo con el carácter perturbador de las leyendas ecuatorianas representadas en el cómic, integrando el terror como parte esencial de su identidad gráfica.



LEYENDAS
ECUATORIANAS



TALES
FROM THE
CRYPT

Fig.57 Se usó el logo de Tales from the crypt para crear el logo del proyecto.

Sistema de impresión:

El sistema de impresión seleccionado es el offset, debido a su alta calidad de reproducción y su consistencia en grandes tirajes. Este método permite obtener colores más precisos, negros más sólidos y una mejor definición en detalles finos, características fundamentales para preservar la calidad visual y estética del cómic.

Fig.58 Impresión offset.



Papel:

El papel seleccionado para la producción del cómic será papel couché, debido a su amplio uso en la industria editorial del cómic, también tiene cualidades estéticas y táctiles, que proporcionan una superficie suave al tacto y una adecuada reproducción del

color, aportando además un acabado visual elegante. Este material se empleará tanto en la portada como en las páginas interiores, variando su gramaje según la función. Para la portada se utilizará un gramaje de entre 200 g y 300 g, complementado con un

laminado, ya sea brillante o mate, con el fin de mejorar su durabilidad y presentación. En el caso del interior, se optará por un gramaje más ligero, comprendido entre 90 g y 150 g, lo que facilitará la manipulación y lectura del cómic.

Portada

Siempre más grueso
couché 200 g – 300 g
Puede llevar laminado
brillante o mate.

Interior

Papel couché 90 g – 135 g
Brillante y elegante.

Fig.59



Fig.60



Diseño de personajes:

Para la creación de los personajes se han realizado fichas técnicas en la cual se expone el nombre, bibliografía, edad, su papel en la historia, complementos y vestimenta.

El diseño de personajes se desarrolló completamente en blanco y negro para reforzar la atmósfera oscura y contrastada del cómic. En el caso de la Mano Negra, se utilizaron degradados construidos mediante densidades de línea y texturas irregulares para simular la oscuridad y los pelos presentes en la mano, generando una apariencia más inquietante y orgánica. Por otro lado, el personaje de Don Leandro nunca muestra completamente su rostro; en la mayoría de escenas solo se observan fragmentos de su cara, como los ojos o la boca, mientras que en otras ocasiones esta permanece cubierta por sus manos o reducida a una silueta. Esta decisión visual busca aumentar la sensación de misterio y terror alrededor del personaje.

Nombre del personaje: Don Leandro

Edad: Desconocido, supera la mayoría de edad.

Sexo: Masculino

Rol: Personaje Principal

Aspecto físico: Delgado con pelo largo

Psicología: Callado, perturbado por las acciones de su pasado

Biografía: Don Leandro se refugia en la Iglesia de San Francisco tras asesinar al amante de su novia, ahora yace en la iglesia rezando por exculpar su culpa y busca un fin a su ira.

Vestimenta y complementos: Usa una simple túnica de monje.



Nombre del personaje: La mano negra.

Edad: Desconocido.

Sexo: Desconocido.

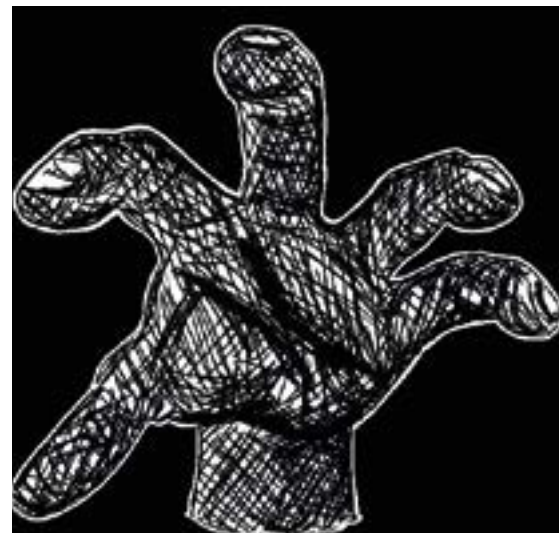
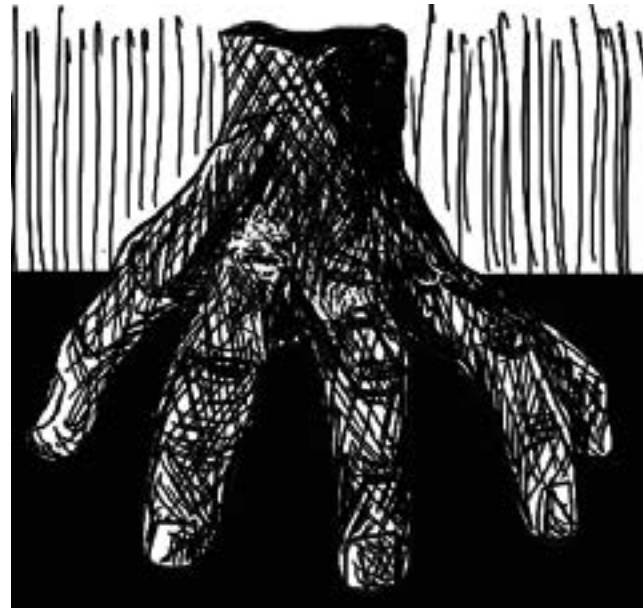
Rol: Antagonista.

