



FACULTAD DE COMUNICACIÓN

DESARROLLO DE UNA NOVELA GRÁFICA ESTILO MANGA PARA
PROMOVER LA LECTURA EN NIÑOS DE SÉPTIMO DE BÁSICA DE
ESCUELAS MUNICIPALES A TRAVÉS DE LA CAMPAÑA “ECUADOR, UN
PAÍS QUE LEE” DEL MINISTERIO DE EDUCACIÓN

Trabajo de Titulación presentado en conformidad con los requisitos
establecidos para optar por el Título de Licenciada en Comunicación con
mención en Diseño Gráfico Industrial

Profesor Guía
MSc. Patricio Granja

Autora
Mariana Hurtado Ramírez

Año
2013

DECLARACIÓN DEL PROFESOR GUÍA

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

.....

MSc. Patricio Granja
Diseñador Gráfico
C.I. 171443286-9

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”

.....

Mariana Hurtado Ramírez

C.I. 171439122-2

AGRADECIMIENTO

Antes que nada, quiero agradecer a mi increíble familia que me ha apoyado incondicionalmente a lo largo de la tesis, de mi carrera y de mi vida. Sin su amor y consejos no habría llegado hasta este punto. A mis maravillosas amigas Adriana Verduga y Paola Reyes que me han dado la fuerza y el valor para aventurarme en muchas locuras (incluyendo esta tesis). A los profesores Patricio Granja y Patricia Hidalgo que siempre confiaron en mis capacidades. También quiero agradecer al Dr. Segundo Moreno por sus consejos y toda la ayuda brindada y al Dr. Pedro Colón quién me abrió las puertas, facilitando en gran manera mi investigación.

DEDICATORIA

Quiero dedicar esta obra a mis padres. Por toda su ayuda y comprensión, parte de este proyecto les pertenece. A mis amigas, por darme fuerza y coraje en los momentos más frustrantes de estos últimos meses. Y finalmente, a todas las personas que soñaron con verme haciendo un cómic de verdad. Esto es por y para ustedes.

RESUMEN

Reconociendo la falta de una cultura lectora en la sociedad ecuatoriana, se propuso aplicar estrategias de Diseño Editorial e Ilustración a una novela gráfica estilo Manga como puente a la lectura tradicional, dentro del programa permanente del Ministerio de Educación: “Ecuador, un país que lee”.

Para desarrollar el proyecto, se identificó los elementos de diseño aplicables a una obra didáctica y las necesidades pedagógicas que tienen los estudiantes de séptimo de básica en las Unidades Educativas Municipales de la ciudad de Quito, tanto en el área de Estudios Sociales como en el área de Lengua y Literatura.

A través de la selección de una temática de historia patria, se desarrolla el producto final que tiene como principal propósito alentar a la lectura, además de apoyar al docente en la enseñanza de historia del Ecuador y fortalecer la identidad nacional en el lector.

ABSTRACT

Acknowledging the lack of a reading culture in ecuadorian society, the target of this work became to apply strategies of editorial design and illustration to a manga styled graphic novel as a bridge to traditional literature, within the Ministry of Education's permanent program: "Ecuador, un país que lee".

To develop such a project, design elements applicable to a didactic piece and Municipal Schools seventh year students' educational needs in Social Studies, Language and Literature signatures were identified.

Through the selection of a topic in national history, the final product is introduced, whose main purpose is to encourage reading as well as supporting teachers in the instruction of Ecuadorian history and also, to strengthen the reader's national identity.

ÍNDICE

Introducción.....	1
1. Capítulo I. Nuevos Mundos a la Vuelta de la Página..	3
1.1. No hay qué leer sin quién lo escriba.....	3
1.1.1. Orígenes de la escritura.....	4
1.1.2. Después de Gutenberg.....	6
1.2. Géneros y especies.....	7
1.2.1. Géneros Literarios.....	8
1.2.2. Medios de comunicación escrita.....	8
1.3. Lo importante de leer es leer.....	9
1.3.1. La lectura en la educación	9
1.3.2. Beneficios de la lectura.....	11
1.4. La actualidad editorial en Ecuador.....	12
1.5. Aquí ya nadie lee.....	13
1.5.1. Situación lectora en el país.....	13
1.5.1.1. Planes y proyectos.....	14
2. Capítulo II. Cuando el Libro Conoció el Diseño.....	17
2.1. Del pergamino al monitor.....	17
2.1.1. Materiales y procesos iniciales.....	18
2.1.2. Edad media.....	20
2.1.2.1. Nace la imprenta y ¡qué tipos!	20
2.1.3. Hoy en el mundo editorial.....	22
2.1.4. Editorial EC.....	23
2.2. Diseñado para ser leído.....	26
2.2.1. Anatomía.....	27
2.2.1.1. Cubierta.....	27
2.2.1.2. Formato.....	28
2.2.1.3. Retícula.....	30

2.2.1.4. Tipografía.....	32
2.2.1.5. Color.....	33
2.2.1.6. Encuadernación.....	33
2.3. Y también tiene dibujitos.....	34
2.3.1. Una imagen vale más que mil palabras.....	35
2.3.2. Ilustración Editorial.....	36
2.3.2.1. Ilustración Narrativa.....	37
2.3.2.2. Ilustración Científica.....	38
2.3.2.3. Ilustración Infantil.....	39
2.3.3. Ilustración Ecuatoriana.....	40
3. Capítulo III. Entre Viñeta y Viñeta.....	44
3.1. ¿Qué es cómic?	44
3.1.1. Orígenes remotos.....	48
3.1.2. El padre del cómic moderno.....	49
3.1.3. Desarrollo de un cómic.....	51
3.1.3.1. Elementos.....	51
3.1.3.2. Herramientas y Proceso.....	53
3.2. Orígenes y Tradiciones.....	56
3.2.1. Made in USA.....	57
3.2.1.1. A la pantalla chica y grande.....	60
3.2.2. La bande dessinée Europea.....	62
3.2.3. El manga.....	64
3.2.3.1. El boom en occidente.....	68
3.2.4. La historieta en Latinoamérica.....	69
3.2.4.1. Aquí también se hacen comics.....	71
4. Capítulo IV. Nuevos Lectores.....	75
4.1. Unidad de análisis.....	75
4.2. Instrumentos de investigación.....	76
4.2.1. Entrevistas.....	76
4.2.2. Encuestas.....	80
4.2.2.1. Análisis de Datos.....	84

5.	Capítulo V. Manga con Historia Patria.....	86
5.1.	Desarrollo de Personajes.....	86
5.1.1.	Simplificando ando.....	87
5.1.1.1.	Proceso de simplificación.....	88
5.2.	Contando una historia.....	91
5.3.	Las páginas a mano.....	93
5.4.	Ahora a la compu.....	94
5.5.	La Carta de presentación.....	99
5.6.	Formato y Materiales.....	101
5.7.	Detallitos importantes.....	101
5.7.1.	¿De cuánto hablamos?	102
5.8.	A promocionar.....	103
5.9.	Y un regalito extra.....	104
5.9.1.	Costos.....	105
5.10.	Todo al alcance de su bolsillo.....	106
6.	Capítulo VI. Finalmente.....	107
6.1.	Conclusiones.....	107
6.2.	Recomendaciones.....	108
	Referencias.....	110
	Anexos.....	121

Introducción

El acto de la lectura, como explica Quintanal (2007, p.16), se desarrolla en torno a una comprensión de diferentes niveles. Pero en muchos casos, no se alcanza comprensión alguna por la naturaleza de obligación que adquieren los libros en la etapa escolar. Una vez que la lectura se convierte en un acto recreativo, se abre un espacio en la rutina diaria para leer. Este acercamiento inicial se ve opacado por medios más atractivos como las películas y la televisión.

Por lo general, los medios que emplean principalmente la imagen requieren mucha tecnología para su desarrollo y visualización, como proyectores de cine, antenas, computadores, celulares, entre otros. Rodríguez (1991, p.7) señala que aquí es donde entra la peculiaridad de la historieta como medio de comunicación masivo, de fácil acceso, enorme simplicidad y carácter icónico.

La historieta, cómic, tebeo, novela gráfica, tira cómica o como se lo desee llamar, tiene un carácter atractivo para todo público. A diferencia de otros medios, éste se adapta al ritmo de lectura del usuario, es atemporal y se encuentra al alcance de todos.

A pesar que el cómic se le considere un medio netamente dirigido a un público infantil, este argumento no podría estar más alejado de la realidad. Se utiliza el término arte secuencial, acuñado por Eisner (1985, p.7), para abarcar comics tanto para jóvenes, adultos, niños como a grupos específicos de la sociedad y tratar cualquier género como una obra literaria tradicional. El carácter gráfico lo hace más seductor al complementar y facilitar la lectura.

Somos seres netamente visuales. Dondis (1988) destaca que el mundo actual está compuesto por complejas metáforas visuales y se debe educar en la lectura de la imagen y sintaxis, con ello se desarrolla el discernimiento frente a

los códigos visuales. “¿Por qué en Secundaria estudian a Lope o a Cervantes y no el lenguaje audiovisual?” (Colom, A. Touriñan, J. 2007, p.2).

Paredes (2004, p.2) explica que la actividad lectora no solo abarca texto, sino también imágenes. Los niños antes de aprender a escribir, dibujan para manifestar lo que tienen en sus mentes. Aún después de adquirir la habilidad de expresarse por escrito, retornan al medio gráfico para comunicarse cuando no encuentran las palabras. Y al igual que el hombre primitivo dejó su legado a través de las pinturas rupestres, se sigue empleando la imagen como un elemento indispensable de la comunicación.

Por ello, se considera a la novela gráfica como la mejor manera de atraer la atención del potencial lector desde temprana edad, a través de imágenes que complementen el texto y lo estimulen en mejorar su experiencia con la lectura de textos tradicionales.

1. Capítulo I. Nuevos Mundos a la Vuelta de la Página

La persona que no ha desarrollado el hábito de la lectura se vuelve prisionero en su realidad inmediata. Su vida se limita a un espectro rutinario de contactos y conversaciones a las cuales ya se encuentra acostumbrado. No hay escape posible de esta prisión.

Pero esta realidad cambia cuando se toma un libro y se transporta a un mundo nuevo, y si este es un buen libro, inmediatamente se establece la mejor conversación y el libro se vuelve su guía a diferentes naciones o épocas. Se deposita la confianza en el lector, haciéndolo partícipe de sus remordimientos, sus más oscuros secretos, o lo invita a entrar en la discusión de algún tema particular o un aspecto de la vida que el lector puede ignorar.

Cuando se trata de un difunto autor se entra en comunión con un espíritu que ya no existe pero que ha dejado un legado que perdura por años y mientras avanza el lector, éste puede imaginar la apariencia y la forma de ser que tenía el escritor en vida.

Por lo tanto, la capacidad de vivir un par de horas en otro mundo y alejar nuestras preocupaciones de las exigencias del presente inmediato, es un don maravilloso que debería ser envidiado por todos aquellos que permanecen presos en las cárceles de sus cuerpos (Villalobos, 2003)

1.1. No hay qué leer sin quién lo escriba

El escritor, descrito por Barthes (1973, p.22), no es más que una herramienta por la cual la escritura se manifiesta para reflejar la realidad histórica, asistido por la lengua y el estilo. El lenguaje literario toma la forma de la sociedad, captando la intención humana y manteniendo su esencia a través de los siglos.

Independientemente de la temática, el texto no pierde su valor, lo transmite al lector.

Tanto el lenguaje oral como el escrito es un invento de la sociedad para solucionar la necesidad de comunicarse a través del tiempo, según Goodman (1982, p.17). Este propósito se mantiene en las diferentes lenguas y culturas. La comprensión lectora depende en gran parte de las características sociales, históricas, políticas y ambientales que comparta el escritor con el lector.

Mosterín, (2003, p.17-18) diferencia a la lectura del arte en el aspecto de la interpretación, donde el arte permite gran libertad, no tiene un mensaje fijo y hasta puede ser una variedad de emociones o expresiones más abstractas. En la lectura se marcan pautas donde se aprecia el verdadero mensaje. Gracias al lenguaje se puede transmitir toda clase de ideas a otras personas. Cada pensamiento se puede traducir a una variedad de unidades mínimas llamadas morfemas, para finalmente ser transferido a otro medio y a otras personas.

1.1.1. Orígenes de la escritura

Por la importancia y utilidad de la escritura, se podría creer que ha existido desde siempre. Todo evento anterior a la misma es considerado prehistoria. Pero no hay certeza de una fecha específica en la que haya aparecido, sino que, como indica Mosterín (2003, p.31). En China, Mesoamérica, Mesopotamia y Egipto el proceso de creación de su propio sistema gráfico fue similar, representando inicialmente las ideas más comunes con signos logográficos que representaban el objeto. hasta extenderse a pensamientos más abstractos ideográficamente.

Con la creciente necesidad de comunicar ideas más complejas, los medios hasta entonces existentes no eran suficientes. Como consecuencia nace la escritura fonográfica que equivale a los sonidos o voces de la lengua hablada.

Esta se descompuso en escritura silábica, que a su vez dio paso a la aparición de letras; vocales y consonantes, lo que hoy es ampliamente usado y conocido como escritura literal o alfabética.

Según Kidder y Oppenheim (2009, p.6) hace aproximadamente 4000 años, la expansión egipcia originó un problema con los prisioneros de guerra que inmediatamente llegaban a ser esclavos. Era imposible comunicar a los esclavos las órdenes de forma escrita; enseñarles los miles de caracteres jeroglíficos tomaría años y ni si quiera gran parte de los egipcios estaban familiarizados con todos los símbolos.

En base a los jeroglíficos, se desarrolló una escritura simplificada compuesta por decenas de caracteres representando sonidos. Este sistema cambió la forma de comunicación en el mundo antiguo. Una vez que los prisioneros pudieron regresar, llevaron consigo el abecedario, adaptándolo a su lugar de origen. Se cree que todos los abecedarios de la actualidad descienden de éste. Gracias a la piedra de Rosetta, se pudo interpretar el sistema jeroglífico.

Comúnmente en la tradición Griega, todo evento relevante es ligado a su mitología, dificultando remontarse a los orígenes de su escritura. La hipótesis de Guarducci (2005) señala a Creta como una ciudad con una gran variedad de culturas conviviendo, idónea para el desarrollo de un alfabeto de gran influencia fenicia, aproximadamente mil años antes de Cristo.

De acuerdo a Codoñer (2004, p.53), los principales usos de la escritura eran comerciales, por lo tanto se considera que era común que los mercaderes estuviesen familiarizados con la escritura para realizar sus transacciones y apoyar a su difusión en el mundo antiguo. Aunque la aplicación más conocida actualmente fue la reproducción de la tradición poética oral a texto realizada en tablillas, que permitieron perpetuar su existencia.

En los primeros años del Imperio Romano, Cavallo (1998, p.38) evidencia que la habilidad de escribir estaba limitada al cuerpo sacerdotal y jurídico. No fue, sino hasta el siglo III que surge una literatura latina fuertemente ligada al modelo griego. La lectura de rollos reemplazó a la de las tablillas, habitualmente realizadas en voz alta en un auditorio, para la sociedad.

La Edad media heredó y perfeccionó funciones gramaticales del mundo antiguo, las cuales enumera Parkes (1998, p.129): *lectio* (interpretar el texto), *enarratio* (identificar el vocabulario), *emendatio* (corregir el texto), y *iudicium* (apreciar las virtudes del texto). Estas prácticas fueron realizadas principalmente por los monjes, especialmente ligadas a la transcripción de las Sagradas Escrituras. Aún en esta época el acceso a textos y su lectura era un privilegio de pocos.

En el siglo XV existían menos de 50.000 libros en occidente. En esa época, de acuerdo a Bhaskaran (2006, p.12) el acceso a cualquier texto estaba restringido a quien tuviese los medios para pagarlo. Los pergaminos eran exclusivos para los ricos. Y a pesar que el papel sea más barato y fácil de producir aunque no duraba tanto, crear un libro de 200 páginas tardaba 6 meses y costaba igual que una granja.

Una vez que el arte de producir papel llegó de China, las cosas cambiaron. En la ciudad Italiana de Fabriano en 1282, nace la primera fábrica Europea de papel. El papel se producía rápido y barato, reemplazando al pergamino como material favorito de los editores.

1.1.2. Después de Gutenberg

Los chinos, siglos antes del nacimiento de Gutenberg, ya empleaban caracteres móviles para imprimir. Buen Unna (2000, p.48) aclara que incluso en Europa, varios personajes ya habían ideado este método antes que Gutenberg, pero él fue el primero en tener los medios económicos y la persistencia para

lograr llevarlo a cabo de forma práctica. Desarrolló la caja donde colocar los tipos, dibujó las letras y las grabó en acero, después fabricó los moldes y una vez resueltos los factores mecánicos, reprodujo 288 diferentes caracteres en la letra común de los manuscritos alemanes contemporáneos.

Bhaskaran (2006, p.12) evidencia como la imprenta revolucionó a Europa con una explosión de información. Gracias a la popularización de escritos, se empezaban a estandarizar los idiomas y los libros al fin estaban disponibles para las masas.

El pliego suelto, inicialmente usado con motivos religiosos, fue uno de los impresos más populares. La información compartida en el pliego se volvió de carácter regional, con detalles de sucesos diarios, se colgaban en paredes y se lo repartían al público. Éste se convirtió en el precursor del periódico.

La Revolución Industrial del siglo XIX trajo consigo la mecanización del proceso de impresión. En 1820 empezó la circulación de los primeros diarios de poesía y catálogos de productos. Con la fotografía apareció una dimensión en los impresos. Ya en el siglo XX, las publicaciones enriquecidas con fotografías era parte del diario vivir.

1.2. Géneros y especies

Con la gran variedad de obras que se cuenta en la actualidad, se trata de clasificar a través de géneros. Tres siglos antes de Cristo, Aristóteles realizó en “La Poética” lo que se podría considerar la primera agrupación, diferenciando 3 géneros; dramático, lírico y narrativo.

En la actualidad hay muchos autores que difieren sobre cuales géneros y subgéneros se deberían considerar. A continuación se presentará la clasificación más aceptada de los géneros tradicionales.

1.2.1. Géneros Literarios

Género lírico:

Himno, Elegía, Oda, Sátira, Égloga, Epigrama, Madrigal.

Género Narrativo:

Cuento, Novela, Leyenda, Novela corta.

Género dramático:

Mayores

Comedia, Drama, Tragedia.

Menores

Autosacramental, Sainete, Paso, Entremés.

Épico:

Epopeya, Poema épico, Cantar de gesta, Romances.

Didáctico:

Ensayo, Fábula, Epístola, Diálogo.

1.2.2. Medios de comunicación escrita

La lectura es una actividad realizada a diario y de manera automática en la mayoría de los casos. Pero hay un grupo de elementos especialmente diseñados para una lectura más extensa. Estas piezas empleadas para la comunicación escrita, de acuerdo a Bhaskaran (2006, p.52), son:

Libros, Revistas, Periódicos, Folletos y catálogos, Informes anuales, Programas

1.3. Lo importante de leer es leer

El libro ha sido un elemento muy arraigado a la cotidianidad en los últimos siglos, como lo estipula Ramírez (2005, p.19). Estimula la creatividad y embarca al lector a realidades lejanas. El hábito de la lectura desde temprana edad es esencial para un desarrollo efectivo de la capacidad intelectual. Aún más importante es mantenerlo en la edad adulta para ampliar la noción del mundo y un mejor entendimiento.

Yáñez (2000, p.5) Determina que los países más desarrollados admiten que la lectura es una necesidad básica en el desarrollo de la inteligencia, la capacidad analítica y de reflexión. Esta actividad hace trabajar al cerebro. Las naciones pobres no pueden participar de los adelantos tecnológicos porque sus esfuerzos no se concentran en la motivación lectora de su población y esto mantiene al país en su pobreza, independientemente del trabajo realizado en otros campos.

1.3.1. La lectura en la educación

Como afirma Paredes (2004, p.2), el sistema actual enseña de forma satisfactoria a leer y a escribir desde los primeros años de educación básica. Pero el proceso no termina ahí. El docente debe encargarse de motivar continuamente al alumno a leer y llegar a anhelar el libro como parte esencial de su rutina.

Cuando se aprende a leer, se procede por tres fases:

Logográfica: reconocimiento y memorización de marcas o logos de productos.

Alfabética: aprendizaje de los fonemas y formación de morfemas.

Ortográfica: análisis y formación de oraciones en base a las palabras.

A diferencia del proceso de aprender a hablar, el cual se realiza de forma natural a través de la socialización. La instrucción de la lectura y escritura requiere un método. Inicialmente la lectura es básicamente descodificar los elementos gráficos y transformarlos paralelamente en las palabras con las que el lector ya está familiarizado. Si la actividad se queda estancada en la descodificación, la comprensión lectora será nula y demandaría mayor concentración, dificultando una lectura fluida y agradable.

La labor de enseñar implica despertar y mantener vivo el interés en el aprendizaje, según Yáñez (2000, p11), las escuelas fallan en interesar a los niños en la lectura, haciendo de esta un castigo porque tienen que renunciar a juegos u otras actividades para leer textos que los agobian.

Por el deficiente enfoque que se le da a la lectura en el sistema educativo tradicional se ha perdido su verdadero valor en las mentes de los jóvenes que son los potenciales lectores. Venegas, Muñoz, y Bernal (1987, p.3) comentan que no es innato tener amor a la lectura, en el proceso de aprender a leer y escribir se debe estimular al niño a que lea por cuenta propia. Por su parte, Pereira (1993, p.23) recomienda presentar al libro como recurso de entretenimiento y permitir a los niños que se acerquen al mismo, así sea por las imágenes que pueden motivar a la lectura de cualquier material.

“No todo material de lectura es literatura, al menos no en los términos en que la literatura es considerada una de las más bellas artes. Entonces, se puede promover la lectura sin que necesariamente se esté promoviendo lectura de literatura. El promover la lectura, en su sentido más amplio, no implica otra cosa que motivar a tomar el medio impreso, libro, diario o revista, como el vehículo para obtener un mensaje del tipo que fuere, científico, informativo o literario.” (de la Torre 2008).

Gárrido (1999, p.6) enfatiza que la formación de lectores es una actividad independiente de la alfabetización y como tal, requiere otros elementos, otro

tipo de libros que hayan sido concebidos para leer, no para estudiar. De acuerdo con el Sistema Nacional de Biblioteca (SINAB) (1991, p.35) La prioridad en cualquier proyecto empeñado en promocionar la lectura debe concentrarse entre los 6 y 11 años de edad, este es el periodo idóneo para que los niños creen hábitos de lectura. Sujomlinsky, V. (1992 p.33) describe la lectura como una especie de ventana que los jóvenes emplean para ver, comprender el mundo que los rodean y con eso se conocen a sí mismos. Los niños no podrán vivir la belleza del mundo si no pueden vivir gracias a la lectura la belleza de las palabras.

La formación de lectores requiere de una buena alfabetización compuesta por comprensión lectora, un contacto diario con libros que sean de interés y el diálogo para ampliar la experiencia lectora a un nivel social. Corporación Municipal de Puente Alto (2006, p.4) demuestra a través de su experiencia que los niños que leen por elección propio y por gusto, mejoran mucho más rápido su calidad lectora, leen más y se convierten en lectores de por vida.

1.3.2. Beneficios de la lectura

Montoya (2003), enumera algunos de los innumerables beneficios de la aplicación diaria de la lectura:

- Enriquece el vocabulario.
- Potencia las facultades mentales.
- Educa el sentido estético.
- Nutre la fantasía.
- Amplía la imaginación.
- Potencia la lógica.
- Facilita el razonamiento.
- Motiva a la creación.
- Cultiva la empatía.

La lectura infantil también logra llenar falencias fisiológicas y psicológicas. Venegas, Muñoz, y Bernal (1987, p.12) enumeran las siguientes falencias que satisface la lectura:

Seguridad: física, material, intelectual y afectiva.

Afecto: con situaciones familiares conocidas y agradables.

Identificación: encontrando personajes con los que se sienta familiarizado, con problemas similares.

Conocimiento: complementando la información adquirida previamente.

Cambio o evasión: viajes y aventuras fantásticas proporcionan un escape con gran valor terapéutico.

Realización: satisface la necesidad de crear y comunicar.

Vivencias estéticas: experiencias gratificantes a través del equilibrio entre lenguaje e imagen.

Satisfacción: es el punto más importante del proceso lector. Otorga el sentimiento de un logro realizado.

De acuerdo al sujeto y qué tan comprometido esté con una lectura constante, se pueden experimentar un sinnúmero de otras ventajas que formarán a un ser humano comprometido con el progreso de la sociedad.

1.4. La actualidad editorial en Ecuador

El Centro Regional para el Fomento del Libro en América Latina y el Caribe (CERLALC) (2012, p.3) publicó las siguientes cifras sobre la actualidad editorial en el país:

En el 2010 se publicaron 3.261 títulos, eso equivaldría a 24 por cada 100.000 habitantes. De los cuales, 226 se publicaron únicamente en formato electrónico.

En el mismo año se exportaron 2,6 millones de dólares en libros. La importación de los mismo llegó a ser de 50,7 millones, de los cuales, el 59% fueron traídos de otros países dentro de América Latina.

Estas cifras por sí solas no dicen mucho, pero en contraste con otros países, es alarmante la brecha que se presenta en el mundo editorial. Por ejemplo, en el mismo año, Argentina publicó 26.391 títulos, serían 65 títulos por cada 100.000 habitantes. Colombia exportó 98,9 millones de dólares en libros e importó 69,7 millones. Evitando un déficit en la producción editorial.

1.5. Aquí ya nadie lee

En una entrevista realizada por Medina (2012) al galardonado escritor ecuatoriano Miguel Donoso Pareja, le pidió que realice un balance de su vida profesional. Éste respondió: “Me conocen como escritor, pero no me han leído. Es que en Ecuador en general y en Guayaquil en particular, la gente no lee o lee muy poco. [...] Tengo conciencia de que no tengo lectores.”

1.5.1. Situación lectora en el país

“Escriba, joven, sin miedo, que en Chile nadie lee”

- Andrés Bello

De acuerdo con los datos publicados por el CERLALC (2012, p.3), el promedio de títulos leídos anualmente por persona en Chile y Argentina es de 5,4 y 4,6 libros anuales. A pesar de ser una cifra baja, es Ecuador quien posee la menor de América Latina con medio libro leído anualmente.

La brecha en cuanto a los índices de lectura incrementa exorbitantemente cuando se observa a países como Suecia, China, Finlandia o Noruega donde

se lee aproximadamente 47 libros anualmente. Estas cifras fácilmente se pueden ligar al progreso experimentado por cada nación, pues las bondades de la lectura y una mayor afinidad a la misma no solo afectan positivamente al individuo, sino que se refleja en la sociedad.

Según el SINAB (1991, p.3-8) es el poco interés y la falta de motivación lo que lleva a una cuarta parte de la población ecuatoriana que pase el resto de su vida fuera del ambiente educativo sin acercarse a un libro. El problema de los bajos índices de lectura se ha ligado siempre al aspecto educativo formal, las escuelas se han encargado de desmotivar a la gente desde temprana edad en lugar de promocionar la lectura, presionando a los niños a leer material que no satisface sus intereses o no es apto para su edad.

1.5.1.1. Planes y proyectos

Para cambiar el penoso panorama que se vive de una ausencia de una cultura lectora en el país, se han desarrollado a lo largo de los años, numerosos planes para impulsar la lectura a nivel nacional. Una de las campañas que ha demostrado algo de éxito en este fin según Guillermo (2011), fue la propuesta por el escritor Iván Egüez: “Campaña Nacional Eugenio Espejo por el Libro y la lectura”, vigente desde el 2001, la cual permitía por el módico recargo de \$1,50, recibir un libro mensualmente. Quizás la principal falencia de la misma, es que nunca desarrolló un plan para dirigirse a jóvenes y niños. Tampoco llegó a integrarse en escuelas y colegios.

El interés que despierta una problemática tan relevante ha llevado a la creación de iniciativas privadas, como el Plan Lector de Grupo Editorial Norma o la creación de entidades y espacios especialmente destinados para atraer a los jóvenes a la lectura desde temprana edad. Ortiz (2013, p.24) describe uno de estos eventos organizado por la Asociación Ecuatoriana del Libro Infantil y Juvenil Girándula, la Maratón del Cuento, “Quito una ciudad que lee”. Este año

en el Palacio de Cristal del parque Itchimbía tuvo lugar su octava edición donde se reunieron escritores y jóvenes lectores quiteños para intercambiar experiencias en torno al libro, compartir sus escritos, vestirse de sus personajes favoritos y acercar a los padres a la gran oferta literaria nacional e internacional que pueden comprar para sus hijos.

Campaña Nacional de Promoción del Libro y la Lectura
Ecuador un País que Lee

Conoce mundos desconocidos o emprende viajes fantásticos. Puedes ir al pasado o viajar al futuro; reír, llorar, sentir miedo o ilusión, hacer travesuras, resolver enigmas, descubrir misterios y tener mucha diversión.

Recuerda que la lectura solo funciona cuando comprendes lo que lees

Vamos a leer
El aula se ve diferente, la hemos arreglado especialmente para el mes de la lectura.

A primera hora de la mañana nos sentamos en semicírculo para escuchar el cuento que nos leen nuestros maestros/as con voz alta y clara.

Miramos la portada del libro o las ilustraciones del cuento, leemos el título y a partir de todo esto nos imaginamos de qué se trata la historia.

Conversamos con el maestro/a acerca de temas relacionados con el cuento, si no sabemos nada al respecto, él/ella nos cuenta cosas que nos ayudan a comprender la historia.

El maestro/a nos dice el nombre de quien escribió el cuento, de dónde es y nos cuenta algunas cosas sobre su vida. Durante la lectura, cuando no entendemos algo, le preguntamos al maestro/a.

Después de la lectura, conversamos sobre el cuento, lo que nos gustó y nos pareció interesante y también lo que no nos gustó; el maestro/a y todos los compañeros/as respetamos las opiniones de los demás. Recordamos si hemos leído cuentos parecidos.

Luego, hacemos diferentes actividades sobre el cuento que leímos: escribimos una carta al autor o autora y le hacemos preguntas sobre el cuento y sobre su vida. Escribimos nuestros propios cuentos, dibujamos, dramatizamos. Entrevistamos a nuestros compañeros y compañeras.

También leemos en parejas, en grupos pequeños, leemos en silencio. Escogemos un libro que nos guste y lo leemos libremente.

Leemos otras cosas como afiches, revistas, periódicos, recetas de cocina, etiquetas, rótulos.

Al cerrar la semana o el mes de la lectura conversamos sobre:

- ¿Cuál fue la historia más divertida o interesante que leímos?
- ¿De qué se trataba?
- ¿Por qué nos gustó tanto?
- ¿Qué otros libros o historias nos gustaría leer?

Figura 1. Taller de Lectura. Tomado del Ministerio de Educación, 2009.

El Ministerio de Educación (2012, p.5-6) emprende una capacitación continua de personal docente y bibliotecario en lectura crítica. La actualización y fortalecimiento curricular realizado en el área de Lengua y Literatura propone recuperar la lectura de literatura por placer. Dotación del fondo bibliográfico y material de apoyo multimedia a las bibliotecas. Diseño de políticas y estrategias para motivar y desarrollar el hábito de la lectura. También auspicia actividades que acerquen el libro a la población.

En el año 2008 nace la Campaña Nacional de Promoción del Libro y la Lectura “Ecuador, un país que lee” como respuesta al deber estatal concerniente a la educación de mejorar su equidad y calidad. De acuerdo con el Ministerio de Educación (2009, p.1-3) se establece que el estado tiene la **obligación** de promocionar y estimular la creación, cultura, investigación científica y formación artística”. La campaña está especialmente dirigida a desarrollar y mantener un contacto permanente de los niños y jóvenes con la lectura por placer.

2. Capítulo II. Cuando el Libro Conoció el Diseño

Sin importar donde se encuentre el ser humano, siempre hallará publicaciones a su alrededor. En los supermercados, librerías, salas de espera y hasta llegan por correo; revistas, documentos, libros, panfletos. Todos luchando entre sí para llamar la atención. Este fenómeno, según Bhaskaran (2006, p.6) solo se puede explicar por la importancia de la comunicación.

El consumidor se ve bombardeado por una interminable oferta de textos que tratan de captar al lector a nivel estético y emocional. Lograr atraer la atención a un medio impreso no es tarea fácil. El trabajo del diseñador responde a la necesidad básica de facilitar la lectura y hacer atractivo el documento, por medio de color, formato, forma y hasta materiales y texturas.

2.1. Del pergamino al monitor

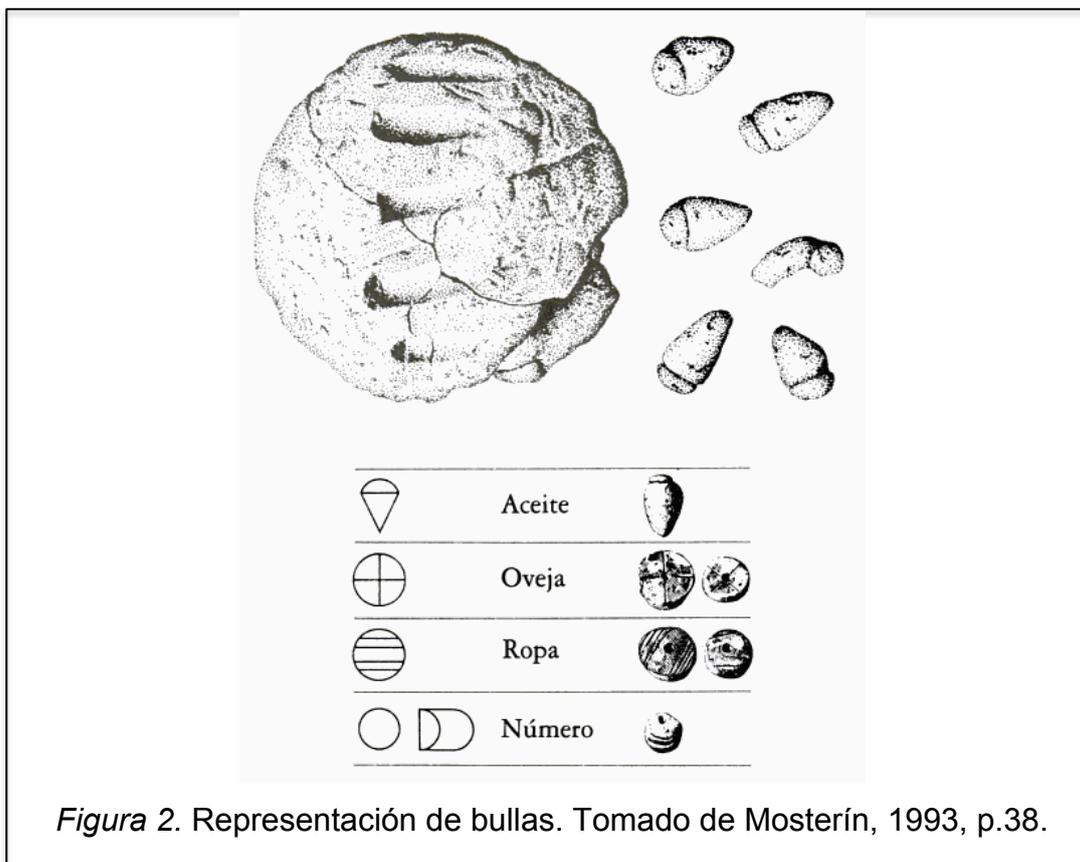
Gracias al relato de Cavallo (1998, p.100) sobre la forma de lectura en la antigüedad, se sabe que lo que conocemos actualmente como maquetación y la base del diseño editorial se empezó a desarrollar desde los primeros siglos.

La lectura de rollos implicaba un texto escrito en diferentes columnas. La mano derecha sostenía el cilindro de papel mientras con la izquierda se lo desenrollaba, para mantener una lectura fluida sin necesidad de desenvolver el rollo en su totalidad. El empleo de diferentes columnas se aplicó posteriormente en páginas individuales y ese es el estándar aplicado en las revistas actualmente.

2.1.1. Materiales y procesos iniciales

Para representar los caracteres, según Espasa (1993, p.935), se emplearon diferentes medios que van más allá del grabado o la pintura. Un ejemplo de una forma menos tradicional de representación son los *quipos*, una clase de nudos principalmente desarrollados en Perú, que actuaba como auxiliar de la memoria en la recaudación de impuestos y estadísticas. En China también se empleó un sistema similar antes del empleo de jeroglíficos.

