



FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN Y ARTES AUDIOVISUALES

**ELABORACIÓN DE UN CÓMIC DE ESTILO CLÁSICO SOBRE LA LEYENDA
QUITEÑA DE LA *MARIANGULA***

**Trabajo de Titulación presentado en conformidad a los requisitos establecidos
para optar por el título de Licenciado en Producción Audiovisual y Multimedia,
Mención en Animación Interactiva.**

Profesor Guía

Ms. Carolina Loor Iturralde

Autora

Michelle Estefanía Dávila De La Vega

Año

2017

DECLARACIÓN DEL PROFESOR GUÍA

“Declaro haber dirigido este trabajo a través de reuniones periódicas con el estudiante, orientando sus conocimientos y competencias para un eficiente desarrollo del tema escogido y dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajos de Titulación”.

Ms. Carolina Loor Iturralde

CI: 1714832571

DECLARACIÓN PROFESOR CORRECTOR

“Declaro haber revisado este trabajo, dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajos de Titulación”.

Ms. David Fernando Cazar García

CI: 1716915358

DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL ESTUDIANTE

“Declaro que este trabajo es original, de mi autoría, que se han citado las fuentes correspondientes y que en su ejecución se respetaron las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes”.

Michelle Estefanía Dávila De La Vega

CI: 1719566158

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a Dios por estar en cada paso de mi vida, a mi madre por apoyarme en todos mis sueños y estar conmigo en todo momento, a mi esposo por apoyarme en esta etapa de mi vida, a mi hija por ser la fuerza para terminar mi carrera, a mi tío Marco por estar siempre a mi lado y no dejarme dar por vencida. Agradezco a mis maestros por guiarme, y a mi tutora Carolina por ser la persona que me incentivo a no desfallecer.

DEDICATORIA

Mi tesis dedico a mi madre Margarita quien con sus palabras de aliento y apoyo me impulsaba a seguir adelante y a cumplir con mis ideales.

A mi amada hija Anika que está por llegar a mi vida y que fue la fuente de motivación para terminar mi carrera.

A mi esposo Marcelo Guerrero por creer en mi capacidad, y siempre brindarme su comprensión, cariño y amor.

RESUMEN

El patrimonio cultural del Ecuador se plasma plenamente en las leyendas quiteñas, siendo la leyenda de *Mariangula* una de las más conocidas y destacadas, en la cual se percibe el carácter humilde, trabajador y esforzado del pueblo ecuatoriano, así como su iniciativa y creatividad. Tales saberes populares en la actualidad están siendo desplazados por las nuevas tecnologías de la comunicación que tienden a globalizar la cultura exterior en detrimento de los saberes populares y la historia del país, de ahí que se proponga rescatar la cultura del pueblo y su folklore a través de material gráfico, siendo este específicamente el cómic. Este formato de difusión del conocimiento y cultura es ampliamente aceptado por los más jóvenes por ser un medio de entretenimiento gráfico capaz de contar historias y conocimientos para todas las generaciones, tomándose como punto de referencia experiencias de naciones como China, Japón y Corea del Sur en las que el cómic tiene gran aceptación. Esto se debe gracias a su lenguaje popular, universal y gráfico que rápidamente capta el deseo e interés del lector y lo sumerge en un mundo de imaginación teniendo un momento de ocio de calidad.

ABSTRACT

One of the reflections of the cultural heritage of Ecuador is on its legends. One of the best known is called *Mariangula*; in which the humble, hardworking and strong character of the Ecuadorian people is perceived, as well as their initiative and creativity. Such popular knowledge today is being replaced by new communication technologies that tend to globalize the culture negatively influencing popular culture and history of the country. For that reason, it is proposed to rescue Ecuadorian traditions, the culture and folklore through graphic material. The comic is one of the most accepted communication formats by young people. China, Japan and South Korea are good point of reference in which the comic is highly accepted. This is because its language is popular, universal and graphic; as result of mentioned characteristics, the reader is involved easily in an imaginary world having at the same tome a good quality leisure time.

ÍNDICE

1. CAPÍTULO I. INTRODUCCIÓN.....	1
1.1 Introducción	1
1.2 Antecedentes	3
1.3 Justificación	5
2. CAPÍTULO II. ESTADO DE LA CUESTIÓN.....	7
2.1. Identidad ecuatoriana: la leyenda de Mariangula.....	7
2.1.1. El patrimonio como identidad cultural	7
2.1.2. El patrimonio cultural: mitos y leyendas.....	8
2.1.3. Origen e historia de las leyendas ecuatorianas.....	10
2.1.4. Las leyendas quiteñas: clasificación	11
2.1.5. Origen y versiones de la leyenda de Mariangula.....	15
2.2. El cómic como medio de difusión del patrimonio cultural	17
2.2.1. Origen e historia del cómic.....	18
2.2.2. Elementos del cómic.....	19
2.2.3. Estilos dentro del cómic	20
2.2.4. Proceso técnico de elaboración de un cómic	23
2.2.5. El cómic en el contexto ecuatoriano	24
3. CAPÍTULO III. DISEÑO DEL ESTUDIO.....	26

3.1. Planteamiento del problema	26
3.2. Preguntas	28
3.2.1. Pregunta general	28
3.2.2. Preguntas específicas.....	28
3.3. Objetivos	28
3.3.1. Objetivo general	28
3.3.2. Objetivos específicos	28
3.4. Metodología	29
3.4.1. Contexto y población	29
3.4.2. Tipo de estudio	29
3.4.3. Herramientas a utilizar	30
3.4.4. Tipo de análisis.....	30
4. CAPÍTULO IV. DESARROLLO DEL PROYECTO	32
4.1. Análisis del nivel de aceptación del cómic.....	32
4.2. Entrevista realizada al Historiador Enrique Ayala Mora	40
4.3. Hallazgos devengados del análisis	41
4.4. Propuesta de cómic de leyendas ecuatorianas	43
4.4.1. Justificación.....	43
4.4.2. Proceso creativo del cómic	43
4.4.3. Factibilidad del desarrollo del cómic	58
4.4.4. Proceso de elaboración del cómic.....	59

4.4.5. Vistas y expresiones de los personajes	60
4.4.6. Presentación del cómic a color.....	67
4.4.7. Presentación del cómic a blanco y negro.....	82
4.4.8. Aceptación del cómic por parte de los estudiantes de la Unidad Educativa “Rudolf Steiner”.	98
5. CAPÍTULO V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	99
5.1. Conclusiones	99
5.2. Recomendaciones	100
REFERENCIA	101
ANEXOS	103

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: El Cristo de la Agonía. Tomado de Iriarte, 2010	12
Figura 2: La Azucena de Quito. Tomado de Iriarte, 2010.	13
Figura 3: Huacay-Siqui. Tomado de Iriarte, 2010.	15
Figura 4: Cómic Indiana Jones. Tomado de Evanier, 2012.	20
Figura 5: Cómic Soldier. Tomado de Evanier, 2012.	21
Figura 6: Comic Flash Gordon. Tomado de Evanier, 2012.	21
Figura 7: Cómic Mafalda. Tomado de Evanier, 2012.	22
Figura 8: Cómic Jackie Robinson. Tomado de Evanier, 2012.	23
Figura 9: Gusto por leer comics	32
Figura 10: Conocimiento de leyendas quiteñas.....	33
Figura 11: Leyendas quiteñas que conocen.....	34
Figura 12: ¿Te gustaría conocer las leyendas ecuatorianas?	35
Figura 13: Formas en las que les gustaría conocer las leyendas.....	36
Figura 14: ¿Compraría usted un comic de leyendas quiteñas?	37
Figura 15: Tema en el cómic de leyendas quiteñas.	38
Figura 16: Leyenda preferida para realizar el cómic.....	39
Figura 17: Diseño Mariangula	44
Figura 18: Diseño Madre Rosa.....	45
Figura 19: Diseño Manuel.....	45

Figura 20: Diseño Mercedes	46
Figura 21: Diseño Plaza.....	55
Figura 22: Diseño Casa de Mariangula.....	56
Figura 23: Diseño habitación de Mariangula	56
Figura 24: Diseño Casa de Manuel	57
Figura 25: Diseño Cementerio.....	57
Figura 26: Diseño Muerto.....	58
Figura 27: Diseño Mariangula – Perfiles	60
Figura 28: Diseño Mariangula - Expresiones	60
Figura 29:Diseño Madre de Mariangula – Perfiles.....	61
Figura 30: Diseño Madre de Mariangula – Expresiones	61
Figura 31: Diseño Manuel – Perfiles.....	62
Figura 32: Diseño Manuel – Expresiones	62
Figura 33: Diseño Mercedes – Perfiles	63
Figura 34: Diseño Mercedes – Expresiones.....	63
Figura 35: Diseño Compradora 1 – Perfiles	64
Figura 36: Diseño Compradora 1 – Expresiones.....	64
Figura 37: Diseño Compradora 2 – Perfiles	65
Figura 38: Diseño Compradora 2 – Expresiones.....	65
Figura 39: Diseño El muerto– Perfiles	66
Figura 40: Diseño El muerto – Expresiones	66

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1.....	30
Tabla 2.....	32
Tabla 3.....	33
Tabla 4.....	34
Tabla 5.....	35
Tabla 6.....	36
Tabla 7.....	37
Tabla 8.....	38
Tabla 9.....	39

1. CAPÍTULO I. INTRODUCCIÓN

1.1 Introducción

La presente investigación plasma la importancia de la difusión del patrimonio cultural a través de la expresión gráfica, evidenciando que la transmisión o transferencia del conocimiento o saberes populares por medio de manifestaciones artísticas ha formado parte inherente al desarrollo de la humanidad desde sus primeras etapas.

Dicho fenómeno se evidenciaba en una primera expresión artística denominada arte rupestre, en la cual los hombres primitivos plasmaban sus conocimientos, así como ideas espirituales de una forma artística y al mismo tiempo sencilla de poder ser comprendida.

Cabe destacar que la historieta, casi de forma inmediata a la invención de la imprenta por Gutemberg en 1435, ocupó un lugar de vital importancia en la transferencia de conocimientos, dado que la misma posibilitaba y complementaba una mejor comprensión de las ideas y conocimientos que contenían los libros de la época.

El proyecto, a grandes rasgos, tiene como finalidad establecer la importancia de preservar las leyendas urbanas a través del cómic, de tal forma que sea atractiva para las nuevas generaciones promoviendo las buenas prácticas de la idiosincrasia ecuatoriana, evitando la globalización cultural, e incrementando el sentido de pertenencia, constituyéndose en un aporte profesional invaluable, ya que se logrará captar la atención de un segmento importante de la población, la cual no conoce sus raíces culturales, sino que adoptan tendencias globalizadas que estandarizan pensamiento sin lograr una pertenencia efectiva a su país natal.

La investigación consta de los siguientes capítulos:

El primer capítulo, en el cual se abordan la introducción, antecedentes y justificación, donde se incorpora la necesidad de rescatar las leyendas urbanas contadas por nuestros antepasados para preservarlas en las siguientes generaciones. El segundo capítulo que incorpora las teorías previas más relevantes en relación al patrimonio como identidad cultural, el patrimonio cultural: mitos y leyendas, el origen e historia de las leyendas ecuatorianas, las leyendas quiteñas: clasificación, origen de la leyenda de *Mariangula*, la leyenda de *Mariangula*: evolución y versiones, origen e historia del cómic, elementos del cómic, estilos dentro del cómic, proceso técnico de elaboración de un cómic y el cómic en el contexto ecuatoriano.

En el tercer capítulo se abarca el diseño del estudio de la investigación, en el cual se abordan el planteamiento del problema, las preguntas, objetivos y metodología. Ya para el cuarto capítulo se comprenderá la elaboración del cómic de la leyenda de *Mariangula*, reflejándose en el mismo el cumplimiento de los objetivos planteados. Para el quinto capítulo se expondrá las conclusiones y recomendaciones que se derivan del proyecto realizado.

Finalmente, en dos epígrafes aparte se incluyen las referencias bibliográficas y anexos que complementarán a la investigación, y ayudarán a darle profundidad académica.

1.2 Antecedentes

Actualmente la necesidad de rescatar el patrimonio cultural del Ecuador a través de la expresión gráfica, es considerada el principal reto de los artistas nacionales del ramo cultural y artístico, tomando en consideración que a través del cómic o historieta se pueden difundir conocimientos culturales a la totalidad de los estratos que componen la sociedad.

Cabe destacar que en la actualidad la lectura de historietas constituye uno de los principales medios de información y captación de conocimientos en países como Estados Unidos, China, Inglaterra, Francia e Italia, tomándose en cuenta que la misma constituye una de las actividades fundamentales dentro de las diversas culturas. (Cuadrado, 2011, p. 56)

Si bien la historieta aún juega un rol protagónico en la difusión de conocimientos, costumbres y tradiciones, la misma no es considerada en el Ecuador como una opción recreativa o de esparcimiento, de ahí que no sea tan utilizada.

A partir de la década de los 80 y 90 del siglo pasado, se incrementó el uso y adquisición de revistas, periódicos y libros en los que existían historietas con el objetivo de mantener un nivel actualizado de información, evidenciándose un hábito lector de mayor o menor intensidad en los diferentes estratos sociales, tal situación se vio sensiblemente afectada con la aparición de medios de comunicación, tales como la radio, la televisión y el internet. (Jiménez, 2012, p. 86).

La historieta ha perdido un espacio trascendental en la difusión de información, hábitos, costumbres y tradiciones en algunos países de Latinoamérica, no pudiéndose afirmar que exista una línea de producción y creación de historietas a nivel regional. Para el caso de Ecuador, se evidencia una tendencia a imitar y calcar modelos importados que poco o nada tienen que ver con los hábitos, costumbres y tradiciones propios de la región.

Latinoamérica en general ha seguido una línea de copia e imitación de los prototipos de héroes norteamericanos de historietas, de ahí que puede afirmarse que dado contados casos tal como el de Mafalda no existe un cómic auténticamente latinoamericano que represente la cultura e historia de los pueblos de América Latina. (Gómez, 2013, p. 68)

El fenómeno de imitar y copiar las historietas extranjeras ha limitado considerablemente la capacidad creadora de los artistas ecuatorianos, impidiendo que los mismos, a través de su arte gráfico, puedan rescatar y difundir la cultura nacional. Este comportamiento ha contribuido a perder espacios en los que se promueva la identidad nacional y donde se reconozcan los valores y tradiciones propios del pueblo ecuatoriano.

No podrá nunca sustituir la radio, la televisión e internet el papel protagónico que siempre ha tenido la información gráfica en la difusión de ideas, conocimientos, hábitos, costumbres, tradiciones y cultura en general, dado que la historieta, más que una expresión literaria y artística, se revela como el crisol en el que confluyen los hábitos, costumbres, tradiciones y enfoque cultural del pueblo observado desde el espacio neutral del artista que plasma en la historieta la sabiduría popular y sus diferentes matices.

El fenómeno de la pérdida del patrimonio cultural en el Ecuador no debe ser abordado como único, sino que el mismo se evidencia, en mayor o menor grado, en la mayoría de naciones latinoamericanas, con pocas excepciones tales como Argentina, país en el cual la producción de historietas alcanza niveles comparables con países desarrollados como España, Japón y Estados Unidos, logrando, de esta forma, dicho país mantener vivo y rescatar su folklore nacional, plasmado a través de caricaturas como El Gaucho, Mafalda, entre otros, que captan la esencia y valores culturales propios del pueblo argentino (Martín, 2014).

Ecuador, a pesar de poseer un notable patrimonio cultural en fábulas, cuentos y leyendas que trascienden los períodos precolombinos, no ha podido lograr una difusión efectiva de dicho conocimiento dado que la cultura nacional ha sido

fuertemente permeada, desde principios de la década del 80 del siglo pasado, por tendencias culturales de Europa y Norteamérica que han desplazado paulatinamente a la cultura, historias, fábulas, leyendas y saberes populares propios del pueblo ecuatoriano, los cuales se han visto limitados a zonas rurales o personas adultas mayores que mantienen vivo dicho saber popular (Guiral, 2012).

1.3 Justificación

La presente investigación se desarrolla con el objetivo de rescatar el protagonismo e importancia del cómic dentro de las diferentes alternativas de difusión y transferencia de conocimientos pertenecientes a la cultura, folklore, idiosincrasia y saberes populares del pueblo ecuatoriano, destacando que la historieta, dadas sus particularidades como su colorido, sentido y capacidad de simplificar el conocimiento a ser expuesto, aún posee interés y atractivo para el lector.

Al difundirse los saberes populares, historia, cultura, narraciones y relatos propios del folklore ecuatoriano se logrará reafirmar y fortalecer el pensamiento, la ideología y los sentimientos nacionales vitales para la formación de futuras generaciones. La utilización del cómic para este fin, evitará que se adopten patrones extranjeros y se centre la atención a esa tendencia globalizadora que puede llegar a quebrantar el patrimonio cultural de la nación.