Aspecto físico: Una mano cercenada, tan peluda que parece que es de color negro.

Psicología: Atrae a sus víctimas mostrando sus pecados.

Biografía: La mano negra apareció en la iglesia y mostró a Don Leandro sus pecados y luego lo guía a su desaparición.

Vestimenta y complementos: Ninguno, es una mano.



Formato:

El formato del cómic será de 17 x 26 centímetros, ya que corresponde a una de las medidas más utilizadas dentro de la industria editorial del cómic. Esta elección permite mantener una relación directa con los formatos tradicionales empleados en publicaciones clásicas, especialmente en los cómics de horror y suspenso

que sirven como referencia para el proyecto. Además, este tamaño ofrece un espacio adecuado para desarrollar ilustraciones detalladas, composiciones dinámicas y una lectura cómoda, sin alejarse de los orígenes y la identidad visual característica de este tipo de narrativa gráfica.

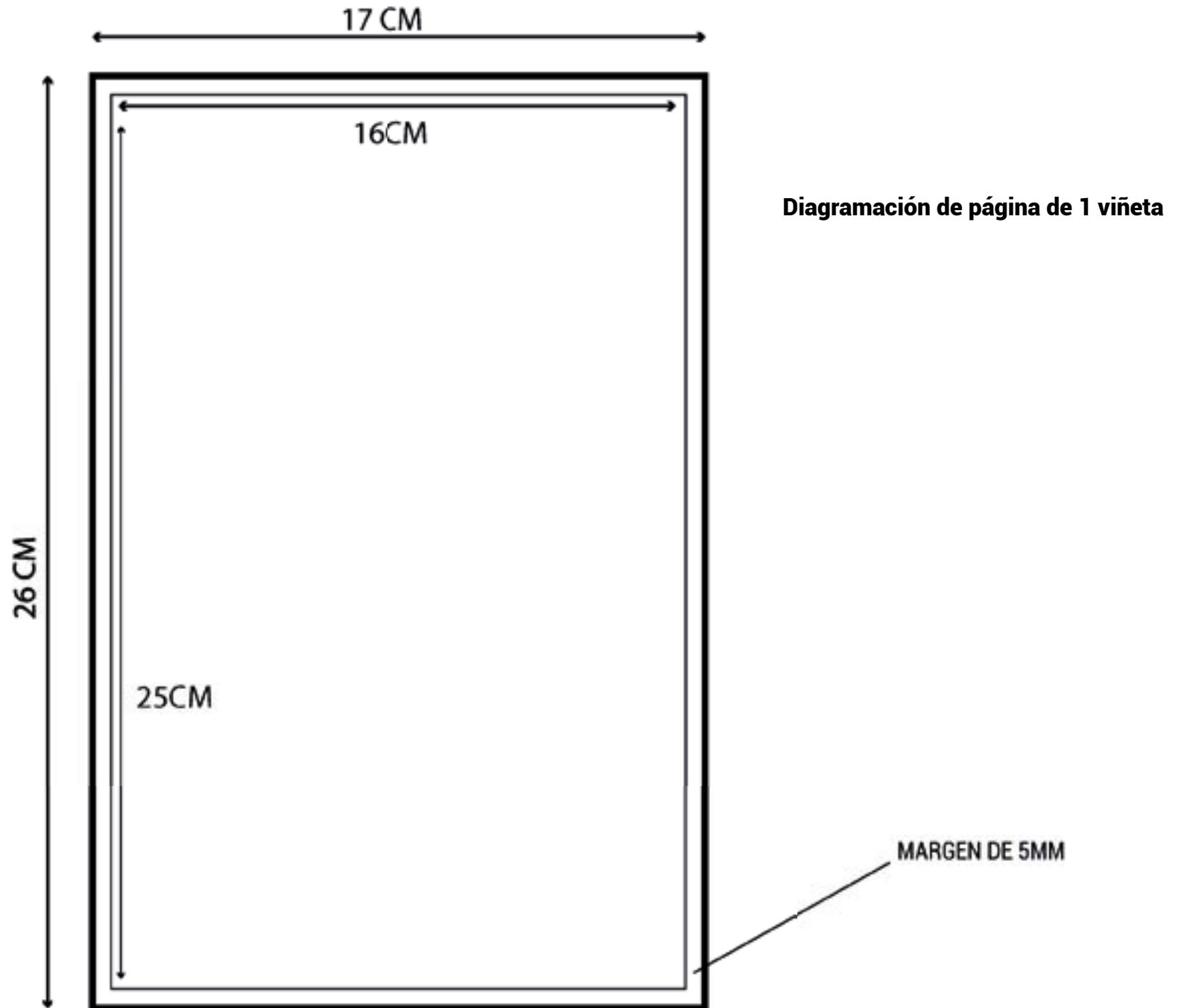
Estructura interna:

La estructura interna del cómic variará según las necesidades narrativas de cada escena; sin embargo, de manera general, cada página contará con entre tres y cuatro viñetas, manteniendo un margen de 0,5 cm para conservar orden y equilibrio visual. Esta distribución permitirá que las ilustraciones y los textos tengan suficiente espacio, facilitando una lectura clara y dinámica. Además, los diálogos o intervenciones del narrador se ubicarán siempre en la esquina