Olson (1997, p. 83) comenta sobre el sistema de fichas hechas en arcilla con formas y marcas diferentes, diseñado por los sumerios una década antes de Cristo para poder establecer la cantidad de animales en los rebaños y otro tipo de bienes, como comestibles. Estas fichas se las conoce como bulla. Cinco mil años después, la complejidad de este sistema aumentó junto con la cantidad de objetos en el inventario. Se realizaban hoyos en las fichas y se las colocaban en cuerdas.



También se conoce el empleo de muescas o incisiones en la madera de tal complejidad que se puede considerar como el principio de escritura figurada. Los nativos de Norteamérica usaban perlas bordadas en los cintos, conocida como escritura *wampum*, designaba ideas a cada color y se las combinaba. De la misma manera, en el archipiélago de Malasia, la combinación de diferentes flores se empleaba para elaborar toda clase de mensajes.

Espasa (1993, p.937) resume las prácticas de la escritura en el proceso de hendir la superficie y la escritura pictórica. Esta última se puede dividir a su vez en vía seca y vía húmeda. Los utensilios usados por los pueblos no civilizados eran a menudo un palo con una punta machacada, los pinceles son exclusivos de los pueblos civilizados. Para realizar hendiduras, los pueblos primitivos se valían de piedras mientras que en culturas civilizadas, se empleó desde punzones o estiletes, hasta martillo y cincel.

Inicialmente, los egipcios usaban la pluma de caña a modo de pincel, posteriormente aparece la pluma de junco cortada y finalmente el tubo de caña, que se cortaba al sesgo, donde almacena la tinta. Basándose en el mismo principio, las plumas de grandes aves llegaron a ser una herramienta cuyo uso fue muy difundido. Las plumas metálicas, de bronce y cobre ya eran conocidas desde el imperio romano, más duraderas que las anteriores pero menos elásticas, por ello cayeron en desuso hasta su posterior perfeccionamiento en el siglo XIX.

Las superficies necesarias para la escritura por medio de hendiduras requerían características particulares: no ser demasiado duras ni muy elásticas. Estas superficies se componían principalmente de huesos, madera, tabletas de bambú, piedra, corteza de árboles, metales y arcilla, dependiendo la cultura. Para la escritura pictórica, inicialmente se realizaba en paredes pero se extendió a papiros, pieles de animales, papel de algodón, y papel de hilo, el más popular y el más usado en la actualidad. Los instrumentos empleados influyeron en el tipo, dirección y estilo de escritura en cada civilización.

2.1.2. Edad media

En el siglo XII, la producción de libros xilográficos creados con bloques tallados de madera conteniendo texto e imágenes fue creciendo. Pero era necesario crear nuevos bloques para diferentes impresiones y los bloques no duraban mucho, haciendo de este proceso algo largo y caro. Bhaskaran (2006, p.12) relata como todo cambia con la introducción de los tipos móviles por parte de Johannes Gutemberg.



Figura 3. Algunos tipos de los 288 que Gutemberg creó para imprimir la Biblia.

Tomado de Buen Unna, 2000, p.29.

2.1.2.1. Nace la imprenta y ¡qué tipos!

Gutemberg se basó en el tipo de letra manual para el diseño de sus primeros caracteres, siendo éstos variaciones estilísticas de la letra gótica. La imprenta demostró ser un negocio bastante lucrativo, expandiéndose rápidamente por toda Europa. Buen Unna (2000, p.52) esclarece que el arribo de la imprenta a Italia se ve beneficiado con la aparición de las primeras tipografías romanas.

La fundición de tipos estaba ligada a imprentas particulares. Más adelante empezaron a aparecer fundidores independientes, como Claude Garamond (1490 - 1561), parisino pionero del diseño tipográfico. (Curiosamente Garamond no fue el autor de la fuente que lleva su nombre). Cada fundidor estableció pautas propias para el desarrollo de tipos móviles, como la altura y cuerpo de los mismos, razón por la cual no se podía intercambiar tipos entre talleres.

Pasaron tres siglos para que surgieran los primeros estándares de normalización. Pierre-Simon Fournier (1712-1768), en base al sistema imperial de medidas, tomó una pulgada, la dividió en 6 partes y subdividió en 12 puntos cada parte. Con esta estrategia, designó la altura de los tipos en 63 puntos. Con esto se consiguió intercambiar tipos entre imprentas y comercializar con los mismos.

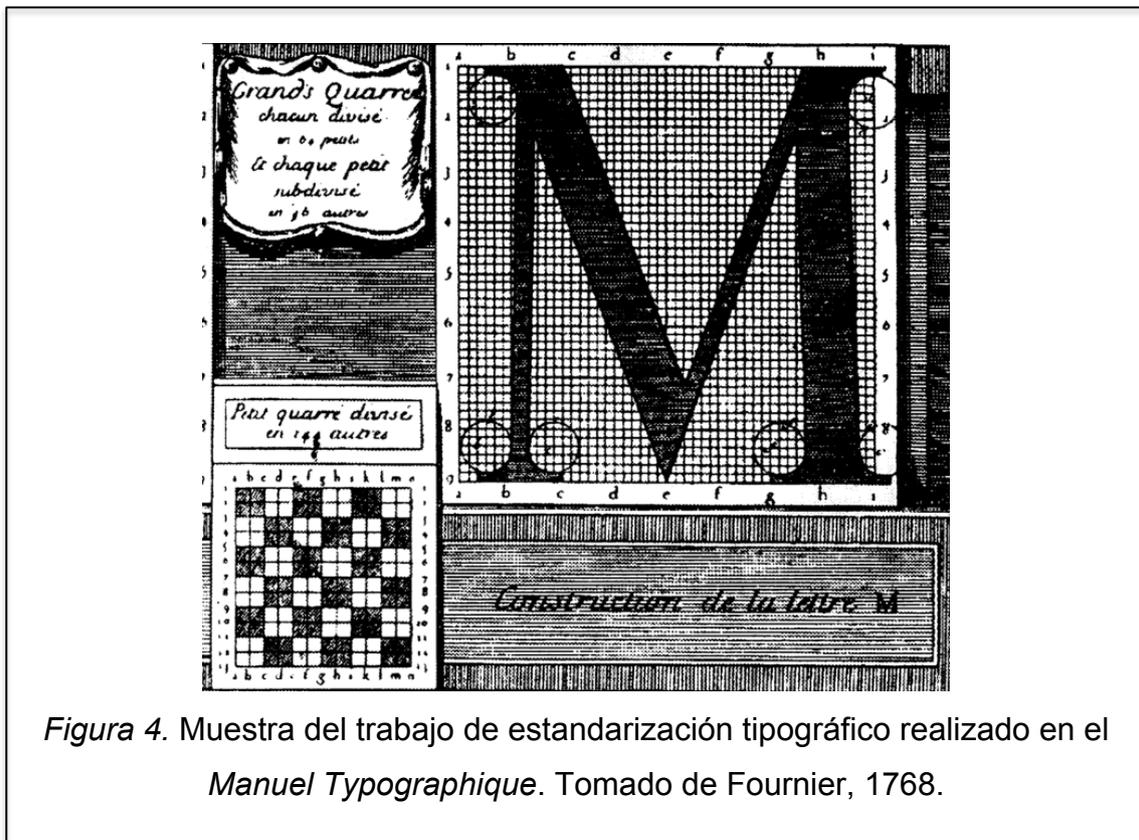


Figura 4. Muestra del trabajo de estandarización tipográfico realizado en el *Manuel Typographique*. Tomado de Fournier, 1768.

Desde la firma del Tratado del Mercado Común Europeo, para la fabricación del material tipográfico se ha adoptado el sistema francés Didot y los formatos DIN (ISO 216) para el papel.

En la Filadelfia de 1728 nace el sistema Pica, o *British American Point System*. Buen Unna (2000, p.58) menciona que se suele atribuir este hecho a Benjamín Franklin, pero no se sabe con certeza si de verdad estuvo involucrado a pesar de su trabajo como impresor a los 22 años. Los ingleses lo adoptaron e introdujeron en todas sus colonias.

La *Association Française de Normalisation* (AFNOR) en 1978 publicó la NF Q 60-010 que con base en el Sistema Métrico Internacional define las medidas tipográficas. Por motivos comerciales, no ha podido prosperar frente a la pica que cada vez gana más terreno.

2.1.3. Hoy en el mundo editorial

El diseñador gráfico tiene el privilegio de trabajar en el medio de comunicación masivo más antiguo que existe. BLUME (1994a, p.4) distingue la trayectoria de la página impresa que resume 500 años de experiencia acumulada por la impresión manual. Ahora el diseñador está en el centro de la revolución en las comunicaciones.

En los sesentas con la fotocomposición y la xerografía fueron el inicio de la revolución digital en el diseño. Esta revolución aceleró al punto de la composición computarizada, la compaginación electrónica e impresión laser. Permitiendo que sean cada vez más las personas con acceso a estas tecnologías.

Actualmente el diseñador tiene más libertad de experimentar. Los medios empiezan a converger. Las tecnologías pasaron de manual por lo mecánico a

automático, de monocromático a color, de pequeña escala a masivo. A medida que la educación se volvía un derecho universal, la demanda de textos incrementó.

Bhaskaran (2006, p.14) supone que actualmente existen más publicaciones que nunca antes. Pero con la era digital, aparentemente la muerte de la imprenta era inminente. Nada más lejano a la realidad, pues la revolución digital más bien ha reforzado el medio impreso con más opciones que nunca. Y es que no se puede comparar a una pantalla con un texto, textura, tinta, papel de diferentes gramajes, texturas. Toda la experiencia sensorial de la lectura se ha ampliado y beneficiado de las nuevas tecnologías.

Actualmente cualquiera puede publicar algo en internet y eso le da un valor de mayor fiabilidad al medio impreso. Probablemente los avances tecnológicos lleguen a dictar un mundo con publicaciones netamente digitales, pero por ahora, el documento impreso es más fuerte que nunca.

2.1.4. Editorial EC

Se dificulta mucho el realizar una reseña sobre el desarrollo que tuvo en Ecuador el diseño gráfico en general, sobretodo por la falta de reseñas, análisis o estudios de este campo dentro del territorio nacional.

El primer hito que marca la realidad editorial en el país de acuerdo a Landeta (2009) es la llegada de la primera imprenta a la ciudad de Ambato en 1755 gracias al sacerdote jesuita José María Maugeri y operada por el alemán Johanes Schartz. En 1760, esta imprenta se trasladó a la ciudad de Quito, localizándose en el seminario de San Luis Rey y por más de 25 años fue la única imprenta de la ciudad.

La imprenta de los jesuitas se confiscó por casi 12 años desde 1767, en los cuales laboró la imprenta de Raimundo de Salazar que, según Gonzáles Suárez (1890), fue traída de Lima. No solo se imprimían libros, sino también convites para conclusiones, tablas de rezo para los clérigos, cartas de pago de los tributos de los indios y cédulas de comunión con tipos propios

El 5 de enero de 1792, Avilés (2012) relata la aparición de la primera publicación editada en el país, a cargo del célebre Eugenio de Santa Cruz y Espejo. “Primicias de la Cultura de Quito” contaba con un formato de pliego completo. Por la pobre recepción de la publicación y la constante crítica, solo llegó hasta su séptima edición. Pero gracias a este suceso, se puede considerar a Eugenio Espejo como el primer cronista, editor y diseñador editorial del país.

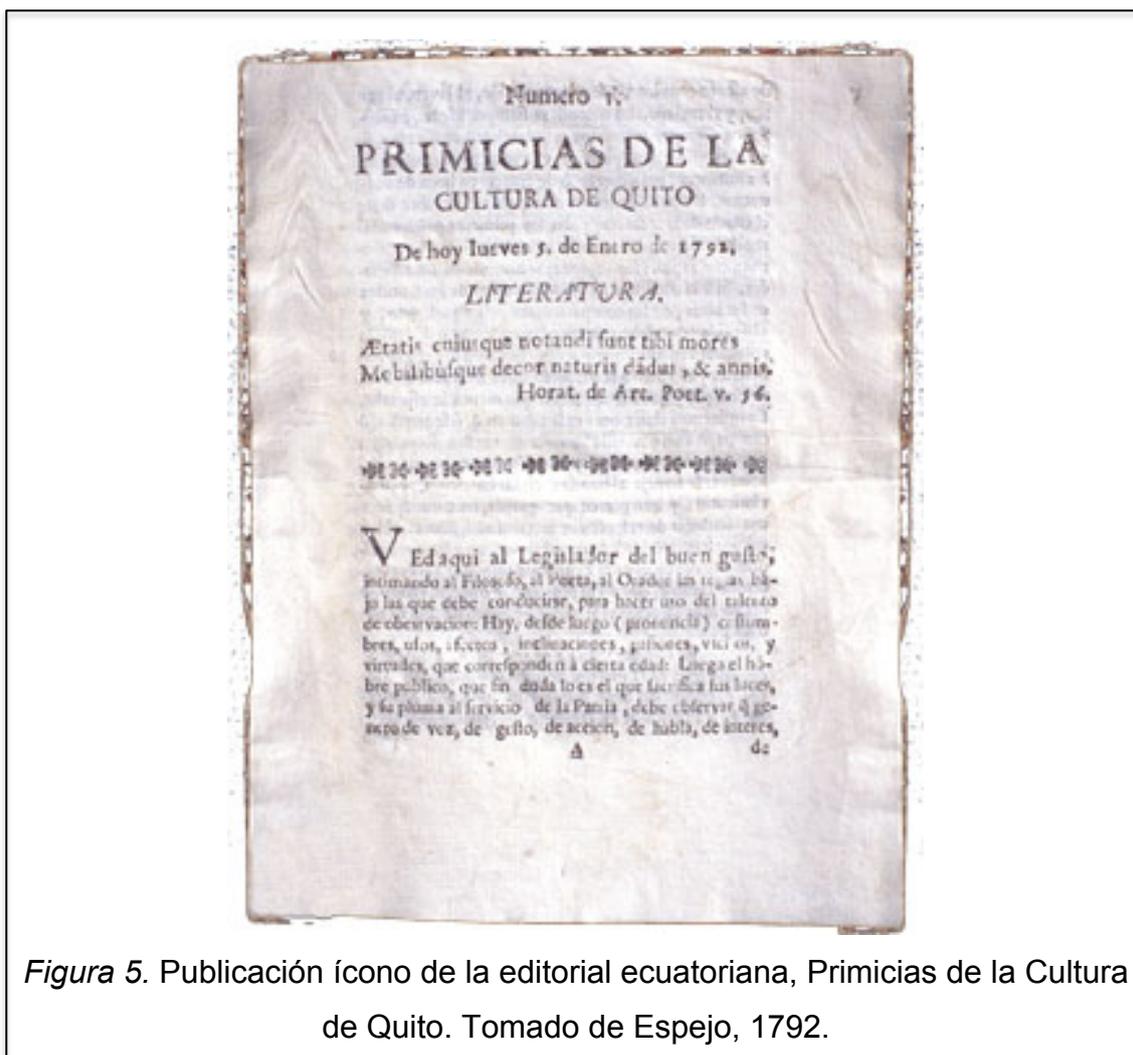


Figura 5. Publicación ícono de la editorial ecuatoriana, Primicias de la Cultura de Quito. Tomado de Espejo, 1792.

En 1835, Landeta (2009) asegura que se editó en la ciudad de Ambato el primer periódico del país. Desde entonces y hasta el día de hoy, Ambato se ha mantenido como un centro importante de desarrollo de medios escritos, como periódicos, libros, revistas, en general, de diseño editorial.



Figura 6. Mueble de imprenta o Chivalete con tipos de madera.
Tomado de la Colección Centro Cultural Metropolitano de Quito, Siglo XIX

El desarrollo de la industria editorial fue de la mano con los avances tecnológicos, o por lo menos, los que llegaban al país. Finalmente en la época de los setenta, Calisto, M. y Calderón, G. (2011) atribuyen al desarrollo económico que implicó el “boom” petrolero a vislumbrar por primera vez la necesidad de aplicar diseño en el país. Se encargaba la labor de diseño a artistas plásticos, arquitectos o dibujantes.

Los primeros diseñadores ecuatorianos tuvieron que realizar sus estudios en el extranjero porque no fue sino hasta la década de los ochenta que aparecieron los primeros centros en ofrecer formación en el campo del diseño. Esto se vio reflejado en el surgimiento de las primeras editoriales y la edición del primer periódico a color en el país.

Un referente que marca la década de los noventa en el país es la fundación de Asociación de Diseñadores Gráficos de Pichincha, evento que otorga mayor seriedad a una labor que seguía asociándose con la de los artistas plásticos y se discriminaba al profesional como un dibujante más.

En los últimos años se ha podido observar la evolución del diseño ecuatoriano como parte de una corriente global de labores multidisciplinarias e integradoras. Con el desarrollo de estrategias de *branding* en empresas e instituciones, se ha percibido el uso y abuso del diseño como una herramienta diferenciadora.

2.2. Diseñado para ser leído

En el proceso de diseño de una publicación, antes de entrar a lo técnico, Bhaskaran (2006, p.18) sugiere una serie de consideraciones a realizar:

Contenido: Dependiendo del tipo de publicación de la que se esté hablando, los conceptos básicos para la composición pueden variar completamente. La forma en que se emplee el texto, gráficos y colores diferirá completamente de una revista femenina a la de un libro infantil o una guía telefónica. Habrá publicaciones que prescindirán completamente del uso de imágenes e incluso color por motivos tanto económicos como para aparentar mayor sobriedad.

Legibilidad y visibilidad: La visibilidad es el carácter de la publicación y la legibilidad es la facilidad con la que se lea un texto. Los componentes se ven afectados por la tipografía, el tamaño, color, espaciado, contraste, estructura. Todo dependerá de la finalidad del texto y del público al que se dirige.

Vida útil: Afecta de gran forma cómo se diseñará y los materiales a usar. Una revista puede tomarse la libertad de seguir tendencias muy vanguardistas, mientras que se espera de un libro algo perdurable donde no hay cabida para

los errores. En los periódicos donde el contenido cambia constantemente, el diseño se mantiene armonioso constantemente.

2.2.1. Anatomía

El complejo proceso del diseño de piezas editoriales consiste de mucho más que maquetar la información a un número de páginas y otros tecnicismos, de acuerdo a Bhaskaran (2006, p.44). Se debe estructurar cada página, realizar composiciones equilibradas entre imágenes y texto. Tener en cuenta constantemente al público, resolución y formatos de imágenes y fotografías, tipografías y muchos otros elementos que pueden influenciar en el factor creativo.

2.2.1.1. Cubierta

“Nunca juzgues un libro por su cubierta”

Puede ser cierto cuando se emplea como metáfora, pero en el sentido literal, Bhaskaran (2006, p.46) lo desmiente completamente, ya que esta determinará en pocos segundos si merece la atención del lector y su posterior compra.

Independientemente del tipo de publicación, el material de la cubierta puede llegar a ser un factor fundamental. Por ejemplo, una revista puede sacar una edición especial para atraer más lectores. Un material con mayor grosor o más fino puede otorgar mayor valor y autoridad frente a los convencionales.

Existen miles de libros y revistas en el mercado, y cada uno cuenta con pocos segundos de atención por parte del potencial comprador. Estos segundos son cruciales para atraer y comunicar. Frente a la competencia, contar con una

portada que destaque y llame la atención del usuario al cual se dirige es el resultado de un buen diseño.



Cuando se habla de ediciones gratuitas, informes empresariales, folletos, catálogos u otra clase de elemento editorial que no está sometido a la presión de la competencia, se puede tomar mayores libertades creativas. Todo es posible en el diseño de una portada, siempre y cuando comunique claramente el mensaje al público correcto y con la mayor claridad posible.

2.2.1.2. Formato

El formato es la manera en la que se presenta la información al lector. Entre algunos de los formatos más comunes se encuentran: libros, catálogos, revistas, informes y folletos. Dentro de cada uno de estos formatos, Bhaskaran (2006, p.52) aclara que el diseñador puede tomar ciertas libertades, como

modificar el tamaño estándar, forma o grosor para obtener una creación personalizada.

En muchos de los casos, el formato se verá fuertemente afectado por el presupuesto disponible. La cubierta, tipo de encuadernación, papel, impresión y colores a usar son ciertos parámetros que se ven limitados por el factor económico. Queda a la creatividad del diseñador ser innovador dentro de estas restricciones.

Existe gran variedad de libros, su formato dependerá de la vida útil y contenido. Hay desde guías de bolsillo que pueden disponer de papel de baja calidad, hasta atlas y biblias que requerirán tapa dura o encuadernado en piel.

En las revistas predomina el formato A4 y esto se da sencillamente por factores económicos y prácticos en la producción. Las revistas de modas requieren un impresión a full color en papel brillante de alta calidad. Mientras que en las de publicación semanal se emplea un papel de baja calidad. Una vez decidido el formato de una revista, rara vez se cambia para crear una sensación de familiaridad con el lector.

La finalidad de un catálogo o folleto es de anunciar cierta información, servicios o productos. Muchos de estos llegan a parecerse a las revistas, tienen una función diferente. Si se trata de algún proyecto de una sola tirada, el diseñador podrá dejar volar su imaginación para lograr un diseño que perdure.

En grandes empresas se realiza informes anuales o documentación corporativa. Anteriormente la lectura de los mismos llegaba a ser tediosa, pero con la implementación de un buen diseño, se puede añadir ritmo y frescura a la información. Generalmente estos documentos son de una sola tirada y las empresas que requieren del desarrollo de los mismos cuentan con el presupuesto y la disposición para que el diseñador tenga la libertad creativa en la composición, materiales y texturas aplicadas.

2.2.1.3. Retícula

La gestión de la información es importante para dirigir al lector a través del contenido. Bhaskaran (2006, p.60) explica que con la maquetación, se designa la ubicación del contenido en cada página y relaciona el contenido como un todo. De ésta depende la orientación y lectura a través de una publicación. Un buen trabajo de maquetación facilita la lectura, mientras que un mal diseño puede llegar a frustrar al lector.

La estructura se determina principalmente por el contenido. Una novela, un diccionario y una revista requieren una maquetación muy diferente. También se debe pensar en el formato y acabado. El proceso de producción y tipo de encuadernado pueden afectar el espacio designado al contenido sobre el papel.

El espacio se designa a través de retículas que organizarán los elementos en cada página. La retícula solo se emplea en el proceso de diseño y será invisible para el lector. Una retícula bien planificada desde un inicio es clave para evitar realizar mayor trabajo en el futuro.

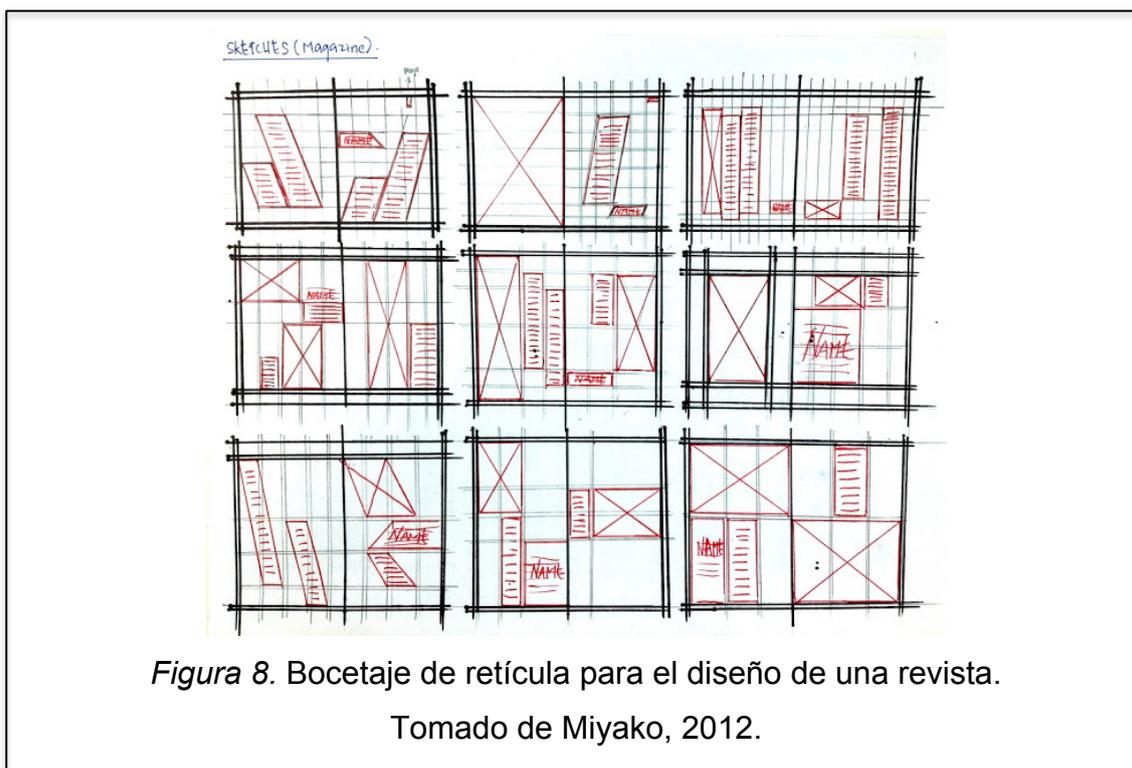


Figura 8. Bocetaje de retícula para el diseño de una revista.

Tomado de Miyako, 2012.

Bhaskaran (2006, p.64) describe al empleo de la retícula como la forma más efectiva de organizar mucho texto y conseguir unidad gráfica a lo largo de la publicación. El uso de una sola columna puede dar una impresión elegante y limpia, a menos que se trate de mucho texto, lo cual dificultará la lectura. Mientras que muchas columnas en una publicación con gran cantidad de imágenes se verá constantemente fragmentada. Se puede contar con segundas retículas para contenido especial, evitando que el lector se percate del cambio. Lo importante es que el lector entienda con rapidez la distribución de la información que se está proponiendo.

Pelta (2012) se refiere al espacio en blanco como un elemento, muchas veces subestimado, pero muy importante que conforma la composición dentro de una retícula. Se debe permitir un descanso al lector a través de este recurso y se puede lograr mucho más con el manejo correcto del mismo. En composiciones atrevidas y elegantes, el empleo de "aire" de forma prioritaria, ofrece un acceso igualitario a la información y es un sistema fácil de disponer. En la escuela suiza, Emil Ruder fomentaba el aprecio y la utilización del espacio en blanco en sus alumnos como parte fundamental del diseño

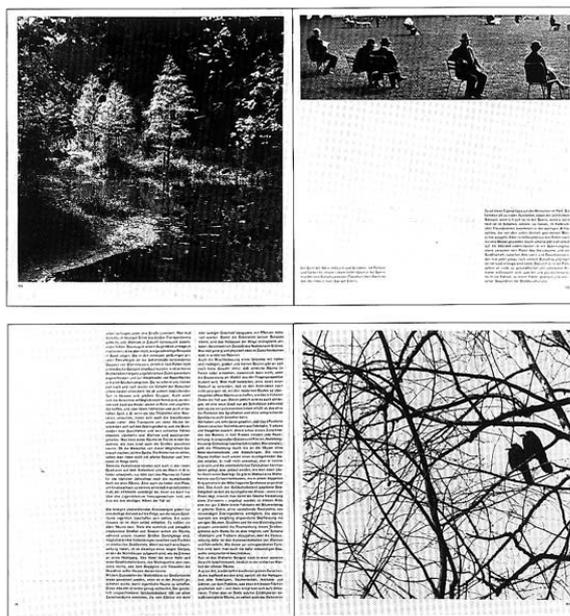


Figura 9. Cómo jugar con los espacios en blanco creando ritmos con los elementos. Tomado de Ritagu, 2013.

Los periódicos trabajan con gran cantidad de texto y periodos muy limitados de producción, por ello su retícula es muy estricta y así se acelera el proceso. En otras publicaciones, dependiendo del caso y las necesidades de comunicación, se puede romper el esquema de la retícula e ir por algo más creativo y vanguardista. El diseñador debe distinguir lo más conveniente en cada caso.

2.2.1.4. Tipografía

El diseñador puede emplear diferentes estilos tipográficos para definir una jerarquía en el texto. Bhaskaran (2006, p.61) explica que la jerarquía debe ser clara, fuerte y coherente para poder guiar al lector. Se puede organizar el contenido y destacar elementos importantes de forma lógica y visualmente agradable.

Los diferentes niveles de importancia deben estar claramente definidos por diferentes tamaños y estilos de fuente. Una jerarquía eficaz ayuda al lector a encontrar fácilmente la información y es atractivo. Una página sin jerarquía puede ser tediosa mientras que el abuso de estos elementos es distractor y no permita una lectura fluida. Se debe encontrar el equilibrio en la jerarquización.

Los tipos de fuente cuentan con personalidad propia, por ello generalmente se emplean más que uno en cualquier tipo de publicación. La elección del tipo de fuente no se debe tomar a la ligera. Cuando se diseña una tipografía, se mantiene en mente el concepto que esta debe reflejar.

Para cuerpos de texto, Bhaskaran (2006, p.69) recomienda el uso de tipografías de fácil legibilidad y formas claras. Mientras que otras más elaboradas se reservan para titulares o diseños de cubierta. Muchas fuentes cuentan con familias completas, esto permite cambiar el tipo sin perder las características ni unidad gráfica en la publicación. La tipografía es una herramienta poderosa que no se debe subestimar.

2.2.1.5. Color

Desde pequeños, lo primero que se aprende a identificar es el color. Sentimientos, emociones, valores e ideas se asocian constantemente con algún color. Estos significados tienen un fuerte valor cultural y varían de país a país y entre diferentes grupos culturales.

El color es una de las herramientas más poderosas con las que cuenta el diseñador. Bhaskaran (2006, p.80) esclarece que actualmente la impresión a color ya no es el proceso caro que solía ser. Por ello, se emplea la impresión en cuatricromía hasta en las ediciones más básicas. El sistema de color más común en la impresión editorial es el CMYK (*Cyan, Magenta, Yellow, Black*), mientras que el sistema RGB (Red, Green, Blue) se limita a la edición digital.

Se puede usar el color en un sinnúmero de formas. En el texto, para destacar información, provocar alguna reacción o emoción en el lector, para organizar la información o en el desarrollo de una codificación para clasificar artículos en textos muy largos. El uso de papel de color es otra forma de emplear este elemento en una publicación.

2.2.1.6. Encuadernación

El proceso de encuadernación implica finalmente formar el material editorial juntando las hojas sueltas. Entre todas las opciones de encuadernación, Bhaskaran (2006, p.84) considera que las más importantes son:

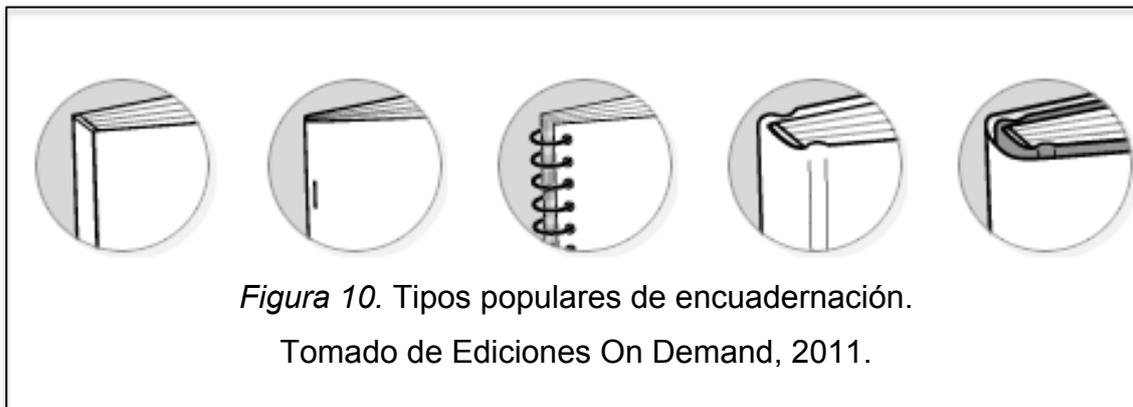
Estilo americano: es una técnica bastante sencilla y versátil, simplemente consiste en el empleo de un adhesivo que junta las hoja y éstas directamente al lomo.

Cosido a caballete: esta encuadernación es una de las más usadas. Se colocan las hojas plegadas en un caballete donde son cosidas o grapadas por el lomo. Ideal para publicaciones pequeñas con un número de páginas múltiplo de cuatro.

Encuadernación en espiral o mecánica: este método muy conocido, es barato y de fácil acceso. Se emplea un canutillo plástico o un alambre metálico que mantiene juntas las hojas pero permite abrir el documento del todo.

Estilo francés: a través de hojas sueltas plegadas por la mitad y encuadernadas externamente se pegan con un canutillo, grapas o puntadas. Esta técnica es empleada en algunos casos donde el diseñador desea imprimir solo a una cara.

Estilo canadiense: es similar a la encuadernación en espiral, pero ésta se cubre con la cubierta, dándole un aspecto mucho más profesional y las ventajas del espiral.



2.3. Y también tiene dibujitos

El diseño y la ilustración están fuertemente ligados desde sus inicios. Dalley (1992, p.8) define la composición en cualquier obra de arte como la cualidad de

diseño conferida a la misma. Y a diferencia del arte, la ilustración es concebida con una finalidad específica. El aspecto comunicacional del diseño abarca la ilustración en todas sus aplicaciones.

La ilustración quedó relegada a un segundo plano con la aparición de la fotografía. Pero Damber (2009, p.7) aclara que la adopción de la tecnología en el campo de la imagen no ha sido más que de ayuda para la ampliación de las herramientas con las que cuenta el ilustrador y el diseñador en general. Causando un aumento en el interés y la necesidad de retomar la ilustración en los medios. La ilustración cuenta con el poder de transferir conceptos abstractos a imágenes que con la fotografía no se logra plasmar.

A pesar de las nuevas tecnologías, todavía se requiere las mismas habilidades de observación y talento para transformar un objeto tridimensional en una ilustración bidimensional.

2.3.1. Una imagen vale más que mil palabras

Desde los textos más antiguos que se tiene registro, la imagen ha complementado la narrativa expuesta. Un ejemplo muy importante es el libro de los Muertos que tienen más de 4000 años de antigüedad. Salisbury (2005, p.9) señala algunos fragmentos ilustrados de Virgilio y la Ilíada que se remontan a la antigua Grecia. De Roma se tienen herbarios con gráficos detallados y finamente pintados con colores realistas. Los griegos y romanos siempre tuvieron presente la importancia de la ilustración técnica y las primeras nociones de perspectiva.

Pero el inmediato precursor de las ilustraciones editoriales modernas es el arte medieval de la iluminación de manuscritos generalmente realizado en monasterios. Desde entonces, los principales campos para el dibujo analítico son: ciencia, topología, medicina y arquitectura. Dalley (1992, p.10) señala las

teorías de Filippo Brunelleschi como la base de la revolución que experimentó la ilustración y la técnica gráfica en el Renacimiento. Esto dio paso a artistas como Leonardo da Vinci y Alberto Durero con sus meticulosos dibujos técnicos y arquitectónicos.

2.3.2. Ilustración Editorial

La ilustración realizada en xilografía que aun se conserva es la Sutra del Diamante, del año 868, realizada en China. A partir del siglo XV, la ilustración y el texto eran grabados en el mismo bloque de madera para la producción de libros. Y paralelamente con los libros, la ilustración se ve positivamente afectada por la invención de la imprenta con tipos móviles. Eso permitió, según Dalley (1992, p.10), que se experimentara con otras técnicas para la reproducción de ilustraciones, como el aguafuerte y el grabado en planchas de cobre, donde se destacan Holbein y Durero. Mientras tanto la escuela Ukiyo-e, en Japón, aplicó la xilografía a varios colores, exitosamente.

El alemán Alois Senefelder presenta en 1776 el primer método de impresión planográfica: la litografía. La industria de revistas ilustradas fue prosperando en 1830 y 1840. En 1851 aparece la cromolitografía y los primeros libros impresos a color. Treinta años después aparecen las primeras fotografías en libros impresos. Con la revolución industrial, Salisbury (2005, p.11) menciona la sustitución de la cromolitografía por la impresión a cuatro colores. También aparecieron nuevas tintas y pigmentos más sofisticados que brindaron mayor variedad en el espectro cromático junto con la reproducción de semitonos.