Por otra parte, cabe señalar que la cultura nacional constituye uno de los principales pilares del desarrollo de la nación tomando en consideración la amplia y variada gama de tradiciones que posee el país al estar constituido por diversas nacionalidades, de modo que el arte gráfico, y en específico la historieta, podría revelarse como un vehículo de difusión y transferencia de saberes populares comunes para todos los ecuatorianos.

La investigación está dirigida, en general, a todos los estratos sociales del país, dado que la historieta no se limita a un grupo o clase social específica, sino que sus características artísticas, literarias y de difusión la hacen universal, y podría

fácilmente considerarse un medio de difusión de cultura idóneo para las nuevas generaciones.

Al abordar en la historieta la leyenda *Mariangula* se logrará plasmar un conjunto de valores de la cultura ecuatoriana tal y como es el deber, el respeto, el amor al trabajo desde las edades más tempranas, la laboriosidad, creatividad e inteligencia popular, pero, del mismo modo, se destapan facetas como la superstición, el miedo a lo desconocido y la incertidumbre por el reposo de los fallecidos.

Si bien el pueblo ecuatoriano se caracteriza por su laboriosidad, dedicación y abnegación en las actividades laborales que desarrolla, también es evidente que existe una real preocupación por el espacio espiritual y, en específico, por la tranquilidad de los fallecidos, a los cuales se les considera como entidades espirituales que no deberán ser agraviadas por ningún concepto o razón so pena de recibir de forma expedita castigos que afectarán a los vivos en su salud, trabajo y relaciones.

Cabe destacar que la difusión de la cultura a través del arte gráfico, y en específico la historieta, brinda una mayor posibilidad de ilustrar, educar y enseñar la cultura, tradiciones y folklores de forma expedita y efectiva a todos los estratos de la sociedad, al brindar un conocimiento detallado de una forma sencilla, clara, amena y con un lenguaje comprensible, aspectos que han hecho desde la creación de la imprenta a la historieta una alternativa atractiva y viable para difundir la cultura, historia, hábitos, tradiciones e idiosincrasia en general del pueblo.

2. CAPÍTULO II. ESTADO DE LA CUESTIÓN

2.1. Identidad ecuatoriana: la leyenda de *Mariangula*

Con el objetivo de poseer una mejor comprensión de la importancia de recuperar la leyenda es necesario establecer con claridad lo que es el patrimonio como identidad cultural, los mitos y leyendas como parte del patrimonio, el origen e historia de las leyendas ecuatorianas, la clasificación de las leyendas quiteñas, y el origen de la leyenda *Mariangula*, que se detallan a continuación

2.1.1. El patrimonio como identidad cultural

Fernández (2013) señala que:

El patrimonio puede ser definido como la herencia cultural transmitida de una generación a otra hasta el presente de forma tal que en la misma se engloban los conocimientos, técnicas, expresiones, representaciones y usos del lenguaje, costumbres, hábitos de vestir, tradición culinaria, elementos que materializan la idiosincrasia propia de los pueblos brindando un sentimiento de identidad y continuidad que lo hace único.
(p. 128)

El patrimonio cultural es el elemento que brinda cohesión a una sociedad, que hace que la misma se identifique con su saber popular y crea características en el lenguaje, comportamiento, alimentación y vestimenta que diferencian la cultura del pueblo con otras.

Ramírez (2012) explica que:

El patrimonio cultural es un elemento que garantiza el crecimiento cultural en todas las expresiones del arte, cultura, tradición e idiosincrasia en

general que hacen a un pueblo diferente, auténtico y especial, el patrimonio intangible es el elemento a partir del cual se crean los saberes populares, siendo también una fuente inagotable de renovación transformación y cambio dentro de la cultura en general. (p. 126)

De la cita anterior, se desprende que en Ecuador el patrimonio cultural está ampliamente enraizado y difundido, y son vastas las aplicaciones que se le han dado al mismo hasta el presente. Además, buena parte de, la civilización Inca estuvo radicada en el territorio del actual Ecuador, lo que dejó una herencia patrimonial intangible, la cual hoy en día mantiene una vigencia que se puede percibir en la idiosincrasia y en el lenguaje.

El país fue un lugar muy importante para las culturas prehispánicas donde confluyeron varias de las mismas, y luego de la conquista española se transformó en una de las principales regiones de la América española, donde se fundieron el patrimonio cultural intangible indígena con el patrimonio cultural intangible traído por los conquistadores (Fernández, 2013).

La fusión de los patrimonios culturales dio como resultado la actual idiosincrasia y el patrimonio cultural intangible del pueblo ecuatoriano, el cual encuentra su vigencia actual en expresiones culturales tales como la gastronomía, leyendas, mitos, tradiciones.

2.1.2. El patrimonio cultural: mitos y leyendas

El pensador cubano José Martí (1973) en sus obras completas manifiesta que:

Los mitos son un conjunto de relatos que recoge en sí la tradición y costumbres e idiosincrasia de los pueblos los cuales se identifican con héroes sobrenaturales, extraordinarios y fantásticos que representan las mejores virtudes e idiosincrasia de los pueblos. (Como se cita en Gómez, 2013, p. 102)

De lo expresado por el pensador cubano José Martí se infiere que se puede definir como mito al conjunto de costumbres tradiciones e idiosincrasia de un pueblo recogidos en relatos en los que se entremezcla la realidad con la ficción, los cuales transmiten una enseñanza o moraleja, o también pueden exacerbar ideas o pensamientos nacionalistas.

Los mitos son una materialización más de la cultura y tradición de los pueblos, los cuales dan respuesta a necesidades espirituales que satisfagan sentimientos y aspiraciones de todo el pueblo (Gómez, 2013).

Latinoamérica se caracteriza por su gran riqueza cultural, dentro de la cual se destaca una antigua tradición en la elaboración de mitos, muchos de los cuales se refieren a la historia de los pueblos indígenas así como a la lucha y resistencia de dichos pueblos ante el invasor, también los mitos en Latinoamérica son fuentes de enseñanzas, tradiciones y el respeto a la naturaleza (Fernández, 2013).

Castillo (2011) indica:

La leyenda es una narración popular corta generalmente de un solo episodio, la cual recoge las costumbres, hábitos, tradiciones e idiosincrasia general del pueblo, representando generalmente un héroe o símbolo popular que reafirma valores tradicionales, parte integrante de la cultura. (p. 167)

De lo expuesto en la cita se infiere que las leyendas pueden ser definidas como narraciones populares nacidas a partir de hechos naturales, sobrenaturales o la mezcla de los mismos, las cuales se transmiten de generación en generación de forma oral o escrita, es decir, la leyenda es el relato que se ubica de forma imprecisa entre lo real e irreal en el cual se plasman costumbres y tradiciones propias del pueblo que la relata.

Ramírez (2012) indica que las leyendas, generalmente, son narraciones orales

populares en las que se plasman hechos, eventos y elementos sobrenaturales, que manifiestan puntos de vista, ideas y costumbres de las comunidades y pueblos en las cuales se originan, es de destacar que toda leyenda posee una minúscula parte de realidad.

La leyenda es una manifestación cultural que se transmite de generación en generación y capta las nuevas ideas, puntos de vista y costumbres que la enriquecen, siendo, por consecuencia, un resultado directo del folklore, cultura y tradición del pueblo, la leyenda no es un elemento que se mantiene intacto sino que se enriquece y transforma continuamente (Castillo, 2011).

2.1.3. Origen e historia de las leyendas ecuatorianas

Ayala (2012) explica que el origen e historia de las leyendas ecuatorianas se remonta a los períodos precolombinos, en los cuales Ecuador formaba parte del vasto imperio Inca caracterizándose las historias de la época por poseer un elevado contenido histórico, patriótico, en el cual se exaltaban las virtudes como la honradez, el amor a los padres, a la tierra, entre otros elementos.

La historia del Ecuador es amplia y variada debido, principalmente, a la amplia gama de pueblos que han habitado las diferentes regiones del país, debiéndose destacar que es imposible abordar la historia desde la perspectiva de una sola cultura, sino que en su lugar son varias las culturas que formaron la identidad cultural del país (Ayala, 2012).

Posterior a la conquista española, la fusión de la cultura europea y americana dio como resultado el incremento y ampliación de los horizontes culturales, plasmándose tal fenómeno principalmente en la tradición oral, de ahí que se fundiera lo antiguo con lo nuevo en leyendas como la de Cantuña, en las que se hace referencia a la nueva religión pero desde un enfoque muy autóctono (Ayala, 2012).

2.1.4. Las leyendas quiteñas: clasificación

Ayala (2012) afirma que las leyendas pueden ser clasificadas en etiológicas y escatológicas, es decir, aquellas que hacen referencia a nombres de lugares específicos, características de plantas y animales; también pueden ser clasificadas en leyendas históricas, históricas culturales, religiosas, morales o sincréticas.

Cabe destacar que las leyendas quiteñas son el resultado de la necesidad de satisfacer un espacio espiritual de un pueblo supersticioso, religioso pero al mismo tiempo, en su mayor parte, analfabeto, es decir, un pueblo que tenía grandes vacíos culturales que debía llenar con mucha espiritualidad (Ayala, 2012).

También debe señalarse que la forma de vida del ser humano, en especial de la ciudad de Quito, se ha transformado radicalmente en los últimos 100 años, si se toma en cuenta que avances como la luz eléctrica, el transporte y el agua debutaron en la ciudad a mediados de los años 30 del siglo pasado, por lo que en las largas noches de los Andes uno de los principales elementos de distracción siempre fue el de relatar leyendas.

La espiritualidad, moralidad y orden social de la ciudad de Quito del siglo pasado se reflejaba fielmente en las leyendas narradas, haciéndose énfasis en la moralidad, el respeto a Dios, y las virtudes como la honradez y laboriosidad que siempre caracterizaron a los pueblos originarios que habitaron en la ciudad antes y después de la conquista española. A continuación, se detallan algunas características de las leyendas religiosas, históricas y de flora y fauna, según la entrevista que se mantuvo con Enrique Ayala Mora (2017), quien es historiador de la universidad Andina Simón Bolívar.

Leyendas religiosas

El espacio espiritual es para el hombre una necesidad tan grande e importante

como satisfacer la sed, el hambre, el sueño, es decir, la espiritualidad constituye un elemento clave en el desarrollo integral del individuo, de ahí que una vez adoptada la religión de los conquistadores españoles se produjo una fusión entre las antiguas leyendas religiosas de los pueblos originarios y la nueva fe, destacándose entre estas leyendas fruto de la unión de dos pueblos y dos dogmas religiosos, leyendas tales como: *El Cristo de la agonía* o *La Azucena de Quito*, entre otras que enriquecieron la fe y espiritualidad del pueblo ecuatoriano (Ayala, comunicación personal, 18 de enero de 2017).



Figura 1: *El Cristo de la Agonía*. Tomado de Iriarte, 2010

La leyenda de *El Cristo de la agonía* se enfoca en un artista reconocido nacido en la ciudad de Quito en el año 1706, el cual poseía una intensa fe que plasmaba en sus obras, siendo la imagen del cristo en agonía el tema favorito de sus obras, cuenta la leyenda que con el objetivo de alcanzar el máximo esplendor en su obra y captar una imagen viva del Cristo de la agonía crucificó a uno de sus alumnos, con toda la realidad del caso, pero al evidenciar que el mismo no sufría lo hirió con una lanza en el costado provocando una reacción de dolor, sufrimiento y agonía que plasmó con toda nitidez en su obra, como resultado de dicha acción el estudiante murió y el artista juró que jamás volvería a pintar porque Dios le había dado la oportunidad de vivir, observar y plasmar el verdadero sufrimiento humano y divino (Ayala, comunicación personal, 18 de enero de 2017).

La leyenda *La Azucena de Quito* trata de María Ana Paredes, nacida en Quito en 1618, huérfana a la edad de siete años de edad y descendiente de una familia

de conquistadores, misma que manifestó desde su infancia una fe infinita e inquebrantable y la decisión de darse a la vida religiosa, no siendo aceptada en ninguna orden religiosa debido a que poseía pocos años de edad inició obras de caridad, conversión de paganos y difusión de la fe de Cristo en la provincia de Pichincha, posteriormente ingresó a la vida monástica aunque no cesó de practicar sus obras de caridad, para la época se verificaron sistemáticos movimientos telúricos que causaron un gran número de víctimas y daños materiales, ofreciéndose Mariana de Jesús en sacrificio para que dichos fenómenos cesasen, lo cual sucedió de forma inmediata y la joven cayó enferma y murió días después, en esta leyenda se percibe que las antiguas tradiciones Incas de hacer sacrificios a los dioses para apaciguarlos sufrió una metamorfosis con la nueva fe pero manteniendo el principio del sacrificio como elemento indispensable de la misma (Ayala, comunicación personal, 18 de enero de 2017).

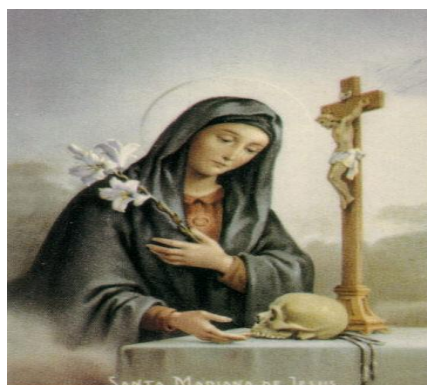


Figura 2: La Azucena de Quito. Tomado de Iriarte, 2010.

Las leyendas religiosas plasmaron el espacio espiritual del pueblo ecuatoriano y, aún más importante, la transformación o metamorfosis de las creencias religiosas de los pueblos originarios que asimilaron la nueva fe pero que nunca olvidaron su pasado religioso, fusionando lo nuevo con lo antiguo para lograr un espacio espiritual capaz de satisfacer plenamente las necesidades religiosas del pueblo (Ayala, comunicación personal, 18 de enero de 2017).

Leyendas históricas

Los diferentes eventos históricos plasmados en la tradición oral del pueblo dieron lugar a leyendas históricas en las que se ensalzaban las virtudes, heroísmo y valor de los representantes genuinos de la cultura ecuatoriana, de ahí que puedan reflejarse en dichas leyendas históricas testimonios del saber popular y folklore, tales como *El sacrificio de las hijas del sol* por Rumiñahui, entre otras (Ayala, comunicación personal, 18 de enero de 2017).

El sacrificio de las hijas del sol es la leyenda que narra la muerte que les causó Rumiñahui a las sacerdotisas del templo del sol Inca, debido a que las mismas vaticinaron que la derrota ante los conquistadores era irremediable, siendo el guerrero Rumiñahui muy temperamental, arrojó el tesoro Inca a un precipicio conjuntamente con las sacerdotisas cuyos espíritus debían proteger la riqueza, para que nunca los conquistadores pudiesen hallar tales tesoros, y solo sean encontrados por el heredero Inca (Ayala, comunicación personal, 18 de enero de 2017).

Las leyendas históricas tuvieron su génesis en un hecho real, el cual adquirió un carácter de epopeya para resaltar las raíces culturales, históricas e idiosincrasia del pueblo ecuatoriano, en especial el arrojo y valor de los hijos de esta tierra al momento de ofrendar sus vidas por la libertad (Ayala, comunicación personal, 18 de enero de 2017).

Leyendas de la fauna y flora

Son aquellas que abordan la belleza de la naturaleza de la región, aportándole a elementos naturales poderes mágicos, curativos, y haciendo que los mismos sean representados como el hogar de espíritus, dioses o fuerzas sobrenaturales a las cuales el hombre debe respetar y temer, entre las leyendas de la flora y fauna a ser destacadas debe mencionarse la leyenda del *Huacay-Siqui* (Ayala, comunicación personal, 18 de enero de 2017).

Dicha leyenda narra la historia de un joven cuya madre estaba muy enferma, razón por la cual decide salir por la noche a buscar remedios, pero en el trayecto encuentra a una muchacha de la que estaba enamorado que le invita a una fiesta, y el joven se olvida de la madre moribunda, de modo que durante el festejo vienen vecinos a avisarle que su madre había muerto, a lo cual reaccionó con indiferencia y continuó en la fiesta, gesto que ofendió al Dios Supremo Tupa, el cual lo convirtió en un ave llorona que sale todas las noches a asustar a los caminantes y a robar prendas que dejan a la intemperie, tal leyenda ha mantenido su vigencia hasta la actualidad, siendo frecuente que las abuelitas recomienden no dejar ninguna prenda fuera de la casa después del anochecer para que el Huacay-Siqui no se lo lleve (Ayala, comunicación personal, 18 de enero de 2017).



Figura 3: Huacay-Siqui. Tomado de Iriarte, 2010.

Las leyendas religiosas, históricas y de la fauna y flora convergen en la necesidad del pueblo de transmitir sus pensamientos de forma oral de una generación a otra y reafirmar sus creencias, costumbres, hábitos y tradiciones que en esencia forman la identidad de la nación.