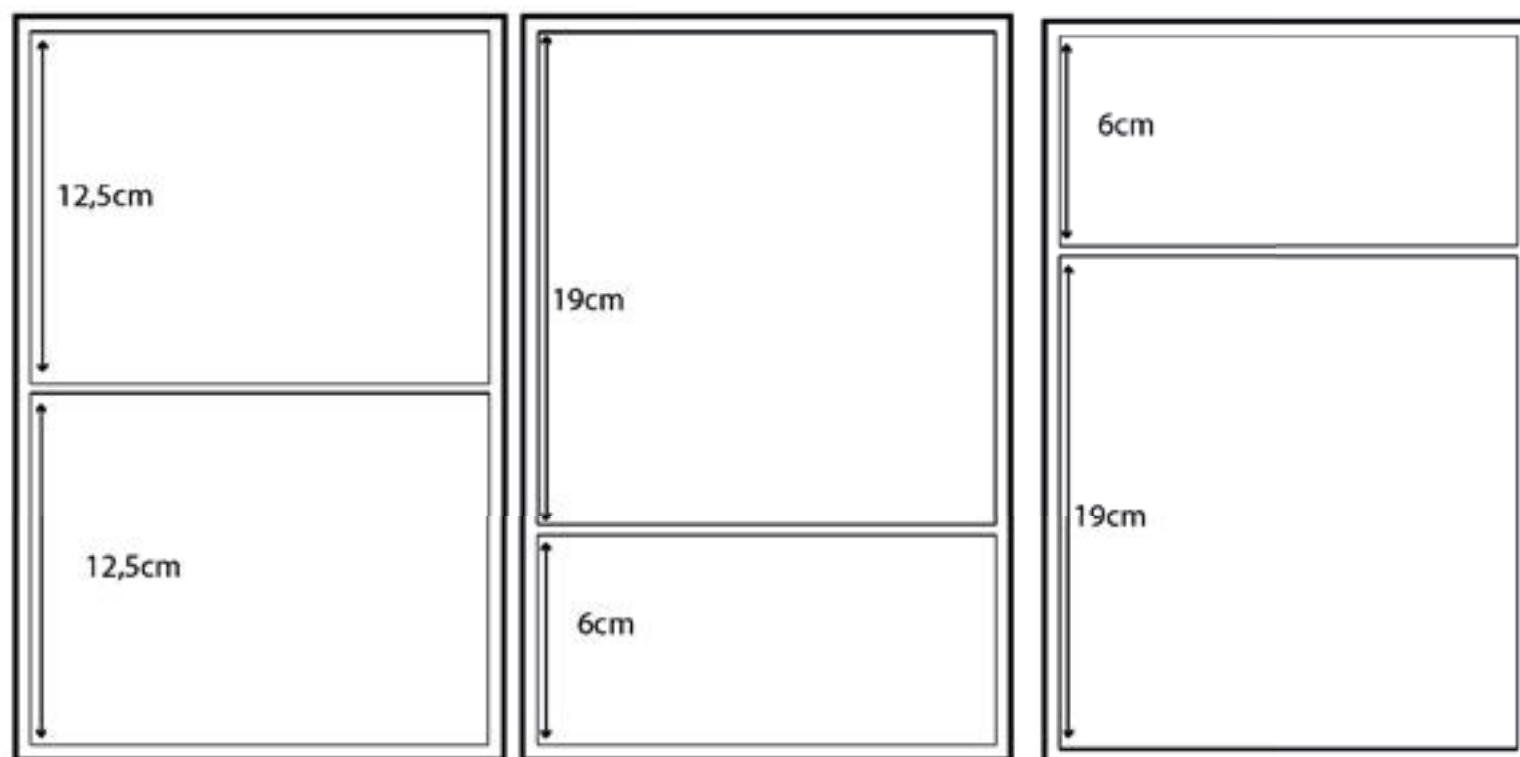
superior izquierda de la viñeta o de la página, con el fin de mantener una jerarquía visual constante y guiar al lector de manera natural a lo largo de la historia.

Diagramación:

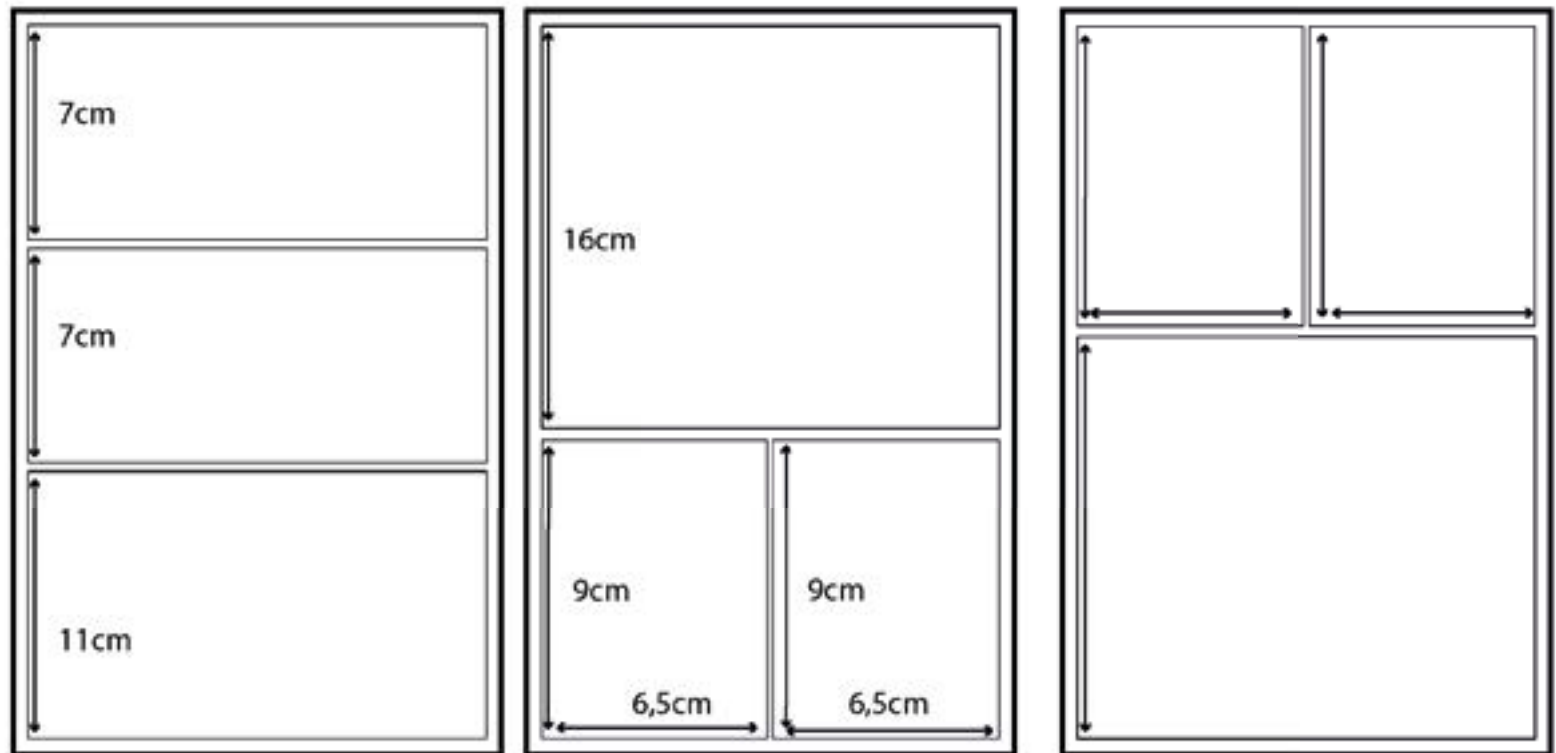
A continuación, se expone la diagramación de las páginas del cómic, diferenciando composiciones que contienen una viñeta, dos viñetas y tres viñetas, con el fin de mostrar la variedad estructural utilizada en la narrativa visual y la distribución del contenido dentro de cada página.



Diagramación de páginas de 2 viñetas



Diagramación de páginas de 3 viñetas



Historia:

La leyenda de la Mano Negra cuenta la historia de Don Leandro, un joven quiteño que, cegado por los celos, asesinó al supuesto amante de su esposa. Consumido por el remordimiento, buscó refugio y penitencia en un convento franciscano, dedicándose a la oración y al sacrificio para expiar su culpa. Sin embargo, una noche presenció la aparición de una misteriosa mano negra que parecía llamarlo. Tras varios encuentros y acompañado por frailes, siguió a la espectral mano hasta una habitación cerrada del convento que se abrió de forma sobrenatural. Una vez que Don Leandro entró, la puerta se cerró tras él y desapareció para siempre. Cuando los frailes lograron abrir el aposento al día siguiente, no

encontraron rastro alguno de su cuerpo, únicamente unas extrañas huellas de fuego marcadas en las paredes, dejando en misterio si su destino fue el perdón divino o un castigo eterno.