La publicidad aparece como una respuesta a la expansión del comercio y la industria. Dalley (1992, p.11) señala a Henri de Toulouse-Lautrec como el primer maestro del cartel moderno, perfeccionando el uso del color en la litografía y combinando ilustración con texto de manera artística. Con este precedente se trabaja aún más en materiales publicitarios desde el punto de

vista artístico. Ahora que el color es corriente y es más fácil diferenciar la ilustración del arte mayor, se sigue empleando la imagen con una finalidad comercial en los medios de comunicación.

2.3.2.1. Ilustración Narrativa

BLUME (1994b, p.34) divide esta categoría por su propósito: como apoyo o puntuación en el texto y las ilustraciones que forman parte integral de la narración. Ciertas narraciones cobran vida con la ilustración, en otras, el contenido queda intacto independientemente del apoyo de imágenes o la ausencia de las mismas.

La ilustración de una obra narrativa llega a ser muy delicada cuando se trata de ciencia ficción u obras ambientadas en épocas pasadas.

En el primer caso no es recomendable porque puede afectar la forma en la que el lector imagina los eventos fantásticos y se pierda la esencia de una idea propia formada por el lector.

En el segundo caso, cuando se ilustra un libro de época, es necesario realizar una investigación exhaustiva para ser fiel a los detalles que marcaron el tiempo en el que se están llevando a cabo los eventos.

El ilustrador debe haber comprendido bien la obra con la cual va a trabajar para poder estar a la altura de ampliar la experiencia de la lectura con imágenes que apoyen y no entorpezcan la percepción narrativa.

2.3.2.2. Ilustración Científica

Los libros técnicos empleados en el área didáctica tienden a ser muy ricos en información, empleando una cantidad de texto que puede ser poco o nada atractiva para su lectura si no cuenta con ilustraciones que apoyen el contenido. Esta categoría, según BLUME (1994c, p.44) cuenta con tres tipos de ilustraciones: decorativas, instructivas y técnicas.

Las ilustraciones decorativas son un apoyo gráfico descriptivo del texto. Por ejemplo, un libro sobre aves puede estar lleno de descripciones textuales sobre color; plumaje; forma del pico; pero sin una descripción visual, la información será abrumadora y el lector no podrá mantener todos los datos en su mente con tanta facilidad.

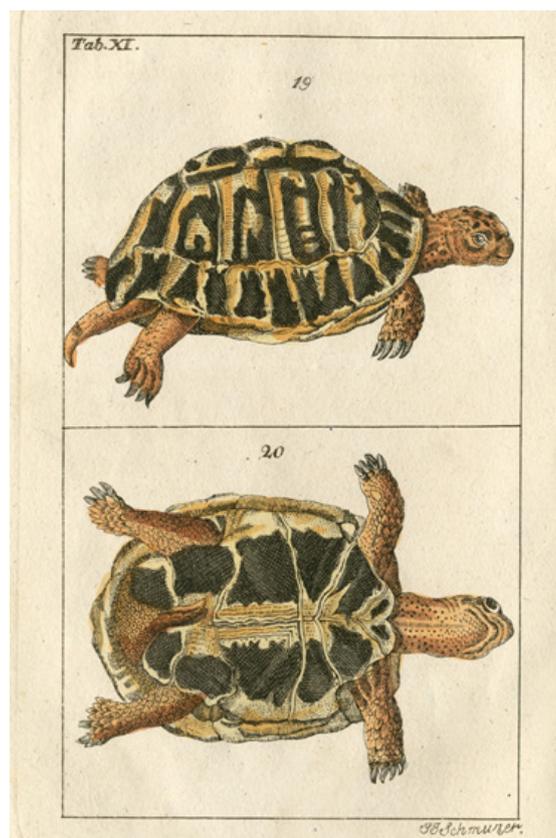


Figura 11. Anatomía externa de la tortuga realizada a través de la técnica de grabado en cobre. Tomada de Wilhelm, 1810.

En libros especializados se emplea la ilustración instructiva para ayudar a resolver o realizar alguna tarea en una serie de pasos. En libros sobre jardinería o costura, este tipo de ilustración es usado bastante.

La ilustración técnica es empleada para explicar, descomponer y aclarar elementos muchas veces difíciles de describir solamente en el texto. Por ejemplo en libros sobre anatomía o mecánica estas ilustraciones son sustanciales para una explicación clara y detallada.

2.3.2.3. Ilustración Infantil

Anualmente se publican miles de libros especialmente dirigidos a los niños. En los libros para adultos es más común encontrar fotografías que ilustraciones, pero el colorido de una ilustración llega a ser más atractivo para los pequeños lectores. La aplicación de la ilustración en los libros infantiles es tan extensa que a pesar de existir ilustración narrativa y científica para niños, BLUME (1994c, p.48) ha dedicado toda una categoría aparte a la ilustración infantil por sus aspectos particulares y por ser la más popular actualmente.

La edición de un libro ilustrado infantil se diferencia de un libro para adultos en tres aspectos: el diseño, las ilustraciones y el lector. Lo más importante en el desarrollo de una publicación ilustrada para niños es considerar los intereses del lector. También se requiere conocer el argumento antes de ilustrar. Esto no es indispensable en todos los casos, solo si la narración se apoya en las imágenes. Por ejemplo, si se grafica una comparativa entre el tamaño de un dinosaurio y un autobús escolar, no es necesario tener un conocimiento completo del resto del texto.

Independientemente de la categoría, es indispensable que exista una relación estrecha entre ilustración y texto en un libro dirigido a los niños. Deben mantener la atención del lector, guiarlo, facilitar el entendimiento del contenido

y mantener un ritmo de lectura estable. En particular cuando se habla de libros infantiles una imagen en particular tiene mucho más valor que mil palabras.

2.3.3. Ilustración Ecuatoriana

Las culturas precolombinas que alguna vez habitaron el territorio ecuatoriano aportaron con una riqueza artística y muchas variedades de estilos. Pero este aporte no se ha valorado y se ha ido perdiendo en el tiempo. Cruz y Lobo (2009) reconocen la inmensa herencia gráfica milenaria de las culturas que precedió la conquista española en el territorio nacional. Se han encontrado un sinnúmero de objetos creados con piedra, barro, hueso, fibras naturales, madera, concha y metal, fuertemente influenciados por la relación de la cultura y el entorno.

La cultura Valdivia cuenta con una gran abstracción. El torso conformado por dos cordeles y uno más para el cabello consiguen con gran sutileza representar la figura humana. En contraste, vasijas y urnas encontradas en la provincia de Napo tienen figuras coloridas de gran complejidad, retratando serpientes, chamanes, ríos.

Los Chorrera son un gran ejemplo de síntesis gráfica con un ahorro de elementos plásticos. González del Real (2003) describe unos sellos en forma piramidal que compartían con las culturas La Tolita, Jama-Coaque y Manteño. Estos sellos fueron realizados con cerámica cocida con forma plana y cilíndrica en una variedad de tamaños y con relieve. Muchas piezas repiten el diseño con exactitud, desarrollado con 16 figuras estilizadas que representan deidades, personajes, flora y fauna, templos, pirámides, terrazas de cultivos, con posibilidad de ser interpretados en instrucciones de cultivo, memorias de rituales y otros mensajes en base a ideogramas listos para ser reproducidos en cualquier superficie. Gran parte de este patrimonio fue olvidado, perdido o destruido en la conquista.

Durante los años de la colonia, en la segunda mitad del siglo XVI, Valencia (2011) liga a las artes precolombinas y coloniales en la fundación del colegio de artes y oficios San Andrés por parte del sacerdote franciscano Jodoco Ricke. Aquí se desarrolla una de las mayores manifestaciones de arte de la Real Audiencia de Quito, conocida como la Escuela Quiteña. La enseñanza gratuita de este establecimiento estaba principalmente destinada a indios, mestizos y algunos criollos. Las principales asignaturas impartidas fueron escritura, pintura, escultura y arquitectura.

Para Landeta (2009), el proceso de transculturación que se vivió en este establecimiento entre las artes clásicas y el aporte aborígen, dio origen a grandes manifestaciones de mestizajes y sincretismo detrás de un estilo predominantemente europeo.



Las obras realizadas en la Escuela Quiteña fueron de tal majestuosidad, que Gonzáles Suárez (1890) encuentra gran dificultad para diferenciar la procedencia de los lienzos y pinturas que adornan los templos y conventos de

la capital. Bien podrían haber sido traídos de Sevilla como realizados por los grandes artistas que vio nacer el colegio San Andrés.

Entre los ilustradores contemporáneos, Ayllón (2010) describe la situación que enfrenta el ilustrador en el mercado nacional. Todavía abundan los clientes que creen que le hacen un favor al artista, ofreciéndole un espacio de publicación para recibir ilustraciones sin costo. No se aprecia la labor del ilustrador como un profesional, sino que aún se lo considera un dibujante más.



Figura 13. Muestra de ilustración nacional realizada por Wilo.
Tomado de Ayllón, 2010.

Las editoriales pagan por una ilustración, re editan la publicación, emplean la misma obra innumerables veces y el artista jamás llega a percibir regalías por la misma. Esta área también se ve muy afectada por el incumplimiento a los

derechos de autor. El empleo indiscriminado de obras sin permiso previo ha evitado que el ilustrador ecuatoriano reciba el reconocimiento que merece dentro del país. Finalmente esto lo lleva a buscarlo a nivel internacional.

Para evitar que los grandes artistas sigan recibiendo este trato, en el 2002, nace la red de Ilustradores Ecuatorianos (2010) que tiene como finalidad el reconocimiento profesional hacia el ilustrador, para que pueda ganarse la vida de forma digna con un tarifario regulado. La presión del mercado hacía que los ilustradores bajaran sus costos para poder competir y finalmente vender sus trabajos. Esto no hizo otra cosa que dañar aún más la estima y el valor que tiene la ilustración, pero ya se está regulando con la existencia de este gremio, juntamente con un cumplimiento sólido de las leyes de propiedad intelectual.

Calderón (2010) reconoce que actualmente los ilustradores nacionales ya están más organizados y se está viviendo una mayor madurez en el medio. En Ecuador se ha podido apreciar la aparición y desarrollo de artistas de gran calibre, como son: Ayllon, Montalvo, Pico, Pincay, Villacis y Cornejo, entre otros, que han dejado el nombre del país bien en alto con trabajos de fama internacional y gran calidad.

3. Capítulo III. Entre Viñeta y Viñeta

De Almada, Duarte, Etchemaite, y Seppia (2001, p.116) designan a la palabra anglosajona: *Comic* como el término más usado cuando se refiere a lo que se conoce en Latinoamérica como historieta, esta expresión fue acuñada en Argentina. Mientras tanto en España se hace referencia a los comics como tebeos, palabra derivada del nombre de una de las primeras y más populares revistas de comics: TBO, fundada en 1917.

En Francia se le conoce como *bandes dessinées*, que traducido literalmente significa “bandas dibujadas”. En Italia, el nombre destinado a los comics hace referencia a los globos de texto que tienen forma de humo, llamándolos fumetto o fumetti. Merino (2003, p.32) explica como en portugués se los llama *quadrinho* por el elemento de las viñetas que lo componen. A pesar que cada idioma cuenta con su propia forma de denominarlo, la palabra cómic (adaptada al español) es aceptada y reconocida por la Real Academia de la Lengua Española y de igual forma en muchos otros idiomas en cualquier otra parte del mundo no anglosajona.

Diéguez (1991, p.17) resalta que esta impresión inicial de la variedad de nombres y referentes con los que se conoce al cómic internacionalmente es una manifestación de la ambigüedad que representa el tema a nivel mundial y como cada localidad se ha apropiado de este medio de forma individual, brindándole un valor local a un fenómeno global.

3.1. ¿Qué es cómic?

Existen numerosas formas de explicar lo que es el cómic y muchas personas que han tratado de definirlo. Zunzunegui (1995, p.121) destaca la singularidad del cómic como uno de los medios más importantes de la cultura contemporánea y que es casi inevitable relacionarlo con los medios de masas.

Baur (1978, p.23) lo declara como una forma narrativa que se compone de dos sistemas: lenguaje e imagen. De Rosetti (1976, p.23) lo considera una secuencia narrativa conformada por viñetas que integran en su interior textos o expresiones fonéticas. Coma (1979, p.9) lo define como una narrativa que se vale de una secuencia de imágenes dibujadas. Paramio (1971, p.175) resulta ser más técnico, hablando del cómic como una semiótica connotativa de primera especie donde se presentan objetos a un sistema icónico y otro fonético.

Para Arizmendi (1975, p.7), el cómic es una narración figurativa que logra una buena relación entre la palabra y la imagen. Zielinski (1982, p.60) explica de forma más elaborada que el cómic está construido por imágenes enlazadas por la presencia de los mismos personajes y continuidad temporal dada por el texto y narración propia, impreso y difundido por los canales sociales de su propia naturaleza.

Incluso Umberto Eco (1973, p.299) ha aportado una apreciación más completa, señalándolo como un producto cultural persuasivo que estimula y funciona como un refuerzo de los valores y mitos vigentes. Diéguez (1991, p.24) delimita conceptualmente al cómic por sus características, siendo éste un mensaje narrativo compuesto por elementos verbales e icónicos, en base a una serie de códigos y convenciones bien definidos. Cuenta con una amplia difusión y su función es generar distracción.

El problema radica en que muchas de estas definiciones pueden ser un tanto arbitrarias, y en la aplicación, no abarcan todo lo que se presenta actualmente como cómic. Consiente de esta falencia, McCloud (1993, p. 9) presentó la definición más aceptada y ampliamente difundida sobre los comics: "Ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada, con el propósito de transmitir información y obtener una respuesta estética del lector".

El cómic es uno de medios de comunicación de masas más difundido. Su finalidad es principalmente de entretenimiento, pero Eisner (1996, p.23) explica que su uso puede y debería ser mucho más extenso. Enumerando otras aplicaciones, las más comunes son: instructivas, de enseñanza, historias sin argumento, historias simbólicas, historias realistas o historias de vida.

Existe un prejuicio en torno al cómic. Se subestima este medio y se desprecia como un arte. De Almada, Duarte, Etchemaité, y Seppia (2001, p.118) sugieren desechar esta idea para poder aprovechar su potencial como herramienta de lectura verbal e icónica. McCloud (1993, p.3) comenta que otro estereotipo muy común que afecta al medio es la impresión que tiene la gente del cómic como entretenimiento vacío, sin contenido y específicamente realizado para niños.



Figura 14. Viñeta fragmento de Maus que demuestra la metáfora visual del gato y el ratón. Tomado de Spiegelman, 1991, p.81.

Un gran ejemplo que desmiente esto es el caso de "Maus" de Art Spiegelman. Maus es primera novela gráfica en ganar un Pulitzer. La obra narra la historia real de la vida del padre del autor, judío polaco que sobrevivió las adversidades del Holocausto. La particularidad de esta obra recae en la forma de presentar a los personajes como animales que reflejan su situación. Por ejemplo, los judíos son ratones, los nazis son gatos y los polacos no judíos son representados por cerdos.

Esto lleva al lector a hacer una serie de asociaciones que no se explican, pero que se sobreentienden dentro del contexto. Es un claro ejemplo de la riqueza narrativa que se puede alcanzar solamente dentro de la novela gráfica. También demuestra que no todos los comics son para niños.

Lo cierto es que el cómic es un arte, aunque no se lo trate así. El dibujante belga Vankeer (1964) fue pionero en realizar esta afirmación, refiriéndose al cómic como el noveno arte, actualmente se ha extendido esta. McCloud, (2001, p.31) culpa tanto al profesional como al crítico del desdén que se le tiene al arte secuencial, en gran parte por el uso y la temática del mismo. Mientras tanto, los elementos que lo integran, el dibujo, el diseño, el texto y la combinación en un solo formato se ganan el desprecio en el ambiente artístico y literario.

Como arte, comparte elementos y características de otros artes, como las escenas, encuadres y cierta temporalidad del cine, además de los storyboards indispensables para el mismo. Pero en donde más se enfatiza McCloud (2006, p.162) es en la semejanza estructural con el diseño editorial, pues comparten gran parte de los elementos que los caracterizan.

La expansión de la viñeta hasta cierto punto, respetando los márgenes, es un claro ejemplo de reticulado clásico, pero la viñeta puede llegar al borde de la hoja, para conseguir este efecto de manera ideal, tanto en la industria del cómic como en la editorial se debe aplicar un sangrado.

Eisner (1985, p.30-31) explica que el motivo de la retícula y la posición de las viñetas en la misma es para marcar el paso del tiempo para el lector. Esto no difiere de la retícula, márgenes y columnas en el diseño editorial que son concebidos para facilitar el ritmo de lectura. Ambos requieren de la voluntad del lector para no adelantarse algunas viñetas/líneas.

3.1.1. Orígenes remotos

Tychinski (2004) relata que desde la prehistoria, el ser humano se ha valido de imágenes para contar historias. Desde las pinturas rupestres en cavernas de Cro-Magnon a los jeroglíficos del antiguo Egipto, la narrativa gráfica ha sido popular para comunicar ideas, pensamientos o historias.

Una vez claramente definido lo que es el cómic, McCloud (1993, p.14) comienza su búsqueda para remontarse a los primeros trabajos que entraran en la definición que propuso.

Uno de los ejemplos más antiguos que se puede clasificar como un cómic es una escena pintada en la tumba de Menna, escriba egipcio, realizada hace aproximadamente 32 siglos. Esta escena narra el proceso de la cosecha y el tratamiento del trigo en el antiguo Egipto.

Pero el ser humano siempre ha estado fuertemente relacionado con el relato de eventos a través de las imágenes, por eso hay otros ejemplos relevantes. Con más de 60 metros de longitud, el Tapiz de Bayeux es uno de ellos. Relata la conquista de Inglaterra por Normandía que inicia en 1066.

Con la imprenta, no solo se masifican los textos, sino también imágenes, como las populares viñetas de “Las torturas de San Erasmo” realizadas alrededor de 1460.

Paralelamente, en el nuevo continente ya se narraban epopeyas ilustradas llenas de colorido por siglos. La cultura prehispánica Mixteca fue autora de numerosos códices, de los cuales el mejor preservado hasta la actualidad es el Códice Nuttal, Zouche-Nuttall o Tonindeye. Por un lado, cuenta la vida, alianzas y conquistas del gobernador mixteca Ocho Venado, por el otro narra el origen de la dinastía Teozacoalco y Tilantongo.



Figura 15. Códice Nuttall de la cultura Mixteca. Tomado de Wal, 2009.

A mediados del siglo XVIII, McCloud (1993, p.16) relata que las pinturas historiadas ideadas por el pintor William Hogarth, una serie de cuadros ideados para ser expuestos en secuencia y relatar una historia, ganaron gran popularidad.

3.1.2. El padre del cómic moderno

Rodolphe Töpffer (1766 – 1846) fue autor, pintor, caricaturista y profesor suizo. Estudió en París y regresó a su natal Ginebra para dar clases de literatura. McCloud (1993, p.17) cuenta que Töpffer en su tiempo libre se dedicaba a realizar caricaturas con viñetas como una sátira a la sociedad europea. Esta fue la primera combinación de imágenes y palabras de Europa.

Inicialmente él sólo compartía estas obras con los más allegados, entre ellos Johann Wolfgang von Goethe, quién insistió a Töpffer de publicar sus tiras.

Como era solo un pasatiempo, Töpffer no empleó todo su talento en ellas, evitando que llegaran a vislumbrar todo su potencial. Goethe criticó esto diciendo: “Si para el futuro, él hubiera elegido un tema menos frívolo y se hubiese controlado un poco, habría creado cosas por encima de todo elogio”.

Töpffer sin ser dibujante ni escritor creó un lenguaje propio que combinaba ambos. Finalmente publicó su trabajo en algunos periódicos, alcanzando gran popularidad. Berni (2007) explica que las tiras cómicas se ganaron un espacio permanente en los periódicos, siendo altamente solicitadas en numerosas publicaciones y distribuidas de forma pirata hasta llegar a Gran Bretaña.

En 1842, el trabajo de Töpffer llega al nuevo continente, siendo editado como un suplemento de la revista Brother Jonathán. Esta es la primera aparición del formato de revista de tiras cómicas que abriría el mercado a toda clase de personajes e historias.

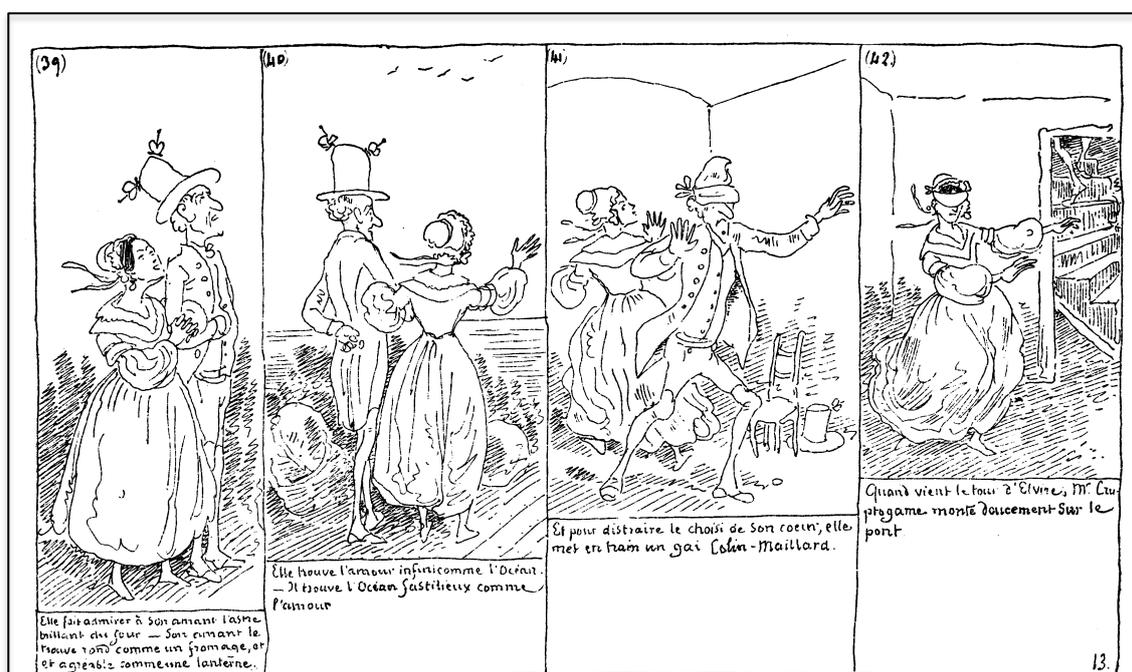


Figura 16. Fragmento de la *Histoire de Monsieur Cryptogame*. Primera publicación que trabaja con el formato de viñetas.

Tomado de Töpffer, 1830, p.13.

3.1.3. Desarrollo de un cómic

McCloud (1993, p.170) define un camino que un artista, no solo de comics, sino en general, debe seguir para poder realizar cualquier proyecto:

Idea o propósito: de esto dependerá el contenido de la obra.

Forma: o bien puede ser el formato en el que se presentará el contenido.

Estilo: características artísticas o movimiento al cual representará, también implica la temática a tratar.

Estructura: es una recopilación donde se decide qué incluir, qué dejar afuera y cómo ordenarlo.

Destreza: es el desarrollo de la obra aplicando la habilidad, el talento, y mucho esfuerzo por parte del artista.

Superficie: se refiere a los valores del producto acabado, el aspecto que más sobresale de la obra a primera vista.

3.1.3.1. Elementos

Los principales componentes de cualquier cómic en general, son la historia y el lector, porque sin uno ni el otro, no existe un propósito para realizar comics. Eisner (1996, p.47) recomienda que antes de todo, se debe preguntar a quién se cuenta la historia, porque en base al perfil del lector se elige el lenguaje visual, el vocabulario a usar y la forma de desarrollar el contenido.

Una vez definido el lector, Eisner (1985, p.129) recomienda desarrollar la historia y los elementos previo al proceso de bocetaje y dibujo. A pesar que el

cómic es enteramente gráfico, se debe planificar el contenido de la obra a través de un guion. El escritor descompone las partes de la historia y el argumento a las limitaciones de la página. Es indispensable contar con un guion, en particular cuando se trabaja con un grupo grande que divide todas las labores del proceso. Cuando se trata de una persona que realiza toda la labor, contar con un guion facilita la labor y ahorra tiempo al artista.

El contenido al momento de dibujar la historia esta compuesto de diferentes elementos. McCloud (2006, p.11) enumera los ingredientes que conforman un cómic:

Momento: La elección del momento a graficar es fundamental para lograr comunicar de forma clara el argumento. Cada viñeta debe ser indispensable para la narrativa, si se puede leer la historia con claridad sin ella, el momento seleccionado no era necesario desde un inicio. Como parte de la unidad de los momentos se debe tener una transición clara y así dejar fluir la narrativa.

Encuadre: Aquí se decide desde qué punto de vista se va a graficar el momento. El ángulo, la distancia y la posición del momento desde el punto de vista del lector influirán en la emoción que se quiere aportar a la escena. Una forma sencilla de explicar este punto es imaginar al lector como un camarógrafo, y el encuadre es lo que ve el lector a través del lente de la cámara.

Imagen: Independientemente del estilo gráfico a emplear, es importante que la idea llegue de forma clara al lector. Se debe tomar en cuenta no solo los personajes, su anatomía, expresiones, postura, emociones, actitudes. También son importantes los objetos que los acompañan, la puesta en escena, los ambientes que los rodean y diferenciar claramente quién o qué tiene el protagonismo en la escena.

Palabra: Es necesario encontrar un punto de equilibrio donde las palabras no repitan la idea que ya ha sido demostrada a través de los dibujos y que aporten a comprimir la historia. También pueden ayudar a brindar mayor especificidad a una imagen o ser los protagonistas en ciertas viñetas. Lo importante es determinar cuando un dibujo por sí solo es necesario y quitar las palabras.

Flujo: La base del flujo es el sentido de lectura que se aplicará tanto a viñetas como a globos de texto dentro de las mismas. El tamaño y disposición de las viñetas deben facilitar la lectura, y si la narrativa lo permite, recurrir a imágenes sin viñetas para apurar el ritmo de lectura en esa sección. El flujo debe ser claro para que el lector lea en el orden en el que fue concebida la historia.

3.1.3.2. Herramientas y Proceso

Para comenzar a trabajar en un cómic, McCloud (2006, p.186) señala que las dos herramientas indispensables e invariables en el proceso son la mente y la mano. Aparte de esto, explica que no hay “instrumento malo” como tal, pero existen los más comunes que han sido empleados por los artistas que cuentan con una mayor trayectoria y han sido parte de la tradición del desarrollo del cómic. Los más comunes son el papel y un “punta final rolling ball negro” para generar líneas fácilmente reproducibles.

En un estudio tradicional del artista de comics clásico, se puede encontrar elementos tales como una mesa/tablero de dibujo con ángulo y altura ajustables, papel de dibujo bristol grueso 2 capas, escuadras, flexo articulado ajustable a cualquier posición con bombillas incandescentes y fluorescentes, regla T, regla de borde recto, silla ajustable de dibujo, tinta negra y blanca, pinceles, portaminas o lápiz azul no reproducible, toda clase de esferos y plumas, borradores, tijeras, cinta, estiletes, entre muchos otros implementos.

McCloud (2006, p.190) explica que por lo general, el artista dibuja sus páginas en un tamaño entre 125% y 166% más grande del tamaño final impreso, esto para minimizar las imperfecciones. Con la reducción, trazos inseguros pueden llegar a parecer precisos.

En el proceso de bocetaje, muchos artistas prefieren emplear portaminas o lápiz azul no reproducible. Para el entintado, hay quienes que se adhieren al uso tradicional de pinceles de marta por la facilidad de recrear líneas de diferentes grosores, aunque llega a ser complejo en el sentido de la necesidad constante de tinta y cuidados. Los más prácticos escogen desde las plumas hasta los rapidógrafos de diferente grosor. También se pueden combinar estas herramientas para conseguir diferentes acabados.

Para el texto, tradicionalmente se empleaba la “regla ames” en el lineado e interlineado y se escribía a mano sobre estas guías. Hoy en día es muy común agregar el texto a través de la edición por computador. Es más, casi todo se realiza con el computador. Un espacio de trabajo tradicional puede llegar a costar varios cientos de dólares, desde los muebles hasta las herramientas de dibujo.

Gracias a la tecnología, McCloud (2006, p.197) considera que después de realizar el bocetaje manual, todo el proceso se puede continuar dentro de un computador, ahorrando en la compra de herramientas y mucho tiempo de edición. Las hojas son escaneadas y usadas como guía en el programa donde se procederá con el entintado. Las viñetas son cortadas de una capa blanca que se coloca sobre la imagen redibujada. Finalmente se exporta a un mapa de bits de una sola capa, a color, escala de grises o blanco y negro.



Figura 17. "Estableciendo tu estudio". Tomado de Muse, 1981.

El computador no es más que otra herramienta, y en el proceso de la creación de comics, se pueden implementar otras herramientas para facilitar y agilizar aún más el trabajo, como son los tableros digitales y los tableros con pantalla donde se puede visualizar en tiempo real el espacio de trabajo.

Con el uso del computador, han aparecido nuevos estilos y técnicas. También se ha aprovechado la tecnología para presentar los comics en una nueva plataforma: el internet.

Los webcomics han ganado muchos adeptos a lo largo de los años. En algunos casos, el artista se conforma con el formato tradicional de lectura de viñetas, pero McCloud (2001, p.226) recuerda que ese formato no es más que un artificio de la imprenta que permite adaptar la obra a la página impresa.

Un webcomic se lee dentro de una pantalla, no existen los límites (siempre y cuando sea fácil para el lector continuar con la lectura). Se puede animar la lectura, implementar sonidos y profundidad dinámica. Los webcomics pueden ser interactivos y por sobre todo, su cualidad más importante, son ecológicos.

Strange (2013) menciona como la aplicación para *tablets* y *smartphones* de Marvel, en un truco publicitario por atraer a nuevos lectores a través de este medio, ofreció por 2 días las primeras ediciones digitales de más de 700 títulos de forma gratuita.

3.2. Orígenes y Tradiciones

En un inicio, Skinn (2009, p.9) se refiere a los primeros comics como una especie de antologías. Decenas de artistas trabajaban en diferentes temas tan variados como el *western*, deportivo, bélico, aventuras, ciencia ficción o cualquier otro género que se aplique en otros medios populares.

De algún modo, un solo generó llegó a predominar sobre todos los demás: los comics de superhéroes de historia única. Los fans tampoco se los podía calificar como visionarios ya que sus exigencias se limitaban a más de lo mismo, generando un círculo vicioso con la industria del cómic que se limitó a producir trabajos repetitivos pero altamente lucrativos.

La burbuja, como era de esperarse, reventó y dejó a muchos dibujantes y guionistas sin trabajo. En respuesta a la crisis, aparecieron temas más maduros que fueron más allá de la revista de comics, ganando más prestigio y

el título de novela gráfica. Este ha sido el principal ingreso del sector del cómic europeo por más de cincuenta años. En Estados Unidos fueron algunos visionarios independientes los que vieron la alternativa, siendo imposible competir en el mercado de superhéroes.

Estas publicaciones independiente absorbieron toda clase de tendencias extranjeras, atrayendo a un público maduro y llegando a formar parte de un mercado mundial. El cómic tuvo que atravesar por muchas dificultades para finalmente alcanzar el potencial que auguraba desde su nacimiento.

Ahora existe una variedad infinita de estilos, contenidos y países que aportan grandes obras a este medio popular que cuenta con un carácter global y promete mucho más en los años venideros.

3.2.1. Made in USA

La tradición del cómic en Estados Unidos es una de las más popular y reconocidas a nivel mundial, pero también la responsable del estigma superficial que ganó este medio.

Desde que llegó la tira cómica al continente a mediados del siglo XIX, no se hizo esperar mucho para que aparecieran interesados en reproducir y comunicarse a través de las viñetas que se publicaban en los periódicos y más tarde en medios independientes.

Gordon (1998, p.2) analiza como el acentuado empleo de estas tiras se dio por el aumento en ventas que generaba cualquier publicación que contara con este elemento. Uno de los primeros artistas reconocidos en el medio fue Richard F. Outcault, quien presentó su tira: *Yellow Kid* por primera vez en 1894 y alcanzó gran popularidad, generando su propia línea de mercadería.

Bell y Viau (2002) enfatizan el papel de la gran depresión en la creciente necesidad de una forma de entretenimiento y escape. En 1929 aparece la primera tira no humorística, la adaptación gráfica de Tarzán por parte de Harold Foster, seguido por otros clásicos como Dick Tracy y Flash Gordon que aún se publican hoy en día.

Cuando se habla de comics, se los relaciona con su posterior adaptación al cine. Este no es siempre el caso. Merino (2003, p.40) explica como sucedió con algunos personajes de Disney, como Mickey Mouse, diseñador por Walt y Ub Iwerks para un largometraje del cine mudo en 1928, en 1930 Win Smith lo entinta para su aparición como tira en la página de algunos periódicos. El pato Donald, Félix el gato y Betty Boop tuvieron el mismo destino.

La revista de comics propiamente dicha, también conocida como *comic book* apareció en 1930. Harry Donenfeld fue el pionero en ver un futuro en este campo. Siendo el editor de Detective Comic Incorporated (DC comics), decide comprar a Jerry Siegel y Joe Shuster (guionista y dibujante respectivamente), todos los materiales y derechos de Superman. Siegel y Shuster estuvieron 4 años tratando de vender su obra a cualquier editor o sindicato sin éxito alguno.

No fue sino hasta 1938, según Diaz (2013), que la llegada de “*Action Comic #1*” marcaría el *boom* del cómic. En este ejemplar hace su primera aparición “El Hombre de Acero”: Superman, abriendo paso a los héroes protagonistas de los comics más populares como Batman, Flash, la Mujer Maravilla y Linterna Verde. Según Gordon (1998, p.132), en 1941 se registraban ventas mayores a los 10 millones de copias al mes.

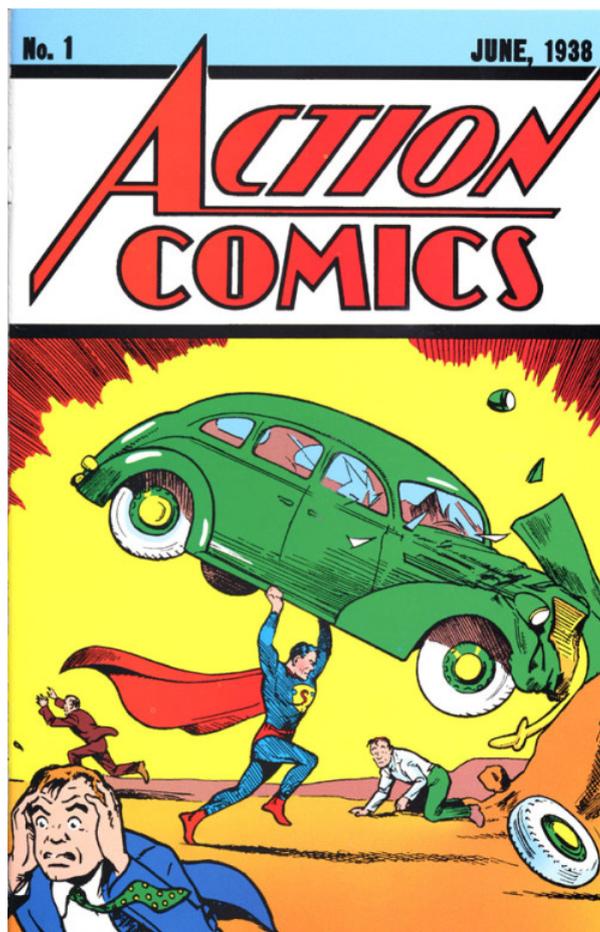


Figura 18. Action Comics No. 1. Tomado de Chamberlain, 2011.

Canadá no se quedó atrás, Bell y Viau (2002) relatan la aparición de 4 editoriales en los cuarenta, dos de ellas dedicadas exclusivamente a los cómics o *funnies*, como aún se los llama en algunas partes de Canada. La editorial *Maple Leaf*, establecida en Vancouver, fue responsable del nacimiento del primer superhéroe canadiense: Iron Man en su primer título: *Better Comics*. A diferencia de los *comic book* estadounidenses realizados a full color, las primeras ediciones realizadas en Canadá solo contaban con una portada a color y el resto a blanco y negro. Muchos artistas canadienses se trasladaron al sur para participar de la creciente popularidad y el amplio nicho de mercado que ofrecía el mundo del cómic *Made in U.S.A.*

McCloud, (2001, p.30) comenta que en una entrevista realizada a Will Eisner en los años 40, él afirmó la legitimidad del cómic como una forma artística y literaria. Ni si quiera sus colegas del medio apoyaban tal aseveración.