2.1.5. Origen y versiones de la leyenda de *Mariangula*

Ayala (2012) señala que la leyenda *Mariangula* es una muestra palpable del orden social que existía en la ciudad de Quito 100 años atrás, en el cual el trabajo

infantil era visto como una virtud que preparaba al individuo para una vida generalmente dura en la que solamente podrían progresar los que más se esforzaran.

De igual manera, indica que se evidencia que para la época no existía una segmentación social palpable, es decir, la sociedad no se había polarizado entre ricos y pobres, sino que el pueblo ecuatoriano en general podía ser estandarizado como de clase media baja, de ahí que negocios ambulantes, como la venta de alimentos progresaran y permitieran el sustento de familias.

De ahí que puede afirmarse que el origen de la leyenda *Mariangula* está en las clases medias bajas de la sociedad ecuatoriana, las cuales necesitaban un medio de difusión de los valores, virtudes y comportamientos a ser seguidos en la época, siendo la narración oral y, en este caso, la leyenda el vehículo idóneo para garantizar una difusión efectiva de dichos valores (Ayala, 2012).

La leyenda de *Mariangula* posee varias versiones en el país, destacándose las existentes en Ibarra, Cayambe y Quito. La versión de Ibarra narra que *Mariangula* era la mayor de tres hermanas, con un carácter fuerte y una disposición a compartir con niños del sexo opuesto, cabe señalar que su familia era de pocos recursos económicos, siendo su papá zapatero y su mamá vendedora de tripa mishqui, un día la mamá la envía a comprar más tripa mishqui para su negocio, pero la chica juega y pierde el dinero, regresando al mercado a pedir fiado, pero observa que un cortejo fúnebre se dirigía al cementerio y lo sigue, decidiendo sacarle las tripas al muerto y llevárselas a la mamá como tripas de chanco, las cuales vende y al caer la noche el muerto le pide a *Mariangula* que le devuelva las tripas y la chica del susto muere, a la mañana siguiente los padres la encuentran muerta y sin las tripas (Ayala, comunicación personal, 18 de enero de 2017).

La versión de la ciudad de Cayambe cuenta que *Mariangula* era la hija de un hacendado de posición económica acomodada, por lo que la niña tenía mucho tiempo libre y lo dedicaba a enemistar a sus amigos y a contar mentiras sin que

adquiriera ningún conocimiento de cocinar o atender a un esposo, una vez que llegó a la adolescencia el padre la casó y la joven no pudo atender correctamente a su esposo, siendo la cocina un obstáculo que no podía superar pidió ayuda a diario a una vecina para que le cocinara, pidiéndole un día su esposo que le haga de comer un caldo de tripas con “puzún”, y la vecina ya cansada de tener que cocinarle le dice que vaya al cementerio y le saque al último muerto que entierren las tripas y el “puzún”, que luego las haga hervir y les agregue maní, así lo hace *Mariangula* y le prepara una sopa deliciosa al marido pero al caer la noche el muerto viene a reclamar las tripas y el “puzúngo” y se lleva a *Mariangula* que desaparece sin que nadie hasta el momento le haya encontrado (Ayala, comunicación personal, 18 de enero de 2017).

La historia de *Mariangula* que se cuenta en la ciudad de Quito habla de una niña que vivía en el centro histórico de la ciudad cuya madre vendía tripa mishqui, mandándola un día a buscar más tripas al mercado, la niña por el camino juega y gasta el dinero de modo que decide ir al cementerio y sacarle las tripas al muerto, acción que realiza y la mamá sin sospechar vende las tripas, pero al caer la noche el muerto va a su casa a reclamarle las tripas y la niña en su desesperación toma un cuchillo y se abre el abdomen y muere, al día siguiente fue encontrada con las tripas regadas en la habitación y la niña con una expresión de pánico en su rostro cadavérico (Ayala, comunicación personal, 18 de enero de 2017).

Las historias anteriores se diferencian en aspectos tales como que en una consideran que *Mariangula* no era pobre, mientras que en las otras afirman que pertenecían a los estratos sociales menos favorecidos, también el final de la historia varía, en una versión *Mariangula* desaparece y en las otras dos muere a manos del difunto o por su propia mano.

2.2. El cómic como medio de difusión del patrimonio cultural

Para el desarrollo del cómic es necesario comprender con claridad conceptos básicos tales como el origen e historia del cómic, los elementos del cómic, los

estilos dentro del cómic, el proceso técnico de elaboración de un cómic, cómic en el contexto ecuatoriano, de tal forma que se valore la factibilidad de elaborar de un cómic de estilo clásico sobre la leyenda quiteña de la *Mariangula*.

2.2.1. Origen e historia del cómic

Cuadrado (2011) explica que el cómic está presente en la historia de la humanidad, según hallazgos arqueológicos encontrados en las tumbas de faraones, escribas, militares y otros dignatarios en el antiguo Egipto, entre el año 3200 y 3000 a.C., evidenciándose que el cómic, más que una expresión artística, se abordaba como una manifestación de encuentro con la cultura y creencias religiosas de la época, garantizándose a través del mismo la transmisión de conocimientos.

No solamente la cultura egipcia desarrolló a profundidad el cómic, sino que culturas como la griega, romana y en la India se utilizó el cómic para transmitir pensamientos, ideas, cultura, e incluso para plasmar tratados comerciales, en América culturas como los Aztecas, Mayas e Incas desarrollaron el cómic a tal nivel de especialización que incluso civilizaciones que se clasificaban como superiores quedaron sorprendidas ante tanto conocimiento y la forma tan magistral en la que fue plasmado (Eisner, 2014).

Por su parte, Martín (2014) indica que la historieta, propiamente dicha, como parte integrante de un periódico, revista o folleto, tuvo sus inicios en la Francia de 1820, siendo desde sus inicios de un carácter didáctico, educativo, aunque una década después existía una amplia gama de cómic que iba desde la historia, cultura, hasta el erotismo.

Es de destacar que en la Europa del siglo XIX, posterior a la Revolución Francesa y las guerras Napoleónicas, se vivió un periodo de paz y crecimiento económico que favoreció por aproximadamente 100 años el crecimiento de la cultura que se masificó y llegó a los estratos más pobres de la sociedad a través de revistas y periódicos, en los cuales el cómic se hizo un elemento clave

(McCloud, 2013).

2.2.2. Elementos del cómic

Los elementos del cómic están dados por la imagen gráfica, es decir, el boceto en el cual se plasman los personajes, el ambiente, animales y diversos elementos que interactúan con los mismos, brindándole al lector una imagen gráfica clara, sencilla y extremadamente comprensible que, en muchos casos, no necesita ser complementada con ningún idioma, de ahí que muchos especialistas en el tema plantean que el cómic es la difusión de información universal sin la necesidad de un lenguaje específico (Ruiz, 2013).

McCloud (2013) destaca que la mayoría del cómic van acompañados de un lenguaje específico que garantiza y complementa una mejor comprensión del contenido que se expone en el mismo por parte del lector, de ahí que se haga referencia al bocadillo, es decir, el espacio que se ubica generalmente encima del dibujo en el cual se plasma en escritura el pensamiento, expresión, deseos e inclinaciones de los protagonistas u otros actores de la historieta.

También debe hacerse referencia a que en toda historieta se verifica la existencia de animales u otros elementos inanimados, como ríos, océanos, carros que aceleran, frenan o resbalan, los cuales deben ser reconocidos por el sonido que realizan, de ahí que la onomatopeya sea otro elemento del cómic (Sandoval, 2011).

Los elementos anteriormente expuestos conjugados entre sí en un formato atractivo para el lector, hacen del mismo, un elemento invaluable de comunicación y de transformación de la información, el cual podrá permanecer en el tiempo, adaptarse a nuevos formatos y ser utilizado de generación en generación.

2.2.3. Estilos dentro del cómic

Entre los diferentes estilos del cómic a ser destacados deben mencionarse el cómic de aventura, el cual es uno de los más antiguos y de mayor tirada desde el Siglo XIX, en el mismo se plasman acciones heroicas, comportamientos caballerescos y un conjunto de valores que ubican al hombre en un ambiente de constante peligro y búsqueda de nuevas emociones (García, 2014).

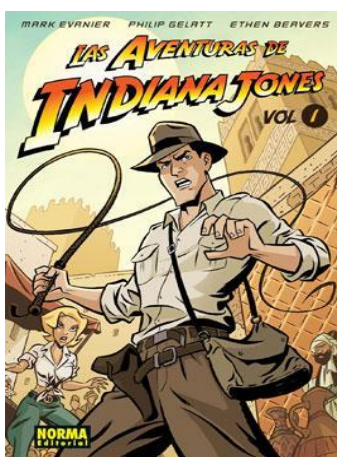


Figura 4: Cómic Indiana Jones. Tomado de Evanier, 2012.

También el cómic bélico debe ser destacado, alcanzando sus mayores volúmenes de difusión durante la primera y segunda guerra mundial, tanto por los aliados como los países de la alianza europea y posteriormente el eje Alemania – Italia – Japón, dichos cómics contribuyeron significativamente al alistamiento de numerosos jóvenes en ambos bandos (García, 2014).

Un claro ejemplo de este tipo de cómic es *Soldier*, de principios de los años 50 y que se publicó hasta finales de los 60 en los Estados Unidos, enfocado en las hazañas realizadas por los soldados norteamericanos durante la Segunda Guerra Mundial, ganando gran popularidad entre los adolescentes que, posteriormente, participaron en la Guerra de Corea defendiendo los mismos principios de sus padres plasmados en el cómic.

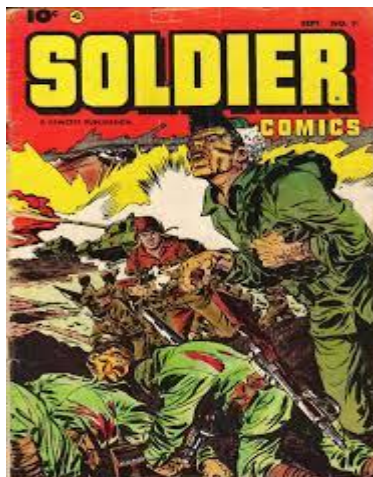


Figura 5: Cómics Soldier. Tomado de Evanier, 2012.

Sandoval (2011) afirma que el cómic de ciencia ficción dio sus primeros pasos en la década del 30 del siglo pasado, pero alcanzó su mayor reconocimiento en la década del 60 del mismo siglo como resultado del desarrollo de investigaciones de astronautas por los Estados Unidos y la desaparecida Unión Soviética.

El cómic de *Flash Gordon* debuta en 1934 alcanzando una aceptación y éxito inmediato entre niños, adolescentes y adultos, adelantándose a descubrimientos y avances tecnológicos, tales como los motores a reacción, viajes interplanetarios y cohetes.



Figura 6: Comic Flash Gordon. Tomado de Evanier, 2012.

Otra clasificación a ser tomada en cuenta en el cómic es la sátira o la comedia, la cual se desarrolló desde principios del Siglo XIX como un elemento de crítica a tendencias políticas, corrientes sociales u otros eventos de la vida cotidiana que debían ser criticados de una forma cautelosa, pero al mismo tiempo masiva, de modo que se lograra un cambio o transformación a través de la sensibilización del público (Guiral, 2012).

El cómic de sátira *Mafalda* debuta en 1964 en Argentina convirtiéndose en un espacio de crítica a problemas sociales y políticos de Argentina, luego de Latinoamérica, y finalmente del mundo, llegando a tratar situaciones tan controversiales como la Guerra de las Malvinas y la Guerra de Vietnam.



Figura 7: Cómic *Mafalda*. Tomado de Evanier, 2012.

El cómic deportivo también ha jugado un papel trascendental en el desarrollo de la prensa gráfica, el mismo reflejó desde sus inicios eventos deportivos históricos como las olimpiadas, campeonatos mundiales de béisbol entre otros eventos, los cuales fueron ampliamente conocidos y discutidos por los lectores de todas las edades (Guiral, 2012).

El cómic deportivo *Jackie Robinson*, de principios de la década del 50, fue revolucionario no solamente porque se enfocó en un deporte tan popular como el béisbol para la sociedad norteamericana, sino que fue el pionero en introducir figuras protagónicas de raza negra, algo novedoso para la época en la que las leyes de segregación racial mantenían plena vigencia.

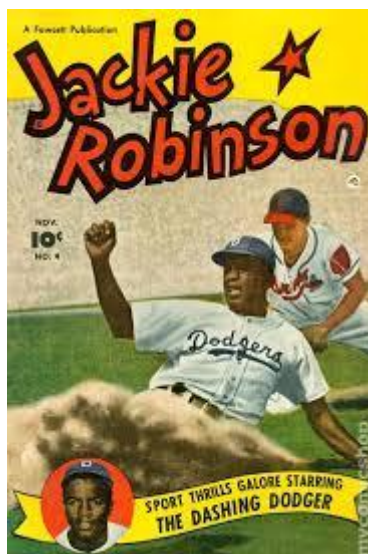


Figura 8: Cómic Jackie Robinson. Tomado de Evanier, 2012.

2.2.4. Proceso técnico de elaboración de un cómic

Ruiz (2013) señala que el proceso técnico de elaboración del cómic puede ser subdividido en diferentes etapas, destacando en primer lugar el guion del cómic, es decir, encargado de realizar el hilo conductor de la historia, las intervenciones de los protagonistas, describir las ideas y pensamientos de modo que se transmitan a través de un lenguaje sencillo y comprensible.

Por su parte, el dibujo es el encargado de transformar el lenguaje utilizado por el guion de forma gráfica, permitiendo que se complemente la información escrita con la gráfica, siendo esta una de las características básicas de la historieta, la cual es una forma de difundir pensamientos, conocimientos u otras vivencias de la vida cotidiana de una forma sencilla y amena (Ruiz, 2013).

El autor expuesto afirma que otra etapa a ser destacada es la de entintado o la aplicación de colores llamativos que complementen el carácter de la historia que se desea transmitir para lograr de esta forma captar el interés y atención del lector, es de destacar que los colores en sí mismos afectan la percepción del lector sobre la historia que se relata.

Gasca (2012) señala que, posteriormente, viene la etapa de color, aquella en la

que se aplican colores específicos a las viñetas, de modo que se resalten las mismas o se identifiquen con un personaje determinado de la historieta, es de señalar que el color utilizado alrededor de la escritura de la historieta hace que el lector identifique el carácter de la misma, su importancia, e incluso de qué personaje de la historieta provienen comentarios o pensamientos determinados.

El autor expuesto afirma que la etapa de rotulación es aquella en la cual se colocan textos, globos y diálogos en cada página y viñeta, mismos que darán un sentido pleno a la historieta, permitiendo, por consecuencia, que el lector comprenda con mayor facilidad la trama que se relata.

2.2.5. El cómic en el contexto ecuatoriano

La cultura ecuatoriana se encuentra en la actualidad en un proceso de crecimiento, cambio o transformación, influenciada, principalmente, por la globalización cultural y el auge de las nuevas tecnologías de la información y comunicación, de ahí que pueda afirmarse que el cómic en el Ecuador se revela como un fenómeno cultural cuya tendencia se inclina hacia la creatividad y desarrollo de características propias de la cultura nacional (Eisner, 2014).

Cuadrado (2011) indica que la tendencia actual en el desarrollo del cómic se subordina al desarrollo de dicha expresión artística a partir de patrones importados de Estados Unidos, Japón y Argentina, cabe señalar que existen algunas revistas, tales como *Skorpio*, *Fierro*, o *Yamato*, especializadas de corte nacional que han ido ganando el interés de niños y adolescentes, las cuales actualmente se comercializan de forma tímida, pero las proyecciones afirman un crecimiento sostenido y sustentable.

En la actualidad no puede afirmarse que exista un cómic 100% ecuatoriano, pero se prevé que a corto plazo los artistas nacionales logren desarrollar este tipo de manifestación cultural dado que existe una creciente demanda del cómic en las generaciones más jóvenes, las cuales ven en el mismo un elemento de esparcimiento y cultura existiendo en la actualidad numerosos temas a ser

explotados por los artistas de la gráfica nacional (Martín, 2014).

A pesar de que no puede afirmarse la existencia de un cómic nacional, las proyecciones de su desarrollo futuro son prometedoras, evidenciándose que el cómic será un futuro fenómeno mediático a nivel nacional que propiciará el desarrollo de los conocimientos de la cultura y tradición ecuatoriana.

3. CAPÍTULO III. DISEÑO DEL ESTUDIO

3.1. Planteamiento del problema

En la actualidad, las nuevas técnicas de la información y comunicación, tales como la radio, televisión e internet, son las que acaparan la mayor parte del deseo e interés de las personas al momento de buscar fuentes de recreación, conocimiento e información, de ahí que la prensa gráfica, y en específico la historieta, haya perdido el papel protagónico que una vez tuvo en el Ecuador, siendo por excelencia un vehículo idóneo para la transmisión y transferencia de información, conocimientos, hábitos, cultura y tradiciones.