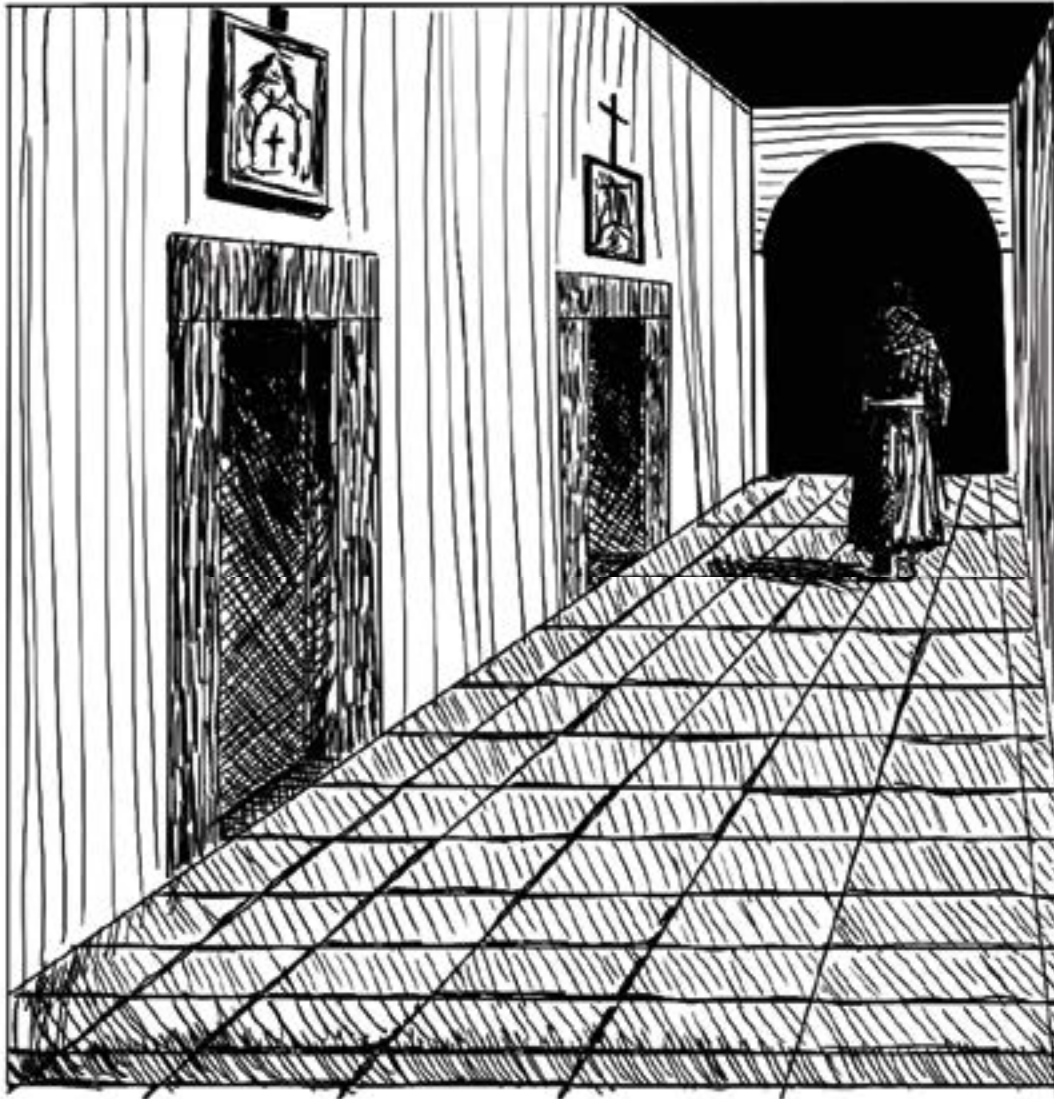
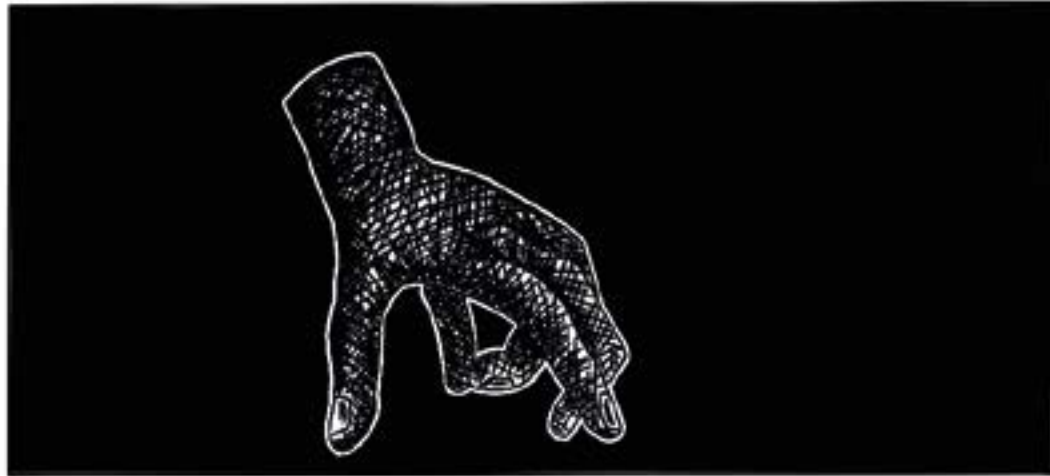
Ilustraciones:

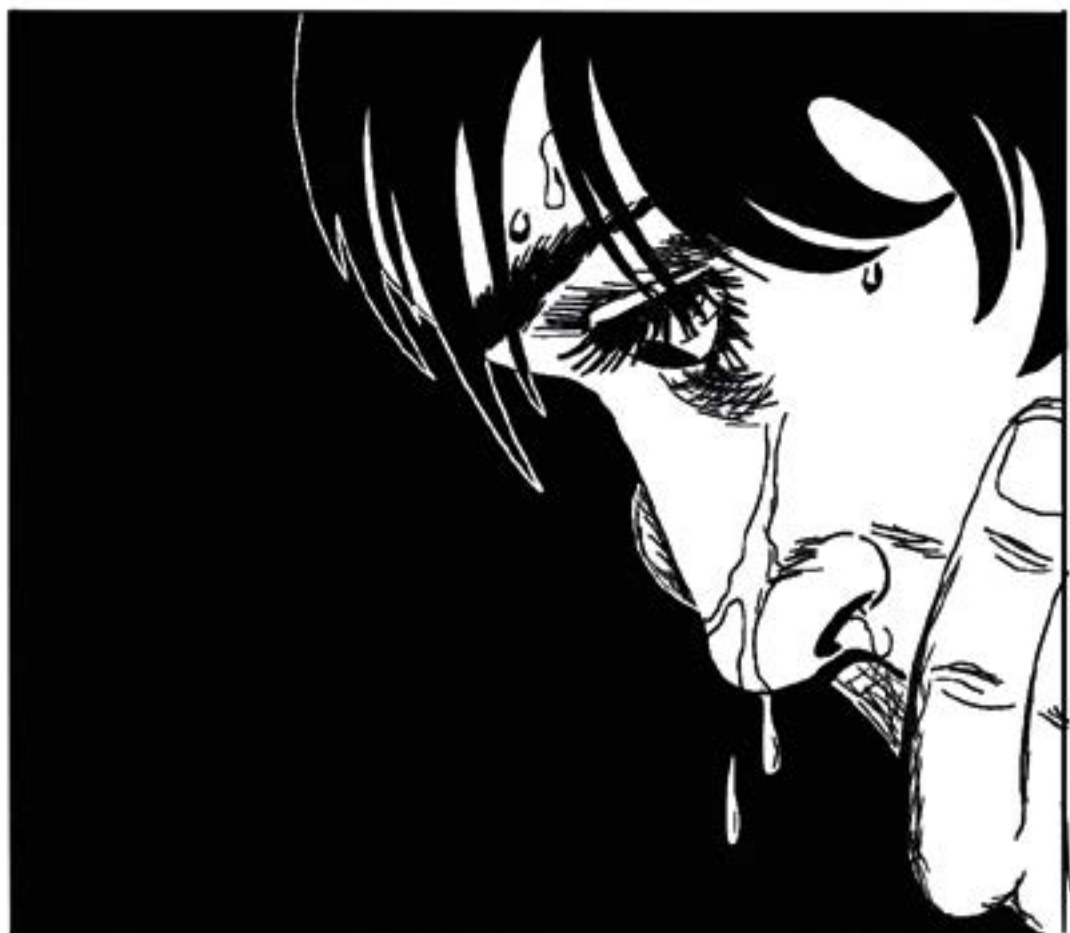
Las ilustraciones del cómic buscan transmitir una sensación constante de tensión y terror, utilizando el gesto, la composición y la textura como elementos que refuerzan un mensaje simbólico y emocional. En la construcción gráfica se emplea la técnica del cross-hatching caótico, caracterizada por el uso de líneas orgánicas, irregulares e inestables que aportan dramatismo y expresividad a cada escena.

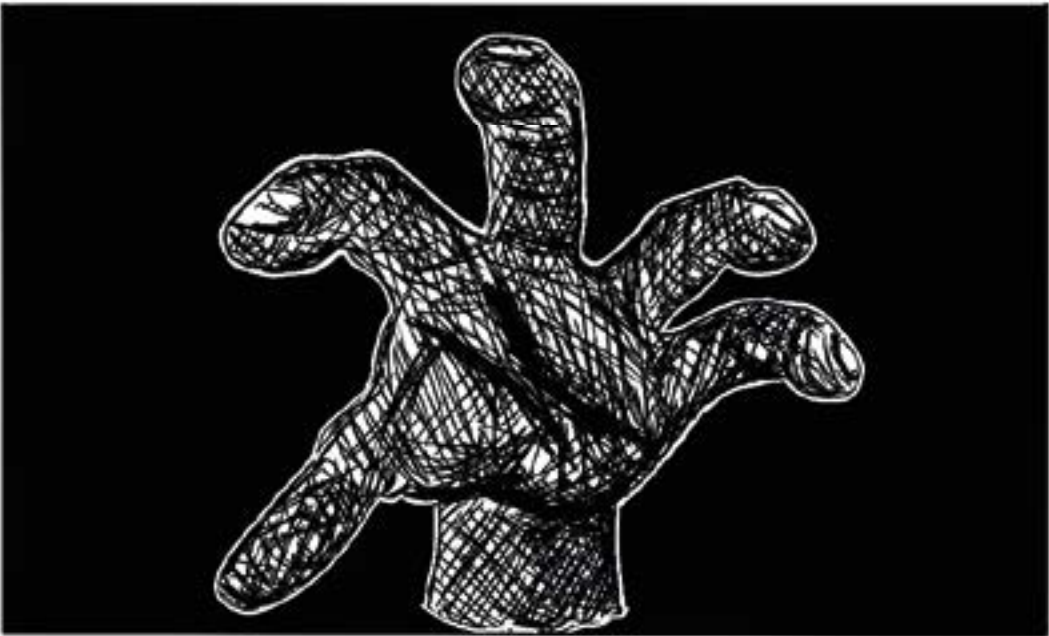
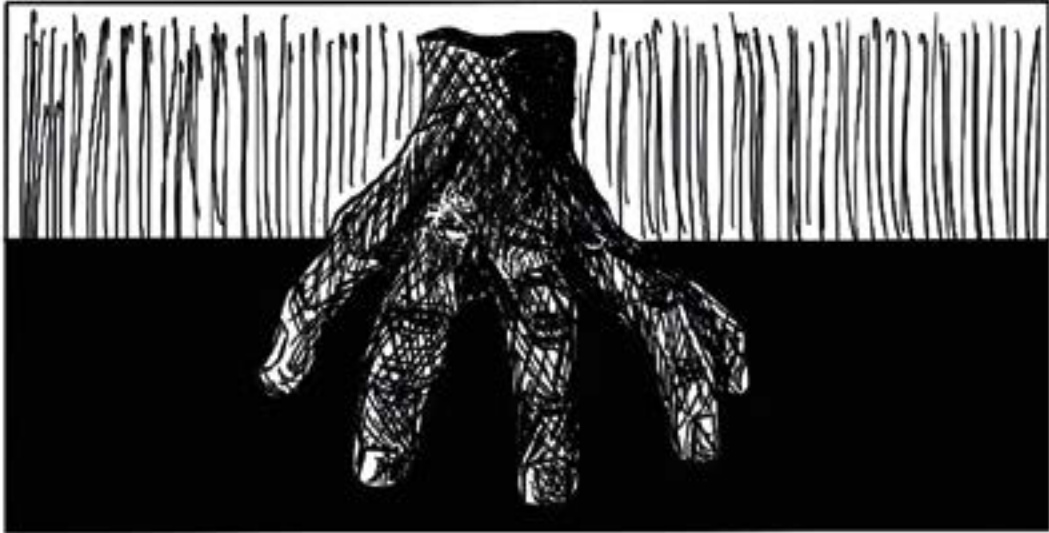
Además, los detalles internos son trabajados mediante trazos más finos y nerviosos, evitando un acabado limpio o perfectamente controlado, con