En los años sesenta, Marvel presenta al mundo las primeras publicaciones de “los 4 Fantásticos”, “El Hombre Araña”, “El increíble Hulk” y “X-men”, volviéndose, hasta el día de hoy, la principal competencia de DC Comics.

Finalmente, en 1978, Eisner publicó “Contrato con Dios”, un cómic de 178 páginas. Para evitar que los medios subestimaran su trabajo, catalogó como “Novela gráfica” a su obra. Al pasar de los periódicos a los libros, los comics vivieron una reivindicación en el medio y se desarrollaron historias más maduras con un tinte serio y dirigido a un público diferente. Esto permite el florecimiento de las casas independientes, como Dark Horse Comics que publicó “Hellboy”, “Sin City”, “300”, “Buffy, la cazavampiros” y muchos otros títulos que salían de la temática típica de los superhéroes.

Otras tiras muy reconocidas que han dado vuelta al mundo son “Garfield” de Jim Davis, “Charlie Brown” de Schulz, “Calvin y Hobbes” de Watterson, “Félix el Gato” de Sullivan y “Popeye el marino” de Elzie Segar.

Tychinski (2004) asegura que con el creciente interés por los comics, su popularidad y la calidad de trabajos publicados crecerá. Finalmente los comics se están apoderando del espacio como un medio legítimo del mundo literario y artístico que siempre han merecido.

3.2.1.1. A la pantalla chica y grande

La popularidad de los personajes e historias del cómic han saltado a otros medios, por eso no es de extrañarse que desde la década de los 40 empezaron las adaptaciones a la televisión y después al cine.

Una de los primeros personajes en dar el salto fue Superman con su serie animada. Batman aparecería representado por un actor de carne y hueso unos años más tarde. Entre estos dos se han realizado numerosas adaptaciones que se siguen realizando hasta el día de hoy.

Pirrello y Schedeen (2011) discuten sobre la fuerte tendencia de llevar el cómic a otros medios. A pesar que muchos personajes son el clásico superhéroe norteamericano, hay otras historias menos conocidas que al momento de llegar al cine, el público ignora su naturaleza de adaptación o incluso que su procedencia original no sea norteamericana.

Hombres de Negro, la Máscara, Sabrina la bruja adolescente, Buffy la cazavampiros, las Tortugas Ninja, Cuentos de la Cripta, V de Venganza, Popeye y 300 son algunos títulos que fueron adaptados en base a un cómic. También están los populares X-men, los 4 Fantásticos, Spiderman, Hellboy, Blade, Daredevil, Flash, Hulk, Iron Man y el sinnúmero de héroes que los siguen. Estas adaptaciones no se limitan a comics originariamente norteamericanos. Astroboy, Meteoro y Dragon Ball son algunos de los títulos que proceden del manga japonés.

Entre los títulos europeos están los de idioma francés, como Tintin, Persépolis, los Pitufos y Barbarella.

La lista es infinita, cada día se adaptan más comics y aparecen en otros medios. Pero la pelea se concentra en los personajes de la casa de DC y Marvel comics que han dado vida a los más grandes superhéroes y antihéroes que se conocen en la actualidad.

La mayor ventaja de una buena adaptación es que permite dar a conocer la historia y los personajes a un público más amplio. Cuando el espectador queda enganchado y quiere saber más de la historia, recurre a los cómics y se consigue un nuevo lector.

3.2.2. La *bande dessinée* Europea

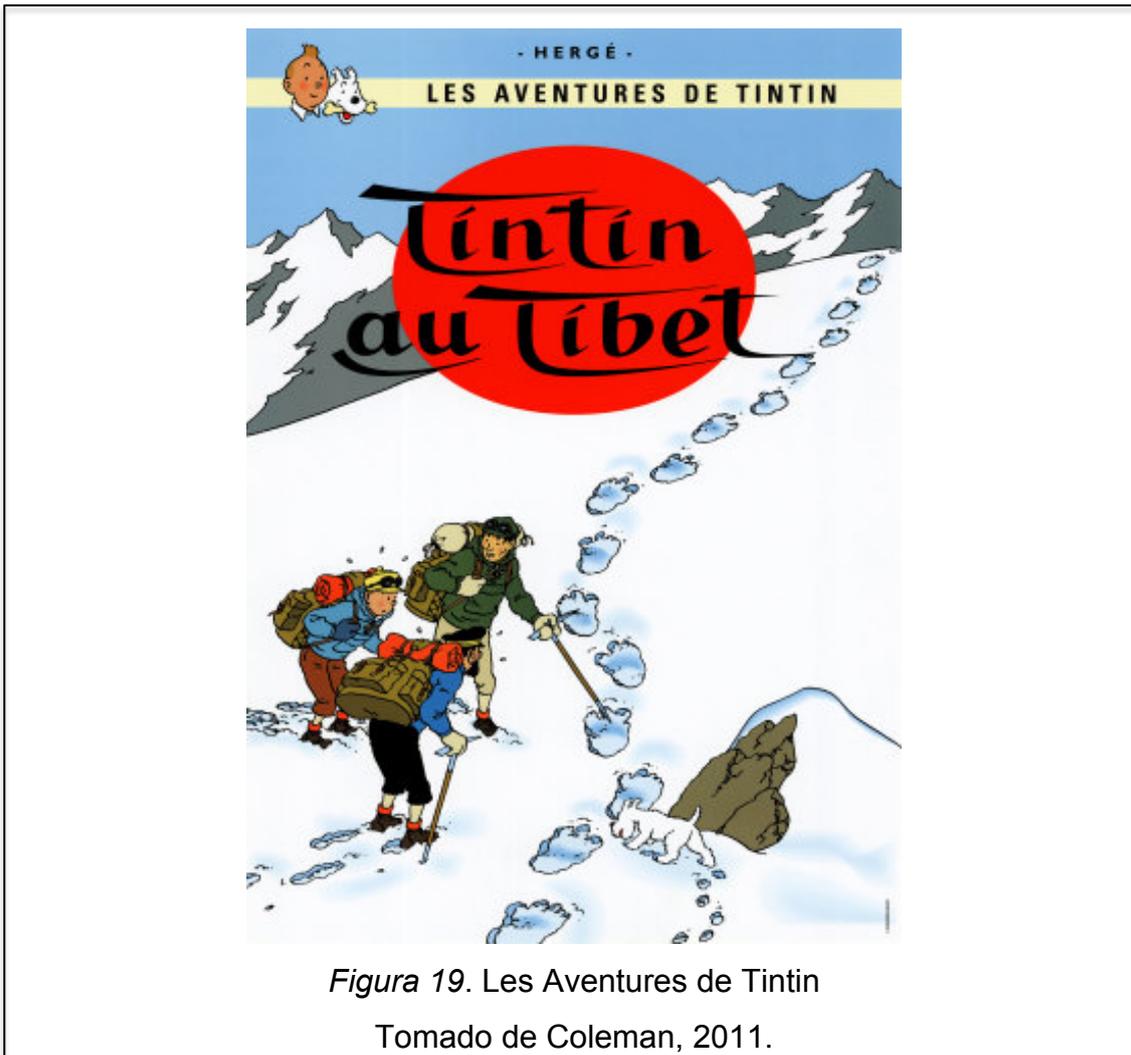
Como se comentó anteriormente, se ha remontado el origen del cómic moderno a la Suiza francófona, este hecho en particular ha influenciado a que el desarrollo del cómic europeo sea más notorio en los países de habla Francesa.

Todo historietas (2000) enumera el asentamiento del cómic con sus primeros personajes. En 1865, Wilhem Busch fue un artista pionero del mundo del cómic en Alemania, creando a los famosos “Max und Moritz”. Dos años después, de la mano de Charles Ross, aparece el primero personaje de la historieta inglesa: "Ally Sloper".

Martín (2000, p.214) destaca que las primeras obras del cómic español fueron las que se publicaron en 1873 a través de la revista “El Mundo Cómic”. En 1889, Gorges Colomb publica el primer cómic francés, "La Familia Fenoullaird". Mientras que en Italia no llegó sino hasta 1908 con los suplementos infantiles de “Corriere della Sera”.

Gasca (1969, p.15) remonta el auge del cómic en España a 1916, con la publicación de las dos grandes revistas: “TBO” (en su honor, se denominan tebeos a todo cómic en la península), y “Charlot” de influencia norteamericana. De 9.000 ejemplares en su primer año, TBO llegaría a vender 220.000 en 1935, según Fuentes (1971, p.51).

En 1929, el gran personaje del cómic belga, “Tintín” de Georges Rémi (Hergé), hace su primera aparición en la famosa revista *Le Petit Vingtième*. Su popularidad lo llevaría a tener su propia revista, *Le journal de Tintin*, décadas más tarde. La publicación semanal *Le Journal de Spirou* brindaría un espacio para los mayores exponentes de Bélgica, de los cuales se destacaría Les Schtroumpfs, conocidos como “Los pitufos”.



Fuertemente influenciado por la corriente belga, en 1959 surge en Francia la revista semanal *Pilote*, la misma que vio surgir a Astérix y Obélix. En 1962, Barbarella hace su primera aparición. Este mismo año se consagra el personaje italiano, Diabolik de Angela y Luciana Guissani. Todo Historietas (2000) comenta como se celebra en 1965 el Primer Congreso Internacional de Historieta en la ciudad italiana de Bordighera.

Una de las obras más reconocidas del cómic europeo contemporáneo es la historia autobiográfica "Persépolis", publicadas en Francia en el año 2000 por la iraní Marjane Satrapi.

3.2.3. El manga

Manga no es más que un estilo narrativo y gráfico de contar una historia a través de cómic. A pesar de ser originalmente japonés, ha tenido tal impacto a nivel mundial que ha inspirado a muchos artistas de otros países y continentes para desarrollar obras de este estilo o fuertemente influenciados por él.

El arte de estampación procedente de la India es el antecesor directo del estilo manga. Càmara y Durán (2008, p.11) explican que con la expansión del Budismo, este arte llega a China en el siglo VI y finalmente a Japón en el siglo VII. Opuesto a la influencia de la cultura China, en Japón nace el arte *Emaki*.

El término Manga aparece en 1814, acuñado por el pintor Hokusai Katsuhika, éste fue el resultado de la unión de los caracteres “man” (gracioso, involuntario) y “ga” (imagen pintada o impresa, dibujo).

Las primeras tiras cómicas publicadas fueron realizadas en una publicación inglesa establecida en Japón junto con el resto del colonialismo occidental del siglo XIX. La revista mensual *The Japan Punch* de Charles Wirgmann expuso a los japoneses a la caricatura y sátira moderna.

Rakuten Kitazawa (1876 – 1955) estudió pintura en Estados Unidos. Al regresar a Japón en 1899, fue caricaturista en el suplemento *Jiji Manga* del periódico *The Jiji Shimbo*. En honor a este suplemento se extendió el uso del término manga para referirse al cómic realizado en Japón. En 1905, Kitazawa publicó en 1905 la primera revista japonesa de Comics, *Tokyo Puck*.

La década de 1920 vio nacer a los primeros personajes que, de acuerdo a Càmara y Durán (2008, p.18), gozaron de gran popularidad, hasta llegar a la televisión y adaptaciones cinematográficas, como *Sho-Chan* y *Nonkina Tousan*. Durante la Segunda Guerra Mundial, el manga se ve afectado por la censura y propaganda bélica. Aparecieron los *Akabon* o “libros rojos”, mangas de bajo costo, impresos en blanco y negro con vistosas portadas de color rojo,

compuestas por 200 páginas de baja calidad. Los artistas gozaban de gran libertad creativa pero recibían sueldos míseros.

En 1946 debutó Osamu Tezuka, conocido como el “Dios del manga” y considerado un héroe nacional. Con un estilo gráfico inspirado por Max Fleischer y Walt Disney, de donde proceden los ojos grandes y una narrativa casi cinematográfica, influenció al resto de generaciones venideras de artistas en Japón hasta el día de hoy. También fue precursor de la industria animé, produciendo series y adaptaciones cinematográficas de sus personajes, como *Tetsuwan Atom*, uno de sus personajes más emblemáticos, conocido en occidente como Astroboy.

Con el crecimiento económico de la postguerra, aumenta considerablemente la demanda de manga. Las ventas aumentaron vertiginosamente. Mientras en Europa y América la televisión provocaba un descenso en la producción de comics, en Japón, el manga se convirtió en el medio audiovisual más importante. Con presupuestos millonarios para la realización de mangas, los autores se volvieron estrellas.

Todo Historietas (2000) relata como en los últimos años en la década de los sesenta se publica el popular manga de Tatsuo Yoshida llamado “*Mach Go Go Go*” pero mejor conocido en Latinoamérica como Meteorito. Unos años después, gracias a Go Nagai nacería Mazinger Z. Juntamente con él, de la mano de Abiko y Fujimoto aparece el personaje infantil más popular de todos los tiempos: Doraemon. Tal ha sido la marca que ha dejado en la vida de los japoneses y público infantil a nivel mundial, que según una reciente publicación de Tokyo 2020 (2013) como próxima sede de los juegos olímpicos, han seleccionado al gato cósmico como embajador oficial para su candidatura.

Entre los 80 y 90, la expansión fuera de la isla nipona se realizó con una excelente acogida gracias a las series de animé que abrieron paso al manga en librerías, generando un fenómeno social a nivel mundial. Captain Tsubasa

(Supercampeones) de Yoichi Takashi, Dragon Ball de Akira Toriyama, Rurouni Kenshin (Samurai X) de Nabuhiro Watsuki y Naruto de Masashi Kishimoto y Cardcaptor Sakura de CLAMP son algunas de las obras que cuentan con una gran popularidad a nivel mundial no solo en animé, sino también en su versión original formato manga.

McCloud (1993, p.80) señala una de las diferencias más marcadas que existen en relación al cómic occidental. Mientras que un cómic tradicional de occidente se publica en una revista de aproximadamente 20 páginas, una historia en manga puede extenderse fácilmente a varios miles de páginas en numerosos tomos. Con este espacio, existe la posibilidad de dedicar varias viñetas a un movimiento lento de carácter cinematográfico. El cómic va directo al grano, en el manga hay historias cíclicas e intrincadas.

Càmara y Durán (2008, p.28) explican que la mayoría de las revistas que publican manga son semanales o mensuales, con tiradas que superan semanalmente el millón de ejemplares y van desde las 200 a las 900 páginas, con varias historias que ocupan 20 páginas aproximadamente. Paralelamente se recopilan estas historias en tomos llamados *tankobon*, generalmente de 200 páginas. Si un lector se vio atraído por una historia en las revistas, coleccionará los *tankobon* de la misma. A finales del siglo XX, el 40% de todas las publicaciones en Japón pertenecían únicamente a manga. Solamente en el año 2007, el ingreso que generó el manga llegó a superar los \$3.600 millones de dólares (Cube, 2007).

Existen géneros específicos dentro del manga que se clasifican según el segmento demográfico al que está dirigido:

Kodomo: para niños pequeños (Doraemon).

Shōnen: para adolescentes chicos (Dragon Ball).

Shōjo: para adolescentes chicas (Cardcaptor Sakura).

Seinen: para hombres jóvenes y adultos (Crayon Shin-chan).

Josei: para mujeres jóvenes y adultos (Paradise Kiss).



Figura 20. mesa de dibujo original de Doraemon de Fujiko F. Fujio
Tomado de Collins, 2005.

Hay géneros específicos dentro del manga que se clasifican de acuerdo al contenido y la temática a tratar:

Nekketsu: Acción

Spokon: Deportes

Gekiga: Drama

Mahō Shōjo: chicos/chicas con algún poder/objeto mágico.

Yuri: amor entre chicas.

Yaoi: amor entre chicos.

Harem: grupo de chicas y un chico como protagonista o coprotagonista.

Mecha: sobre robots muchas veces piloteados por humanos.

Ecchi: contenido cómico-erótico

Jidaimono: ambientado en la época del Japón feudal.

Gore: fuertemente violentos con mucha sangre.

Hentai: contenido adulto muchas veces pornográfico

Muchos de los géneros anteriormente presentados se dividen a su vez en subgéneros más específicos que muchas veces no llegan a abarcar toda la variedad que existe en los que se establece una lectura media de 15 mangas anuales por cada japonés.

3.2.3.1. El boom en occidente

Es muy probable que muchos de los títulos mencionados anteriormente hayan sido reconocidos durante la lectura. Esto se debe a la gran aceptación que han tenido estas historias en el mercado occidental.

McCloud (2006, p.216) resume las características del manga que han cautivado al mundo occidental como la madurez del género, viñetas sin texto fuertemente emotivas, movimiento subjetivo, gran variedad de diseño de personajes y por sobre todo, personajes icónicos con figuras sencillas que facilitan al lector identificarse con ellos. Esto en particular, McCloud (1993, p.43) lo llama “técnica de máscara” y hace al lector partícipe y protagonista de la historia. Personajes físicamente más definidos, típicos del cómic de superhéroes, establecen estándares corporales que le son imposibles alcanzar al lector, por ello se ven marginados a ser testigos lejanos de los eventos. Esto permite un mayor compromiso del lector hacia la lectora del manga, y a pesar de la extensión de la obra, la “viven” hasta el final.

Todo Historietas (2000) comenta que Dragon Ball cuenta con 7000 páginas en el total de su obra. La historia de Ranma ½ está dividida en 38 tomos y la autora ha realizado otra historia que se extiende hasta los 56. El manga de Saint Seiya (Caballeros del Zodiaco) tiene 28 tomos en total.

En la sociedad occidental, los fanáticos del manga han generado un fenómeno social conocido como los "Otaku". En Japón, la palabra es usada para un fanático en general. Este termino en occidente se aplica principalmente a los fanáticos del manga y animé pero se extiende a los videojuegos o la obsesión hacia la cultura japonesa en general.

3.2.4. La historieta en Latinoamérica

En 1869 aparece paralelamente en Brazil y en México las primeras tiras, "Las aventuras de Nhô-Quim" del artista ítalo-brasileño Angelo Agostini y de Cuéllar y Villasana "Rosa y Federico" respectivamente. Dos décadas más tarde, Argentina cuenta con sus propias publicaciones de cómic: "Caras y Caretas", "PBT" y en Uruguay "El Negro Timoteo". En Venezuela se desarrolla la primera revista de humor gráfico "Fantoques" apenas en 1923. Un año después, en el diario "Mundo" de Colombia se publica la primera tira: "Mojicón".

Merino (2003, p.99) apunta a inicios del siglo XX, el comienzo de la invasión de los comics norteamericanos. Esto para la naciente industria argentina fue un gran incentivo que permitió la aparición de numerosos títulos y artistas. Se aplicaría la tira diaria en algunas publicaciones, la misma estaría en blanco y negro y una plancha a color en las ediciones dominicales. En los 40 se vivió la época dorada de la historieta Argentina. Incluso se registra la adaptación cinematográfica de los personajes "Avivato", "Fúlmine", "Don Fulgencio" de Lino Palacio, "Piantadino" de Mazzone y "Juan Mondiola" del artista Bavio Esquiú.

Todo Historietas (2000) relata el surgimiento de “Memín Pinguín” como uno de los personajes más icónicos de las tiras mexicanas. En 1949, el chileno “Condorito” hace su primera aparición, pero tuvo que esperar 6 años para contar con revista propia.

La ciudad de Sao Paulo es anfitriona de la primera convención internacional del cómic en junio de 1951, presentándolo como un legítimo medio de masas. En el diario El Comercio de 1957 aparece la parodia peruana de *Superman*: “Supercholo” escrito por Diodoros Kronos, y artes realizados por Honigman. En Cuba, una parodia similar tiene lugar en 1959, “Supertiñosa” de Behmaras y Virgilio. De Juan (1982, p.123) se dedica a analizar como las historietas cubanas empiezan a tomar cada vez un mayor tinte político, dejando los temas más ligeros a las obras extranjeras. La situación cambia completamente con la revolución, que limita el empleo de la temática política y empuja a los artistas a tratar sobre la vida diaria y temas de humor.

“Copetín”, el cómic más icónico de Colombia se empezó a publicar en el diario El Tiempo en 1962, de la mano de Ernesto Franco. Años después aparecen las primeras revistas de comics como “Mundo maravilloso”, “Policía en acción”, “Futurama”, “Fabulandia”, “Super Historietas” entre otros. Con todas estas publicaciones, se ofrece un gran espacio para la exposición de los trabajos de nuevos artistas nacionales.

Los años sesentas vieron emerger numerosos personajes en México: “Kalimán” adaptación del original radiofónico por Vázquez, Navarro, Crisuel y Fox, “Kendor, el hombre del Tibet” de Kuri García y Muñoz Martínez, “Tamakún, el vengador errante” de Couto y Callejas, Los Supermachos” de Rius, “Aníbal 5” de Moro Cid y Jodorowsky y “El santo, luchador enmascarado” creado por José G. Cruz. En Paraguay aparece la primera tira “Ivo, el piloto audaz” en la revista “Farolito”

Quino (2005 p.9-15) cuenta que Mafalda apareció por primera vez en septiembre de 1964. Inicialmente, Mafalda fue concebida como apoyo publicitario para una fábrica de electrodomésticos. Por este mismo hecho, los diarios se negaron a publicar la tira. Pero en la fecha ya mencionada, le pidieron las tiras para la revista Primera Plana. Tuvo tanto éxito que cambiaron su tiraje de semanal a diario. Y así por casi 10 años Mafalda apareció ininterrumpidamente, hasta que el 20 de junio de 1973 se retiró definitivamente. A pesar de ser 40 años desde la última tira, Mafalda sigue siendo el ícono de la tira argentina y ha sido traducida a más de 30 idiomas.

En 1965 se celebra en Buenos Aires la Primera Bienal Internacional de la Historieta. Siendo pionera en Latinoamérica, atrae la atención de todas partes del mundo y motiva al mercado nacional para seguir apoyando al artista nacional. Tres años después, del dibujante chileno Armstrong, surge el personaje "Mampato", más tarde acompañado por "Ogú". En el año 2002, estos personajes gozarían de una adaptación cinematográfica "Ogú y Mampato en Rapa Nui".

En el 2009, se decretó en Argentina, el día de la historieta cada 4 de septiembre, como medida de promoción y difusión de la importancia del cómic en la nación.

3.2.4.1. Aquí también se hacen comics

En Todo Sobre Comics (2012) se presenta la breve reseña sobre el cómic nacional. El Guayaquileño Iván Valero Delgado produce en 1983 la revista de comics "Panfleto", impreso en offset, contó con 5000 ejemplares. Seis años después, Javier Bonilla (BONIL), Marcelo Ferder (NPI), Lorenzo Barragán (AZUCA), Juan y Hugo Idrovo, presentaron el número uno de su "Secreciones del Mojigato" que recogía trabajos algo inmaduros pero muy atrevidos para su época.

Parojac (1998, p.3) también apostó por el cómic y hace 15 años publicó su trabajo, una combinación de ilustración y tecnología novedosa en aquella época.

Lara (2012) comenta que los cómics en Ecuador se pueden remontar a hace más de 100 años pero la falta de apoyo no permitió el desarrollo de una industria como en otros países y se ha dificultado documentar su proceso. Esto inspiró a realizar la Arqueología del Cómic Ecuatoriano, que recolectó muchas historietas de artistas nacionales, la mayoría auto publicadas o fanzines de baja calidad.



Figura 21. Cerámica procedente de Peguche, Otavalo.
Tomado de Arqueología del Cómic Ecuatoriano, 2012.

Navarrete (2011) menciona a la revista Traffic como uno de los primeros intentos de promocionar en cómic nacional. “Secreciones de un Mojigato” tuvo solo un número pero presentó obras de Bonil y Hugo Idrovo. Santibáñez ha logrado autopublicar algunas obras.

Con el apoyo del C3mic Club de Guayaquil (2012) han aparecido casas de c3mic como GoToonsy MB C3mics que tratan de promocionar a los artistas nacionales. XOX fue una revista realizada por Adn Montalvo, cont3 con 5 ediciones entre 1998 y 2000.

La Esparragusanada (2010) es un proyecto que nace en la Universidad Central en el a3o 2000, espec3ficamente en la Facultad de Artes. El mismo se retoma con mayor seriedad en el 2009 y con aportes de artistas extranjeros, forma parte de las publicaciones de historietas nacionales, publicando recientemente su segundo n3mero oficial. De igual forma, la publicaci3n anual del Club Ichiban, Noveno Arte, presenta el trabajo de los ganadores de su concurso nacional de comics.

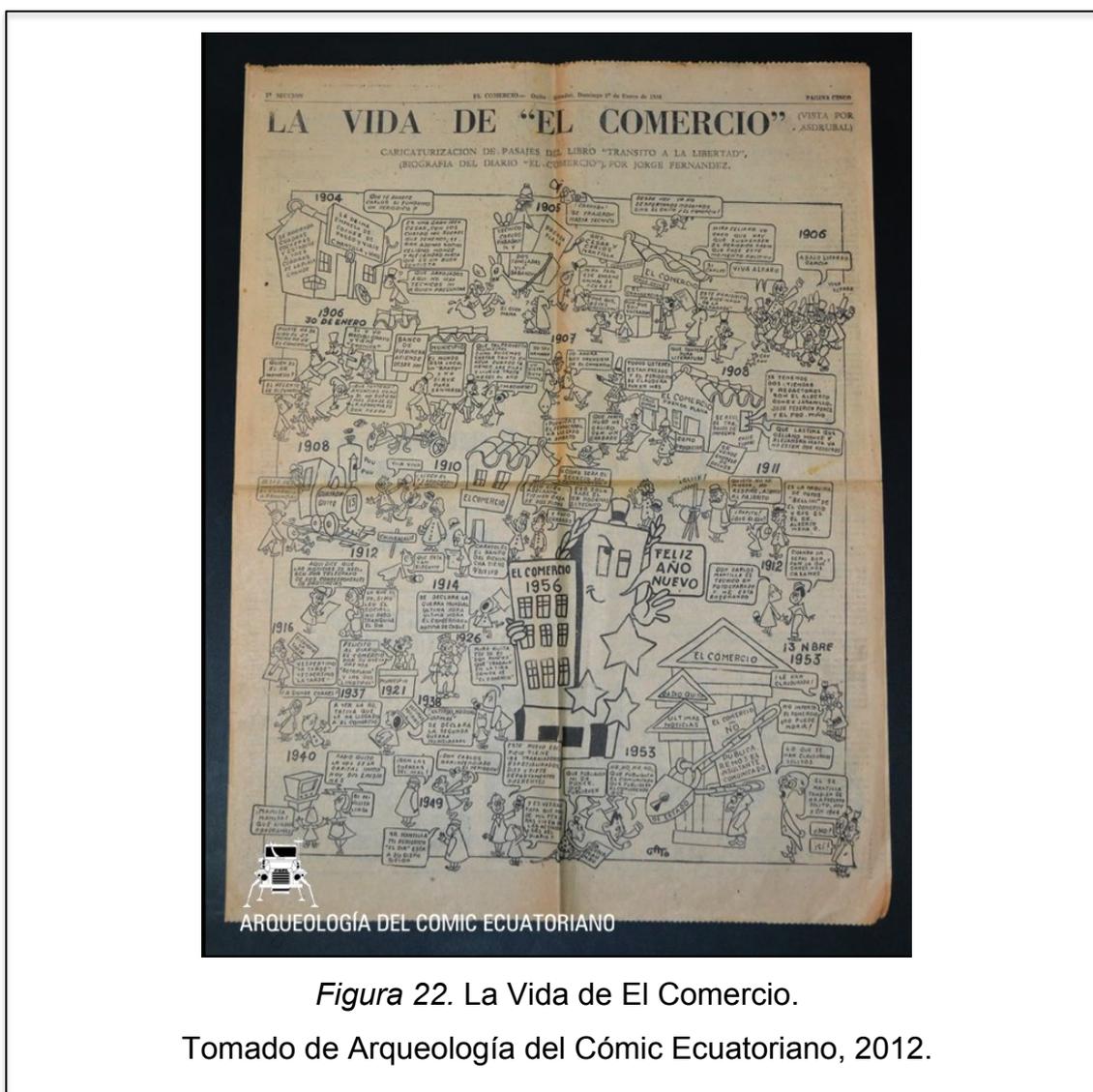


Figura 22. La Vida de El Comercio.

Tomado de Arqueolog3a del C3mic Ecuatoriano, 2012.

Gil (2003, p.2) es uno de los más reconocidos e importantes actores en la escena del cómic a nivel nacional. Además de ser uno de los padres fundadores del Cómic Club de Guayaquil que existe desde hace más de 10 años, es el artista más constante en la escena del cómic ecuatoriano. Lento pero seguro, ha publicado varias ediciones de su revista "Leyendas" ininterrumpidamente desde el 2003.

Otros grandes exponentes del cómic nacional, Paredes (2012) enumera a Guido Chávez, Carlos Sánchez Montoya, Roger Ycaza, Juan Zabala, Fernando y Francisco Barahona, Álex Cruz, Eduardo Villacís, Juan Carlos Rodríguez y Fabián Patinho. Éste último ha desarrollado "Ana y Milena" la tira más estable en el país, la cual lleva más de 5 años publicándose en El Comercio, según una entrevista conferida a Navarrete (2011).



Figura 23. Tira de Ana y Milena. Tomado de Patinho, 2011.

Zonaacuario (2011) es la encargada, desde el año 2005, en editar y publicar bimensualmente la revista ¡jelé!, totalmente hecha en Ecuador y bastante popular entre los más jóvenes. Su tirada comprende entre los 10.000 y 12.000 ejemplares, de esta, el 20% se distribuye sin costo alguno a través de distintas instituciones (¡jelé!, 2011). Entre sus espacios permanentes, se encuentra el cómic del Capitán Escudo que trata sobre las problemáticas cívicas, generando conciencia e identidad nacional.

4. Capítulo IV. Nuevos Lectores

Antes de proceder a la realización del proyecto, se debe investigar al grupo al cual estará dirigido el proyecto, docentes que trabajen con ellos y especialistas en historia del Ecuador para confirmar la necesidad de este trabajo y analizar las características imprescindibles que debe cumplir la novela gráfica para que solucione de manera efectiva la problemática actual.

4.1. Unidad de análisis

Los estudiantes de séptimo de básica fueron específicamente seleccionados como el segmento al cual se dirige el proyecto, fundamentalmente porque a esta edad ya empiezan a leer obras más condensadas y pierden el interés en la lectura a lo largo de la secundaria cuando no se ha establecido una base fuerte para mantener la constancia en esta actividad.

Otra razón para trabajar con ellos es la actualización curricular presentada en el año 2010 donde se establece que en séptimo de básica se realiza como sexto y último bloque curricular, el estudio de la historieta en la asignatura de Lenguaje y Comunicación (Ministerio de Educación, 2010, p. 42).

Con el fin de realizar la investigación en una institución fiel a la actualización curricular, se ha decidido realizarla en una escuela Municipal. De los planteles Municipales correspondientes a la Zona Norte de la ciudad, el único que ofrece séptimo de básica es la Unidad Educativa Eugenio Espejo (Red Educativa Metropolitana de Quito, 2012).

De esta forma, se limita la investigación a los estudiantes que asistan al séptimo de básica de esta institución y los docentes que trabajen con ellos.

4.2. Instrumentos de Investigación

Para tener una idea de las costumbres lectoras de la unidad de análisis, se realiza una encuesta a los estudiantes como apoyo a la investigación previa al proyecto.

La entrevista se emplea con los docentes que trabajan con la unidad de análisis y un especialista sobre historia del Ecuador.

4.2.1. Entrevistas

Lic. Palma Bucheli:

La licenciada en Educación Básica Palma Bucheli ha trabajado por 22 años con estudiantes de primaria. Como profesora de la asignatura de Lenguaje y Literatura en la Unidad Educativa Eugenio Espejo, manifiesta la individualidad de las reacciones ante la obligación lectora. El ritmo de lectura depende de cada estudiante, a pesar de esto, afirma que se cumple con el programa lector a lo largo del año escolar.

Regularmente se realizan talleres de motivación lectora. En su opinión, el uso del cómic como herramienta de aprendizaje ayuda al estudiante a ampliar su creatividad y noción de composición gráfica. Actualmente se lo emplea de manera general para su análisis en clase. En su mayoría usan tiras sacadas de los periódicos.

Aprovechando su experiencia en la enseñanza de todas las asignaturas a la largo de su carrera, se le preguntó cuál es el animal que considera más icónico y representativo del país. Por su presencia en el escudo y porque cruza las barreras regionales, respondió sin titubear que el cóndor sigue siendo el más icónico de la nación.

Dr. Segundo Moreno:

Obtuvo su doctorado en antropología en la Universidad de Bohn, Alemania. Es el primer latinoamericano en presidir el Comité Permanente del Congreso Internacional de Americanistas y ha escrito varios libros sobre historia del Ecuador.

El Dr. Moreno afirma que una de las mayores problemáticas que afligen a la sociedad ecuatoriana es la falta de identidad. La misma está directamente relacionada con el desconocimiento de la historia patria. Él ratifica que los conocimientos que tiene el ecuatoriano promedio sobre su historia es prácticamente nulo. Los textos de historia que se emplean actualmente tienen un retraso de 30-40 años.

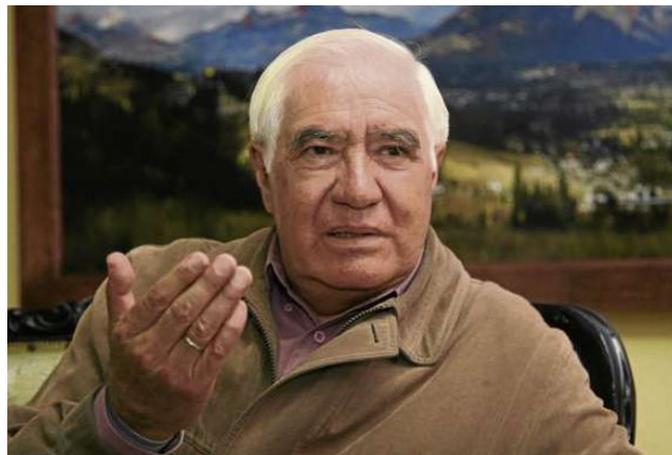


Figura 24. Dr. Moreno habla de su obra “Humboldt y la emancipación de Hispanoamérica”, Tomado de El Comercio, 5 de febrero de 2012.

Esta problemática se ve acentuada por el interés general centrado únicamente en la geografía, e ignora la importancia y el valor de su historia. La gente no se apodera de la misma como, por ejemplo, lo hacen en el país vecino de Colombia, donde la identidad y el orgullo nacional fuertemente arraigados a la sociedad son instruidos conjuntamente con las anécdotas históricas y el aprecio al pasado de la nación. Cualquier trabajo que trate la temática histórica

se puede realizar de tres maneras: cronológicamente, por región, por grupo humano.

En su opinión, implementar la historieta en el ámbito de la enseñanza de la historia puede ayudar a aumentar el interés en el aprendizaje y amor a la historia y a la patria en sí. Se ha tratado de crear trabajos más interactivos para aumentar el interés, como el Manual de Geografía del Ecuador de Juan León. Este texto fue diseñado con muchas imágenes e infografías para atraer a estudiantes de secundaria y universidad. La posibilidad de contar con un texto completamente ilustrado sobre la historia del Ecuador permitirá atraer a los más jóvenes al pasado de la nación.

Gustavo Gil:

Estudió diseño gráfico e industrial pero principalmente se dedica a los cómics. Es uno de los fundadores del Cómic Club de Guayaquil, el mismo que ha permitido una mayor difusión de cómic dentro del país. Antes de la existencia del Cómic Club de Guayaquil básicamente no existían cómics ecuatorianos, había una o dos personas que trataban de hacer algo básico. La gente tampoco podía conseguir cómics en el país, les tocaba traer de Estados Unidos, en el año 2003 volvieron a llegar de Argentina algunas historietas traducidas, pero la mayoría de Marvel o DC Cómics.

Hace 9 años, Gil decidió hacer algo diferente, su propia historieta enfocada en las leyendas Ecuatorianas enfocándose en distribuirla como una pieza de apoyo cultural. Hasta el momento, su trabajo ha sido el de mayor trayectoria en el mercado nacional con una colección de 13 revistas.