Otra situación a ser destacada es la globalización de la cultura, fenómeno potencializado por el uso de las TICs, en específico la televisión y el internet, que imponen patrones culturales estandarizados que relegan a un segundo plano la cultura, hábitos y tradiciones propias del pueblo ecuatoriano, de ahí la importancia de rescatar dicho patrimonio cultural con la utilización de la historieta como un vehículo para perpetuar los saberes culturales populares y el folklore andino.

Muchos investigadores de la historieta afirman que, actualmente, la misma atraviesa una crisis en Latinoamérica, al no priorizar el talento nacional y descartarse las historias, leyendas y fábulas propias de la riqueza y patrimonio cultural de la región, existiendo una tendencia claramente pro globalizadora en la que los protagonistas de las historietas no reflejan la cultura, pensamientos, deseos y aspiraciones de los pueblos latinoamericanos, evidenciándose, en la mayoría de las historietas, que el latino ocupa un papel secundario dentro de las mismas o no aparece.

También se evidencia una crisis cultural dentro del cómic al considerarse la cultura occidental como la máxima expresión de la civilización, observándose

desdeñosamente los hábitos, tradiciones e idiosincrasia de los pueblos del nuevo mundo, considerando tal cultura como un fenómeno aislado y regional que en ningún caso debe ser plasmado en cómics que puedan modificar y enriquecer el pensamiento de los lectores.

La selección de la leyenda de *Mariangula*, una de las más difundidas a nivel nacional, muestra la cultura, tradición e idiosincrasia propia del pueblo ecuatoriano y, en específico, de sus estratos sociales menos favorecidos, en los que es una realidad que todos los integrantes del núcleo familiar contribuyen a la producción de bienes o servicios para satisfacer sus necesidades básicas.

También en este proyecto se evidenciará la pureza, sencillez e inocencia de los niños ecuatorianos que, por temor a ser reprendidos por sus mayores, buscan cualquier tipo de solución para aquellas faltas que puedan cometer sin intencionalidad, plasmándose del mismo modo el valor, valentía y arrojo de los niños para satisfacer las necesidades.

Por otra parte, se quiere mostrar el temor y misticismo palpables dentro del espacio espiritual de todos los ecuatorianos a las terribles venganzas que puedan confabular los no vivos que siempre reclamarán cualquier agravio o falta que se les pueda haber cometido.

De ahí que fechas tan representativas como el día de todos los santos, más que un hábito y una costumbre popular, se abordan como una necesidad y obligación por parte de los familiares vivos para satisfacer las necesidades de los espíritus de los muertos, los cuales consideran de vital importancia para lograr objetivos terrenales, funcionando como nexo tangible entre lo inmaterial y lo material.

El rescate del patrimonio cultural de la nación a través de la historieta repercutirá positivamente en la reactivación de conocimientos, cultura y valores nacionales propios de la idiosincrasia del pueblo ecuatoriano, reafirmando de esta forma los sentimientos patrios, la identidad nacional y, al mismo tiempo, estableciéndose un nexo común con la historia y cultura del país a través del cómic.

3.2. Preguntas

3.2.1. Pregunta general

¿Cómo se debe elaborar un cómic de estilo clásico de la leyenda *Mariangula* para difundir el patrimonio cultural del Ecuador?

3.2.2. Preguntas específicas

- ¿Qué versiones de la leyenda *Mariangula* existen en la sabiduría popular ecuatoriana?
- ¿Cómo se debe estructurar un guion unificado de la leyenda *Mariangula* de tal forma que sea claro y comprensible?
- ¿Qué valoración tienen los jóvenes sobre el cómic como medio de transmisión de conocimiento?
- ¿Qué interés existe por parte de los adolescentes en la adquisición de cómics de estilo clásico que aborden leyendas populares como la *Mariangula*?

3.3. Objetivos

3.3.1. Objetivo general

Desarrollar un cómic estilo clásico sobre la leyenda de *Mariangula* que sirva como medio de difusión de parte del patrimonio cultural del Ecuador.

3.3.2. Objetivos específicos

- Investigar las diferentes versiones que existen sobre la leyenda *Mariangula* de modo que se logre una imagen general de dicha leyenda.

- Desarrollar un guion en el cual se plasmen de forma uniforme y comprensible las diferentes variantes existentes sobre la leyenda *Mariangula*.
- Diagnosticar la valoración que tienen los jóvenes sobre el cómic como medio de transmisión de conocimiento.
- Establecer el nivel de interés de los adolescentes por el cómic de estilo clásico de la leyenda *Mariangula*.

3.4. Metodología

3.4.1. Contexto y población

La investigación se realizará en Ecuador, Provincia de Pichincha, en el Distrito Metropolitano de Quito, específicamente en el décimo año “A” de educación general básica de la Unidad Educativa “Rudolf Steiner”, en el periodo de febrero a Julio del 2017.

La población estará compuesta por adolescentes, cuyas edades oscilan entre los 14 a 16 años, de género masculino y femenino, y de un estrato social perteneciente a los quintiles tres y cuatro, optando por los estudiantes de décimo año, dado que los mismos poseen una comprensión acerca de lo que son las leyendas, así como un poder de decisión al momento de adquirir un libro, revista o cómic.

3.4.2. Tipo de estudio

La investigación es de tipo mixto, siendo cuantitativo como resultado del procesamiento de la información numérica y estadística abordada en la investigación y cualitativo dado que se utilizó la información expuesta en el marco teórico, además del *focus group* y la entrevista que se realizarán.

El carácter exploratorio de la investigación es evidente al desarrollarse alternativas de investigación que garanticen el hallazgo de los fenómenos de la problemática en plena relación y concordancia con la realidad actual y la información teórica existente.

La investigación se subordina a la metodología descriptiva dado que se hace uso de preguntas directrices las cuales sirvieron como elemento de comparación con el fenómeno investigado, proyectándose de este modo a una predicción y medición real de los aspectos, objetivos y características a ser investigadas.

3.4.3. Herramientas a utilizar

Tabla 1.

Herramientas a utilizar

Herramienta	Descripción	Propósito
Encuesta	A una muestra representativa de jóvenes de 14 a 16 años de la Unidad Educativa "Rudolf Steiner"	Establecer el interés de los estudiantes acerca de la adquisición del cómic y su importancia en la transmisión del conocimiento
Entrevista	Al historiador Enrique Ayala Mora	Para conocer sobre las leyendas quiteñas y, en concreto, sobre la leyenda <i>Mariangula</i>
<i>Focus Group</i>	A un grupo de ocho a 12 jóvenes, de 14 a 16 años de la Unidad Educativa "Rudolf Steiner"	Determinar la efectividad del cómic en la transmisión de la leyenda <i>Mariangula</i>

3.4.4. Tipo de análisis

La investigación se inicia con la recopilación de la información de los libros, revistas, blogs, documentos informativos, *papers*, tesis, monografías, entre otros, con la finalidad de establecer un marco teórico amplio en el cual se establezca con claridad la importancia de la preservación del patrimonio cultural,

así como las fases de creación del cómic.

Posteriormente se realizó una entrevista al historiador Enrique Ayala Mora en la Universidad Andina Simón Bolívar con el objetivo de establecer la importancia de la preservación de las leyendas tradicionales, así como establecer el nivel de conocimiento y vigencia de la leyenda *Mariangula*.

Cabe destacar que se seleccionó dicha leyenda dado que es una historia muy popular y que plasma la realidad social de la ciudad de Quito, el carácter, costumbres y tradiciones de las diferentes generaciones, así como las relaciones interpersonales de la época y el arraigado sentimiento religioso y espiritual de la población.

La investigación se realizará a adolescentes de 14 a 16 años de la Unidad Educativa “Rudolf Steiner”, dado que los mismos se han enfocado en historias y leyendas universales desechando y olvidando el patrimonio cultural del país, siendo de vital importancia el rescate del mismo con el objetivo de crear un valor y conocimiento de la cultura nacional que garantice sentimiento de respeto, identificación y continuidad de los valores patrióticos y morales que forman la identidad nacional.

Enfocado en ello se aplicará una encuesta para determinar su interés en el cómic como medio de transmisión de este tipo de historias, además de, una vez elaborado el producto, un cómic con estilo clásico, realizar un *focus group* para medir qué tan efectivo es el mismo y realizar las mejoras oportunas previo a su difusión.

4. CAPÍTULO IV. DESARROLLO DEL PROYECTO

4.1. Análisis del nivel de aceptación del cómic

Con el objetivo de garantizar información real y de primera mano a ser posteriormente cotejada con la información teórica se realizó una encuesta a los estudiantes de 14 a 16 años de la Unidad Educativa “Rudolf Steiner”, la cual arrojó los siguientes resultados:

1. ¿Le gusta leer comics?

Tabla 2.

Gusto por leer comics.

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Sí	51	71%
No	21	29%
Total	72	100%

Tomado de encuesta dirigida a estudiantes de 14 a 16 años de la Unidad Educativa Rudolf Steiner.

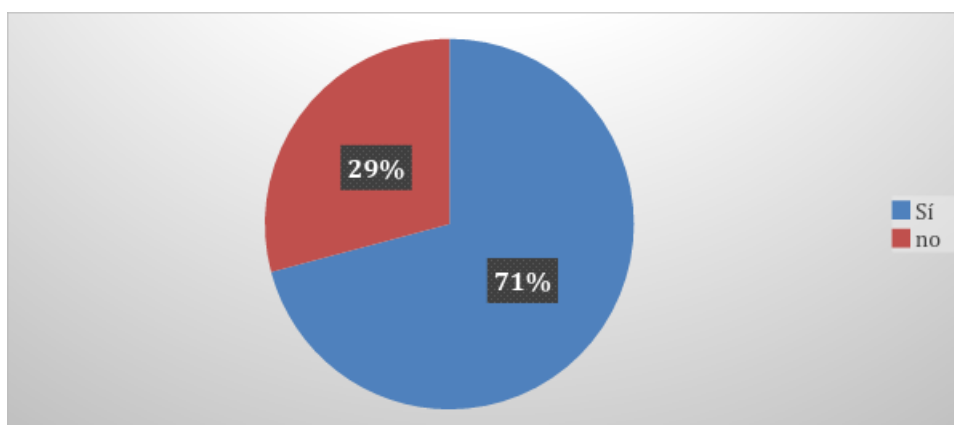


Figura 9: Gusto por leer comics

Tomado de encuesta dirigida a estudiantes de 14 a 16 años de la Unidad Educativa Rudolf Steiner.

Análisis e interpretación:

De un total de 72 estudiantes de 14 a 16 años de la Unidad Educativa Rudolf Steiner que representan el 100% del total, 51 estudiantes que representan el 51% del total plantean que sí les gustaría leer comics y 21 estudiantes que representan el 29% del total plantean que no les gustaría leer comics. De la información anterior se desprende que la mayoría de los estudiantes plantean que sí les gustaría leer comics.

2. ¿Conoce usted las leyendas quiteñas?

Tabla 3.

Conocimiento de leyendas quiteñas.

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Sí	11	15%
No	61	85%
Total	72	100%

Tomado de encuesta dirigida a estudiantes de 14 a 16 años de la Unidad Educativa Rudolf Steiner.

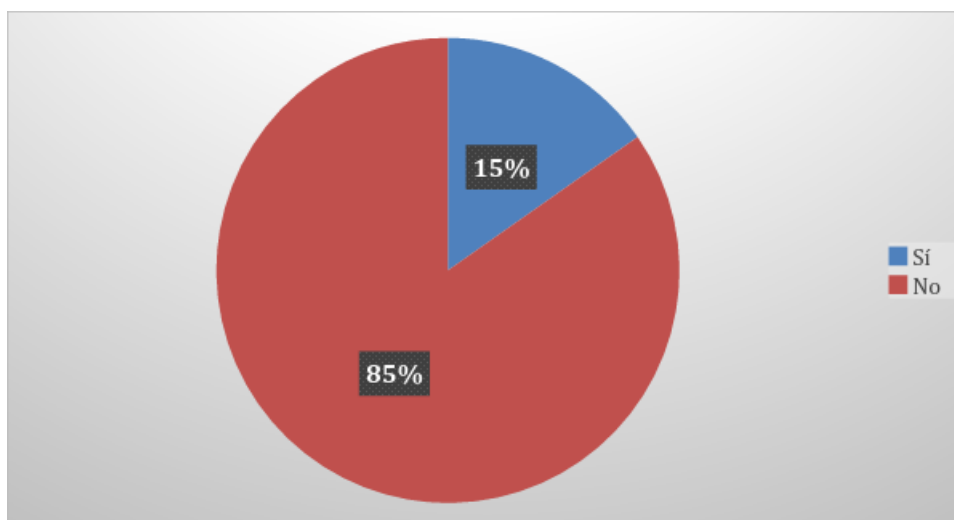


Figura 10: Conocimiento de leyendas quiteñas.

Tomado de encuesta dirigida a estudiantes de 14 a 16 años de la Unidad Educativa Rudolf Steiner.

Análisis e interpretación:

De un total de 72 estudiantes de 14 a 16 años de la Unidad Educativa Rudolf Steiner que representan el 100% del total, 61 estudiantes que representan el 85% del total no conocen las leyenda quiteñas y 11 estudiantes que representan

el 15% del total sí conocen las leyendas quiteñas. De la información anterior se desprende que la mayoría de los estudiantes no conocen las leyendas quiteñas.

¿Cuáles...?

Tabla 4.

Leyendas quiteñas que conocen.

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Cantuña	5	45%
El gallo de la catedral	0	0%
La caja ronca	0	0%
Mariangula	6	55%
Total	11	100%

Tomado de encuesta dirigida a estudiantes de 14 a 16 años de la Unidad Educativa Rudolf Steiner.

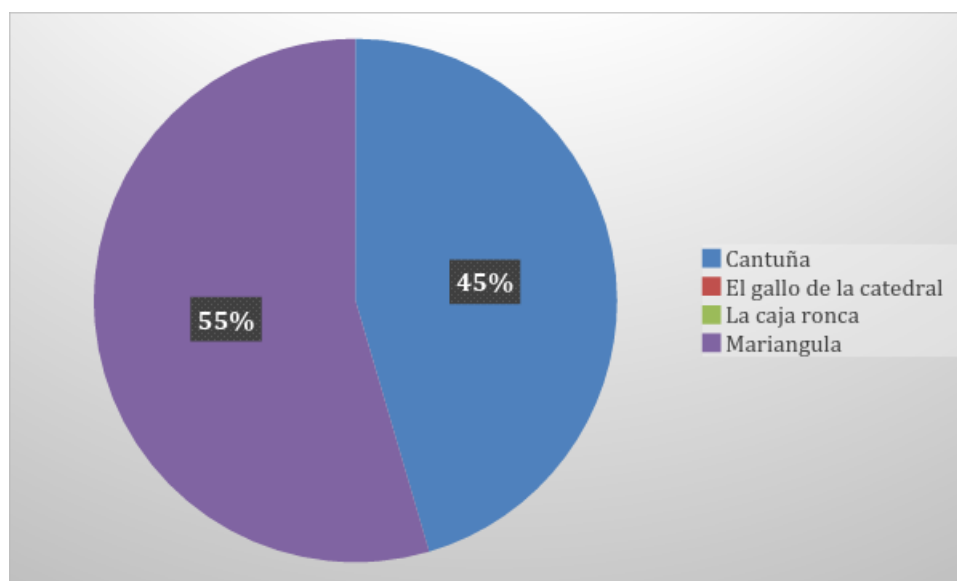


Figura 11: Leyendas quiteñas que conocen.

Tomado de encuesta dirigida a estudiantes de 14 a 16 años de la Unidad Educativa Rudolf Steiner.

Análisis e interpretación:

De un total de 11 estudiantes conocedores de leyendas quiteñas de 14 a 16 años de la Unidad Educativa Rudolf Steiner que representan el 100% del total, 6 estudiantes que representan el 55% del total sí conocen la leyenda quiteña de *Mariangula* y 5 estudiantes que representan el 45% del total sí conocen la leyenda quiteña de *Cantuña*. De la información anterior se desprende que la

mayoría de los estudiantes conocen la leyenda de *Mariangula*.

3. ¿Te gustaría conocer las leyendas ecuatorianas?

Tabla 5.

¿Te gustaría conocer las leyendas ecuatorianas?

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Sí	68	94%
No	4	6%
Total	72	100%

Tomado de encuesta dirigida a estudiantes de 14 a 16 años de la Unidad Educativa Rudolf Steiner.