el propósito de generar una estética "sucia" y perturbadora que contribuya a la atmósfera del relato. La composición mantiene una estructura principalmente simétrica, aunque deliberadamente imperfecta, creando una sensación visual incómoda y desequilibrada.

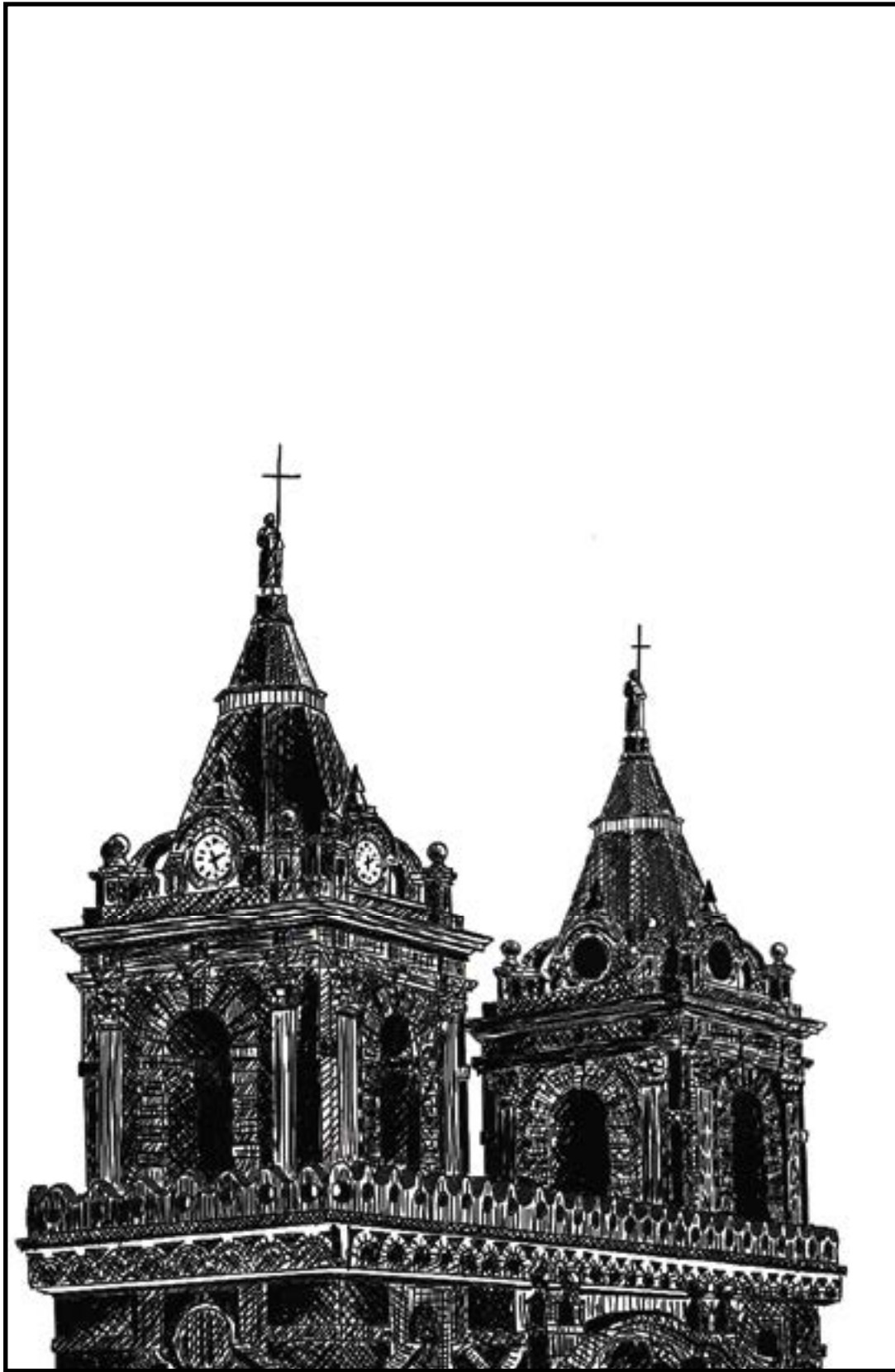
Asímismo, el uso de amplios espacios negativos permite enfatizar el vacío, el aislamiento y la tensión psicológica, recursos visuales fundamentales dentro de la narrativa del cómic de terror.