De acuerdo a él, la historia del cómic ecuatoriano se remonta a 1885 con el Dr. Francisco Martínez Aguirre. Él comenzó con un semanario llamado "El Perico", donde justamente la mascota era una perico con cuerpo de persona que

llevaba el hilo conductor de las historias. A él se lo conoce como el precursor del arte secuencial en el Ecuador. Lastimosamente no se tuvo el mismo empuje en el medio y se vivió medio siglo sin mayor participación en el medio dentro del país. En los años 70 se lo volvió a retomar. Aún hay factores que detienen el desarrollo del cómic ecuatoriano, entre ellos, la falta del hábito de la lectura, la falta de apoyo de la industria privada y la desconfianza del autor ecuatoriano en publicar su obra. Esto detiene al cómic ecuatoriano de ser algo más que un hobby.

Gil considera que uno de los mayores referentes del cómic ecuatoriano es Bor, el Príncipe Dinosaurio de Tomás Oleas. Más que por el arte o la historia, llegó a proyectarse a nivel internacional gracias a United Features Syndicate, empresa que se encarga de distribuir otras historietas como Popeye y Olafo. Tomás inicialmente quiso vender su trabajo directamente a diario El Universo pero se negaron a aceptar su obra. Actualmente diario El Universo le compra a United Features Syndicate, Bor, el Príncipe Dinosaurio.

Él también explica como los artistas nacionales del cómic se dejan influenciar mucho por lo que está de moda y no se dedican a crear algo original que pueda caracterizar al cómic nacional.

Wilo Ayllón:

Wilo es un ilustrador, artista gráfico y creador multidisciplinario con más de 20 años de experiencia profesional. Empezó a dibujar desde que tiene uso de razón. Estudió artes plásticas y diseño gráfico. Se dedicó por un breve tiempo a las historietas, vendiendo con éxito su obra. Esto lo realizó para mantenerse mientras trabajaba en su obra pictórica seria.

Los ecuatorianos son variados, por lo mismo, no existe un estilo o algún aspecto que pueda identificar a la ilustración ecuatoriana como tal. La identidad

se da por el poder identificarse con algún aspecto que vincule a la gente como país, por ello se necesitan mejores referentes. Y eso se ha logrado dándole rostro a los artistas nacionales. Ellos necesitan un espacio para figurar en la historia de las artes. Hoy el mercado de los nuevos ilustradores ya no es solo el Ecuador, sino el mundo entero.

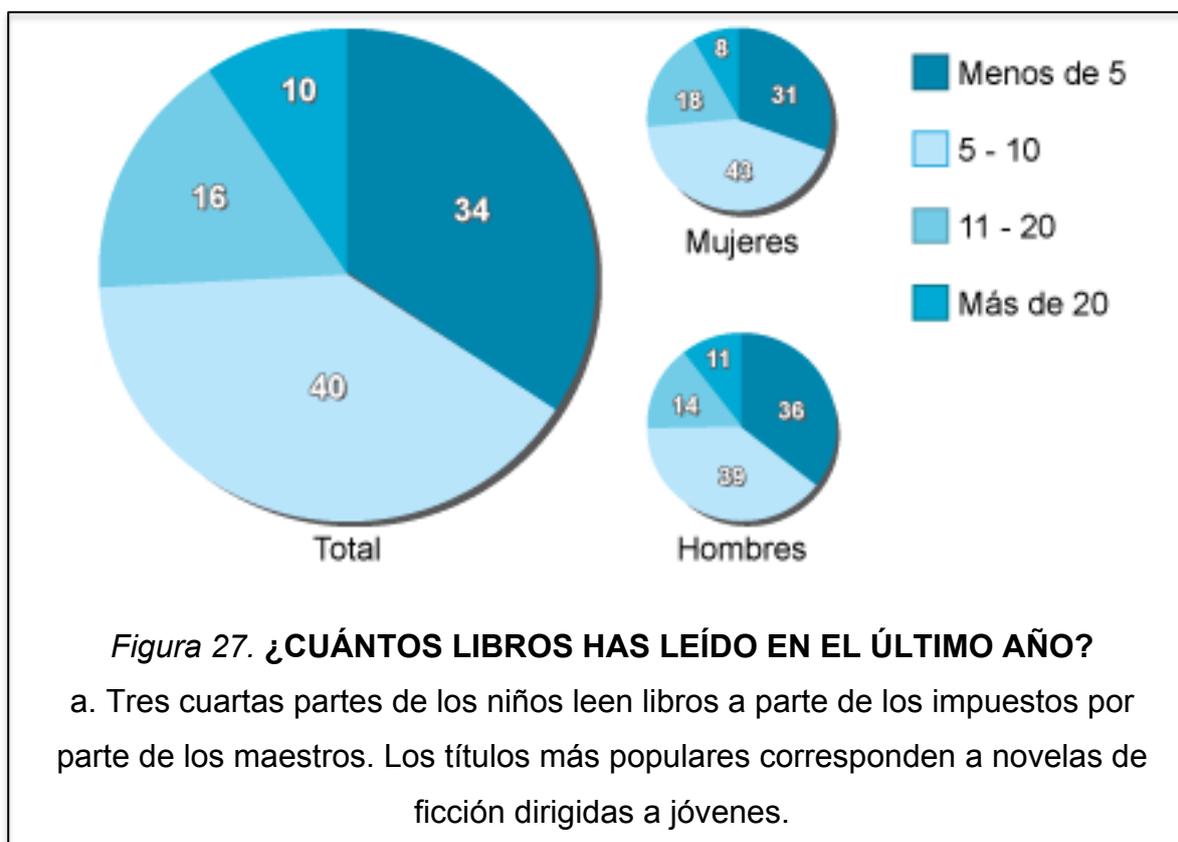
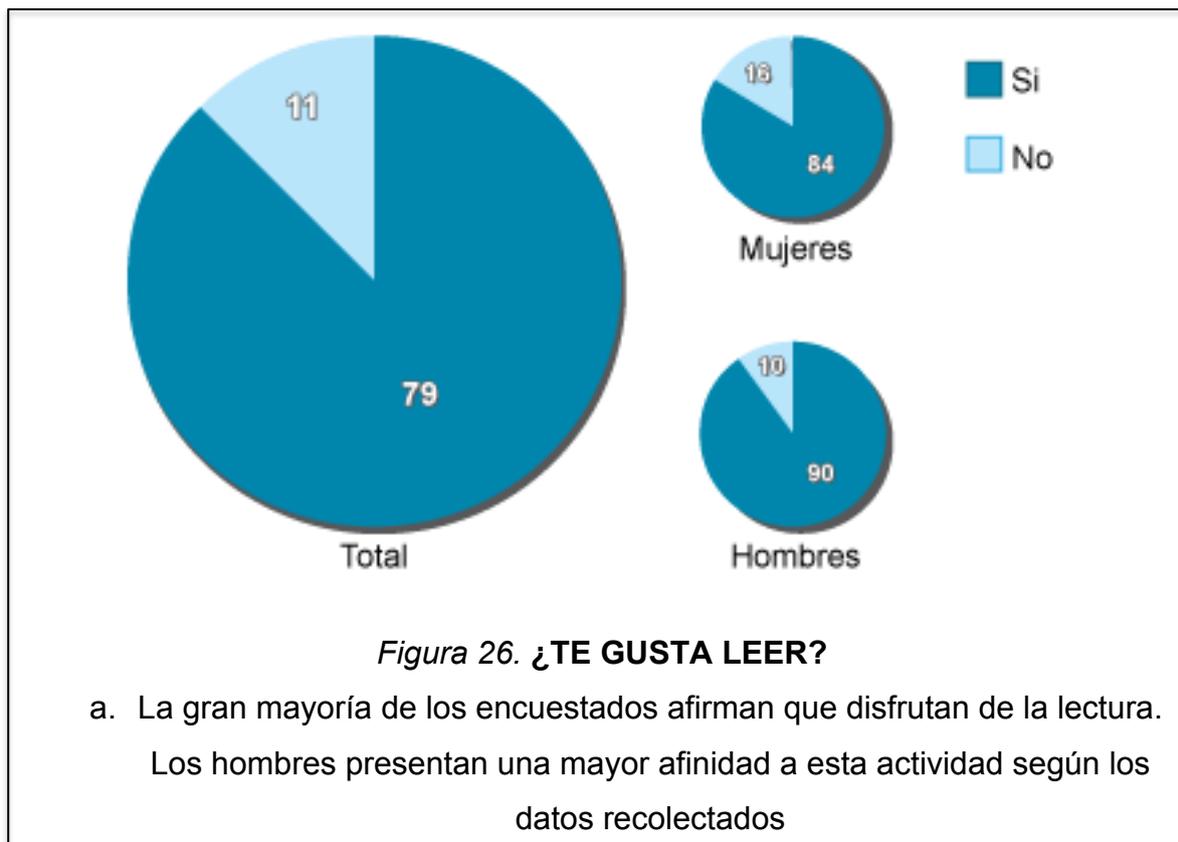
Ayllón explica que si un artista no es capaz de contar historias literal ni gráficamente, está perdiendo su tiempo, ya que el mercado tiene claro lo que consume (aunque hay miles de mercados con miles de intereses diferentes). Por ejemplo, hay una gran tribu urbana que consume manga en todos sus géneros, comics de superhéroes y un micro público que gusta del comic de autor.

4.2.2. Encuestas



Figura 25. Estudiantes de 7mo de Básica realizando la encuesta.

El jueves 2 de mayo del 2013, gracias a la autorización del Vicerrector, el Dr. Pedro Colón, se realizó una encuesta a 221 alumnos que atienden al séptimo año de educación general básica en la Unidad Educativa Eugenio Espejo. Este grupo estaba conformado por 124 hombres y 79 mujeres con edades que oscilaban entre los once y doce años, quienes procedieron a contestar una encuesta de 11 preguntas tanto abiertas como cerradas. De los resultados tabulados se obtuvo los siguientes datos:



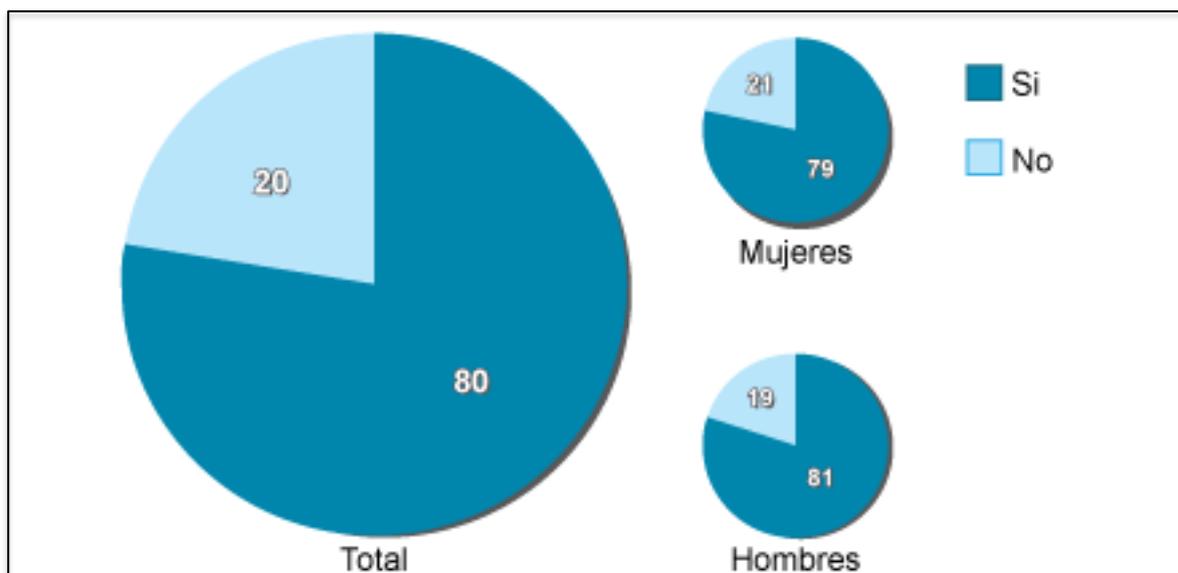


Figura 28. ¿LEES OTROS LIBROS APARTE DE LOS DE LA ESCUELA?

a. En contraste con las figuras anteriores, la cantidad de libros leídos refleja una discrepancia con la afirmación de la mayoría sobre su gusto por la lectura. Apenas un 10% ha leído más de 20 libros en el último año. Se debe tomar en cuenta que durante el año escolar se lee entre 5 y 10 títulos en clase.

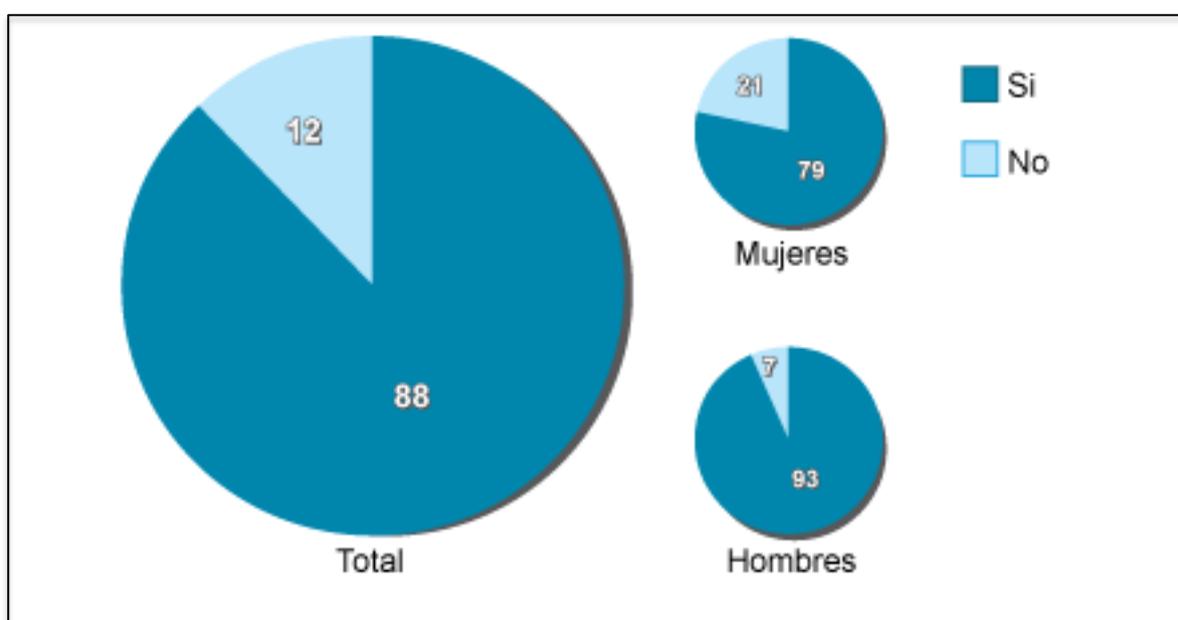


Figura 29. ¿TE GUSTAN LAS HISTORIETAS (CÓMICS)?

a. En esta gráfica se ve una divergencia mayor en cuanto al gusto por la lectura de cómics según el género. Algunas mujeres atribuyen su respuesta negativa a la temática netamente masculina de los cómics.

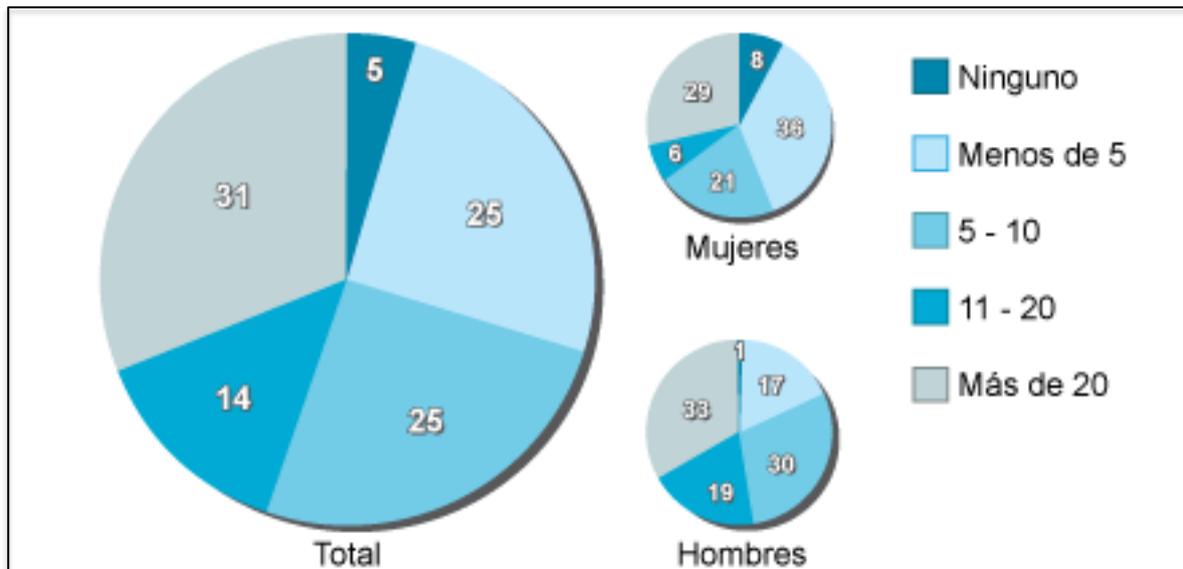


Figura 30. ¿CUÁNTAS HISTORIETAS HAS LEÍDO EN EL ÚLTIMO AÑO?

- a. En oposición a la figura 20, la lectura de cómics engancha más a los lectores que los libros tradicionales con un 45% que afirma haber leído más de 11 cómics, frente al 26% que han leído más de 11 libros en el último año. El 50% de las mujeres que anteriormente respondieron no disfrutar la lectura de cómics también afirmó no haber leído ni uno.

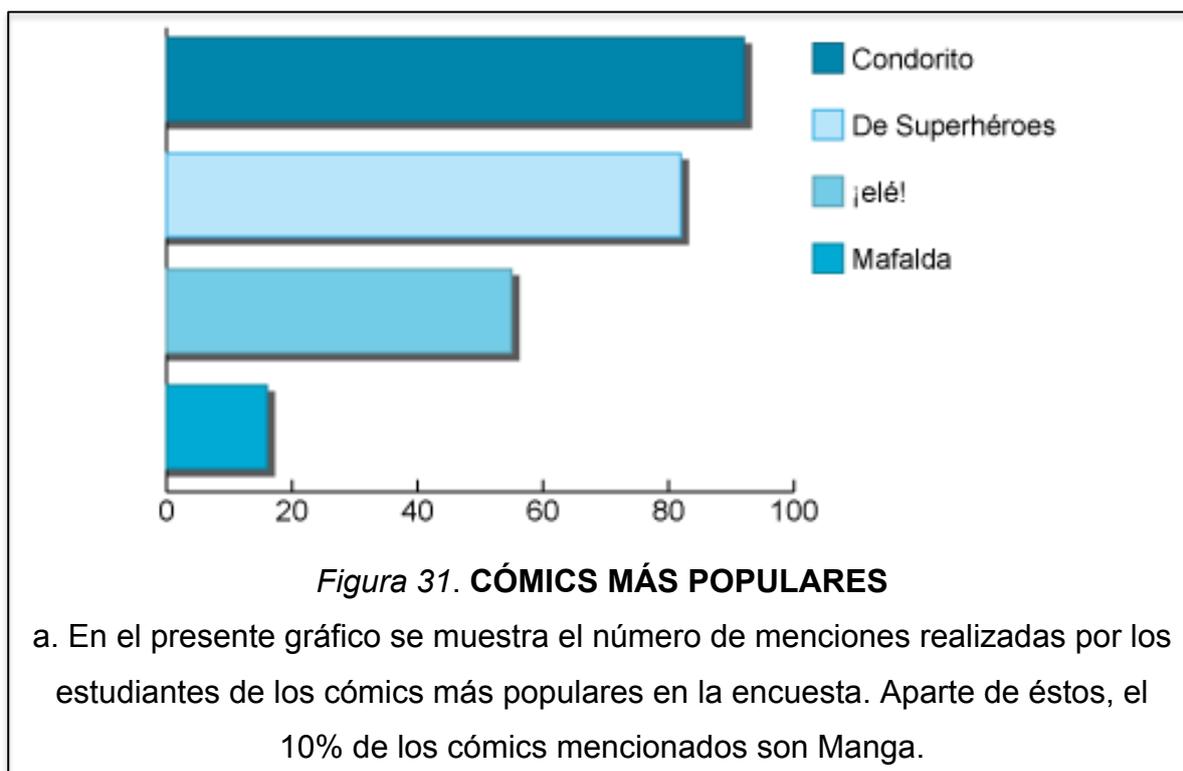
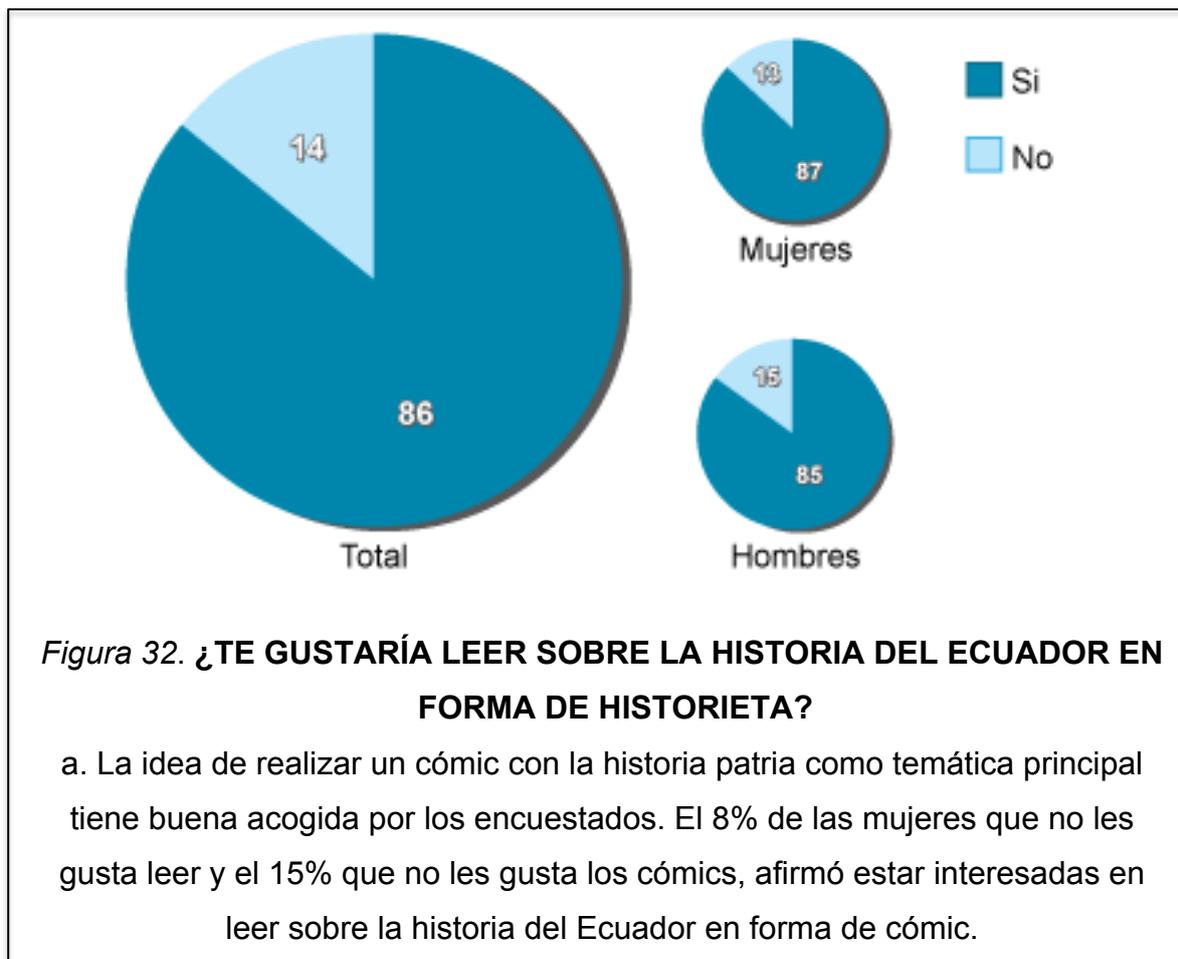


Figura 31. CÓMICS MÁS POPULARES

- a. En el presente gráfico se muestra el número de menciones realizadas por los estudiantes de los cómics más populares en la encuesta. Aparte de éstos, el 10% de los cómics mencionados son Manga.



4.2.2.1. Análisis de Datos

Los resultado de las encuestas lleva a las siguientes conclusiones:

- La situación lectora de los estudiantes encuestados es deficiente ya que la mayoría no lee aparte del material establecido como obligatorio.
- Los estudiantes acuden al cómic con mayor frecuencia que a la literatura tradicional.
- El cómic de mayor disponibilidad, Condorito, siendo latinoamericano, es más popular entre los encuestados que las obras norteamericanas.

- La enseñanza por medio de cómics facilitará el aprendizaje de la historia del Ecuador para rescatar su propia identidad mientras motiva a la lectura.
- El proyecto es viable porque se aprecia una problemática marcada en la deficiencia lectora a pesar de un gusto existente por esta actividad y la posibilidad de emplear cómics para solucionarlo es latente, siendo éste un medio al que acuden los estudiantes.

5. Capítulo V. Manga con Historia Patria

Conociendo el grupo objetivo con el que se va a trabajar y la temática a tratar, se debe profundizar en el tipo de manga a realizar para desarrollar la técnica y la historia en torno a éste.

Anteriormente se analizó de forma superficial los géneros existentes dentro del manga de acuerdo al segmento demográfico al que se dirigen, y de ellos, se ha escogido para el proyecto el género *Kodomo*.

Kodomo viene de la palabra japonesa que significa “niño”, y se emplea en Japón para referirse a toda obra dirigida a chicos de 6 a 12 años. Por su estética simple y *naïve*, su narrativa sencilla y sus historias educativas, son bastante atractivas para todo público. Por ello *kodomos* como Pokémon, Doraemon, Hello-Kitty, Hamtaro, Digimon, Tamagotchi, Zelda, Mario y Kirby son tan populares tanto entre niños como adultos de todo el mundo (Kamikaze Factory, 2009, p.8-9).

5.1. Desarrollo de Personajes

La historia será protagonizada por tres personajes que guiarán al lector a través de sus vivencias; un niño, una niña y el guía. Se ha decidido así para que cualquier lector se pueda identificar fácilmente con alguno de los protagonistas:

Ana Tapia: niña serrana de 11-12 años, perteneciente a la clase media alta, responsable, preocupada, romántica.

Vinicio Zambrano: niño costeño de 11-12 años que inicialmente visita a su prima en contra de su voluntad, aventurero, juguetón, desaliñado.

Kunty: Cóndor mágico de 200 años que tiene la capacidad de viajar por el tiempo. Cuenta con otras habilidades que serán reveladas poco a poco mientras vive otras aventuras con los chicos.

Los nombres de los niños fueron seleccionados por ser comunes en sus respectivas regiones. Kunty proviene de la palabra quichua, “Kúntur”, que hace referencia al cóndor. La variación es amigable y tierna.

El cóndor fue seleccionado por ser el animal más icónico del país. Si se logra un buen nivel de abstracción, el personaje tiene potencial de convertirse en un ícono que identifique y una a todo el país, tal como lo ha logrado Doraemon en Japón, el Chavo del Ocho en México, Mafalda en Argentina, entre otros.

5.1.1. Simplificando ando



McCloud (2006, p.216) expone que uno de los elementos que hace al manga tan o más popular que el cómic occidental son sus personajes principales con caras y figuras sencillas que los convierten en íconos con los cuales uno se puede identificar fácilmente. Para la obra a realizar es indispensable crear personajes de este tipo para atrapar al lector, que se convierta en el personaje que él prefiera y a través de esa imagen, que sea él quien viva y protagonice la historia.

5.1.1.1. Proceso de simplificación

Se empezó la creación de los personajes con una variedad de bocetos a lápiz hasta llegar a obtener los dibujos que puedan protagonizar la historia y a su vez, que cuenten con el nivel de simplificación de un personaje tipo *Manga Kodomo* con las características del estilo propio para que los lectores se puedan identificar fácilmente con él.

Las imágenes a continuación reflejaran una síntesis del proceso. El niño y la niña que se verán más adelante se encuentran dibujados en lo que se conoce en el medio como *Chibi*, una versión un poco más pequeña y tierna en comparación al personaje final. Esto se ha realizado así con motivos promocionales para la presentación de los personajes.



Figura 34. Inicio en boceto con guías.

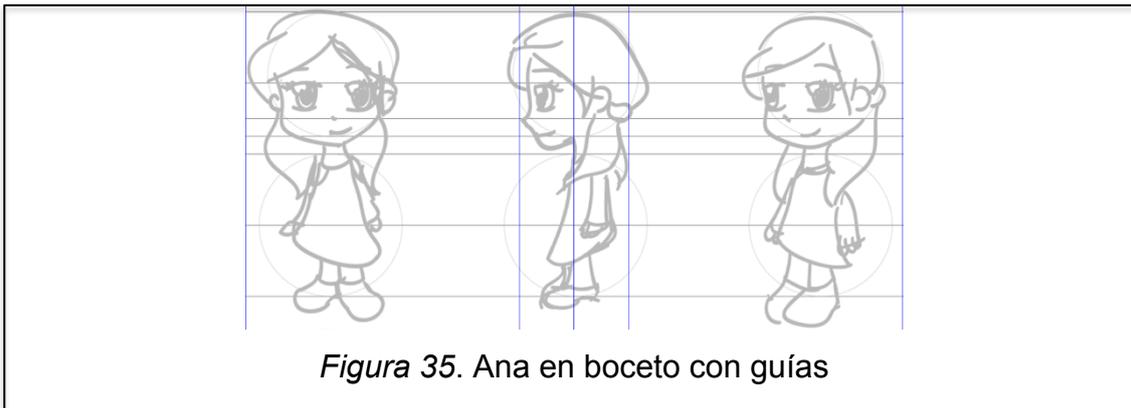


Figura 35. Ana en boceto con guías

En el dibujo de Kuntty, el proceso fue mucho más largo y complejo por la dificultad que supone abstraer animales. Por ello se empleó varias imágenes de referencia, reproduciéndolas con cada vez menos detalles y aplicando el estilo de dibujo de los niños, exagerando rasgos y proporciones.

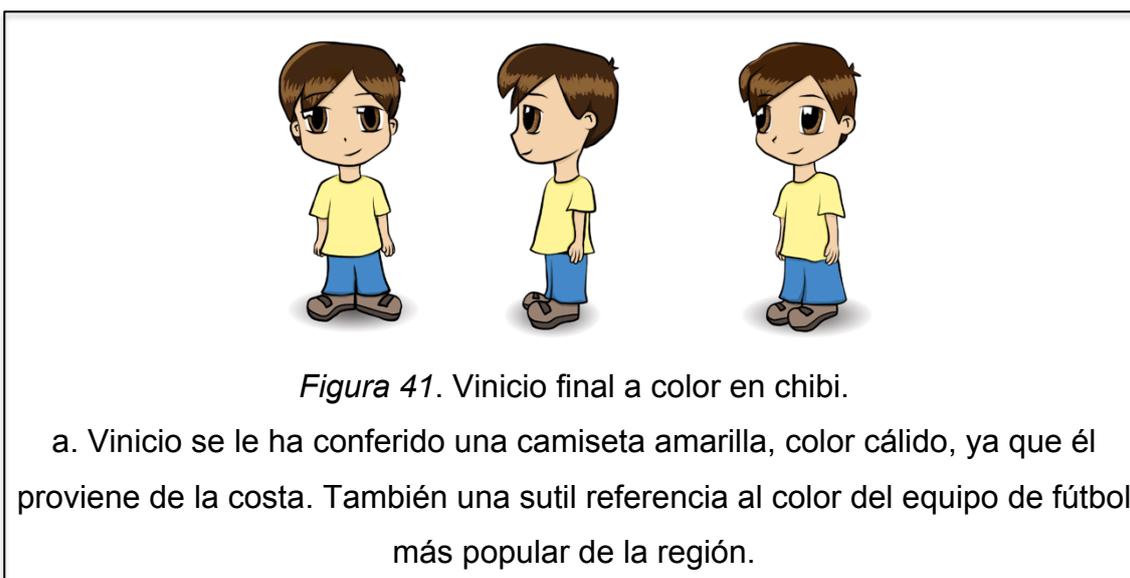
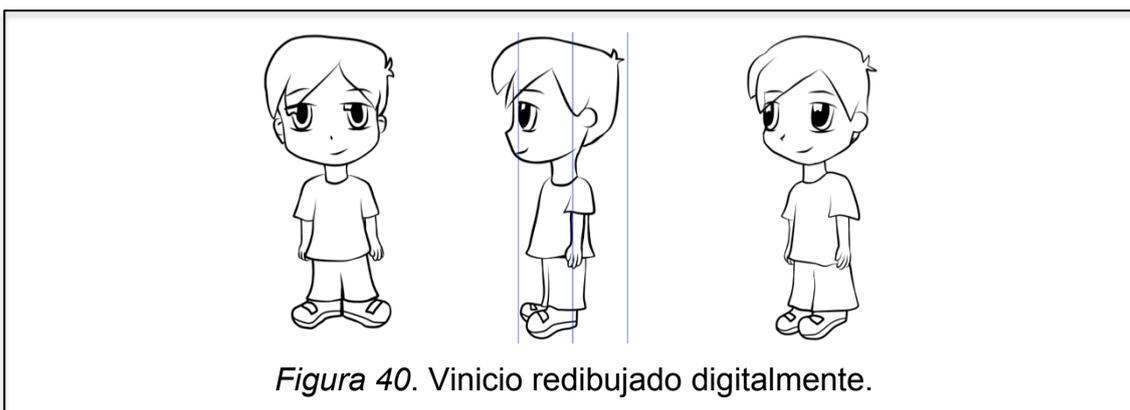
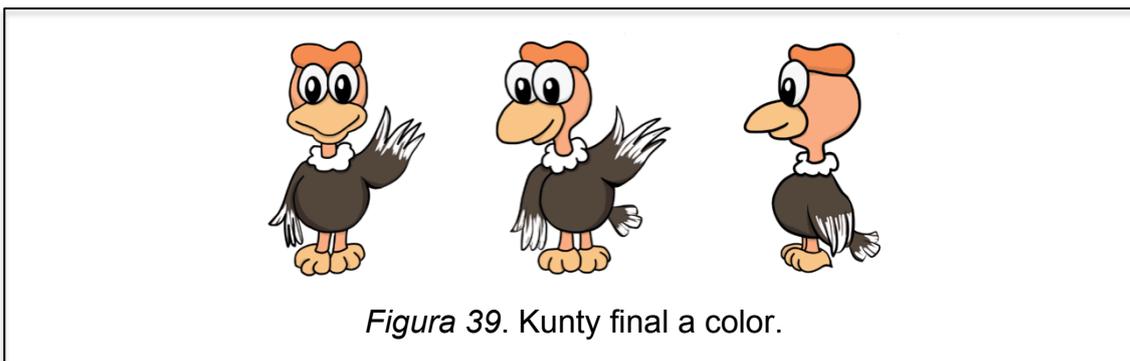
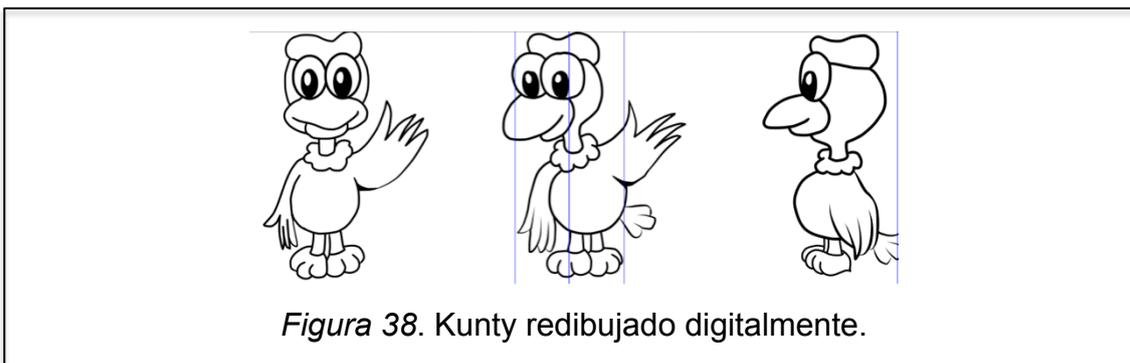


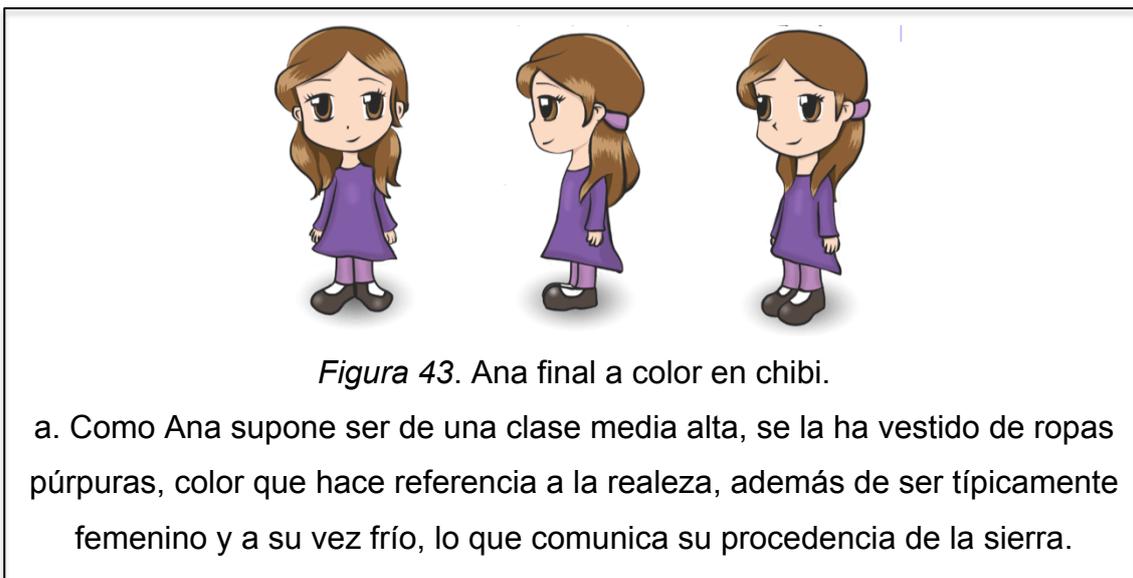
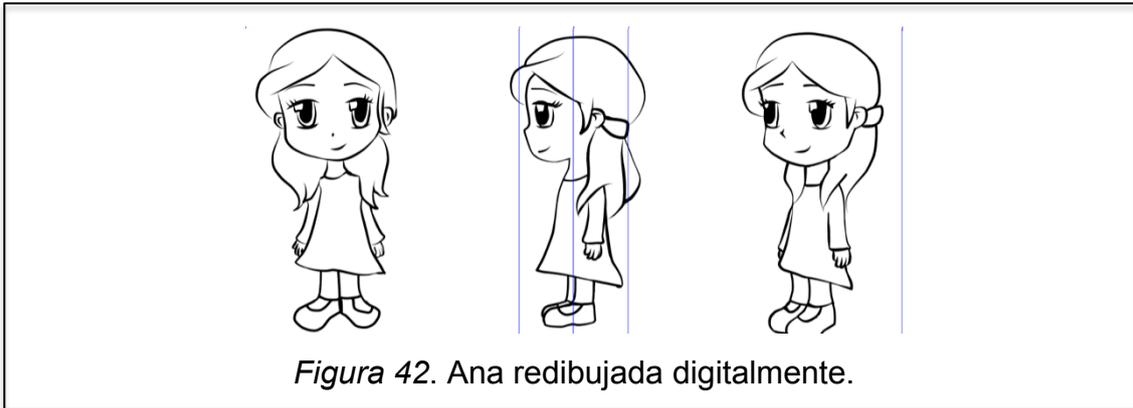
Figura 36. Pasos de abstracción del cóndor y primera versión.