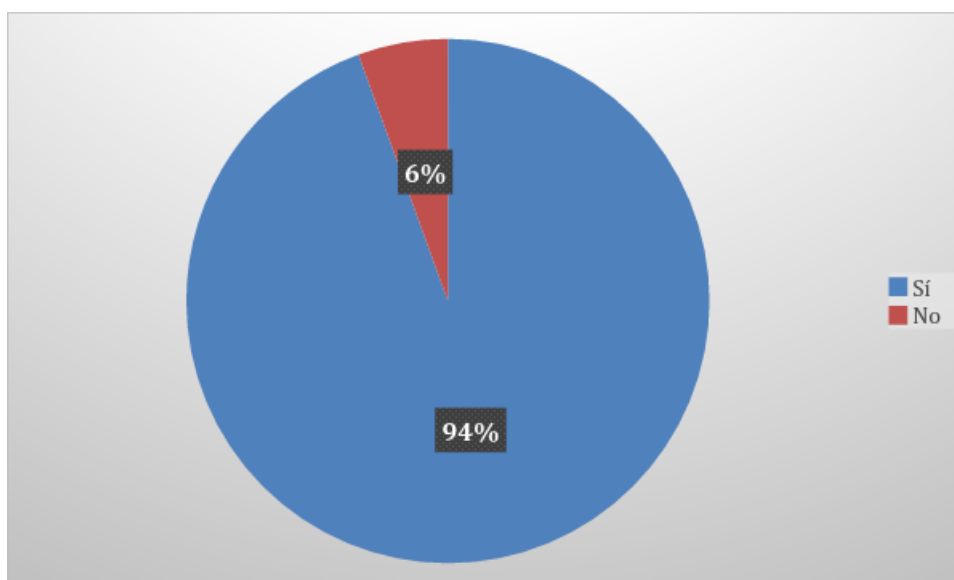


Figura 12: ¿Te gustaría conocer las leyendas ecuatorianas?

Tomado de encuesta dirigida a estudiantes de 14 a 16 años de la Unidad Educativa Rudolf Steiner.

Análisis e interpretación:

De un total de 72 estudiantes de 14 a 16 años de la Unidad Educativa Rudolf Steiner que representan el 100% del total, 68 estudiantes que representan el 94% del total sí les gustaría conocer las leyenda quiteñas y 5 estudiantes que representan el 6% del total no les gustaría conocer las leyendas quiteñas. De la información anterior se desprende que la mayoría de los estudiantes sí les gustaría conocerlas leyendas quiteñas.

4. ¿De cuál de las siguientes formas te gustaría conocer las leyendas?

Tabla 6.

Formas en las que les gustaría conocer las leyendas.

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Comic	66	92%
Libros	4	5%
Programas de radio	2	3%
Total	72	100%

Tomado de encuesta dirigida a estudiantes de 14 a 16 años de la Unidad Educativa Rudolf Steiner.

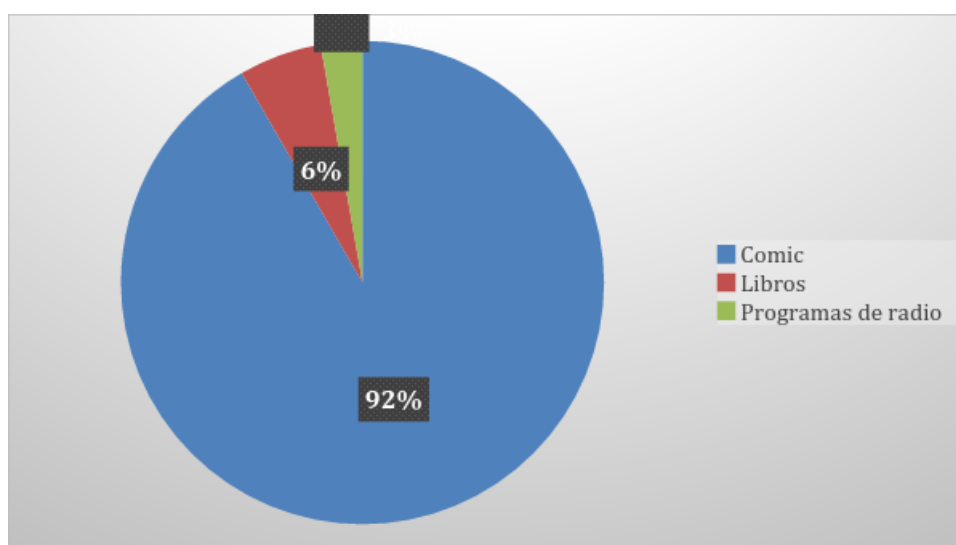


Figura 13: Formas en las que les gustaría conocer las leyendas.

Tomado de encuesta dirigida a estudiantes de 14 a 16 años de la Unidad Educativa Rudolf Steiner.

Análisis e interpretación:

De un total de 72 estudiantes de 14 a 16 años de la Unidad Educativa Rudolf Steiner que representan el 100% del total, 66 estudiantes que representan el 92% del total les gustaría conocer las leyenda quiteñas a través de comics, 4 estudiantes que representan el 5% del total les gustaría conocer las leyenda quiteñas a través de libros y 2 estudiantes que representan el 3% del total les gustaría conocer las leyendas quiteñas a través de programas de radio. De la información anterior se desprende que la mayoría de los estudiantes les gustaría conocerlas leyendas quiteñas a través de comics.

5. ¿Compraría usted un comic de leyendas quiteñas?

Tabla 7.

¿Compraría usted un comic de leyendas quiteñas?

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Sí	64	89%
No	8	11%
Total	72	100%

Tomado de encuesta dirigida a estudiantes de 14 a 16 años de la Unidad Educativa Rudolf Steiner.

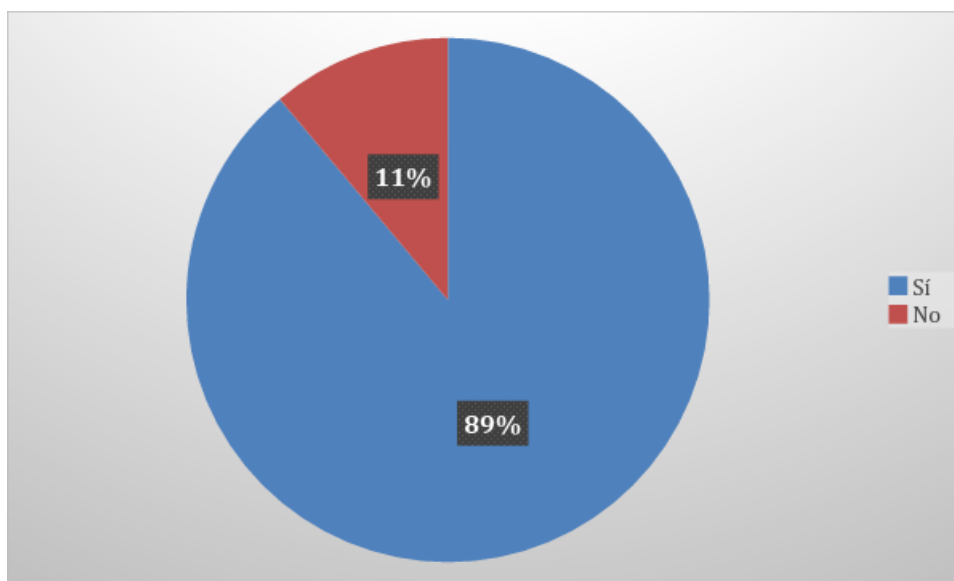


Figura 14: ¿Compraría usted un comic de leyendas quiteñas?

Tomado de encuesta dirigida a estudiantes de 14 a 16 años de la Unidad Educativa Rudolf Steiner.

Análisis e interpretación:

De un total de 72 estudiantes de 14 a 16 años de la Unidad Educativa Rudolf Steiner que representan el 100% del total, 64 estudiantes que representan el 89% del total plantean que sí comprarían un comic de leyendas quiteñas y 8 estudiantes que representan el 11% del total plantean que no comprarían un comic de leyendas quiteñas. De la información anterior se desprende que la mayoría de los estudiantes plantean que sí comprarían un comic de leyendas quiteñas.

6. Le gustaría a usted que el cómic de leyendas quiteñas sea de...

Tabla 8.

Tema en el cómic de leyendas quiteñas.

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Terror	52	72%
Aventura	10	14%
Comedia	0	0%
Acción	10	14%
Total	72	100%

Tomado de encuesta dirigida a estudiantes de 14 a 16 años de la Unidad Educativa Rudolf Steiner.

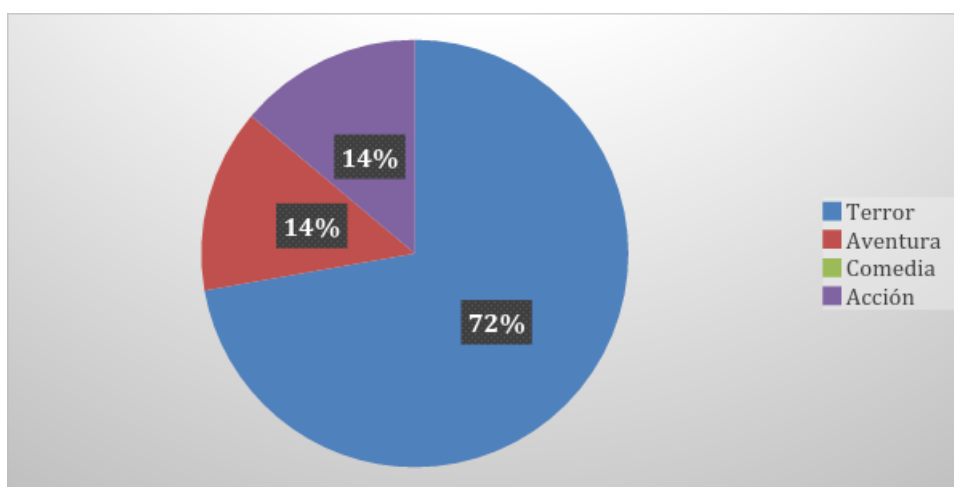


Figura 15: Tema en el cómic de leyendas quiteñas.

Tomado de Encuesta dirigida a estudiantes de 14 a 16 años de la Unidad Educativa Rudolf Steiner.

Análisis e interpretación:

De un total de 72 estudiantes de 14 a 16 años de la Unidad Educativa Rudolf Steiner que representan el 100% del total, 52 estudiantes que representan el 72% del total plantean que les gustaría que el cómic de leyendas quiteñas sea de terror, 10 estudiantes que representan el 14% del total plantean que les gustaría que el cómic de leyendas quiteñas sea de aventuras y 10 estudiantes que representan el 14% del total plantean que les gustaría que el cómic de leyendas quiteñas sea de acción. De la información anterior se desprende que la mayoría de los estudiantes plantean que les gustaría que el cómic de leyendas quiteñas sea de terror.

7. ¿De cuál de las siguientes leyendas le gustaría que se realice un cómic?

Tabla 9.

Leyenda preferida para realizar el cómic.

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Cantuña	14	19%
El gallo de la catedral	0	0%
La caja ronca	0	0%
Mariangula	58	81%
Total	72	100%

Tomado de encuesta dirigida a estudiantes de 14 a 16 años de la Unidad Educativa Rudolf Steiner.

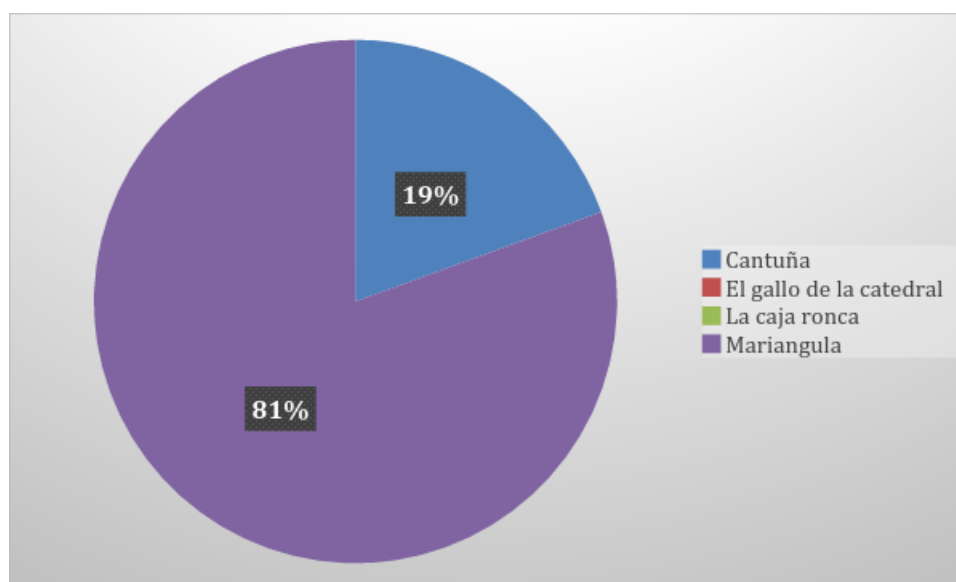


Figura 16: Leyenda preferida para realizar el cómic.

Tomado de encuesta dirigida a estudiantes de 14 a 16 años de la Unidad Educativa Rudolf Steiner.

Análisis e interpretación:

De un total de 72 estudiantes de 14 a 16 años de la Unidad Educativa Rudolf Steiner que representan el 100% del total, 58 estudiantes que representan el 81% del total les gustaría que se realice un cómic de la leyenda de Mariangula y 14 estudiantes que representan el 19% del total les gustaría que se realice un cómic de la leyenda de Cantuña. De la información anterior se desprende que la mayoría de los estudiantes les gustaría que se realice un cómic de la leyenda de Mariangula.

4.2. Entrevista realizada al Historiador Enrique Ayala Mora

1. ¿Considera usted que actualmente existe una difusión adecuada de las leyendas quiteñas?

No, en la actualidad las leyendas quiteñas han sido suplantadas por leyendas provenientes de otros países como resultado del proceso de globalización de la cultura, el cual se ha potencializado a través de las nuevas tecnologías de la comunicación en detrimento del folklore y cultura nacional.

2. ¿Cree usted que es necesario rescatar las leyendas quiteñas a través de medios gráficos como el cómic?

Si, el cómic brinda amplios horizontes y oportunidades para difundir de forma agradable, amena y económica la cultura nacional, captando el deseo e interés de los lectores de todas las edades y por ende contribuyendo al rescate de las leyendas quiteñas.

2. ¿Actualmente existe una política a nivel nacional y regional que respalda el rescate de las leyendas ecuatorianas?

No, en la actualidad no se verifica una política o plan de desarrollo sistemático del rescate de las leyendas ecuatorianas, aunque debe destacarse que se han realizado actividades de promoción cultural que intentan rescatar parte del patrimonio cultural del Ecuador.

3. ¿Cuáles consideraría usted que son las leyendas más conocidas en el país?

Las leyendas más conocidas a nivel nacional son *Mariangula*, Cantuña, El Gallo de la Catedral, la Dama Tapada y la Caja Ronca, las cuales han sido difundidas de forma oral de una generación a otra y en la actualidad se encuentran asociadas a la promoción de la industria turística nacional.

4. ¿Cree usted que actualmente existe un interés por parte de los jóvenes por conocer las leyendas ecuatorianas?

Si, existe un interés por conocer más sobre la cultura nacional, pero los jóvenes necesitan que tales conocimientos les sean transferidos a través de medios gráficos, audiovisuales, es decir haciendo uso de información gráfica o nuevas tecnologías.

5. ¿Considera usted que el cómic es un vehículo adecuado para transmitir valores culturales?

Si, el cómic dadas sus características como un lenguaje ameno, sencillo, claro y la información gráfica que en el mismo se plasma garantiza una comprensión rápida, efectiva y didáctica de la información que contiene, de ahí que puede afirmarse que el cómic es el vehículo ideal para transferir conocimientos culturales.

6. ¿Estaría usted de acuerdo en que se publiquen cómics de leyendas ecuatorianas?

Si, sin lugar a dudas la publicación de cómics que aborden las leyendas ecuatorianas contribuiría de forma decisiva al incremento sistemático del nivel cultural de la población en general, rescatando de esta forma valores y conocimientos del folklore nacional que actualmente han caído en el olvido.

4.3. Hallazgos devengados del análisis

Entre los principales hallazgos derivados de la presente investigación destaca que los jóvenes encuestados con edades comprendidas entre 14 y 16 años de la Unidad Educativa "Rudolf Steiner", manifestaron pleno interés en adquirir cómics que aborden las leyendas ecuatorianas, planteando que en realidad no poseen un conocimiento amplio sobre dicho tema de modo que consideran necesario que el mismo sea abordado de forma amena y didáctica, de ahí que

afirman que el cómic de terror es una excelente opción para difundir dichos conocimientos.

También pudo evidenciarse que en la actualidad no existe una política dirigida hacia el rescate de las leyendas ecuatorianas, sino más bien un plan cultural muy general en el que destacan principalmente costumbres de los pueblos originarios sin que se aborde la cultura, folklore y tradiciones de los criollos ecuatorianos, es decir la raza resultante de la fusión de pueblos originarios con los conquistadores y pueblos africanos.

Del mismo modo quedó de manifiesto que a pesar de los significativos avances en la comunicación a nivel nacional la difusión de carteleras culturales es prácticamente inexistente, limitándose la representación de leyendas del país solamente a eventos culturales y religiosos en determinadas fechas del año, es decir no existe una difusión sistemática de la cultura y folklore nacional a través de la radio, prensa, cine o televisión.