Producto final:





LEANDRO POR FIN SE ENTERA DE LA PRESENCIA DEMONIACA



LEANDRO NO TIENE CLARO LA RAZON DE SU COMPORTAMIENTO



COMO SI FUERAN LE OLVIDA A RECORDAR.

EN PICARO ...







Conclusiones

El desarrollo del presente proyecto permitió demostrar que el cómic constituye un medio eficaz para la reinterpretación y difusión de las leyendas ecuatorianas, integrando narrativa gráfica, diseño editorial e identidad cultural dentro de una propuesta visual contemporánea. A partir de la investigación teórica, el análisis de referentes y el estudio del usuario, se evidenció la necesidad de generar productos gráficos dirigidos a públicos jóvenes que rescaten el patrimonio cultural desde lenguajes visuales actuales y accesibles. Asimismo, el proyecto permitió comprender que las leyendas no deben entenderse únicamente como relatos antiguos, sino como expresiones simbólicas

capaces de adaptarse a nuevos formatos sin perder su valor cultural. Desde el ámbito visual y editorial, la propuesta logró consolidar una identidad gráfica coherente mediante el uso del blanco y negro, el contraste, la composición narrativa y un estilo ilustrativo expresionista influenciado por el cómic de terror clásico. Elementos como el diseño de personajes, el tratamiento tipográfico y la construcción atmosférica permitieron reforzar la tensión, el misterio y el carácter simbólico de la leyenda de La Mano Negra. De igual manera, el proceso metodológico evidenció la importancia de la planificación editorial, la investigación cultural y la experimentación gráfica como herramientas fundamentales

para el desarrollo de proyectos de narrativa visual con enfoque patrimonial. Finalmente, el proyecto concluye que el diseño gráfico y el cómic pueden funcionar no solo como productos de entretenimiento, sino también como medios de transmisión cultural, memoria colectiva y mediación educativa. La adaptación de leyendas ecuatorianas al formato de narrativa gráfica representa una oportunidad para fortalecer la identidad cultural, promover el interés por el patrimonio intangible y acercar estas historias tradicionales a nuevas generaciones mediante recursos visuales contemporáneos.

Recomendaciones

Se recomienda continuar explorando el cómic y la narrativa gráfica como herramientas de difusión cultural y educativa, especialmente en proyectos vinculados a la memoria colectiva, la tradición oral y la identidad nacional. Asimismo, sería pertinente ampliar futuras investigaciones hacia otras leyendas ecuatorianas y contextos regionales, permitiendo construir un universo gráfico más amplio que represente la diversidad cultural del país.

También se aconseja desarrollar estrategias de difusión digital e interacción en redes sociales, con el objetivo de acercar el proyecto a públicos jóvenes habituados al consumo de contenido visual contemporáneo. Del mismo

modo, podría considerarse la incorporación de formatos complementarios, como versiones digitales interactivas, exposiciones gráficas o material pedagógico de apoyo para instituciones educativas y espacios culturales.

Finalmente, se recomienda mantener un equilibrio entre reinterpretación contemporánea y respeto por el contexto cultural de las leyendas, evitando simplificaciones o representaciones estereotipadas. La investigación antropológica, histórica y visual debe continuar siendo un componente fundamental en este tipo de proyectos, garantizando que el diseño gráfico funcione como un medio de preservación y resignificación cultural responsable.

Bibliografía

Anderson, B. (1991). Comunidades imaginadas: Reflexiones sobre el origen y la difusión del nacionalismo. México, D.F.: Fondo de Cultura Económica.

Barthes, R. (1964). Rhétorique de l'image. *Communications*, (4), 40-51.

Halbwachs, M. (1992). On collective memory (L. A. Coser, Trad. y Ed.). Chicago, IL: University of Chicago Press. (Obra original publicada en 1950).

Hall, S. (1996). Questions of cultural identity. Londres, Inglaterra: SAGE Publications.

Kress, G., & van Leeuwen, T. (2001). Multimodal discourse: The modes and media of contemporary communication. Londres, Inglaterra: Arnold.

Martín-Barbero, J. (1987). De los medios a las mediaciones: Comunicación, cultura y hegemonía. *Diálogos de la Comunicación*, (19), 32-47.

McCloud, S. (1993). *Understanding comics: The invisible art*. Nueva York, NY: HarperPerennial.

Mead, M. (1970). *Culture and commitment: A study of the generation gap*. Garden City, NY: Natural History Press/Doubleday.

Nora, P. (1984). *Les lieux de mémoire* (Vol. 1). París, Francia: Gallimard.

Sabin, R. (1996). *Comix, comix, & graphic novels: A history of comic art*. Londres, Inglaterra: Phaidon.

Wheildon, C. (1995). *Type & layout: How typography and design can get your message across—or get in the way*. Berkeley, CA: Strathmoor Press.

Williams, R. (2015). *The non-designer's design book* (4.^a ed.). San Francisco, CA: Peachpit Press.