Figura 37. Kuntty versión final en boceto.

Una vez obtenido el personaje con las características adecuadas, se lo estiliza para digitalizar el boceto. En este caso, se procedió a redibujarlo a través de Manga Studio. Se retocó y añadió los colores en Photoshop.





5.2. Contando una historia

Según la actualización curricular del área de Estudios Sociales realizada en el 2010 y con la que se trabaja actualmente en las escuelas, el primer bloque de conocimiento que se revisa a lo largo del año lectivo en séptimo de básica es el nacimiento del Ecuador (Ministerio de Educación, 2010, p. 90).

El 13 de mayo de 1830, fecha en la que se firmó el Acta de Separación de la Gran Colombia es el día en el que oficialmente nace Ecuador como república independiente. Lamentablemente la fecha de este hecho trascendental que marcó nuestra historia ha quedado en el olvido. El historiador de la Universidad

Andina Simón Bolívar, Landázuri (2013) explica que las gestas independentistas siempre han recibido mayor importancia. "Vale la pena recordar que el 13 de mayo marcó la creación del Estado y es un hito importantísimo, un día histórico". Por ello se ha seleccionado este hecho como base de la historia a tratar en la novela gráfica.

Además de atraer al niño en la lectura, se propone educar sobre los primeros días de la nación, facilitando el desarrollo de las destrezas solicitadas a los alumnos a lo largo del año lectivo.

De esta forma el producto final será un complemento para el aprendizaje de la historia patria como también podrá ser usado en el análisis de la historieta, el mismo que se realiza en el último bloque curricular del área de Lenguaje y Comunicación en séptimo de básica.

La estructura del guion se basa en la forma general empleada en el medio cinematográfico tradicional. Eisner (1996, p.113) señala que el guionista de cómic debe considerar siempre las capacidades del dibujante al momento de plantear emociones, características y acciones.

Primero se describe la escena donde se da lugar los eventos de la viñeta. La posición, acción o gesto del personaje o los personajes. Y abajo, si es el caso, el diálogo, siempre especificando el nombre del personaje que esté hablando o pensando el texto.

En el desarrollo del guion se han omitido algunos detalles de planos y especificaciones gráficas, ya que a diferencia del proceso de creación de un cómic tradicional, donde guionistas y artistas son personas diferentes, en este proyecto todo es desarrollado por una misma persona, y al mantener solo la información concreta de la escena se permite mayor libertad creativa al momento de graficar las viñetas.

Los hechos históricos han sido investigados de fuentes confiables como Historia General de la República del Ecuador, Manual de Historia del Ecuador, Breve Historia Contemporánea del Ecuador y publicaciones de El Comercio. A su vez, la información ha sido confrontada y confirmada por el Dr. Segundo Moreno, coautor del Manual de Historia del Ecuador, quien ha avalado la veracidad de todos y cada uno de los datos y reseñas proporcionadas por el guion y posteriormente expuestas en la obra final.

5.3. Las páginas a mano

La puesta en escena de cada viñeta empezó una vez revisada y aprobada la versión final del guion. Se emplearon materiales y técnicas tradicionales en el dibujo de todas las páginas para tener una base en la cual trabajar los artes finales dentro del computador.

En este trabajo, se considera fuertemente el poder de la combinación ideal de los espacios en blanco, la disposición de las viñetas en el ritmo y dirección de lectura. El tamaño de una viñeta y su forma son lo que dirige el paso del tiempo en un cómic. Mientras el contenido de las mismas determina la velocidad de lectura.



Cuando los eventos no son tan importantes, un error que se suele cometer es llenar la página de gráficos. Al igual que en una película, si no se trata del clímax de la historia, una gran cantidad de eventos de poca trascendencia solo va a cansar al lector y perder su interés. Aquí es donde radica la importancia del espacio en blanco, que usado correctamente, aporta gran riqueza al ritmo de la narrativa y mantiene al lector pendiente de los avances en la historia.

Tomando en cuenta estos aspectos, se establecieron los eventos importantes en el guion, para seleccionar las páginas y eventos que requieren mayor detalle y las partes donde se necesita más “aire” entre las viñetas, tal como se aplica en las revistas. Con esta discriminación, se facilita en gran manera la composición de los bocetos de todas las páginas.

Otro artefacto empleado es la perspectiva de la escena. En algunas secciones, ya se ha establecido el punto de vista y perspectiva de la viñeta con anterioridad desde el guion. Se ha omitido esto en algunas secciones para permitir la libertad creativa al momento de realizar los bocetos.

No es común realizar la supresión de la perspectiva si se trata de un guionista que trabaja con un artista que no conoce. Cuando existe confianza o se conoce de primera mano el trabajo del ilustrador, el guionista permite que sea el otro quien decida el punto de vista en una, varias o todas las viñetas. En el caso que el artista y el guionista sean la misma persona, la perspectiva se decide en cualquiera de ambos puntos del proceso.

5.4. Ahora a la compu

La digitalización parte del escaneo de todas las páginas anteriormente bocetadas. Una vez colocada la imagen en el programa, que en este caso se trata de Manga Studio, se procede a bajar la opacidad para redibujar

digitalmente y perfeccionar la forma dentro de un formato que tiene a consideración el sangrado y líneas de corte.



Para darle una sensación de cómic y siguiendo el estándar del manga tradicional, la mayoría de las páginas se han trabajado con una serie de tonos notorios generados por tramas de puntos, que según su tamaño y cercanía, crean la imagen y la sensación de profundidad. Esta trama se conseguía tradicionalmente pegando una lámina del tono deseado sobre la imagen y cortando las partes que van en blanco o con otro tipo de trama.



Los puntos notorios se ha relacionado tan fuertemente en el ámbito de los cómics, que ha logrado mantener la misma estética a pesar de los avances tecnológicos para dar un acabado más pop que incluso ha incursionado en el terreno artístico, en parte gracias a las obras de Lichtenstein.



Las páginas más importantes que contienen la información educacional se han realizado completamente a color. Existen los casos en los que los niños pierden interés cuando se los confronta con materia escolar. Para evitar esto, en la obra se empieza en blanco y negro y una vez que se llega a las páginas de información relevante, se produce el salto a color de alta calidad, renunciando a los tonos con pocas líneas.

Un uso excepcional de los tonos en las páginas a color viene a ser la ilustración del presidente Juan José Flores. Se ha hecho de tal forma que permita

simplificar la imagen del mandatario a través de un tono lineal sin perder las facciones que lo caracterizan para que los niños recuerden y reconozcan con mayor facilidad que si lo viesen a todo color, con todos los elementos que distraen de la figura principal. Eso sin abstraerlo al estilo de los personajes, para discriminar lo que es un personaje del cómic y un personaje histórico.

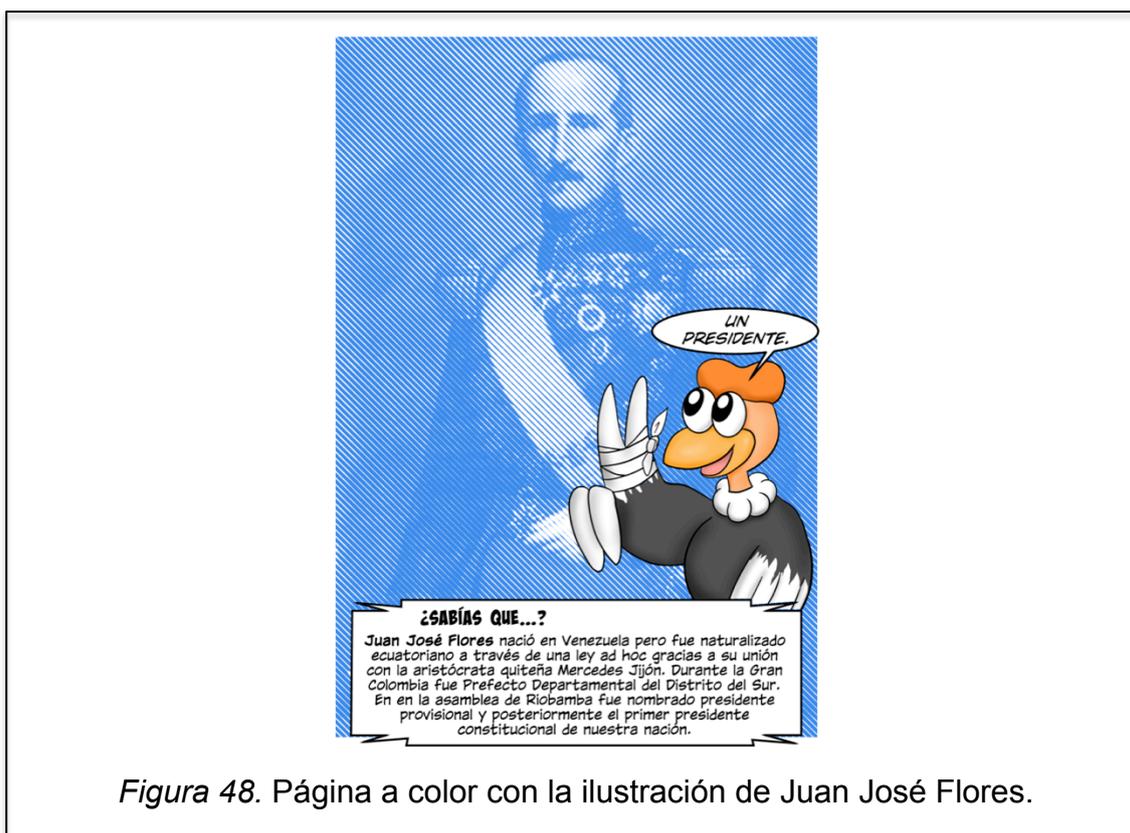


Figura 48. Página a color con la ilustración de Juan José Flores.

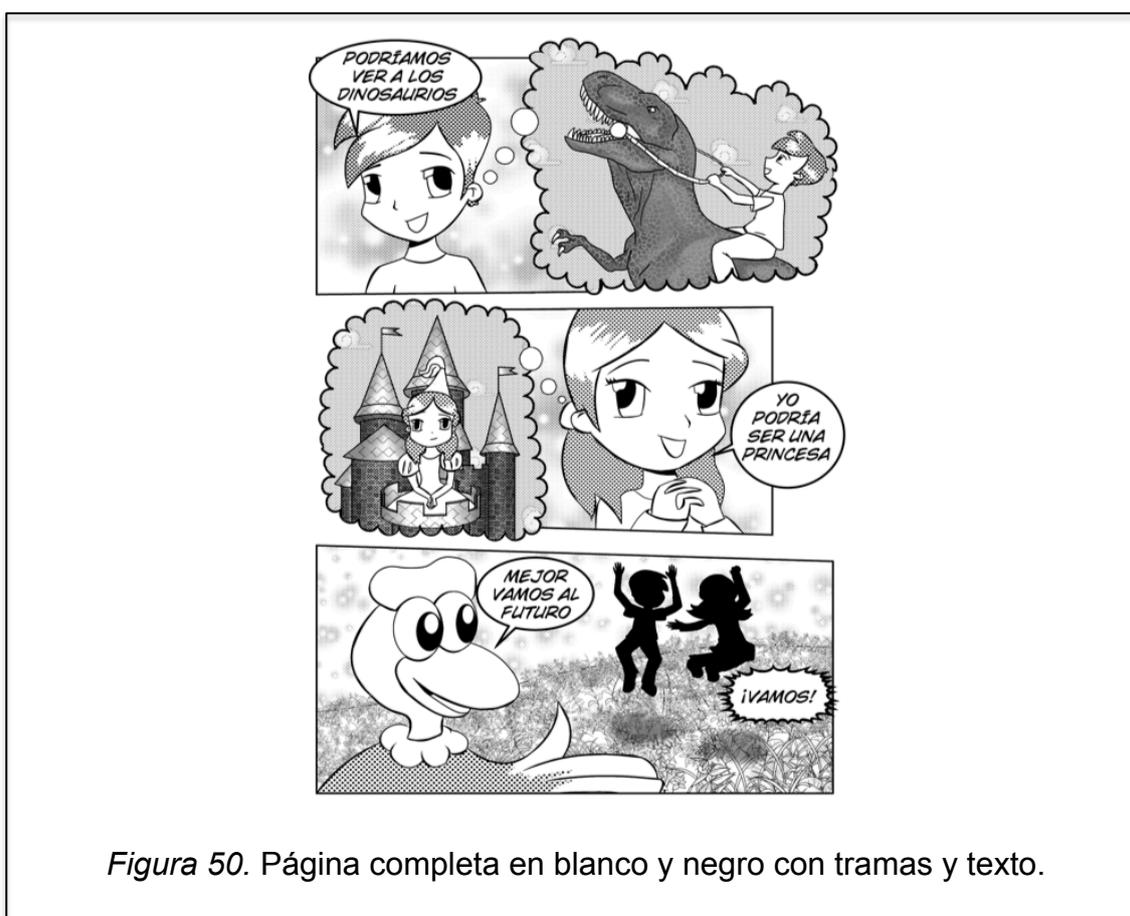
El Dr. Segundo Moreno comentó que algo que afecta a todos los ecuatorianos es el desdén con el que se ve a todos los mandatarios de la historia del país. Para contrarrestar esta impresión, se emplea el color azul plano en la imagen tonal de Juan José Flores. El azul refleja confianza, estabilidad y tranquilidad.

En la última etapa se agrega el texto para los diálogos y cuadros informativos. Como esta obra se proyecta a comercializarse, se adquirió las licencias de ambas familias tipográficas empleadas en todo el texto: Badaboom Pro, diseñada por Nate Piekos en el 2008, la cual se emplea para títulos y onomatopeyas y en el texto en general se trabajó con WildWords International,

fuente creada especialmente para los cómics del famoso artista Jim Lee y actualmente en desuso por el cierre de su casa editorial.

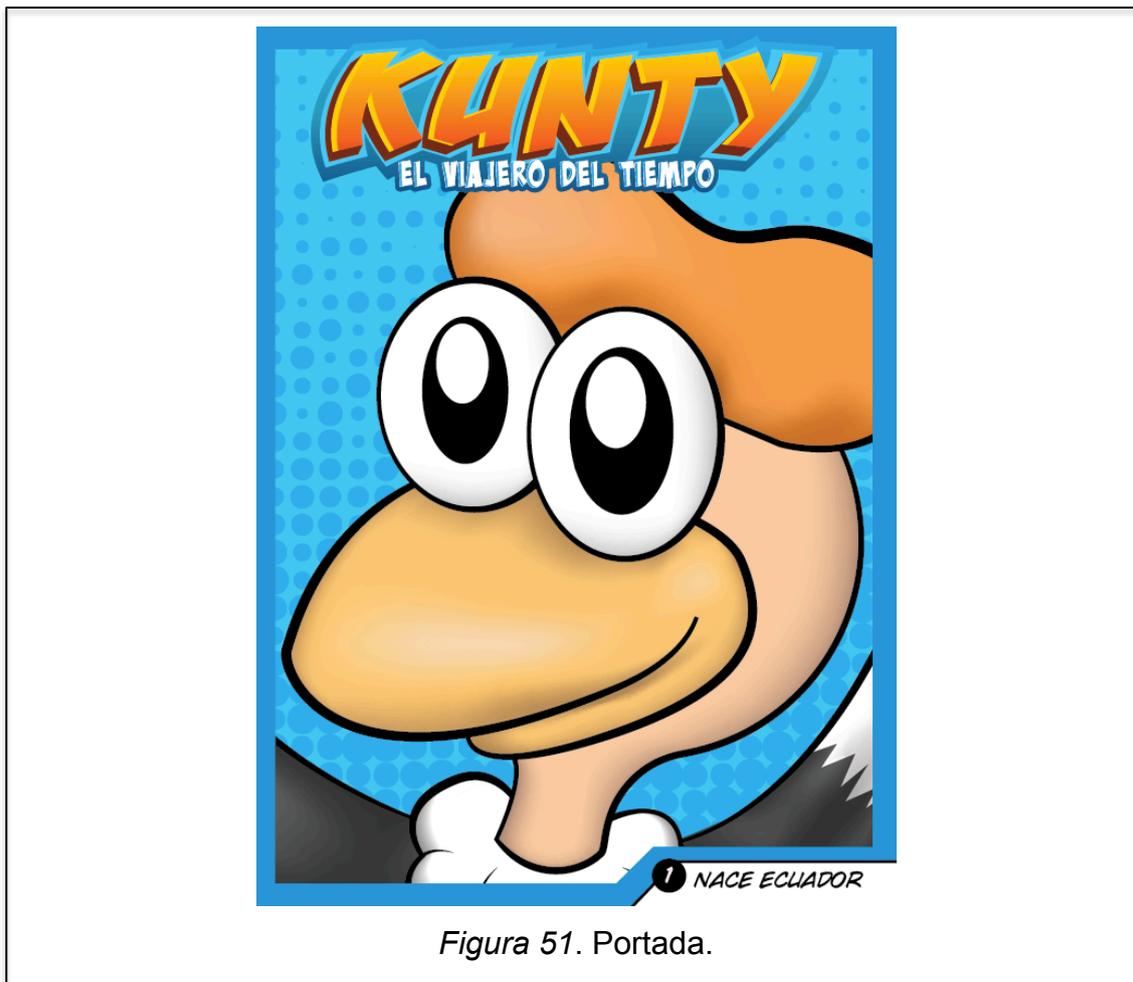


Al igual que una novela gráfica tipo Manga tradicional, la obra presentada no incluye numeración de página. Este detalle pretende evitar que el niño se distraiga con su avance en la lectura, en lugar del contenido de la misma. Así se promueve el terminar de leer la novela en la primera pasada.



5.5. La carta de presentación

Lo último en lo que se trabaja es lo primero que el usuario va a percibir. La portada es la presentación inicial del personaje principal, su nombre y su característica más importante: “Kunty, el viajero del tiempo”.



El logotipo se basó en las siguientes topologías de obras de aventura y ciencia ficción: Indiana Jones y Volver al Futuro. La cromática amarillo-naranja en degradado vertical se asocia naturalmente con una aventura. El texto se ha distorsionado ligeramente para romper con la geometría de la tipografía y relacionarlo con las curvas del personaje.



El título de la obra se realizó con la misma tipografía, Badaboom Pro. “Kunty” está escrito con la versión itálica y distorsionado, y “El viajero del tiempo” se ha realizado con la versión regular. Ambos se acoplan a través del fondo azul que soporta la estructura tipográfica conformada por todo el texto. Este fondo es indispensable mantenerlo en cualquier aplicación a color para evitar que el gradiente amarillo-naranja dificulte la lectura en fondos claros.

El subtítulo es blanco para atraer inmediatamente la atención luego de la lectura del título, jugando con la jerarquía cromática. Cuenta con un sombreado interno azul que brinda mayor dinamismo en el texto. Para que estos pequeños detalles no ensucien la frase al momento de reducirlo, se recomienda no incluirlos en usos menores de 20pt, como sería el caso de su aparición en el lomo. El gradiente y los detalles en la palabra “Kunty” se mantienen en usos pequeños porque cuentan con una cromática similar. El proceso de impresión y el ojo humano se encargan de aplanar el mismo si ya es demasiado pequeño para que valga la pena mantenerlos, no es necesario modificarlo.

La portada en su totalidad está compuesta por el logotipo arriba del rostro enmarcado del personaje sobre una trama y con el título del volumen en la esquina inferior derecha. Todo en una gama de cyan con diferentes valores. Cuando se presenta un nuevo personaje o producto al mercado, usar azul es la apuesta más segura ya que refleja estabilidad y confianza.

Se decidió emplear solamente el rostro de Kunty en la portada para evitar saturar este espacio de elementos innecesarios. Siendo la primera edición, se

trató de realizar lo más impactante posible. Con los ojos del personaje observando fijamente al potencial lector es llamativo e intrigante. Se tomó como inspiración la portada del primer tomo de Doraemon que es igual de simple y atractiva.

5.6. Formato y Materiales

Para hacer el cómic lo más atractivo posible para los niños, siguiendo el estándar de los tomos Manga y reducir el uso de material, se definió el tamaño de la obra poco menor al estándar A5. Las medidas finales del cómic son 19 cm x 13.5 cm.

La portada está elaborada con una encuadernación de tapa dura con impresión UV selectivo en el rostro del personaje. Las páginas internas están impresas en papel couché brillante de 150 gr. Después de esto se presenta una hoja de stickers impresa en papel adhesivo pre-cortado. Luego hay 2 hojas de cartulina plegable impresas en tiro y retiro, una es de separadores para recortar y la otra es de un muñeco de Kuntty para recortar y armar. Finalmente hay un sello holográfico que pretende ser garantía de originalidad de la obra, evitando copias y desmotivando a la compra de posibles versiones piratas.

5.7. Detallitos importantes

En 1988, Ecuador se convirtió en miembro de la Organización Mundial de Propiedad Intelectual (WIPO, 1988). El Convenio de Berna, realizado por esta organización, estipula que dentro de todas las naciones participantes, una vez que una obra ha sido creada ya cuenta con la protección de derechos de autor. A esto se le conoce como el principio de protección automática. De todas formas, la obra se ha registrado en el Instituto Ecuatoriano de Propiedad Intelectual (IEPI) como precaución.

También se ha registrado a nivel internacional a través de la obtención de un Número Internacional Normalizado para Libros (ISBN) con el cual se hace acreedor a un código de barras y es miembro de todas las bases de datos literarias del mundo entero que se manejen en base al número único que posee.

El ISBN que identifica a “Kunty, el viajero del tiempo. Volumen 1, nace Ecuador” es el 978-9942-13-332-8 y se encuentra tanto en el interior del texto como sobre el código de barras que fue otorgado conjuntamente con el número especialmente para esta edición por la Cámara Ecuatoriana del Libro.

5.7.1. ¿De cuánto hablamos?

Las cifras calculadas para imprimir el texto se obtuvieron en base al número de Unidades Educativas Municipales en la ciudad de Quito. Actualmente se encuentran 7 de éstos centros en la zona. En promedio cuentan con 250 estudiantes en Séptimo de Básica. En base a estas cifras se propone un tiraje inicial de 2000 ejemplares.

Tabla 1. Costo de fabricación de 2000 ejemplares.

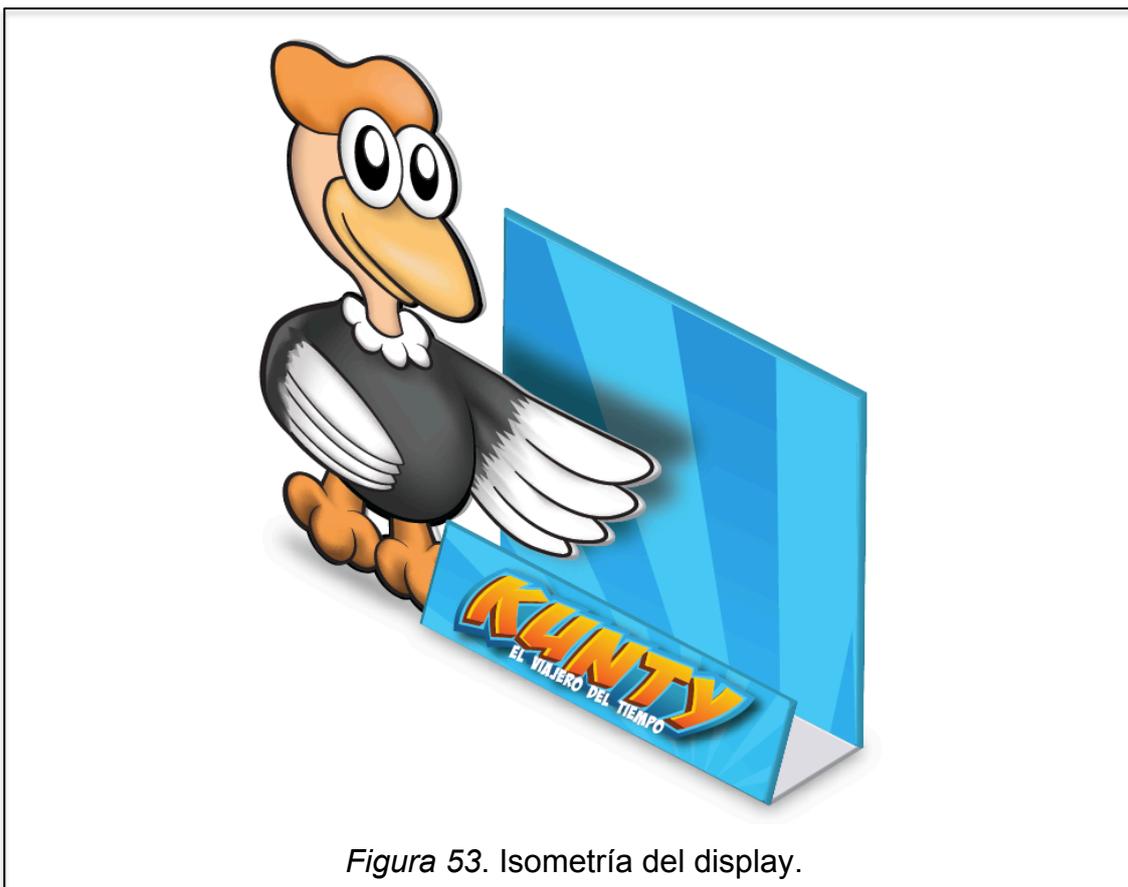
DETALLE	CANTIDAD	V. UNITARIO	V. TOTAL
Cómic	3000	\$1.90	\$3790
IVA		\$0.00	\$0.00
	TOTAL	\$1.90	\$3790.00

Nota: La impresión y distribución de libros está exenta de impuestos en el país.

El costo de fabricación por unidad en un tiraje de 2000 es de \$2.12. Considerando el valor del trabajo de investigación, realización y diseño, se estima que el precio de venta al público será de \$5.50+IVA.

5.8. A promocionar

Se han diseñado dos clases de display como piezas de merchandising para el libro según la localidad. Los dos cuentan con la misma forma y diseño final, pero tienen estructuras y materiales completamente distintos. Esto se ha hecho así pensando en la distribución y costos de manufactura.



El display está estructurado de tal forma que el logotipo sostenga de manera frontal el cómic. Un soporte posterior donde se apoye la obra y el cóndor se encuentre intermedio a estos dos elementos, presentando la misma. Su altura es de 14 cm, para no sobrepasar la del cómic y acaparar la atención. Su largo es de 21 cm y tiene una profundidad de 3 cm.

El display de mayor costo ya viene armado y pesa más, dificultando su traslado. Está realizado con Sintra, una ligera plancha rígida y homogénea de PVC expandido con acabado mate de bajo brillo.

El de menor valor está realizado en cartulina plegable A4 pre-troquelada con mínimo desperdicio de material. Éste cuenta con simples instrucciones de ensamblaje de tal manera que se distribuyan cientos o miles de estos sin ocupar espacio, con la condición de ser armados para su uso.

Estas piezas se han pensado para ser usadas también con futuros ejemplares del cómic para su promoción.

5.9. Y un regalito extra

A los niños les atrae los regalos y las figuritas. La base del éxito de McDonalds y el Kinder Sorpresa se debe a este factor. Por este motivo, juntamente con cada edición del cómic vendrá un llavero con una figura 3d de Kuntty que tiene las siguientes proporciones: 3 cm de alto, 3.5 cm de ancho y 2 cm de grosor en su totalidad, sin contar con la cadena.



Figura 54. Llavero de Kuntty

Esto no solo será fundamental para atraer la atención de los lectores, sino también para darle fama al personaje y lograr convertirlo eventualmente en símbolo popular de identidad en el país.

5.9.1. Costos

Para producir al por mayor esta figura, se ha decidido realizarlo en China. Los valores señalados a continuación corresponden a la manufactura de 2000 llaveros plásticos, el transporte y desaduanización . En el caso de pedir más de 10.000 piezas, se elimina el costo del molde.

Tabla 2. Costos de fabricación e importación de 2000 llaveros.

DETALLE	CANTIDAD	V. UNITARIO	V. TOTAL
Molde	1	\$60	\$60
Figura	2000	\$0.10	\$200
Llavero y Empaque	2000	\$0.05	\$100
Transporte		\$30	20
IVA		\$40	\$66.12
Arancel Ad-Valorem		\$92	\$152
FODINFA		\$11.50	\$19
		TOTAL	\$617.12

Cada llavero personalizado resulta en \$0.31. Para tener un margen de ganancia, la inclusión de esta pieza resulta en el aumento de \$0.50+IVA al precio de venta al público del cómic.

5.10. Todo al alcance de su bolsillo

Una revista estadounidense de cómics tradicional impresa a color en couché de 80 gr. oscila entre \$6 y \$20 en el mercado nacional. Un Manga japonés impreso en blanco y negro en papel bond de 90 gr. está entre \$8 y \$25. Un cómic nacional con pasta, impreso en couché o bond se consigue desde los 6 dólares. El valor de un texto escolar se encuentra desde los \$30. En relación a estas cifras, el precio del producto está muy acorde tanto al público que consume cómics como al del medio educativo.

El cómic didáctico que se ha realizado cuenta con características únicas de materiales, impresión y contenido que ninguna de las obras mencionadas anteriormente tiene, dándole un estatus de producto premium.

Según el Banco Central del Ecuador (2013), en estos últimos dos años, la mayor tasa de inflación mensual que se ha registrado ha sido de un 1.12% y la mínima de -0.22%. En base a esta cifra, tanto por la probable popularidad que alcance la obra como también para cubrir la subida de costos de los materiales debido a la inflación, se ha previsto un aumento semestral de un 5% en el precio de venta al público.

Tabla 3. Relación Costo-Precio actual y aumento semestral.

DETALLE	COSTO	PVP	PVP II*	PVP III**
Cómic	\$1.90	\$6.00	\$6.30	\$6.62
Llavero	\$0.28	\$0.50	\$0.53	\$0.56
IVA	\$0.03	\$0.06	\$0.06	\$0.07
TOTAL	\$2.21	\$6.56	\$6.89	\$7.25

Nota: El IVA calculado solamente corresponde al valor de los llaveros, los libros están exentos de IVA. *PVP II corresponde a un aumento semestral del 5% sobre el valor de lanzamiento. **PVP III corresponde a un aumento anual del 5% sobre el valor de lanzamiento.

6. Finalmente

Para finalizar este trabajo, se expondrá a continuación las conclusiones obtenidas a lo largo de la investigación y desarrollo del proyecto. También se propondrán recomendaciones necesarias con el fin de otorgar a la obra de continuidad y mantener los beneficios que se conseguirían con la publicación de una primera edición.

6.1. Conclusiones

Como ya se ha demostrado innumerables veces en el mercado y en el mismo medio del diseño, la imagen lo es todo. En base a esta premisa, se ha confirmado que incluso la materia de historia, en particular la historia del Ecuador, presentada a través de cómics en su totalidad llega a captar la atención del lector.

Desde los primeros bocetos, cuando se trabajaba en espacios públicos, la gente que no estaba al tanto del proyecto presentaba interés en la finalidad de los dibujos y personajes.

En las etapas finales se presentó la novela gráfica a varias personas no relacionadas al autor, de edades que oscilaban entre los 9 a los 75 años. Desde la presentación inicial ya estaban interesados en saber de qué se trataba el cómic y llegaron a leer la obra en su totalidad sin pausas prolongadas. Más de la mitad de los participantes preguntaron dónde podrían adquirir la obra y su continuación. Uno de los niños que la leyó comentó que quedó con ganas de leer más.

Dentro del ambiente escolar, los docentes se encuentran obligados a motivar a los alumnos a la lectura constante. Pero está claro que el papel principal de esta labor la tienen los padres en casa. Si empiezan a presentar los libros

como un juguete más, desaparece el tedio que se muestran ante la lectura y se mantiene ese mismo interés por el resto de su existencia.

La novela gráfica realizada no solo cuenta con valores lúdicos sino también con contenido educativo y fuentes de referencia para continuar con la instrucción en historia mientras se motiva a continuar leyendo la materia.

En los estándares educacionales actuales se busca la creación de textos nacionales de instrucción y fortalecimiento pedagógico. Por primera vez se presenta un cómic que cumple con los puntos necesarios para considerarse una herramienta de estudio y entretenimiento.

Después de todo lo observado respecto al medio en el cual se usará la novela gráfica y los usuarios, se deduce que es altamente rentable y muy factible el éxito y la difusión por todo el país.

Se espera que este trabajo marque un hito como nuevo tipo de material didáctico, y no sólo que se siga con varios volúmenes más de la historia, sino también inspirar al desarrollo de otros trabajos educativos desarrollados enteramente con cómics.

6.2. Recomendaciones

Para que se logre cambiar el paradigma que tienen los niños respecto a los libros, se propone que, tanto éste, como otros textos de similares características se distribuyan tanto en jugueterías como en librerías. Son pocos los niños los que arrastran a sus padres a una librería, pero hacia una juguetería es casi universal. Se podría aprovechar este hecho para acentuar el carácter lúdico de la novela gráfica.

En el caso de continuar con la historia, se recomienda tomar en cuenta las mini-biografías presentadas de los personajes principales y profundizar en sus historias tanto como la del país.