De la información anteriormente expuesta se deduce la existencia de un vacío en la difusión del folklore y cultura nacional, siendo de vital importancia para reforzar y mantener la identidad nacional que se rescate dicho patrimonio cultural intangible, siendo la difusión de las leyendas quiteñas a través del cómic una alternativa plenamente viable y factible tomando en cuenta las condiciones y receptividad del lector ecuatoriano.

Cabe destacar que el uso del cómic como medio de difusión de conocimientos y cultura en general no es una experiencia nueva, sino que ha sido ampliamente utilizado en Asia, Europa, Estados Unidos e incluso en países latinoamericanos como Argentina, México y Chile como vehículo de comunicación efectivo para modificar la opinión nacional sobre valores nacionales, historia, cultura, es decir el cómic se revela plenamente como un medio de difusión efectivo capaz de llegar a todas las generaciones y estratos sociales.

4.4. Propuesta de cómic de leyendas ecuatorianas

4.4.1. Justificación

Como resultado de las encuestas aplicadas a jóvenes de 14 a 16 años de la Unidad Educativa “Rudolf Steiner”, se arribó a la conclusión de que existe un deseo e interés real por adquirir cómics que traten historias y leyendas populares.

Destacando que el tema preferido sería el terror por lo que un cómic sobre la leyenda de *Mariangula* cumpliría en su totalidad con dichos requerimientos, siendo la propuesta de la investigación que la saga sobre leyendas quiteñas de inicio sobre un cómic específico de la leyenda de *Mariangula* en la cual quedan plasmados todos los elementos de terror, cultura y aventura que captarían sin duda alguna el deseo e interés de los jóvenes.

De la información derivada de los instrumentos aplicados puede deducirse que existe actualmente un marcado interés por parte de los jóvenes de conocer a profundidad la historia, leyendas, costumbres y tradiciones del Ecuador, evidenciándose del mismo modo que el cómic constituye el método ideal para transferir tales conocimientos, siendo la leyenda de *Mariangula* por su tono de terror la más indicada para iniciar una saga sobre leyendas quiteñas.

4.4.2. Proceso creativo del cómic

Con la finalidad de desarrollar el cómic es necesario analizar a detalle la vestimenta, etnia predominante en la época, el entorno en el cual se convivían los habitantes, para lo cual fue necesario hacer uso del internet como fuente de consulta.

4.4.2.1. Perfil de los personajes principales

Los personajes del cómic poseen características específicas que los hacen

únicos, razón por la cual es necesario analizar su perfil de forma tridimensional, es decir física, psicológica y sociológicamente.

Mariangula: Niña mestiza, trigueña, delgada, con labios finos, cabello negro largo, cuando crece le gusta arreglarse con vestimenta de colores llamativos, es vivaz, alegre dinámica, pícara y caprichosa, es hija de madre soltera lo que le crea un resentimiento contra su madre ya que la misma es muy dura y siempre le castiga cuando le ve con algún joven, es analfabeta, creció junto a su madre en el puesto de venta de tripa mishqui, a la edad de tres años se quemó en la parrilla en la que asan las tripas por lo que no le gustaba acercarse a la misma sino realizar labores de menor complejidad.



Figura 17: Diseño Mariangula

Madre Rosa: Mujer indígena de 40 años, analfabeta de quien se rumora tuvo un amorío con el patrón de la casa en la que trabajaba como sirvienta, de la cual fue despedida al notarse el embarazo, era excelente cocinera por lo que se coloca un puesto de venta de tripa mishqui, es analfabeta, jamás consideró más importante el trabajo que los estudios, por lo que a su hija no le puso en una escuela, mujer luchadora que trabajaba desde tempranas horas de la mañana, sobre protegía a su hija de los jóvenes que la cortejaban porque decía que todos los hombres eran malos y mentirosos.



Figura 18: Diseño Madre Rosa

Manuel: Joven mestizo, trigueño de buen vestir, poco estudiado pero muy inteligente y vivaz, trabajaba en una carpintería, era muy galante y mujeriego, aunque siempre se dice que tenía un amor especial por *Mariangula* ya que era la única joven que no cedía ante sus galanterías.



Figura 19: Diseño Manuel

Mercedes: Joven de 20 años, trigueña, de cabello negro y corto, muy amable, atenta y hacendosa, era ama de casa a tiempo completo, muy hogareña, analfabeta pero muy pendenciera, es decir siempre andaba murmurando chismes de los vecinos.



Figura 20: Diseño Mercedes

4.4.2.2. Acciones básicas de la leyenda

Entre las acciones que se desarrollan en la obra destaca la llamada constante de la madre de *Mariangula* a cooperar con las diferentes actividades laborales que desempeñaba en su puesto de venta de tripa mishqui, también se evidencia que *Mariangula* pasa la mayor parte del tiempo conversando y escuchando chismes de los vecinos con las amigas sin querer ayudar a la mamá en su trabajo.

Se evidencia también que al contraer matrimonio *Mariangula* desconoce los quehaceres del hogar en especial aquellos relacionados con la cocina, por lo que constantemente importuna a la vecina preguntando por diferentes recetas, y en lugar de agradecer la atención de la misma menosprecia la actividad culinaria alegando que ella ya sabía cómo elaborar dichos platillos.

Mariangula en una manifestación de extrema falta de respeto por los fallecidos va al cementerio y toma las tripas de un muerto con el objetivo de elaborar una sopa de tripas para su esposo, situación que desemboca en un desenlace fatal al presentarse el muerto a la medianoche y para llevarse a *Mariangula*.

4.4.2.3. Adaptación del guion de la Leyenda *Mariangula*

Adaptación de la leyenda quiteña de Mariangula

Escrito Por:

Michelle Dávila

Leyenda Quiteña, Cayambeña e Ibarreña de Mariangula

EXT.MERCADO.NOCHE

MARIÁNGULA ERA UNA JOVEN DE 18 AÑOS ALEGRE Y VIVARACHA, DE MADRE HIJA TRABAJADORA, VENDEDORA DE TRIPAS.

MADRE.

-¡Venga venga!

-a la tripa mishqui calientita,
-¡Buenas tardes!

1ERA COMPRADORA.

-¡Buenas tardes señora!,

-A ver a mi véndame, pero bien puesto.

2DA COMPRADORA.

-Buenas, a mí también véndame.
-Señalando la tripa más jugosa.

MADRE.

-Bueno ya le sirvo, espere un ratito.
(gritando)
¡Mariangula ven ayudar apuraaaaaa!

MARIANGULA.

(gritando)
¿Qué pasa?

MADRE.

(gritando)
¡Ven acá ayúdame a atender!

MARIANGULA.

(gritando)
-Ahorita no puedo, estoy con mis amigos!

MADRE.

¡Niña malcriada ayúdame a dar la vuelta
las tripas!

1ERA COMPRADORA.

-Apure caserita, ya me voy. -usted no
quiere vender...

MADRE.

-Ya amorcito ya le sirvo, -¡Mariangula
ven rápido!

MARIANGULA.

-Eso no me gusta, usted no me deja hacer lo que yo quiero,

-a ver que hago.

MADRE.

Aprende a cocinar hijita, cuando te cases te ha de hacer falta...

ASÍ MARIANGULA CRECIÓ Y SE DEDICÓ A PASEAR CON SUS AMIGAS, INVENTAR CHISMES Y CREAR LÍOS, ADEMÁS DE PASEAR CON MANUEL.

EXT. PARQUE. TARDE.

MANUEL

Mariangula; ¡que guapa que estás! - Cuando quieras nos casamos...

MARIANGULA.

No digas eso, mejor vamos a pasear...

MANUEL

Vamos a pasear por la Plaza Grande

MARIANGULA.

¡No por ahí no! No quiero que mi mamá nos vea...

MANUEL

¿Estas peleada con tu mamá?

MARIANGULA.

¡Ufff! Es que siempre quiere que le ayude a hacer las tripas.

ASI PASARON LAS HORAS HASTA QUE SE HIZO DE NOCHE Y MARIANGULA REGRESA A CASA.

INT. CASA. NOCHE

MADRE.

(gritando)

-¿Dónde estabas? ¿Ves la hora que es? ¿Porqué te quedas callada?

MARIANGULA.

Salí un ratito, fui con Manuel a comprar unos repuestos para su padre.

MADRE.
 ¡Estoy cansada de ti! No trabajas, ni me ayudas. Mañana mismo te vas de empleada doméstica donde doña Rosita.

MARIANGULA.
 (llora)
 ¡Déjeme en paz!

MADRE.
 (gritando)
 ¡Vete a dormir, ya estoy cansada! AL

DÍA SIGUIENTE.

INT. CASA. DIA.

MADRE.
 -Mariangula levántate, vamos a comprar las tripas

MARIANGULA.
 (gritando)
 ¡Déjeme en paz!

MADRE.
 ¡Apura! ya me atraso. A las 9 te espero en el puesto, doña Rosita te va a coger de cocinera.

EXT. CASA DE MARIANGULA. DIA

MARIANGULA SALE DE CASA LLORANDO Y SE ENCUENTRA CON MANUEL.

MANUEL
 ¿Qué te pasa? ¿Porqué tienes esa carita triste?

MARIANGULA.
 Mi mamá, ya no la soporto, solo quiero irme lejos...

MANUEL
 Ya te dije que si quieres nos casamos...

MARIANGULA.
 ¡Si!, Casémonos, ¡Ahora mismo le digo a mi mamá!

EXT. MERCADO. DIA

MADRE.

-¡Llegaste!

¡A las 9 te dije!

MARIANGULA.

Mamá me voy a casar con Manuel

MADRE.

(alterada)

¡Estas loca!

MARIANGULA.

Usted no me quiere y el sí.

MARIANGULA SE CASA CON MANUEL Y ÉL LE EMPIEZA A PERDIR QUE COCINE.

INT.CASA DE MANUEL. TARDE.

MANUEL

¡Mariángula! ¡Mi amor! -¿Me podrías preparar una sopita de pan con menudencias? Es que vengo muerto de hambre.

MARIANGULA.

Claro mi rey, ¡ahorita te la preparo!

TOMA EL ANAFRE Y TRATA DE ENCENDERLO, SE QUEMA LAS MANOS Y LO INTENTA DE NUEVO HASTA QUE LO LOGRA. PONE UNA CACEROLA, LE PONE AGUA, SAL Y...

MARIANGULA PIENSA: ¿Y AHORA QUÉ SIGUE? ¡AY DIOS QUE HAGO!

MANUEL

(sentado al frente)

-¡María!

-¿Pasa algo?

MARIANGULA.

No tesoro, no pasa nada...

SE ACUERDA DE DOÑA MERCEDES Y SALE A BUSCARLA

EXT. CASA DE MERCEDES. TARDE

MARIANGULA.

-Vecinita, vecinita, ¿Usted sabe preparar la sopa de pan con menudencias?

MERCEDES

Claro, doña Mariangulita. Verá, se remojan dos panes en una taza de leche, luego se ponen en el caldo y antes de que hierva se le echan las menudencias.

MARIANGULA.

¿Así nomás se le hace?

MERCEDES

Si, vecina.

MARIANGULA.

-Ahh, si así se hace la sopa de pan con menudencias... yo también sabía.

SE VA SIN DESPEDIRSE PARA NO OLVIDAR LA RECETA

ESTO SUCEDÍA TODOS LOS DÍAS, LA SEÑORA MERCEDES SE EMPEZÓ A MOLESTAR. MARIANGULA SIEMPRE SALÍA CON EL MISMO CUENTO:
"AHH, SI ASÍ NOMÁS SE HACE EL SECO DE CHIVO, YO TAMBIÉN SABÍA;
AHH, SI ASÍ NOMÁS SE HACE EL LIBRILLO, YO TAMBIÉN SABÍA. POR ESO, QUISO DARLE UNA LECCIÓN Y, AL OTRO DÍA...

INT. CASA MANUEL. TARDE

MANUEL

-Mi amor; quiero que me prepares para la merienda un caldo de tripas con pusungo.

MARIANGULA

(piensa)

-¡Qué haré! -¡Qué haré!

SALE EN BUSCA DE DOÑA MERCEDES

EXT. CASA DE MERCEDES. TARDE

MARIANGULA

-Doña Merceditas...

MERCEDES

-¿Qué se le ofrece señora María?

MARIANGULA

-Nada Mechita, mi marido desea para la merienda un caldo de tripietas con pusungo, y yo...

MERCEDES

-Mmm, eso es muy fácil. -Verá, se va al cementerio llevando un cuchillo muy afilado, después espera a que llegue el último muerto del día y le saca las tripietas. en su casa las lava y luego las cocina con agua, sal, cebolla y las deja hervir diez minutos. ¡Y ya está!

MARIANGULA

-Ahh, si así nomás se hace el caldo de tripietas, -yo también sabía.

EXT. CEMENTERIO. NOCHE

ESA MISMA NOCHE MARIANGULA SE VA AL CEMENTERIO.

EN ESO SE VE QUE LE VAN LLEVANDO A UN MUERTO.

Y EN CUANTO SE VA LA GENTE.

LE SACA LAS TRIPAS CON UN CUCHILLO

INT. CASA MANUEL. NOCHE HORAS MAS TARDE

HORAS MÁS TARDE

MARIANGULA

¡Manuel! ¡Vente a merendar!

MANUEL

Que rico te quedó esto, eres la mejor cocinera

chupandose los dedos

MANUEL

-¿Sabes qué...? Hoy me toca trabajar de noche; así que vas a dormir solita y mañana temprano regreso.

MARIANGULA

No te preocupes mi amor, ¡Cuidate!

EXT. CEMENTERIO. NOCHE

MIENTRAS TANTO EN EL CEMENTERIO

(voz tetrica)

-¡Mariangula! ¡Mariangula!
¡Devuélveme mis tripas y mi pusungo
que te robaste de mi santa
sepultura!

INT. CUARTO DE MARIANGULA. NOCHE

SE DETIENE FRENTE A LA PUERTA Y LUEGO ABRE LENTAMENTE

MUERTO

¡Mariangula! ¡Mariangula!
¡Devuélveme mis tripas y mi pusungo
que te robaste de mi santa
sepultura!

Mariangula se levanta, ve al muerto y del susto se desmaya

MUERTO

¡Mariangula! ¡Mariangula!
¡Devuélveme mis tripas y mi pusungo
que te robaste de mi santa
sepultura!

MARIANGULA AL VER AL MUERTO JUNTO A SU CAMA PEGA UN GRITO DESGARRADOR.

MUERTO

¡Mariangula! ¡Mariangula!
¡Devuélveme mis tripas y mi pusungo
que te robaste de mi santa
sepultura!

EL MUERTO LE JALA DE LOS PIES A MARIANGULA ARRASTRANDOLA POS SU CUARTO.

Y NADIE A VUELTO A SABER DE ELLA.

4.4.2.4. Escenarios donde se desarrolla la historia

La historia se desarrolla a principios del Siglo XX en el Quito Republicano que mantenía un fuerte arraigo hacia la cultura hispánica y pre hispánica en la que se consideraba a los muertos como entes que podían vengarse en los vivos si sus tumbas o sus cuerpos eran profanados, es decir existía una fuerte cultura de intercambio con aquellos seres que habían marchado al más allá.

En la primera escena se ambienta una plaza urbana con características coloniales y una fuerte presencia de la cultura regional en la cual no se distinguían significativas diferencias sociales y aún existía una cultura de intercambio abierta y espontánea sin tapujos sociales que pudiesen limitar el cambio.

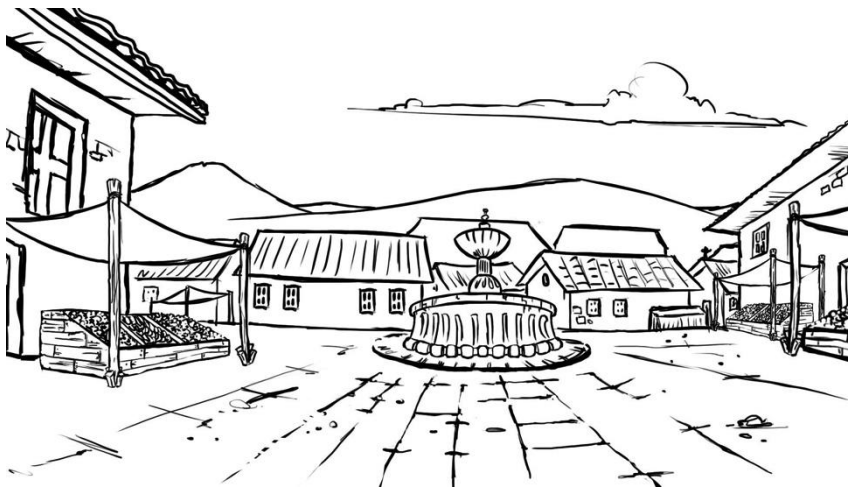


Figura 21: Diseño Plaza

La casa de *Mariangula* se revela como la típica casa popular en la que varias familias conviven en un estado de hacinamiento de modo que la madre de *Mariangula* solamente puede rentar piezas en dicha casa, estos hogares eran frecuentes a principios del Siglo XX en la ciudad de Quito, evidenciándose una estructura social con poca diferenciación en cuanto a clases sociales y por otra parte valores vecinales y comunales que en la actualidad se han perdido.



Figura 22: Diseño Casa de Mariangula

La habitación de *Mariangula* poseía las características típicas de las personas de más humilde condición, verificándose la presencia de un velador, una lámpara de keroseno y una pequeña cómoda en la que guardaba sus escasas pertenencias, queda de manifiesto que la familia de *Mariangula* pertenecía a un estrato social poco favorecido pero laborioso y honesto.

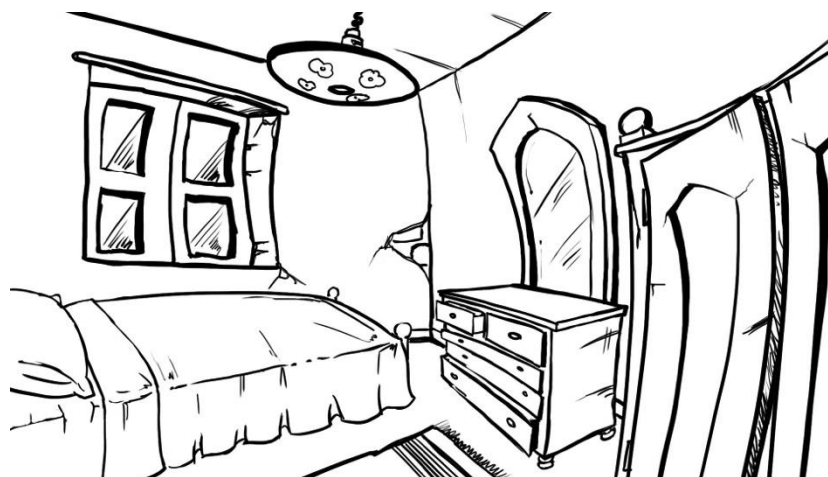


Figura 23: Diseño habitación de Mariangula

La casa de Manuel se revela como de clase media baja, es decir era una casa individual en la cual tenían baño privado y una serie de comodidades, como cocina propia, recibidor, comodidades que eran desconocidas para *Mariangula* que provenía de un estrato social menos favorecido, de modo que este matrimonio significó para *Mariangula* un paso de avance en su vida personal.



Figura 24: Diseño Casa de Manuel

El cementerio en la cultura quiteña y en específico en las clases sociales menos favorecidas representa el límite entre el mundo de los vivos y de los muertos, el cual es respetado y temido por considerarse con un carácter sagrado y místico, de ahí que sea inadmisibles que los vivos violen la tranquilidad y el reposo de los muertos.



Figura 25: Diseño Cementerio



Figura 26: Diseño Muerto

4.4.3. Factibilidad del desarrollo del cómic

La aplicación de los instrumentos permitió establecer la real factibilidad para el desarrollo del cómic con la temática de leyendas quiteñas y en específico el cómic que posea un trasfondo de horror mezclado con aventura y acción dado que estos son los temas más solicitados por los jóvenes.

De ahí que puede afirmarse que la elaboración y comercialización del cómic en el Ecuador posea un elevado potencial que no ha sido explotado limitándose el comercio de cómics a nivel nacional a la reproducción de historietas extranjeras que no captan el deseo e interés de los lectores dado que sus tramas generalmente no se identifican con la cultura ecuatoriana por lo que no pueden ser comprendidas.

La idea de desarrollar un cómic nacional explotando la riqueza cultural y el patrimonio que subsiste en el folklore popular se revela como una iniciativa plenamente viable más aún conociendo a través de los instrumentos aplicados que existe una intención de compra por parte de los jóvenes, así como un deseo de conocer más sobre las leyendas, folklore y cultura en general.

El cómic ha sido a lo largo de la historia un instrumento de difusión de ideas políticas, críticas, conocimientos y cultura en general, de ahí que no pueda valorarse como inadecuado que se cree un cómic con características nacionales capaz de motivar a las nuevas generaciones en los valores culturales propios de la región, contribuyendo de forma destacada al rescate de valores culturales y por consecuencia al reforzamiento de la identidad cultural.

4.4.4. Proceso de elaboración del cómic

El cómic fue diseñado con el uso del programa Adobe Photoshop, el cual es un programa con amplio reconocimiento internacional por sus significativas capacidades de edición, tal programa ha revolucionado la elaboración del cómic ampliando los horizontes del mismo a poderse crear a partir de un formato digital.

Dicho programa brinda una imagen nítida, clara, colorida, ahorrando tiempo, materiales, personal plasmando la efectividad y rapidez en los diseños elaborados, gracias al conjunto de herramientas que ofrece las cuales garantizan un acabado y presentación de óptima calidad.

El uso de Adobe Photoshop actualmente se ha transformado en el estándar en el diseño del cómic dada su versatilidad que permite la ampliación del programa base y por consecuencia una elevada versatilidad al dibujar, ventajas que garantizan que la elaboración del cómic pueda ser compartida entre los creadores de forma inmediata, pudiéndose realizar modificaciones que no afectan la calidad del cómic.

El tipo de letra utilizado en la realización del Cómic fue Comic Sans Ms, dada su versatilidad, reconocimiento y aceptación, el tamaño fue A4 o Inen, con el objetivo de lograr un formato estandarizado de fácil impresión, distribución y comercialización, es decir un producto que puede ser producido con cualquier tipo de tecnología sin especificaciones determinadas.

4.4.5. Vistas y expresiones de los personajes

Los personajes elaborados para el cómic se identificarán plenamente con el tipo racial del país, evidenciándose en sus vestimentas y ornamentos características típicas de la cultura ecuatoriana.



Figura 27: Diseño Mariangula – Perfiles

Mariangula se refleja como la típica ecuatoriana mestiza, hermosa, proactiva confluendo en el personaje inequívocamente la cultura, hábitos y tradiciones que conforman la identidad nacional.



Figura 28: Diseño Mariangula - Expresiones

Las expresiones faciales de *Mariangula* representan de forma gráfica los

diferentes estados anímicos por los cuales atraviesa la protagonista del cómic, enfatizando en los mismos con el objetivo de brindar una visión clara y definida al lector del dramatismo del momento.



Figura 29: Diseño Madre de Mariangula – Perfiles

La madre de *Mariangula* representa a la típica ecuatoriana proveniente de los pueblos originarios siempre esforzada, trabajadora e incondicional con las necesidades de sus familiares.



Figura 30: Diseño Madre de Mariangula – Expresiones

Las expresiones faciales de la mamá de *Mariangula* representan una mayor tensión que las de la hija dado que la misma es la encargada de garantizar el sustento familiar y por lo tanto posee un mayor número de preocupaciones las cuales inequívocamente se reflejan en su semblante.

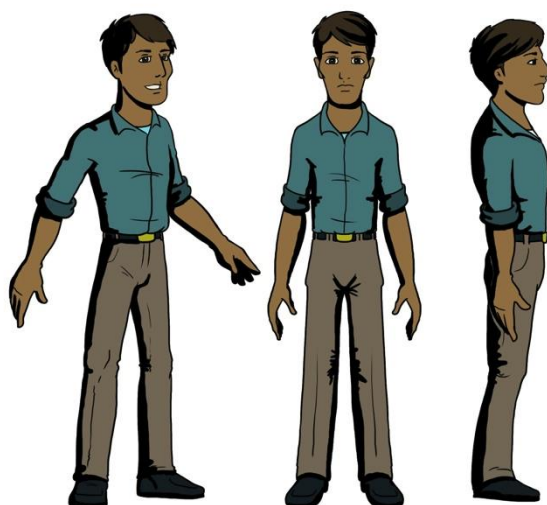


Figura 31: Diseño Manuel – Perfiles

El novio y posterior esposo de *Mariangula*, Manuel representa al ecuatoriano medio, delgado de baja estatura de test morena y accionar ágil, seguro resaltando la mezcla de razas que mantiene firmemente arraigado sus orígenes indígenas.



Figura 32: Diseño Manuel – Expresiones

El rostro de Manuel refleja generalmente confianza, alegría y esperanza en la mejora de la economía familiar, el incremento de las capacidades productivas y el deseo de progresar en unión de sus familiares.



Figura 33: Diseño Mercedes – Perfiles

La vecina Mercedes refleja a la comadre ecuatoriana siempre dispuesta a dar un buen consejo, a escuchar y ayudar en sus posibilidades a los vecinos a los cuales considera como familiares.



Figura 34: Diseño Mercedes – Expresiones

El rostro de Mercedes es amable, invita al diálogo, inspira confianza, razón por la cual *Mariangula* siempre acudía a pedir su consejo y a compartir sus inquietudes, del mismo modo el rostro de Mercedes manifiesta inconformidad e incluso furia de una forma gráfica y fácil de ser comprendida por el lector.

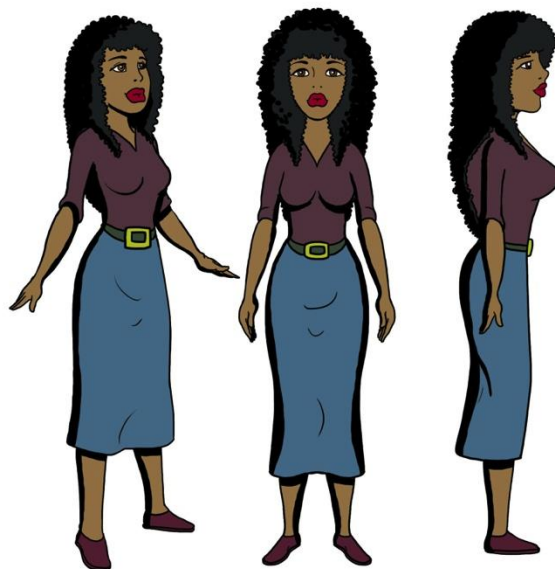


Figura 35: Diseño Compradora 1 – Perfiles

La compradora es una mujer joven, atractiva, representante de la variedad racial del Ecuador, siempre dispuesta a compartir un comentario y a transformarse en una difusora incondicional del mismo.



Figura 36: Diseño Compradora 1 – Expresiones

Las facciones de la compradora 1 son un reflejo palpable de muestras de asombro, alegría, tristeza, sentimientos que plasma claramente en su gestualidad, transmitiendo tal estado anímico sin dificultad al lector.



Figura 37: Diseño Compradora 2 – Perfiles

La compradora 2, es una mujer de mediana edad, también representante del mestizaje del Ecuador, de gestos suaves, mirada tierna y maneras que evidencian un mayor nivel educativo.



Figura 38: Diseño Compradora 2 – Expresiones

Las facciones de la compradora 2 plasman apatía, una alegría muy comedida, perspicacia, evidenciándose un carácter introvertido y por consecuencia una

segunda intención en todas sus acciones.



Figura 39: Diseño El muerto– Perfiles

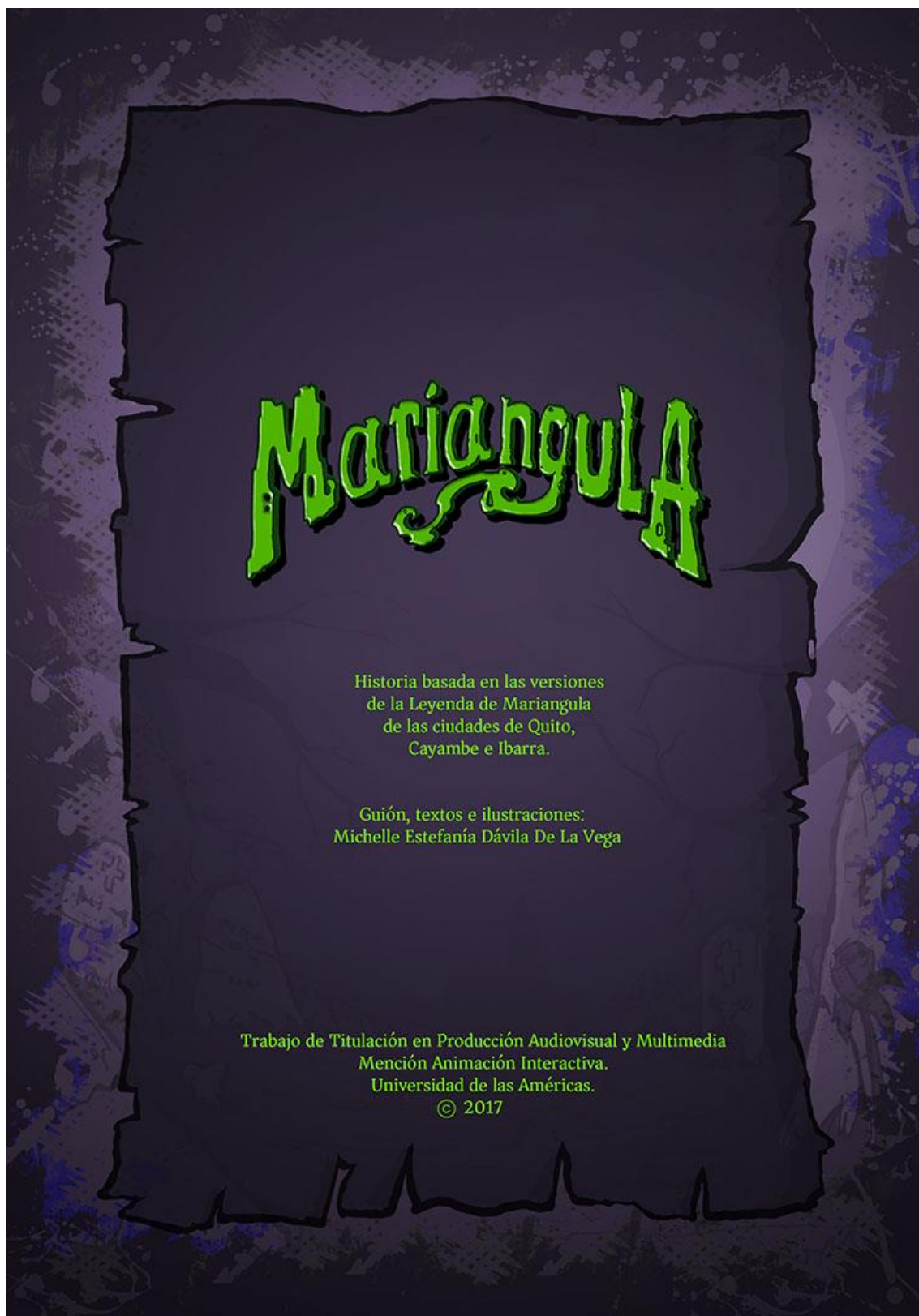
El muerto es la representación gráfica y palpable de la calaca, es decir la muerte tal y como se conoce en la cultura ecuatoriana, una imagen totalmente impresentable, impersonal y carente de cualquier atributo humano que infunde temor.



Figura 40: Diseño El muerto – Expresiones

Las facciones del muerto reflejan angustia, miedo, pánico y terror, sentimientos estrechamente vinculados con el más allá, con la falta de sosiego y con el deseo de recuperar una pertenencia indispensable para hallar la paz en el otro mundo.

4.4.6. Presentación del cómic a color



MARIANGULA ERA UNA JOVEN DE 18 AÑOS ALEGRE Y VIVARACHA, HIJA DE MADRE TRABAJADORA, VENEDORA DE TRIPAS.



¡Venga, venga!
-A la tripa mishqui calientita,
-¡Buenas tardes!