Para que mantenga una coherencia con el primer volumen, la secuela debe tratar los siguientes hechos cronológicos y no sólo centrarse en las presidencias, sino que se espera una profunda investigación que rescate fechas, eventos y valores perdidos, como ya se hizo con el primer volumen. Es indispensable que el cómic sea un complemento y no una copia del libro de estudios que se emplea en clase.

Una posible continuación de la historia debe estar escrita de tal forma que aunque se lea fuera del aula de clase, sea igual de entretenida que educativa y comprensible sin depender de un estudio paralelo de historia del Ecuador.

Como se pretende establecer a Kuntty como un ícono nacional, sería ideal extender una línea de mercancía en base a su imagen. Juguetes, mochilas, cartucheras y cuadernos son un buen comienzo para mantener al niño en contacto con el personaje durante su crecimiento, y así llegar a una generación que unánime declare a Kuntty el personaje que representa al país.

Para concluir, se recomienda renovar la distorsionada imagen que se tiene del cómic en esta sociedad, aprovechando sus virtudes como herramienta comunicacional y medio de lectura de formas más extensas y creativas.

REFERENCIAS

- jelé!. (2011). *¿Qué es jélé!?*. Recuperado el 23 de Mayo de 2013 de <http://www.ele.com.ec/que-es-ele.html>
- Arizmendi, M. (1975). *El Cómic: Ensayo*. Madrid, España: Editorial Planeta
- Arqueología del Cómic Ecuatoriano (2012). *La Vida de "El Comercio"*. Recuperado el 15 de abril de 2013 de <http://www.facebook.com/photo.php?fbid=437091926328171&set=a.437011286336235.88823.426360707401293&type=3&theater>
- Arqueología del Cómic Ecuatoriano (2012). *Peguche, Otavalo*. Recuperado el 15 de abril de 2013 de <http://www.facebook.com/photo.php?fbid=437091926328171&set=a.437011286336235.88823.426360707401293&type=3&theater>
- Avilés, E. (2012). *Primicias de la Cultura de Quito*. Recuperado el 1 de abril de 2013 de <http://www.encyclopediadelecuador.com/temasOpt.php?Ind=1808&Let=>
- Ayllón, W. (2010). *Ilustradores Ecuatorianos*. Recuperado el 6 de abril de 2013 de <http://www.ilustradoresecuatorianos.org/2010/05/wilo-ayllon.html>
- Banco Central del Ecuador. (2013). *Inflación Mensual*. Recuperado el 29 de agosto del 2013 de http://www.bce.fin.ec/indicador.php?tbl=inflacion_mensual
- Barthes, R. (1973). *El grado cero de la escritura*. Madrid, España: Siglo XXI Editores
- Baur, E. (1978). *La Historieta*. México D. F., México: Editorial Nueva Imagen

- Bell, J. y Viau, M. (2002) *ARCHIVED - History of Comic Books in English Canada*. Recuperado el 12 de abril de 2013 de <http://www.collectionscanada.gc.ca/comics/027002-8100-e.html>
- Berni, T. (2007). *Rodolphe Töpffer, inventor del cómic*. Recuperado el 26 de marzo de 2013 de <http://www.entrecomics.com/?p=7673>
- Bhaskaran, L. (2006). *¿Qué es el Diseño Editorial?*. Barcelona, España: Index Book
- BLUME (1994a). *Biblioteca del Diseño Gráfico: Diseño Gráfico*. Barcelona, España: BLUME
- BLUME (1994b). *Biblioteca del Diseño Gráfico: Ilustración 1*. Barcelona, España: BLUME
- BLUME (1994c). *Biblioteca del Diseño Gráfico: Ilustración 2*. Barcelona, España: BLUME
- Brands of the World. *All Logos*. Recuperado el 20 de agosto de 2013 de <http://www.brandsoftheworld.com/logos/all>
- Buen Unna, J. (2000). *Manual de Diseño Editorial*. México D.F., México: Editorial Santillana
- Calderón, J. (2010) *Ilustradores Ecuatorianos*. Recuperado el 6 de abril de 2013 de <http://www.ilustradoresecuatorianos.org/2010/11/jorge-calderon-starman-funk.html>
- Calisto, M. y Calderón, G. (2011). *Historia del Diseño Gráfico en Ecuador 1970-2005*. Quito, Ecuador: PuntoyMagenta
- Càmara, S. y Durán, V. (2007). *El dibujo Manga*. Barcelona, España: Parramón
- Cavallo, G., Parkes, M. y Chartier, R. (1998). *Historia de la lectura en el Mundo Occidental*. Madrid, España: Editorial Taurus

- CERLALC (2012). *El libro en cifras: Boletín estadístico del libro en Iberoamérica*. Bogotá, Colombia: CERLALC-UNESCO
- Chamberlain, H. (2011). *ACTION COMICS #3 Review of the New 52*. Recuperado el 30 de Junio de 2013 de <http://comicsgrinder.com/2011/11/28/action-comics-3-review-of-the-new-52/>
- Codoñer, J. (2004). *Escritura y Literatura en la Grecia arcaica*. Madrid, España: Ediciones Akal
- Coleman, L. (2011). *Tintin and the search for the yeti*. Recuperado el 29 de Julio de 2013 de <http://www.cryptozoonews.com/tintin-yeti/>
- Collins, S. (2005). *Persistence of a Genetic Scar*. Recuperado el 30 de Julio de 2013 de <http://www.asianart.com/exhibitions/littleboy/05.html>
- Colom, A. y Touriñan, J. (2007). *La lectura en el siglo XXI*. Universidad de Barcelona, España: XXVI Seminario Interuniversitario de Teoría de la Educación
- Coma, J. (1979). *Comics by Coma*. Barcelona, España: Tótem
- Comic Club de Guayaquil (2012) *Go Toons*. Recuperado el 15 de abril de 2013 de <http://comicclubguayaquil.blogspot.com/search/label/Gotoons>
- Corporación Municipal de Puente Alto (2006). *Crece Leyendo: Plan de fomento de la lectura y bibliotecas escolares*. Santiago, Chile
- Cruz, I. y Lobo, J. (2009). *El Arte Secreto del Ecuador Precolombino*. Quito, Ecuador: Revista Retrovisor No. 3
- Cube. (18 Diciembre 2007). *2007 年のオタク市場規模は 1866 億円—メディアクリエイターが白書*. Recuperado el 18 de mayo del 2013 de <http://www.inside-games.jp/article/2007/12/18/25855.html>.

- Dalley, T. (1992). *Guía completa de Ilustración: Técnicas y Materiales*. Madrid, España: Tursen Herman Ediciones
- Damber, M. (2009). *El gran libro de la ilustración contemporánea*. Barcelona, España: Parramón
- De Almada, M., Duarte, M., Etchemaite, F. y Seppia, O. (2001). *Entre libros y lectores 2. Promoción de la lectura y revistas*. Buenos Aires, Argentina: Lugar Editorial S.A.
- De Juan, A. (1982) *Caricatura de la República*. La Habana, Cuba: Letras Cubanas
- de la Torre, C. (2008). *The Ecuador reader*. Durham, Estados Unidos: Duke University Press
- De Rosetti, M. (1976). *La Comunicación Integral : imagen, lengua, literatura : la historieta*. Buenos Aires, Argentina: Kapelusz
- Design-Masters. (s.f.). *Breve Reseña Histórica*. Recuperado el 16 de marzo de 2013 de <http://www.design-masters.com/campania/campana/resena.html>
- Díaz, M. (2013). *La Novela Gráfica y la Seducción del Crimen*. Recuperado el 26 de marzo de 2013 de <http://id.tudiscovery.com/la-novela-grafica-y-la-seduccion-del-crimen/>
- Dondis, D. (1988). *La sintaxis de la imagen*. Barcelona, España: Gustavo Gili
- Eco, U. (1973). *Il costume di casa*. Milán, Italia: Biopani
- Eisner, W. (1985). *El Cómic y el Arte Secuencial*. España: Editorial Norma.
- Eisner, W. (1996). *La Narración Gráfica*. España: Editorial Norma.
- El Comercio. (5 de febrero de 2012). *Un libro para entender mejor al Humboldt que visitó América*. Recuperado el 26 de Mayo de 2013 de

http://www.elcomercio.com/cultura/entender-mejor-Humboldt-visito-America_0_640136050.html

ESPASA (1993). *Enciclopedia Universal Ilustrada Europeo-Americana*. Madrid, España: Espasa-Calpe S.A.

Espejo, E. (1792). *Primicias de la Cultura de Quito*. Quito, Ecuador.

Foster-Simard, C. (2011). *Harry Potter Cover Design*. Recuperado el 20 de Mayo del 2013 de <http://booksend.wordpress.com/2011/07/11/harry-potter-cover-design/>

Fournier, P. (1768). *Manuel Typographique*. Paris, Francia.

Fuentes, J. L. (1971) *Breve panorama del tebeo en España*. Madrid, España: Secretaría General Técnica del Ministerio de Información y Turismo

Garrido, F. (1999). *El Buen lector se hace, no nace*. México D.F., México: Ariel

Gasca, L. (1969). *Los Cómicos en España*. Madrid, España: Lumen

Gil, M. (2003) *El Hombre Cóndor, Revista Leyendas*. Guayaquil: Shuyu

González del Real, M. (2003). *El Diseño Precolombino en el Ecuador*. Recuperado el 3 de abril de 2013 de <http://www.all-artecuator.com/articulos.php?idArticulo=79>

González Suárez, F. (1890) *Historia general de la República del Ecuador*. Tomo séptimo. Quito, Ecuador: Imprenta del Clero

Goodman K. (1982). *Nuevas perspectivas sobre los procesos de Lectura y Escritura*. México D.F., México: Siglo XXI Editores

Gordon, I. (1998). *Comic Strips and Consumer Culture 1890 – 1945*. Washington, U.S.A.: Smithsonian

Guarducci, M. (2005). *L' epigrafia greca dalle origini al tardo impero*. Italia: Ist. Poligrafico dello Stato

- Guillrmo, A. (2011). *Campaña de lectura Eugenio Espejo supera lector 5.000*. Cuenca, Ecuador: El Mercurio.
- Heizer, A. (Julio 26 de 2012). *Using Screen Tones to Advance Your Comics and Manga*. Recuperado el 25 de agosto de 2013 de <http://www.copicmarker.com/using-screen-tones-to-advance-your-comics-and-manga>
- Ilustradores Ecuador (2010). *Información acerca de Ilustradores Ecuador*. Recuperado el 6 de abril de 2013 de <http://www.redilustradoresecuador.com/info>
- Kamikaze Factory Studio. (2009). *Kodomo Manga Super Cute!*. Madrid, España: HarperCollins
- Kidder, D. y Oppenheim, N. (2009). *365 días para ser más culto*. Madrid, España: Ediciones Martínez Roca
- La Esparragusanada (2010). *El proyecto*. Recuperado el 15 de abril de 2013 de http://www.lesparragusanada.ec/index.php?option=com_content&view=article&id=45&Itemid=28
- Landázuri, C. (12 de mayo del 2013). *El 13 de mayo de 1830 nació Ecuador, pero ahora es una fecha olvidada*. Recuperada el 23 de agosto de 2013 de http://www.elcomercio.com/politica/Historia-RepublicadelEcuador-Asamblea-Congreso-13demayo-Riobamba_0_917908225.html
- Landeta, N. (2009). *La Historia del Diseño Gráfico en Ecuador*. Recuperado el 1 de abril de 2013 de <http://adnsign.blogspot.com/2009/08/la-historia-del-diseno-grafico-en.html>
- Lara, D. (2012). *Arqueología del Cómic Ecuatoriano*. Recuperado el 15 de abril de 2013 de <http://www.redilustradoresecuador.com/blog/arqueologa-del-comic-ecuatoriano>

- Martín, A. (2000). *Los inventores del Cómic Español: 1873/1900*. Barcelona, España: Planeta-De Agostini
- McCloud, S. (1993). *Entender el Cómic, El Arte Invisible*. España: Editorial Norma
- McCloud, S. (2001). *La Revolución del Cómic*. España: Editorial Norma.
- McCloud, S. (2006). *Hacer Comics*. España: Editorial Norma
- Medina, C. (2012). *Miguel Donoso Pareja: "A los 81 años no se puede saber cuánto tiempo va a durar uno"*. Recuperado el 24 de Febrero de 2013 de <http://www.eluniverso.com/2012/08/12/1/1380/miguel-donoso-pareja-a-81-anos-puede-saber-cuanto-tiempo-durar-uno.html>
- Merino, A. (2003). *El cómic hispánico*. Madrid, España: Ediciones Cátedra
- Ministerio de Educación. (2009). *Descripción de la Situación del Plan Nacional de Lectura en Ecuador*. Santiago, Chile: SINAB
- Ministerio de Educación. (2010). *Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación General Básica 2010, 7mo año*. Quito, Ecuador: Ministerio de Educación del Ecuador
- Ministerio de Educación. (2012). *Informe de Actividades de fomento de la lectura*. Quito, Ecuador: Ministerio de Educación del Ecuador
- Miyako, S. (2012). *Graphic Design 2 (Part 1) Task 1: What is the Grid System*. Recuperado el 20 de Mayo del 2013 de <http://miyakodesign90.blogspot.com/2012/09/graphic-design-2-part-1-what-is-grid.html>
- Montoya, M (2003). *Literatura Infantil: Lenguaje y Fantasía*. La Paz, Bolivia: Editorial La Hoguera
- Mosterín, J. (1993). *Teoría de la Escritura*. Barcelona, España: Icaria Editorial

- Muse, K. (1981). *The Secrets of Professional Cartooning!*. Michigan, USA: Prentice Hall
- Navarrete, H. (2011). *Entrevista: Fabian Patinho*. Recuperado el 20 de Junio del 2013 de: <http://historietologo.blogspot.com/2011/08/entrevista-fabian-patinho.html>
- Olson, D. (1997). *La mente sociocultural: aportaciones teóricas y aplicadas*. Madrid, España: Fundación Infancia y Aprendizaje
- On Demand. (2011). *Impresión de libros en baja demanda*. Recuperado el 20 de Mayo de 2013 de <http://www.edicionesondemand.cl/imprime-tus-libros/>
- Ortiz, D. (20 de Mayo 2013). *El Cuento es otra excusa para acercar a los niños a la lectura compartida*. Quito, Ecuador: El Comercio.
- Paramio, L. (1971). *Mito e ideología*. Madrid, España: Alberto Corazón
- Paredes, F. (2012). *Estrategias y formas del cómic quiteño*. Recuperado el 15 de abril de 2013 de http://www.elcomercio.com/cultura/Estrategias-formas-comic-quiteno_0_763723735.html
- Paredes, J. (2004). *La Lectura, de la Descodificación al Hábito Lector*. Lima, Perú
- Parojac (Diciembre 1998) *Leyendas Ecuatorianas y Latinoamericanas*. Quito, Ecuador: Ediciones Recreativas Parojac, Año 7, número 2
- Patinho, F. (2011). *Agosto I*. Recuperado el 30 de Julio de 2013 de <http://fabian-patinho.blogspot.com/2011/08/agosto-i.html>
- Pelta, R. (2012). *La retícula tipográfica. De artículo de fe a instrumento eficaz*. Recuperado el 25 de Agosto de 2013 de <http://www.monografica.org/Proyectos/7529>
- Pereira, M (1993). *Cómo introducir a sus niños en el goce de la lectura*. México D.F., México: Edamex

- Pirrello, P. y Schedeen, J. (2011) *Ultimate Comic Book Movie Guide*.
Recuperado el 9 de abril de 2013 de
<http://www.ign.com/articles/2011/11/04/ultimate-comic-book-movie-guide>
- Quintanal, J. (2007). *La animación lectora en el aula*. Madrid, España: Editorial CSS
- Ramírez, E. (2005). *Lectura: Pasado, presente y futuro*. México D.F., México: Universidad Nacional Autónoma de México
- Red Educativa Metropolitana de Quito. (2012). *Instituciones Educativas*.
Recuperado el 23 de Mayo de 2013 de
http://remq.edu.ec/index.php?option=com_content&view=article&id=94&Itemid=108
- Ritagu (2013). *Composiciones dentro de un Formato*. Recuperado el 19 de agosto de 2013 de
<http://compo2gm1.wordpress.com/2013/01/02/composiciones-dentro-de-un-formato-introduccion/>
- Rodríguez, D. (1991). *El Cómic y su utilización didáctica*. México D.F., México: Ediciones G. Gili
- SINAB (1991). *Promoción de la Lectura*. Quito, Ecuador: SINAB
- Skinn, D. (2009). *Comic Art Now, Ilustración de Cómic Contemporáneo*.
Barcelona, España: Gustavo Gili
- Spiegelman, A. (1991) *Maus, relato de un superviviente*. Barceloa: Planeta DeAgostini
- Strange, A. (2013). *Marvel Offers Free Download of First Issues*. Recuperado el 30 de marzo de 2013 de
<http://www.pcmag.com/article2/0,2817,2416431,00.asp>

- Sujomlinsky, V. (Enero - Abril 1992). *La escuela es ante todo el libro. Cero en Conducta*. México: año 7, núm 29-30
- Todo Historietas (2000). *La historia del cómic*. Recuperado el 8 de abril de 2013 de <http://www.todohistorietas.com.ar/historia.htm>
- Todo Sobre Comics (2012) *Historia*. Recuperado el 14 de abril de 2013 de <http://comics-com.blogspot.com/p/resena.html>
- Tokyo 2020 (2013). *All-Time Cartoon Hero "Doraemon" Joins Tokyo 2020 as Special Ambassador*. Recuperado el 8 de abril de 2013 de <http://tokyo2020.jp/en/news/index.php?mode=page&id=718>
- Töpffer, R. (1830). *Histoire de Monsieur Cryptogame*. Paris, Francia: Imprimerie de J. Claye
- Tychinski, S. (2004). *A Brief History of the Graphic Novel*. Recuperado el 26 de marzo de 2013 de <http://www.graphicnovels.brodart.com/history.htm>
- Valencia, C. (2011). *Escuela Quiteña de Arte*. Recuperado el 1 de abril de 2013 de <http://cesarvalenciac-ecuadorhistorico.blogspot.com/2011/03/escuela-quitena-de-arte.html>
- Vankeer, P. (1964). *Le Journal de Spirou*. Valonia, Bélgica: Dupuis
- Venegas, M., Muñoz, M. y Bernal, L. (1987). *Promoción de la Lectura a través de la literatura infantil en la biblioteca y en el aula*. Bogotá, Colombia: CERLALC
- Villalobos, A. (2003). *El Hábito de Leer*. Recuperado el 20 de febrero de 2013 de <http://www.lecturasparacompartir.com/superacion/elhabitodeleer.html>
- Wal, M. (2009). *Codex Zouche-Nuttall 01*. Recuperado el 25 de marzo de 2013 de http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Codex_Zouche-Nuttall_01.jpg
- WIPO. (1988). *Ecuador*. Recuperado el 24 de agosto de 2013 de http://www.wipo.int/members/en/details.jsp?country_id=51

Yáñez, A. (2000). *Aprendiendo a Leer*. Quito, Ecuador. Editorial: DINEIB

Zielinski, M. (1982). *La Bande Dessinée (système de communication, art plastique et recours pédagogique)*. Madrid, España: Universidad Complutense

Zonaacuario (2011). *Revista ¡elé!*. Recuperado el 23 de Mayo de 2013 de http://www.zonacuario.com/revista_ele.html

Zunzunegui, S. (1995). *Pensar la imagen*. País Vasco, España: Cátedra Universidad País Vasco

ANEXOS

ANEXO I

TRANSCRIPCIÓN ENTREVISTA PAULINA BUCHELI

¿Cuál es su título y desde hace cuánto tiempo se dedica a enseñar?

Yo soy licenciada en Educación Básica y he dado clases desde hace 22 años. Actualmente doy clases de lenguaje y Literatura a los estudiantes de séptimo de básica pero he enseñado toda las asignaturas.

¿Cuáles son los libros que deben leer los alumnos de séptimo de básica a lo largo del año lectivo?

Este año hemos leído Lágrimas de Ángel, Club Limonada, Cuando sea Grande, y otra novela que ellos pueden escoger libremente.

¿Cuál es la reacción de los chicos ante esta obligación?

Es bastante variada, depende mucho de su ritmo de lectura. Hay algunos que leen bastante y no tienen ningún problema en acabar un libro, otros necesitan más ayuda y motivación, es algo muy individual.

¿Se cumple con la lectura de las obras planificadas a lo largo del año?

Por lo general sí, sí se hace.

¿Qué opina del uso de la historieta como herramienta de aprendizaje?

Es general, da estructura, facilita el proceso de la creación de personajes, ayuda al estudiante a ampliar su creatividad y noción de composición gráfica. Por lo general las historietas que usamos en clases son las que salen en los periódicos.

Actualmente estoy trabajando en un proyecto donde un animal icónico narra eventos de la historia nacional ¿Qué animal considera que identifique al Ecuador para desempeñar tal papel?

Pues el cóndor es el que está más posicionado, es el único que se ha mantenido como un ser que connota unidad nacional.

ANEXO II

TRANSCRIPCIÓN ENTREVISTA DR. SEGUNDO MORENO

¿Cuál es su opinión sobre el conocimiento popular de la historia nacional?

La verdad es que la gente conoce muy poco y el material que se emplea para la enseñanza de la historia, los textos de historia del Ecuador tienen un retraso de 30-40 años. Actualmente se está incorporando la arqueología del Padre Juan de Velazco.

La problemática que esto conlleva es a tener un país, no una nación a falta del conocimiento y apropiación de su historia. Todos los medio solo hacen énfasis a los paisajes, como si lo único que fuésemos estuviera en la geografía. Es necesario apoderarse de la historia para tener identidad, amor propio. En comparación a Colombia, que hasta en su geografía y numerosas localidades se impregna la historia, como varios departamentos que llevan el nombre de próceres u otros personajes históricos. Incluso existe Villavicencio, nombrado en honor a un personaje quiteño. Aquí escasamente tenemos a Bolívar y Orellana, por el descubrimiento del río Amazonas.

La falta de identidad está directamente relacionado con la historia y el amor a la misma. Nosotros vemos al pasado con desdén, despecho. Siempre que se revisa la historia nacional, se hace con críticas, quejas. Por ejemplo, cuando se hablan de los presidentes, es como si nunca hubiésemos tenido uno bueno, siempre hay algo malo. Pero la gente no sabe que Galo Plaza Lasso rechazó el premio novel de la paz.

Voy a realizar una historieta sobre historia del Ecuador ¿Cómo podría organizar los eventos?

Cuando se trata de historia, tienes 3 formas de narrar:

La primera y la más común de todas es hacerlo de forma cronológica. La otra y que no se ha realizado en el país es hacerlo de forma regional. Contar la historia por provincias es algo que no se ha realizado, Por ejemplo, Esmeraldas le pertenecía a Colombia, y casi toda la población negra que ahí habita es procedente de las minas del Chocó donde fueron esclavos en el siglo XVIII.

También puede se puede escribir la historia desde el punto de vista de diferentes grupos humanos o levantamientos indígenas. Actualmente escasea material e información recopilatoria de los indios Salasacas o los Zámbiza.

Otra de las temáticas que me gustaría tratar es la discordia que existe entre costeños y serranos, pero no a través de la típica mención al Ferrocarril de Eloy Alfaro.

Sabes que hay mucho de la historia de Eloy Alfaro que no es de conocimiento popular. Él perdió mucho apoyo en la guerra civil. Y a pesar que él empezó la obra del ferrocarril, fue Leónidas Plaza Gutiérrez quien emprendió la labor del trecho de la nariz del diablo. Eloy Alfaro regresó para finalizar la obra y llevarse el crédito por todo.

Si te interesa las relaciones entre costeños y serranos, podrías revisar la novela de Nicolás Martínez, "A la Costa" que habla del desplazamiento de los serranos a los campos cacaoteros de la costa para trabajar, incluso salió una película en base a la novela. Podrías pedirla en algún canal de televisión.

En contraste con Colombia, las relaciones que se tienen entre regiones son en sentido horizontal. Se han descubierto vestigios de comercio entre la costa y el oriente que datan de hace 1000 años. Pero es muy común que siempre hayan malas relaciones con los vecinos.

ANEXO III

TRANSCRIPCIÓN ENTREVISTA GUSTAVO GIL

¿Cómo era la escena del cómic antes de la existencia del cómic club de Guayaquil?

Básicamente no existían cómics ecuatorianos. Habían una o dos personas que trataban de hacer alguna cosa, algo básico. Hablemos de la parte nacional. En nuestra época cuando nosotros empezamos a hacer cómics, la gente no podía conseguir cómics, muchas veces le tocaba traer de Estados Unidos y eso ya dependía de la situación económica, además les tocaba esperar a la siguiente edición y eso complicaba mucho las cosas. Recién en el año 2003-2004 volvieron a sacar en Argentina historietas traducidas al español, obviamente DC, Marvel y todas esas.

¿Dónde se juntaban los fans de cómics antes de contar con el cómic club?

Como en todos lados, se juntaban en las tiendas que surgían. La única tienda que ha existido por bastante tiempo es la Toys and Cómics en el Mall del Sol. Esa tienda cargo junto con el Mall, ya tiene más de 12 años. Entonces mucha gente que le gustaba los cómics se reunían ahí. Después empezaron a aparecer los lugares dónde se vendían los muñecos y también se reunían ahí.

¿Cómo se involucró en este mundo?

Hace 8 años decidimos hacer algo diferente y dijimos pues hagamos nuestra propia historieta, pero la historieta vamos a enfocarla en lo que son leyendas del Ecuador y así fue como salió. Tomamos las leyendas ecuatorianas y las llevamos al formato cómic. Tratamos de venderlo a todo lo que es la parte educativa y la parte cultural. Educativa sería a los colegios.

¿Cómo ha sido la trayectoria del cómic ecuatoriano?

Si hablamos de la historia del cómic ecuatoriano, te puedo decir que comenzó en 1885 con el Dr. Francisco Martínez Aguirre. Él comenzó a sacar un semanario que se llamaba "el Perico". Él tenía una mascota que era un Perico con cuerpo de persona que llevaba el hilo conductor de las historias. A él se lo conoce como el precursor del arte secuencial en el Ecuador. Lastimosamente nosotros no tuvimos un empuje como en otros países que sacaron superhéroes y otros muchos personajes que son más famosos. Nosotros tenemos un pequeño gran hueco como de 50 años que desapareció la historieta. Después empezamos a retomar la historieta en los años 70, a finales de los 80 ya se vieron muchas cosas y en los 90 también salieron muchas cosas, lo que llevó a la Fundación del cómic club de Guayaquil.

¿Qué cree que detiene el desarrollo del cómic ecuatoriano?

Varios factores, el primero es que la gente no tiene el hábito de leer y eso es algo que hemos peleado desde hace mucho tiempo. Lo segundo, la empresa privada no apuesta a que una persona haga un cómic así sea para que te venda un producto. Y lo otro, los mismos creadores. Hemos visto ejemplos tanto en Guayaquil y Quito que dicen "no, yo no te muestro mi historia. No, esto es mío, después me lo vas a copiar." y si siguen así nunca van a sacar algo nuevo y van a tener eso siempre guardado. Entonces esos son los factores con los que estamos lidiando actualmente para que cómic sea más que un hobby.

¿Existe algún referente del cómic ecuatoriano que pueda competir con el comic Mainstream?

Si, Bor el Príncipe Dinosaurio del famoso Tomás Oleas. Es una historia interesante la de Tomás. Él creó esta saga con un pequeño dinosaurio y fue

directamente a diario el universo a venderlo. Ellos le dijeron que no se lo compraban. Entonces lo que hizo Tomás fue una decisión muy sabia, el vendió a Bor el Príncipe Dinosaurio a United Features Syndicate, la transnacional que le vende a todo el mundo Olafo, Popeye. Ahora El Universo tiene que comprar Bor a United Features por mucho billete. Ahora Bor es bastante internacional, no sólo se lee en Ecuador sino en muchos otros países. Es un personaje que se ha hecho sentir, no por la historia sino por un muy buen negocio.

¿Cuál es la característica principal del cómic ecuatoriano?

De todos los libros y revistas que hemos leídos no hay una característica básica. Muchos tratan de tocar temas muy sociales, muy realistas. Los jóvenes tratan de imitar lo que ven, lo que hay en Japón, se parecen mucho a Goku, personajes que les salen alas. Son de todo. En la Sierra no puede haber una historieta donde no haya un personaje que sea demonio o que le salga alas. Lastimosamente así es, ellos se pueden estar influenciando por lo que le gusta a la gente en el momento. Pero en algún momento se tiene que sacar algo original, algo inédito, que pueda decir "esto es ecuatoriano, tú eres de Ecuador"

¿Considera al cómic como un puente a la lectura tradicional?

Obviamente que sí. Hay muchas personas que aprendieron a leer solamente con cómics de niños, que los pasan de grado porque ya saben leer ya que leyeron cómics toda su vida. Recuerda que la historieta está considerada en la parte técnica como novela gráfica, es la misma cosa que tú lees en los libros sólo que esta más resumido por los gráficos porque una imagen vale más que mil palabras. Entonces tú puedes pasar el Quijote de la Mancha en cómic y sigue siendo la misma obra de Cervantes, tú puedes pasar 100 años de soledad en cómic y sigue siendo la misma obra de Gabriel García Márquez pero es otra forma de contar la historia y estas dando apoyo a la gente para que su imaginación vuele más porque están tienen formas, colores,

personajes, etc. El apoyo del cómic a la lectura es importante. Por ejemplo ahora los chicos están más metidos en lo que es manga ¡están leyendo! Por eso justamente la historieta está apoyando y motivando a que los jóvenes lean más.

¿Qué opina del Manga?

Pues es un estilo más de dibujar igual sigue siendo una historieta, es un libro que te va a contar una historia en secuencia así como una historieta de superhéroes, así como una historieta ecuatoriana, como una novela gráfica de Europa. Todo es lo mismo sólo que tú sabes que mucha gente trata de separarlos. "a mí me gusta el cómic. No, a mí me gusta el manga" muchos tratan de repararlo pero sigue siendo lo mismo.

El manga es una tendencia que está siendo explotada bastante porque los chicos ven lo que pasa en la televisión, las series animadas, el anime, entonces se dejan influencia bastante. Hay muchos que buscan más allá de la serie y encuentran los mangas y los leen, por esa parte está bien. Es un fenómeno que no sólo está pasando en Guayaquil o Quito, sino en toda Latinoamérica y está pegando fuerte. Y muchos chicos que entran a la escuela del cómic tratan de dibujar estilo japonés, entonces hay que seguirles la corriente.

¿Qué es lo que le impulsa a Seguir en el mundo del cómic?

Mira, yo ya tengo una colección de 13 revistas. Hasta ahora sigo siendo la que más ha en el mercado. No ha durado 9na zona que era muy buena y solamente tuvo 4, ninguna de las de aquí ha durado tampoco, equipo x tuvo tres o cuatro. Yo he seguido porque me he dado cuenta que es algo que requiere constancia y cada vez se aprecia más.

ANEXO IV

TRANSCRIPCIÓN ENTREVISTA WILLO AYLLÓN

¿A qué edad empezó a dibujar?

Dibujó desde que tengo uso de razón, pero me auto preparé siempre con un espíritu curioso en lo que me interesaba, luego estudié artes plásticas y por último diseño gráfico, copié durante años a los duros de los comics que leía en mi adolescencia.

Siendo las historietas y las ilustraciones tan poco apreciadas en nuestro país, ¿qué lo motivó a dedicarse a ello profesionalmente?

Me dediqué profesionalmente a la historieta por una pequeña temporada donde vendí con todo éxito un par de libros de comic, antes y luego de esto hice historieta por el interés de contar algo de mi mundo interno.

Fue una buena opción para mantenerme mientras hacía mi obra pictórica seria.

¿Existe algún estilo gráfico que identifique la ilustración ecuatoriana?

Considerando mejor tu pregunta te la respondo con otra pregunta, que identifica a la ilustración norteamericana? no hay parámetros para medir eso, somos variados los ecuatorianos, así es su ilustración.

En la investigación que he realizado, algunos historiadores me han comentado que la falta de identidad y amor por lo propio está directamente relacionada con el desconocimiento y el desinterés en la historia patria. ¿Desde el punto de vista artístico, qué tan cierto encuentra esto?

Quiénes son esos historiadores? Yo he liderado un proceso de investigación histórica de la ilustración ecuatoriana a través de un evento

llamado ilustres Ilustradores, poco o nada hemos encontrado de la historia de la ilustración, por eso te pregunto que historiadores son a los que has preguntado?

Pero es cierto que la identidad aunque suene redundante se da por identificarte con algún aspecto de quién eres como país, el amor propio nace por ahí, por que tengas vínculos que te hagan sentir orgulloso de tu país, necesitamos mejores referentes, eso hicimos con 2 ediciones de Ilustres Ilustradores, donde los ilustradores eran unos totales desconocidos y les dimos rostro, los exhibimos, les dimos espacios para figuren en la historia de las artes nacionales, hoy se saben profesionales de la ilustración y cada año buscan mejorar su nivel para la exposición de Ilustres Ilustradores, y claro, evidentemente para sus portafolios, hoy el mercado de los nuevos ilustradores ya no es solo Ecuador, hoy es el Mundo entero!

No hay nada más difícil que trabajar para uno mismo. Cuando está haciendo un proyecto personal, ¿cómo consigue estar satisfecho con su trabajo?

Si partes de la premisa errónea, la pregunta será errónea. Trabajar para uno mismo requiere de preparación, previsión y las recompensas son increíbles, no hay nada como la independencia, trabajar para otros es más fácil y menos interesante, quieres 8 horas de trabajo, un jefe, una pensión vitalicia y mucho aburrimiento consigue un trabajo, si quieres sentirte vivo cada día crea tu trabajo, crea tu vida!

Realizar un cómic es una labor muy demandante creativamente y requiere mucho esfuerzo, ¿Qué evita que se desmotive? Cuando está desmotivado ¿cómo logra seguir adelante?

Hay que tener un plan para llegar a tu meta, costos, tiempo, equipo humano y tecnológico, donde y como lo vas a vender, como lo distribuirás,

quién es tu target, como lo imprimirás, formatos, papel de la edición, y sobre todo un horario de trabajo (si desgastas a tu gente la quemas) y un "dead line" y cual es el mercado final.

Las motivaciones tu las creas, ideológicas, políticas, religiosas, filosóficas, pero tu mayor motivación es cuando estás vendiendo tu primer comic book y la gente pide el siguiente y le interesa lo que propones en tus páginas.

Si no sabes contar historias ni literaria ni gráficamente, pierdes tu tiempo, el mercado tiene claro que es lo que consume. (por cierto hay miles de mercados con miles de diferentes intereses)

¿Cómo ve actualmente la aceptación del cómic en nuestro medio?

Hay una gran tribu urbana que consume manga en todos sus géneros y comics de súper héroes y un micro público que gusta del comic de autor.

ANEXO V

FORMATO ENCUESTA

ENCUESTA U. E. EUGENIO ESPEJO

• EDAD _____ • GÉNERO M F

• ¿Te gusta leer? Sí No

• ¿Cuántos libros has leído en el último año? _____

• ¿Lees otros libros a parte de los de la escuela?

Sí No

↳ ¿Qué tipo de libros? _____



• ¿Te gustan las historietas (comics)?

Sí No

• ¿Cuál es la razón? _____



• ¿Cuántas historietas has leído en el último año? _____

• ¿Cuáles has leído? _____

• ¿Te gustaría leer sobre la historia del Ecuador en forma de historieta?

Sí No

ANEXO VI

FACTURA COMPRA DE FAMILIA TIPOGRÁFICA
WILDWORDS LOWER INTERNATIONAL

Date: 08/03/2013 **Order#:** 8035

Bill To: (Customer ID# 7698)

Ramirez Rojas Cia. Ltda.
Luz Myriam Ramirez de H.
C.C. PLAZA CUMBAYA
LOCAL 26
Quito, Pichincha EC170157
Ecuador
2892735
marhurraram@hotmail.com

Ship To:

Ramirez Rojas Cia. Ltda.
Luz Myriam Ramirez de H.
C.C. PLAZA CUMBAYA
LOCAL 26
Quito, Pichincha EC170157
Ecuador
2892735

Add Payment Method:

Credit Card: MasterCard
Luz Myriam Ramirez de H.
*****5054

Shipping Method:

Online Delivery / No Shipping

Code	Description	Standard Five- User License	Price	Total
bl045i	WildWordsLower International	1	\$99.00	\$99.00
cbl1	Comic Book Lettering The Comicraft Way	1	\$9.95	\$9.95

Subtotal: \$108.95
Tax: \$0.00
Shipping & Handling: \$0.00
Grand Total: \$108.95

ANEXO VII

CERTIFICADO ISBN



Cámara Ecuatoriana del Libro, Núcleo de Pichincha
Cámara Ecuatoriana del Libro, Núcleo de Pichincha

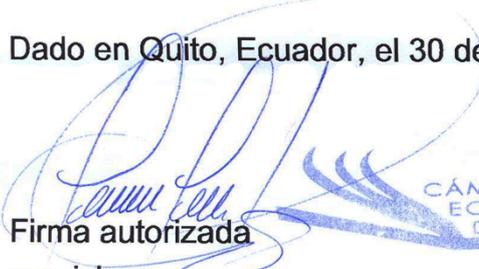
La Cámara Ecuatoriana del Libro, Núcleo de Pichincha

CERTIFICA

Que **Hurtado Ramírez, Mariana**, con N° de identificación **1714391222**, tiene registrados los títulos que se relacionan a continuación y figura como editor-autor de los mismos:

Kunty, el viajero del tiempo : Nace Ecuador	978-9942-13-332-8
---	-------------------

Dado en Quito, Ecuador, el 30 de agosto de 2013.