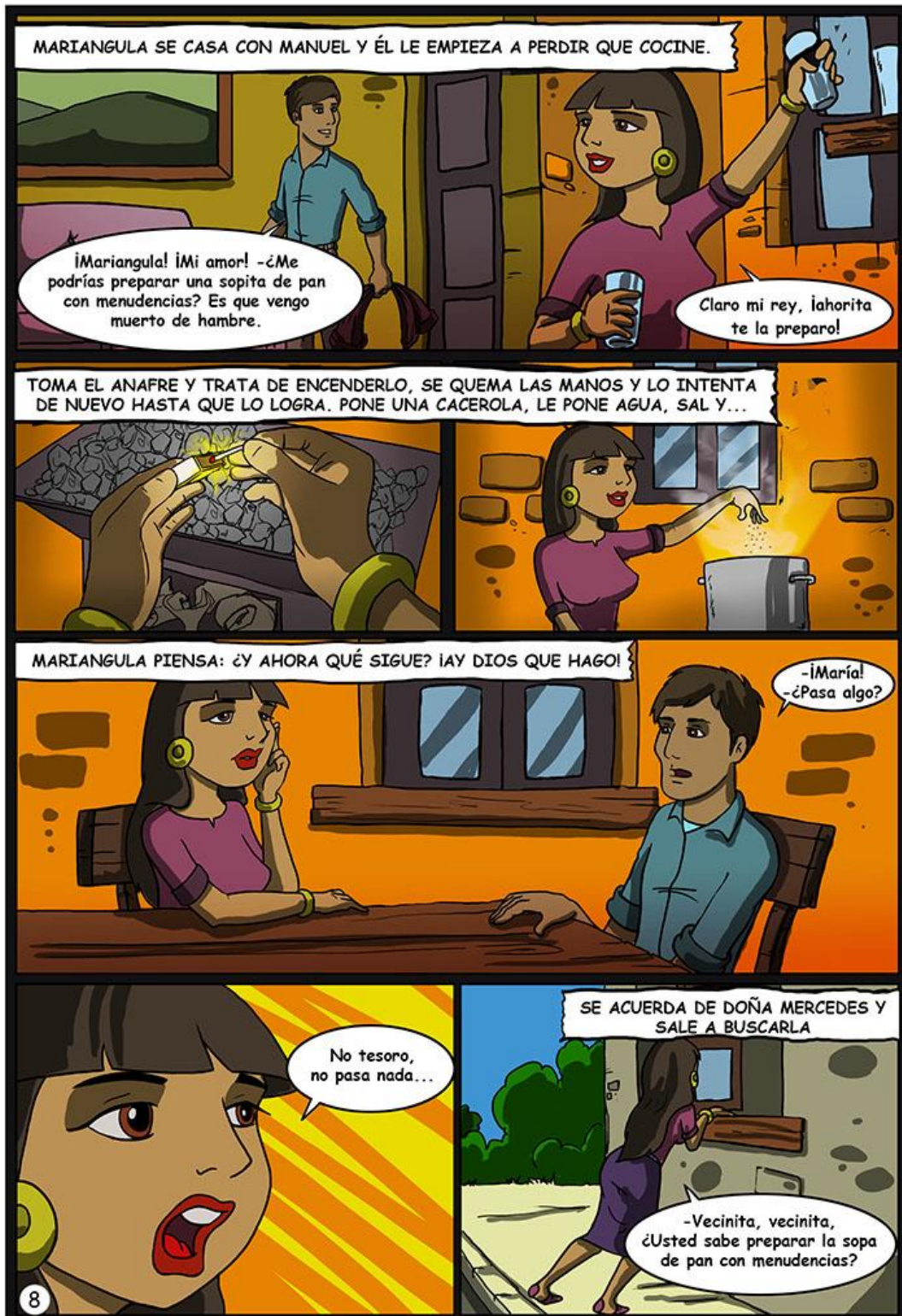


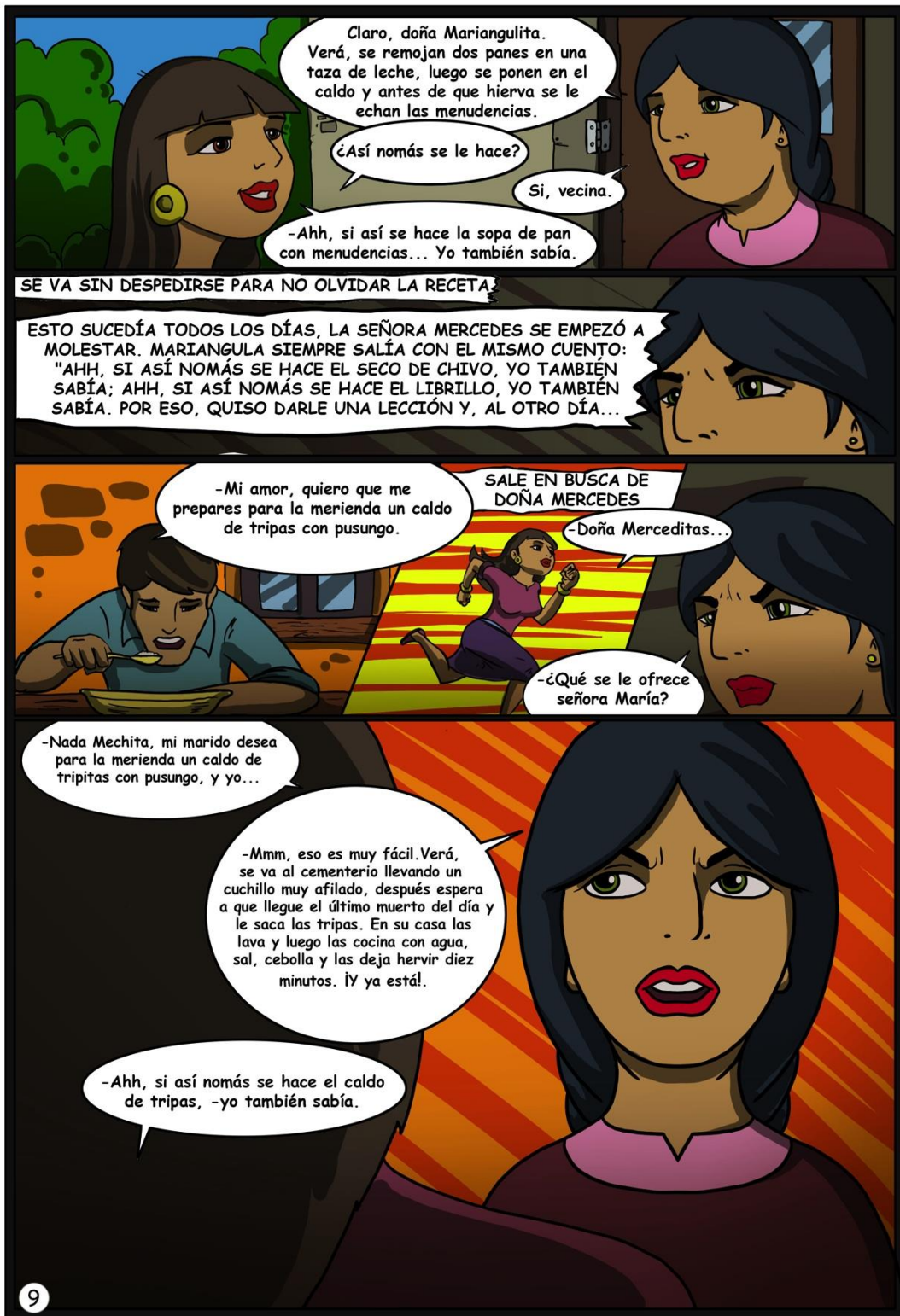



















MARIANGULA AL VER AL MUERTO JUNTO A SU CAMA PEGA UN GRITO DESGARRADOR.



¡Mariangula! ¡Mariangula!
¡Devuélveme mis tripas y mi
pusungo que te robaste de
mi santa sepultura!



Y NADIE VOLVIO A SABER DE ELLA...



Son 12 fascículos que recopilan
las leyendas ecuatorianas más
conocidas, perdidas u olvidadas.

uolto.

4.4.7. Presentación del cómic a blanco y negro

Elaborada por el autor de la tesis:



Mariangula

Historia basada en las versiones
de la Leyenda de Mariangula
de las ciudades de Quito,
Cayambe e Ibarra.

Guión, textos e ilustraciones:
Michelle Estefanía Dávila De La Vega

Trabajo de Titulación en Producción Audiovisual y Multimedia
Mención Animación Interactiva.
Universidad de las Américas.
© 2017



















ESA MISMA NOCHE MARIANGULA SE VA AL CEMENTERIO,



EN ESO SE VE QUE LE VAN LLEVANDO A UN MUERTO



Y EN CUANTO SE VA LA GENTE...




LE SACA LAS TRIPAS CON UN CUCHILLO.







Y NADIE VOLVIO A SABER DE ELLA...



Son 12 fascículos que recopilan
las leyendas ecuatorianas más
conocidas, perdidas u olvidadas.

udla

4.4.8. Aceptación del cómic por parte de los estudiantes de la Unidad Educativa “Rudolf Steiner”.

Con la materialización del grupo focal o focus group se aplicó una técnica cualitativa de opinión sobre el cómic de Mariangula a 20 estudiantes de 14 a 16 años de la Unidad Educativa “Rudolf Steiner”, determinando que las tendencias se inclinan hacia el cómic de terror viendo como provechoso la totalidad de los jóvenes que al mismo tiempo se cree un espacio para difundir la cultura, historia y tradiciones autóctonas de la región.

Por otra parte pudo evidenciarse entre los resultados derivados de la aplicación del focus group la aprobación total del formato utilizado, tipos de letras, colores y la forma en la que se establecieron hilos conductores capaces de captar el deseo e interés del lector por el cómic.

Los mayores puntos de debate se establecieron en aspectos como la edad de Mariangula, las costumbres de la época y las arraigadas creencias en que la vida no termina después de la muerte y los muertos tienen una marcada influencia en la vida de los vivos, de ahí la importancia de respetar lugares como cementerios en los que descansan, el último planteamiento coincidió con las opiniones vertidas en la aplicación de la técnica.

Quedó de manifiesto que existe sentimientos de respeto, miedo e incluso de negación al momento de hablar de temas como la muerte y la interacción que pueden establecer los vivos con los difuntos, limitándose la totalidad de los jóvenes que el cementerio es un lugar que solo debe ser visitado en fechas específicas como en el día de los difuntos pero por lo regular los demás días deben evitarse.

Se evidenció que el cómic a pesar de poseer un marcado carácter de humor negro y terror agradó a la totalidad de los jóvenes y entusiasmó la idea de crear nuevos cómics de la misma línea pero haciendo uso de otras leyendas tradicionales del folklore quiteño.

5. CAPÍTULO V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones

- La elaboración del cómic de estilo clásico sobre la Leyenda de Mariangula se revela como un elemento de difusión de hábitos, costumbres y tradiciones pertenecientes al folklore ecuatoriano.
- El cómic presentado sobre la Leyenda de Mariangula abarca y logra vincular las tres versiones existentes creando un hilo conductor de marcada sencillez y comprensión para los lectores de todas las edades.
- El lenguaje, los colores y el formato utilizado en la elaboración del cómic estilo clásico sobre la leyenda de Mariangula garantizó una mayor comprensión de la historia y por consecuencia una aceptación total del cómic entre jóvenes de 14 a 16 años.
- La difusión de información de carácter cultural a través del cómic nacional se revela como una herramienta versátil y de amplia aprobación por los lectores principalmente adolescentes.
- Se verifica un marcado interés por parte de los jóvenes en adquirir conocimientos culturales a través de medios gráficos didácticos que contribuyan a mejorar sus periodos de ocio y esparcimiento, siendo el cómic una alternativa plenamente aceptada.

5.2. Recomendaciones

- Crear nuevos cómics de estilo clásico sobre leyendas quiteñas de modo que se logre rescatar parte del patrimonio y el folklore nacional contribuyendo de esta forma al enriquecimiento cultural de las nuevas generaciones.
- Aplicar métodos de creación de nuevos cómics sobre leyendas del folklore nacional pero añadiendo elementos de humor negro que garanticen la comprensión e interés del lector en este nuevo tipo de información gráfica nacional.
- Elaborar nuevos cómics siempre haciendo uso de un lenguaje que se identifique plenamente con el castellano utilizado en el Ecuador haciendo uso de palabras propias de la región para de esta forma captar la atención e interés de los lectores.
- Incrementar la información gráfica que difunda la cultura, historia y tradiciones del pueblo ecuatoriano, haciéndose hincapié en el uso del cómic como elemento gráfico capaz de contribuir significativamente al desarrollo cultural.
- Desarrollar una industria nacional del cómic dirigida a jóvenes de forma tal que impulse y desarrolle las capacidades culturales de las nuevas generaciones a partir de actividades de ocio y relax como la lectura.

REFERENCIA

- Ayala, E. (2012). *Tradición e historia ecuatoriana*. Quito: Abya-Yala.
- Castillo, R. (2013). *La cultura y sus tradiciones*. Guayaquil: Universidad Católica Santiago de Guayaquil.
- Cuadrado, J. (2011). *La historieta y su uso*. México D.F.: Azteca.
- Eisner, W. (2014). *El cómic y el arte secuencial*. Barcelona: Norma.
- Evanier, P. (8 de Mayo de 2012). *Cómics a través de la historia*. Obtenido de Cómics a través de la historia:
<http://www.normaeditorial.com/ficha/013174201>
- Fernández, M. (2013). *El patrimonio cultural*. Quito: Abya-Yala.
- García, S. (2014). *Anatomía de una historieta*. Madrid: Sinsentido.
- Gasca, L. (2012). *El discurso del cómic*. Madrid: Planeta.
- Gómez, R. (2013). *Los medios de comunicación en Latinoamérica*. México D.F.: Universidad Autónoma de México.
- Gubern, R. (2010). *El lenguaje de los cómics*. Buenos Aires: Plata.
- Guiral, A. (2012). *Una historia de los cómics*. Girona: Panini.
- Iriarte, R. (24 de Junio de 2010). *La caverna de Platón*. Obtenido de La caverna de Platón:
<https://www.google.com.ec/url?sa=i&rct=j&q=&esrc=s&source=images&cd=&ved=0ahUKEwjci8L1zvnSAhUEbSYKHRTpBawQjRwIBw&url=http>

%3A%2F%2Frafaeliriartorres.blogspot.com%2F2010%2F12%2Fpintura-el-cristo-de-la-agonia-de.html&sig=AFQjCNGN61Ae3ETcMue0NW2_5JpZuloAZA

Jiménez, R. (2012). *Evolución de los medios de comunicación*. Barcelona: Universidad Catalán.

Martín, A. (2014). *El cómic en la historia*. Barcelona: Planeta.

McCloud, S. (2013). *Entender el cómic, el arte invisible*. New York: Golden Gate.

Ramírez, G. (2012). *La cultura y su patrimonio*. Quito: Universidad Central del Ecuador.

Ruiz, L. (2013). *La historieta latinoamericana*. Lima: Tikal.

Sandoval, A. (2011). *Historia de los cómics*. Paris: Toutain.

ANEXOS

**Anexo 1 Encuesta realizada a los estudiantes de la Unidad Educativa
"Rudolf Stainer"**



**UNIVERSIDAD DE LAS AMÉRICAS
FACULTAD DE LA COMUNICACIÓN Y ARTES VISUALES
AUDIOVISUALES**

Estimado Profesional de la Salud: Con la finalidad de conocer la importancia Desarrollar un cómic estilo clásico sobre la leyenda de Mariangula que sirva como medio de difusión de parte del patrimonio cultural del Ecuador. Los resultados ayudarán a la elaboración de una propuesta en beneficio de la institución.

Instrucción: Sírvase colocar una **X** en la opción de respuesta que Usted esté de acuerdo.

1. ¿Le gusta leer comics?

Si No

2. ¿Conoce usted las leyendas quiteñas?

Si No

¿Cuáles...?

Cantuña	<input type="checkbox"/>
El gallo de la catedral	<input type="checkbox"/>
La caja ronca	<input type="checkbox"/>
Mariangula	<input type="checkbox"/>

3. ¿Te gustaría conocer las leyendas ecuatorianas?

Si No

4. ¿De cuál de las siguientes formas te gustaría conocer las leyendas?

Comic	<input type="text"/>
Libros	<input type="text"/>
Programas de radio	<input type="text"/>

5. ¿Comprarías usted un comic de leyendas quiteñas?

Si No

6. Le gustaría a usted que el comic de leyendas quiteñas sea de...

Terror	<input type="text"/>
Aventura	<input type="text"/>
Comedia	<input type="text"/>
Acción	<input type="text"/>

7. ¿De cuál de las siguientes leyendas le gustaría que se realice un comic?

Cantuña	<input type="text"/>
El gallo de la catedral	<input type="text"/>
La caja ronca	<input type="text"/>
Mariangula	<input type="text"/>

Anexo 2 Entrevista realizada al Historiador Enrique Ayala Mora



UNIVERSIDAD DE LAS AMÉRICAS
FACULTAD DE LA COMUNICACIÓN Y ARTES VISUALES
AUDIOVISUALES

Estimado Profesional de la Salud: Con la finalidad de conocer la importancia Desarrollar un cómic estilo clásico sobre la leyenda de Mariangula que sirva como medio de difusión de parte del patrimonio cultural del Ecuador. Los resultados ayudarán a la elaboración de una propuesta en beneficio de la institución.

1. **¿Considera usted que actualmente existe una difusión adecuada de las leyendas quiteñas?**

2. **¿Cree usted que es necesario rescatar las leyendas quiteñas a través de medios gráficos como el cómic?**

3. **¿Actualmente existe una política a nivel nacional y regional que respalda el rescate de las leyendas ecuatorianas?**

4. ¿Cuáles consideraría usted que son las leyendas más conocidas en el país?

5. ¿Cree usted que actualmente existe un interés por parte de los jóvenes por conocer las leyendas ecuatorianas?

6. ¿Considera usted que el cómic es un vehículo adecuado para transmitir valores culturales?

7. ¿Estaría usted de acuerdo en que se publiquen cómics de leyendas ecuatorianas?

Anexo 3 Autorización para la realización de la investigación en la Unidad Educativa "Rudolf Steiner"



Anexo 4: Comic Versión Impresión

Son 12 fascículos que recopilan las leyendas ecuatorianas más conocidas, perdidas u olvidadas.

udla

Nº1

Marianguela

El Secreto de las tripas