Firma autorizada

rep_isbn

Cámara Ecuatoriana del Libro, Núcleo de Pichincha

CÁMARA
ECUATORIANA
DEL LIBRO
NÚCLEO DE PICHINCHA

ANEXO VIII

Guión

Kunty, el viajero del tiempo Volumen 1. Nace Ecuador

Primera parte - Ecuador, tierra mágica

Página 1 - 2 (Doble)

Paisaje panorámico del Ecuador en viñeta doble página

Narrador

Ecuador es un país mágico, lleno de historia y leyendas...

Un cóndor se divisa a lo lejos y se va acercando en cada viñeta,

Narrador

Y una de ellas está a punto de comenzar
Se observa el cóndor caricaturizado en la viñeta inferior derecha.

Página 3

Cóndor volando tranquilamente

SFX. Bang

Bala pasa junto a él

SFX. Bang

Cóndor aterrizado, esquivo bala a la derecha

SFX. ¡Bang!

Plano detalle ojos cóndor bien abiertos, pupilas pequeñas, una bala le ha dado

Página 4

Plano general. Cae en picada. Nubes al fondo

Segunda Parte - Vini y Ana

Página 5

Carro en movimiento

Casa de Ana, exterior día. Carro parqueado fuera

Acercamiento, ventana cuarto superior

Página 6

Cuarto de Ana, ella durmiendo en la cama, se ve la puerta del cuarto al fondo.

Madre. Ana, ¿estás lista?

Primer plano rostro. Ojos de Ana se abren preocupados.

Madre. Tu primo ya llegó.
 Ana sentada en su cama (otra perspectiva)
 Ana. ¡Bajo en 5!

Página 7

Sala casa, mamá esperando junto a las escaleras, Vini aburrido en el sofá, esperando.
 Ella se dirige ha Vini.
 Mamá. No te preocupes Vinicio, no tardará en bajar.
 Primer plano rostro madre.
 Mamá. Iré a hablar con tu padre antes que se vaya, siéntete cómodo.

Página 8

Vinicio esperando.
 Vinicio gira la cabeza
 Rostro Ana con mirada de desprecio.
 Ana. Hola Vini
 Rostro Vinicio con mirada de desprecio.
 Vini. Hola Ana

Página 9

Ambos en la sala, mirando a otro lado, incómodos.
 Ana. ¿Dónde está mi mamá?
 Vini. Afuera, hablando con mi papá antes de que se vaya.
 Ana sorprendida y molesta le regresa a ver.
 Ana. ¿No te vas con él?
 Vini. No, mamá se quedó en Guayaquil y él tiene que trabajar. Vendrá por mí el domingo.
 Ana. ¿QUÉ? ¿Te quedas todo el fin de semana?
 Vini. Yo tampoco quería.

Página 10

Ambos viendo al vacío, callados, molestos.
 SFX. BOOM
 Sorpredidos
 Vini. ¿Qué fue eso?
 Ana. ¡Vino del patio!

Página 11

Ambos corriendo.
 Vista Superior en picado, salen de la casa
 Desde la espalda del cóndor, ellos se acercan.
 Rostro Vini
 Vini. Qué feo pájaro
 Rostro Ana preocupada
 Ana. Es un cóndor y está herido

Página 12

Rostro Vinicio inquieto.
 Vini. ¿Qué deberíamos hacer?
 Rostro Ana decidida.
 Ana. Voy a vendarlo, sostenlo.
 Vini sostiene su ala, Ana lo venda.
 El condor despierta
 Kuntty. Gracias

Página 13

Ambos lo miran sorprendidos.
 El cóndor se sienta.
 Kuntty. Mi nombre es Kuntty
 Vini anonadado
 Vini. ¿Todos los cóndores hablan?
 Kuntty con rostro confuso.
 Kuntty. No conozco a ningún otro que pueda... o que tenga
 mi edad.
 Ana intrigada

Página 14

**(Cuadro explicativo: ¿Sabías que...? El promedio de vida del
 Cóndor es de 50 años. Los incas creían que el cóndor era
 inmortal)**

Kuntty abre las alas orgulloso
 Kuntty. Tengo 200 años
 Lamentablemente somos pocos los que llegamos a vivir
 tanto.
 Los niños se regresan a ver
 Kuntty triste.
 Muchas personas han destruido nuestros hogares. Hay
 quienes creen que algunas partes de nuestro cuerpo son
 mágicas, y nos cazan.

Página 15

Los 3 reunidos en el patio.
 Ana. ¿Magia? ¡Mentira!
 Kuntty. En todos estos años, además de hablar, he
 aprendido un par de trucos.
 Kuntty primer plano
 Nosotros tenemos muchísima más magia vivos que
 muertos.

Página 16

Kuntty parado. Niños ligeramente emocionados.
 Kuntty. Es más, de agradecimiento, los llevaré de viaje
 Primer plano rostro Kuntty
 Kuntty. En el tiempo.
 Niños impresionados.

Página 17

Vini imaginando montando en un dinosaurio.

Vini. Podríamos ver a los dinosaurios

Ana imaginándose como princesa en un castillo

Ana. Yo podría ser una princesa.

Kunty Primer plano, niños saltando de la emoción al fondo.

Kunty. Mejor vamos al futuro

Niños. ¡Vamos!

Página 18

Kunty Plano americano.

Kunty. Quédense quietos y cierren los ojos.

Los 3 en escena rodeados de chispas.

Tercera parte - Un Viaje inesperado**Página 19-20**

Túnel que los transporta, un error se aprecia en el ala derecha.

Página 21

Campeños trabajando.

Aparece una bola de luz, un campesino se fija.

De ella salen los niños y el cóndor.

Campeño se va corriendo.

Los niños y el cóndor en medio del campo, inquietos.

Página 22

Vini en plano americano, con rostro lleno de sospecha.

Vini. Dudo mucho que este sea el futuro.

Ana toma el ala de Kunty.

Ana. Debí preguntarte antes si estabas en condiciones de viajar.

Kunty avergonzado, levanta los hombros.

Kunty. No tuve en cuenta eso.

Vini con rostro decidido se dirige a los otros dos.

Vini. Bueno, ya estamos aquí, averigüemos qué fecha es.

Página 23

(Cuadro explicativo: ¿Sabías que...? La mayoría de la población en esa época eran campesinos indígenas, sujetos a la hacienda por el vínculo del concertaje.)

Se acercan a una campesina, plano general. Al fondo se encuentran dos campesinos. Ana se dirige a ella con una sonrisa, plano general.

Ana. Buenas tardes, ¿tal vez me podría decir qué día es hoy?

Primer plano rostros campesina y Ana.

Campesina. Hoy es jueves patroncita.

Ana. ¿qué fecha?

Campesina. 13 de Mayo

Ana en primer plano, inquieta.

Ana. ¿Y el año?

Campesina. 1830

Vini se dirige a Kuntty.

Vini. Esa fecha me suena.

Página 24

Kuntty se escandaliza, con un salto (alguna plumas salen de él)

Kuntty. ¿Quéeee? ¿Acaso no sabes qué pasó hoy?

Ana regresa a ver a Vini, levantando los hombros.

Kuntty con una pluma levantada se prepara a explicar.

Kuntty. Es el día que nació nuestro amado país.

Kuntty tira del brazo de Ana, con rostro decidido.

Kuntty. Si nos apuramos, quizás podamos verlo en persona. ¡VAMOS!

Página 25 - 26

Quito en 1830. Vista superior en picado, los protagonistas en la esquina inferior izquierda.

Página 27

(Cuadro explicativo: ¿Sabías que...? La firma del Acta para la Separación de la Gran Colombia tomó lugar en el salón de actos en la antigua sede de la Universidad Central del Ecuador, la más antigua del país y una de las de mayor trayectoria en Latinoamérica.)

A la puerta del salón se encuentran nuestros protagonistas. La sala está llena de hombres reunidos.

Ana se acerca a Kuntty para hacerle una pregunta.

Ana. ¿Por qué no hay mujeres?

Kuntty. Aquí solo hay terratenientes y algunos agroexportadores.

Página 28

Rostro Ana molesta.

Ana. ¡Qué injusto!

Kuntty trsite con una campesina de fondo.

Kunty. Tuvo que pasar muchísimo tiempo para que la mujer tuviera voz en esta sociedad.

(Cuadro explicativo:¿Sabías que...? En un ranking publicado en el 2011, Ecuador se encontraba en el puesto 22 de mayor participación política de la mujer.)

Página 29

El mismo salón vacío, protagonistas mirando a su interior.

Ana. Ya se fueron todos.

Vini entra corriendo al salón, brazos estirados.

Vini. Yo quiero veeeer.

Vini observa a Kunty con el documento en las alas.

Vini. ¿Cómo llegaste ahí tan rápido?

Página 30

El acta en las alas de Kunty.

CONTENIDO DEL ACTA

Página 31

Ana y Vini leyendo sobre el hombro de Kunty con la boca abierta.

Ana regresa a ver sorprendida.

Ana. ¿Eso es todo lo que se necesita para hacer un país?

Kunty otra vez con gesto de instrucción y ojos cerrados.

Kunty. En realidad no.

Página 32

Rostro de Kunty explicando hacia el lector.

Kunty. Las bases para la república se establecieron en la Primera asamblea Constituyente realizada en el año 1830 el día catorce de agosto en la sede del convento de los Padres Dominicos de la ciudad de Riobamba.

Kunty "mostrando una pluma" y el globo terráqueo con la línea equinoccial dividiéndolo.

Kunty. Primero, un nombre.

(Cuadro explicativo:¿Sabías que...? Durante la colonia Española, se conoció a toda la zona como "Quito", pero las presiones regionalistas de los delegados de Guayaquil y Cuenca consiguieron que finalmente se bautizara al nuevo país con el nombre de la línea que cruza el territorio nacional.)

Página 33

Kunty mostrando dos plumas y al fondo Juan José flores

Kunty. Un presidente.

(Cuadro explicativo:¿Sabías que...? Juan José Flores nació en Venezuela pero fue naturalizado ecuatoriano a través de una ley *ad hoc* gracias a su unión con la aristócrata quiteña Mercedes Jijón. Durante la Gran Colombia fue Prefecto Departamental del Distrito del Sur y nombrado presidente provisional en la asamblea de Riobamba y posteriormente el primer presidente constitucional de nuestra nación.)

Página 34

Kunty mostrando tres plumas y al fondo la primera constitución.

Kunty. Una Constitución.

(Cuadro explicativo:¿Sabías que...? Se encargó a los señores Manuel Matheu, Vicente Ramón Roca y Manuel Ignacio Valdivieso y a los Doctores José Fernández Salvador y José Joaquín de Olmedo la labor de redactar la primera Constitución.)

Página 35 - 36

Kunty señalando una infografía de fondo. "157.000 habitantes blancos, 393.000 indígenas, 42.000 pardos libres y 8.000 negros esclavos" "358.000 en el distrito de Quito, 94.000 en Guayaquil, 94.000 en Cuenca, 38.000 en Loja y 16.000 en Jaén y Maynas"

Kunty. Y por supuesto, ciudadanos.

(Cuadro explicativo:¿Sabías que...? Estos datos fueron obtenidos durante el censo del Departamento del Sur realizado en 1825. Cálculos actuales estiman que para 1822 ya debían existir 800.000 habitantes en el territorio.)

Página 37

Kunty emocionado, con la cabeza hacia arriba, levanta ambas alas, de una se caen los vendajes. Cabezas de los niños en primer plano observándolo.

Kunty. ¡Y así es como nació nuestro hermoso país!

Ambos. ¡Kunty, tú ala!

Kunty sonrojado se toma el ala con la otra.

Kunty. Ah, sí, parece que estoy mejor.

Vini feliz rostro en primer plano.

Vini. Ahora sí vamos al futuro.

Página 38

Ana se molesta con Vini y lo regresa a ver mal, él avergonzado.

Ana. ¿Cómo se te ocurre decir eso?

Página 39

Rostro Ana y Kuntty mirando al lector.

Ana. Pensándolo bien, hemos estado afuera muchísimo tiempo, deberíamos regresar.

Kuntty triste

Kuntty. Es cierto... Los llevaré a casa.

Cuarta parte - El Regreso**Página 40**

Kuntty hablando a los niños.

Kuntty. Cierren los ojos.

Kuntty primer plano, chispas salen de sus alas.

Página 41 - 42

Túnel del viaje en el tiempo, pero esta vez sin errores.

Página 43

Los tres se encuentran de nuevo en el patio de la casa.

Vini se agacha para hablar con Kuntty.

Vini. Gracias. Aprendí bastante

Kuntty en primer plano.

Kuntty. Y hay muchísimo más por descubrir pero debo irme.

Rostros niños tristes tomados de las manos.

Página 46

Ana triste se dirige a Kuntty

Ana. ¿Volveremos a verte?

Kuntty primer plano y ambos niños reflejados en sus ojos

Kuntty. Regresaré pronto para otra aventura.

Página 47

Niños tomados de las manos viendo hacia arriba como Kuntty emprende vuelo.

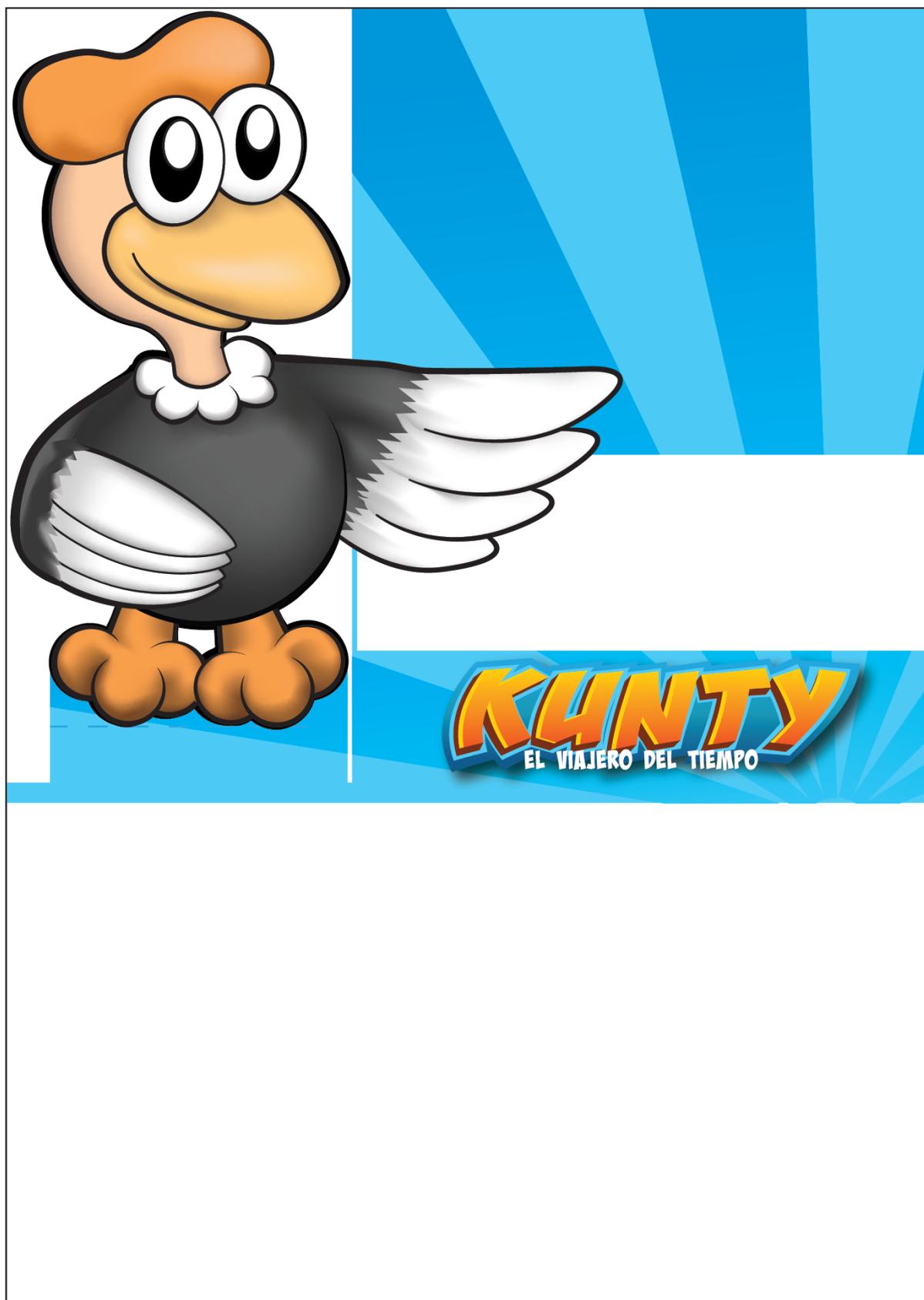
Página 48

Kuntty en el cielo, se ve la casa pequeña abajo.

Él desaparece entre las nubes.

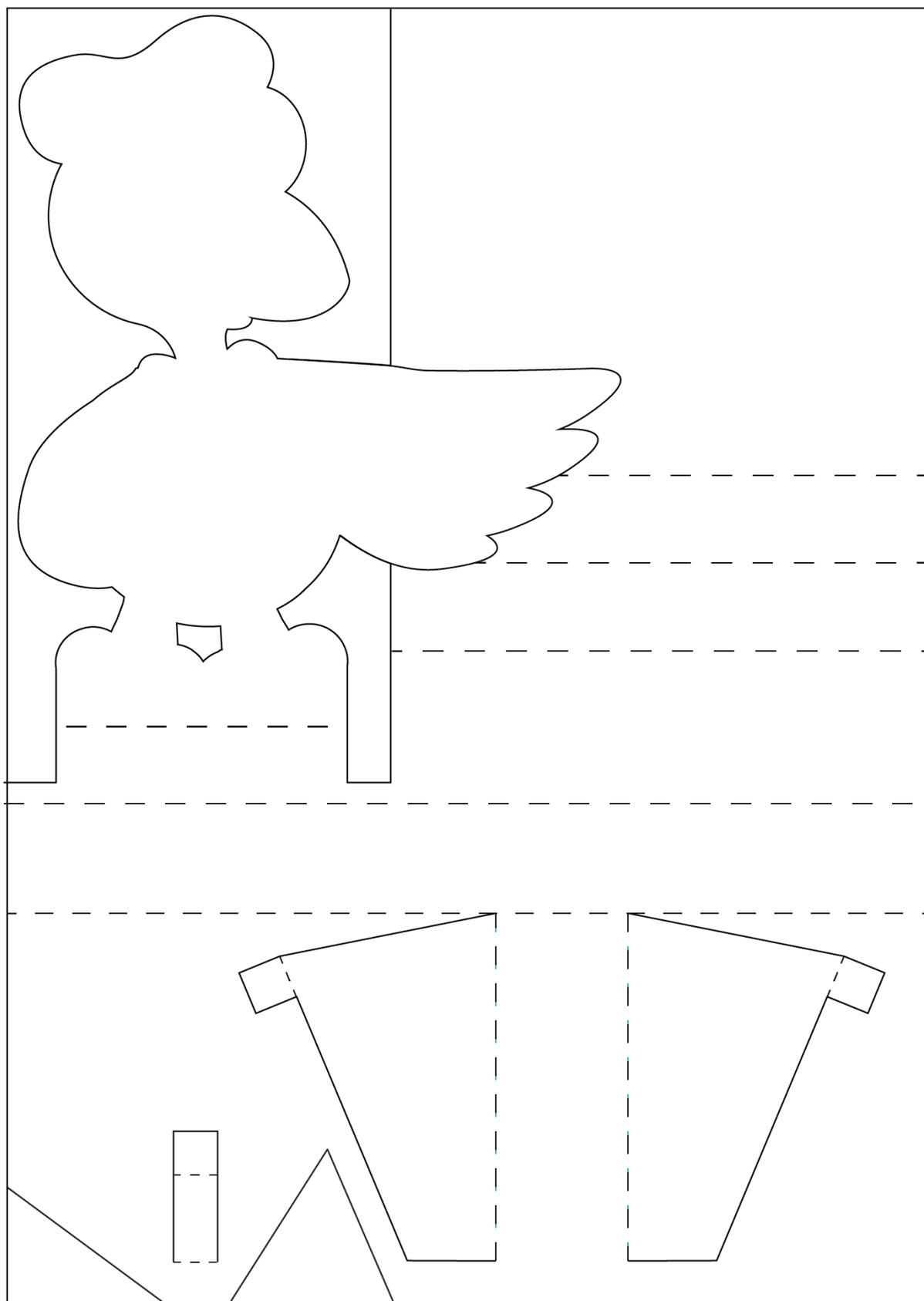
ANEXO IX

DISPLAY PLEGABLE - IMPRESIÓN AL 75% DEL TAMAÑO REAL

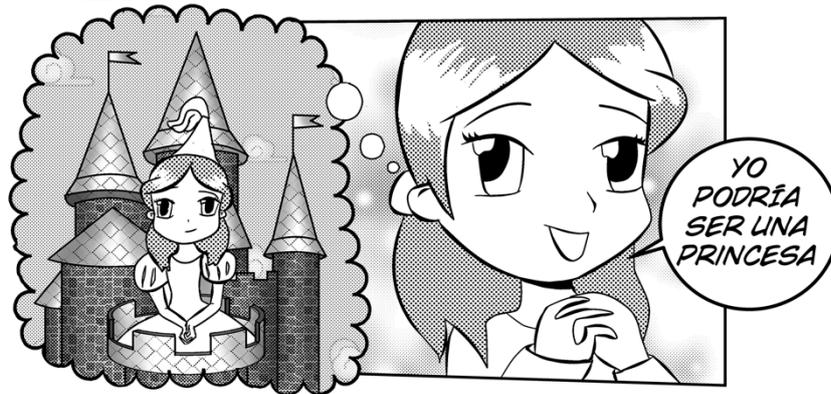
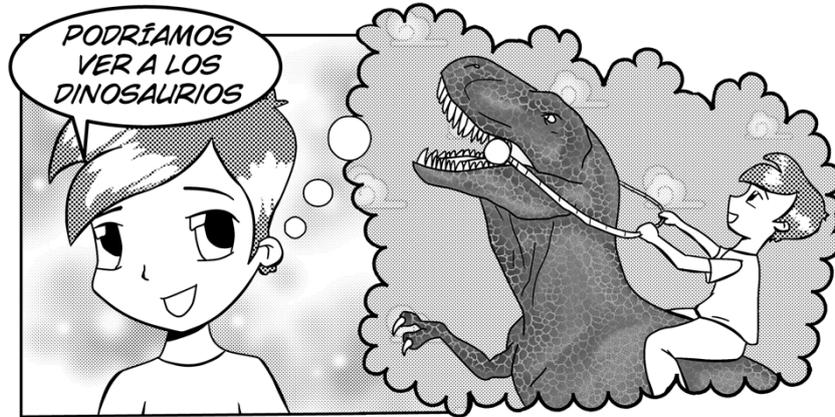


ANEXO X

DISPLAY PLEGABLE – TROQUEL AL 75% DEL TAMAÑO REAL



ANEXO XI
PÁGINAS CÓMIC









En la ciudad de San Francisco de Quito, a trece de mayo de mil ochocientos treinta; congregadas las corporaciones y padres de familia por el General Prefecto del Departamento en virtud de la presentación que les ha dirigido el Procurador general e instruido de los puntos que contiene, dijeron: Que consecuentemente con sus principios de amor al orden, han sostenido la integridad nacional hasta la presente en la mayoría de Colombia pronunciándose por una nueva forma de Gobierno, ha disuelto la unión, como lo acreditan las Actas de Venezuela, Casamare, Nieva, Popayán y otras provincias.

Que Aun el Gobierno, considerando ser este el voto general ha manifestado del Congreso en su ultimo mensaje, la nulidad de su representación y la necesidad de cesar en sus funciones.

Que no pudiendo resistir a esa voluntad, ni mostrarse insensible a sus verdaderos intereses, se ve precisado a uniformar su sentimientos con los deseos de la Nación para salvarse de los horrores de la anarquía y organizar el Gobierno mas análogo a sus costumbres, circunstancias y necesidades, declaran:

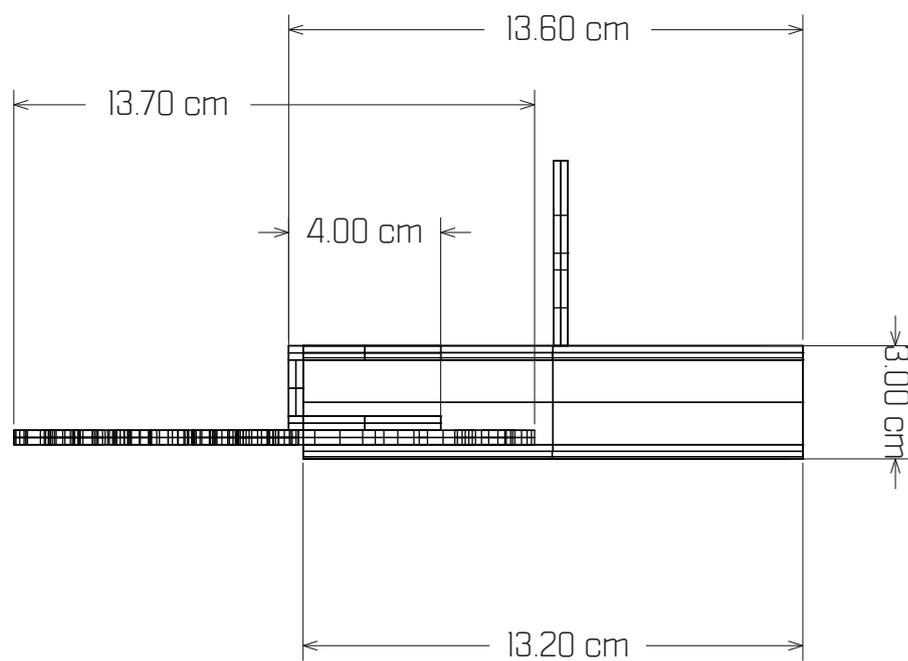
- 1.- Que en ejercicio de su Soberanía, se pronuncian por constituir un Estado Libre e independiente con los pueblos comprendidos en el Distrito Sur, y los mas que quieran incorporarse inmediatamente por las razones de la naturaleza y reciprocidad de convivencia;
- 2.- Que, mientras se reúna la Convención del Sur, y se nombre los altos funcionarios, queda encargado del mando supremo, civil y militar, el Sr. General Juan José Flores, quien deposita toda su confianza convencidos por los respectivos testimonios que les ha dado propensión de conservar el orden y tranquilidad, por haber salvado tan gloriosamente al Sur en las circunstancias tan difíciles, por el acierto, integridad y patriotismo con que se ha conducido en la carrera de su mando, conciliándose con su talento y virtudes el aprecio general de estos pueblos, que son los deudores de inmensos beneficios;
- 3.- Que, en ejercicio del citado Poder que se le confiere, se le autoriza para que nombre los funcionarios que estime necesarios y haga cuanto crea conducente al mejor régimen del Estado, manteniéndose lo empleado y leyes vigentes, con modificaciones que sean indispensables;
- 4.- Que, en quince días después de haber recibido las Actas de los pueblos que deban formar con Quito un solo Estado, convocara el Congreso Constituyente, conforme al Reglamento de Elecciones que expedirá el efecto;
- 5.- Que, si dentro de cuatro meses no se hubiere instalado la Convención, se reunirá al pueblo para deliberar sobre sus destinos.
- 6.- Que, el Ecuador reconocerá siempre los eminentes servicios que ha prestado a la causa de la libertad S.E. el libertador, cuyas glorias, que son las de Colombia se conservaran entre nosotros como deposito sagrado y se transmitirán a la posteridad para su gratitud y admiración;
- 7.- Que, se eleve esta Acta a S.E. el Jefe Supremo, por medio del Sr. Presidente de la Asamblea para su conocimiento que tenga a bien dirigirla a los demás Departamentos por medio de una diputación que nombrara al efecto.

ANEXO XII
PLANOS

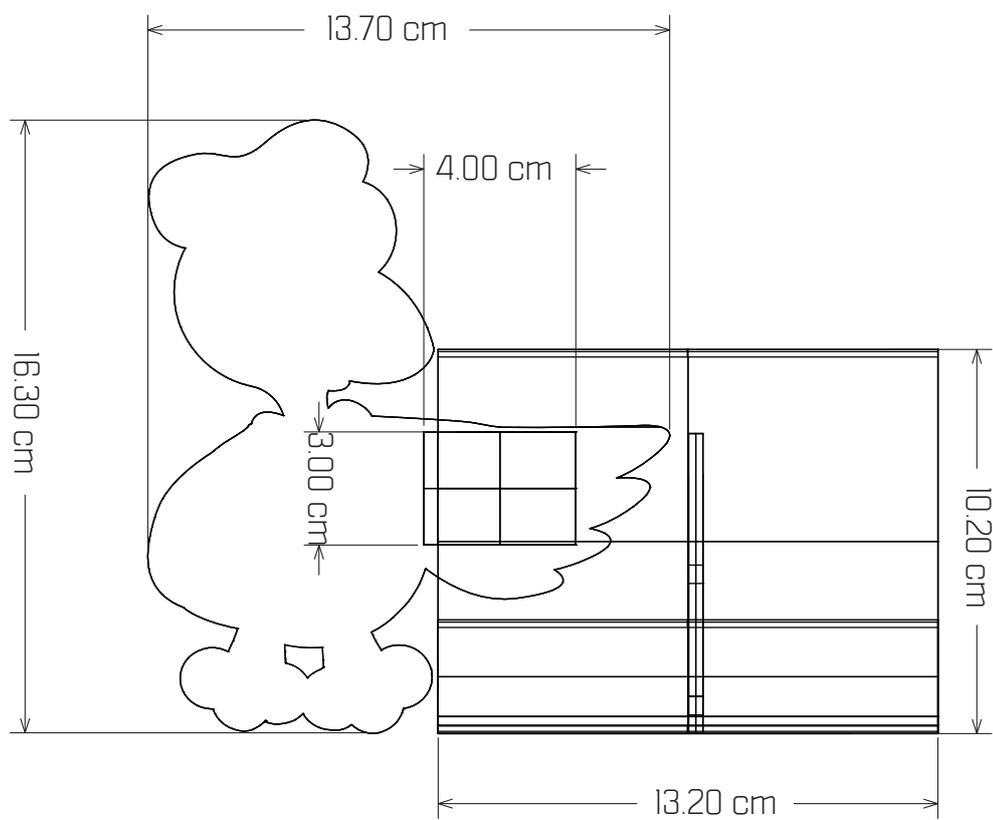
KUNTY

EL VIAJERO DEL TIEMPO

MARIANA HURTADO	UNIVERSIDAD DE LAS AMÉRICAS
TESIS	DISEÑO GRÁFICO INDUSTRIAL
	MERCHANDISING KUNTY
	PLANOS TÉCNICOS

**OBJETO:** DISPLAY

UNIVERSIDAD DE LAS AMÉRICAS	FACULTAD DE COMUNICACIÓN	LÁMINA 1
MARIANA HURTADO	DISEÑO GRÁFICO INDUSTRIAL	VISTA SUPERIOR
DISEÑO ESTRUCTURAL	MERCHANDISING KUNTY	ESCALA 1:2

**OBJETO:** DISPLAY

UNIVERSIDAD DE LAS AMÉRICAS

FACULTAD DE COMUNICACIÓN

LÁMINA 2

MARIANA HURTADO

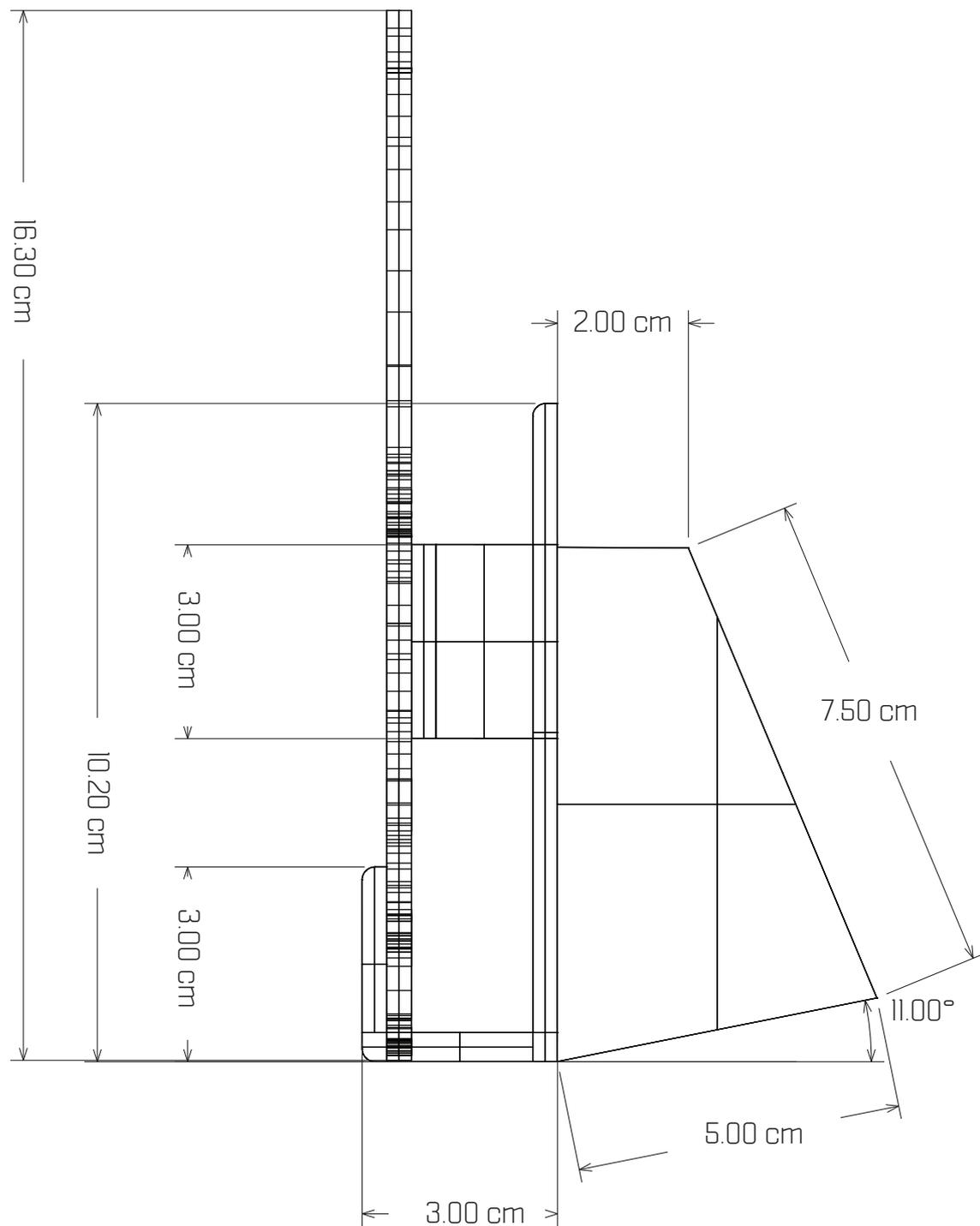
DISEÑO GRÁFICO INDUSTRIAL

VISTA FRONTAL

DISEÑO ESTRUCTURAL

MERCHANDISING KUNTY

ESCALA 1:2

**OBJETO:** DISPLAY

UNIVERSIDAD DE LAS AMÉRICAS

FACULTAD DE COMUNICACIÓN

LÁMINA 3

MARIANA HURTADO

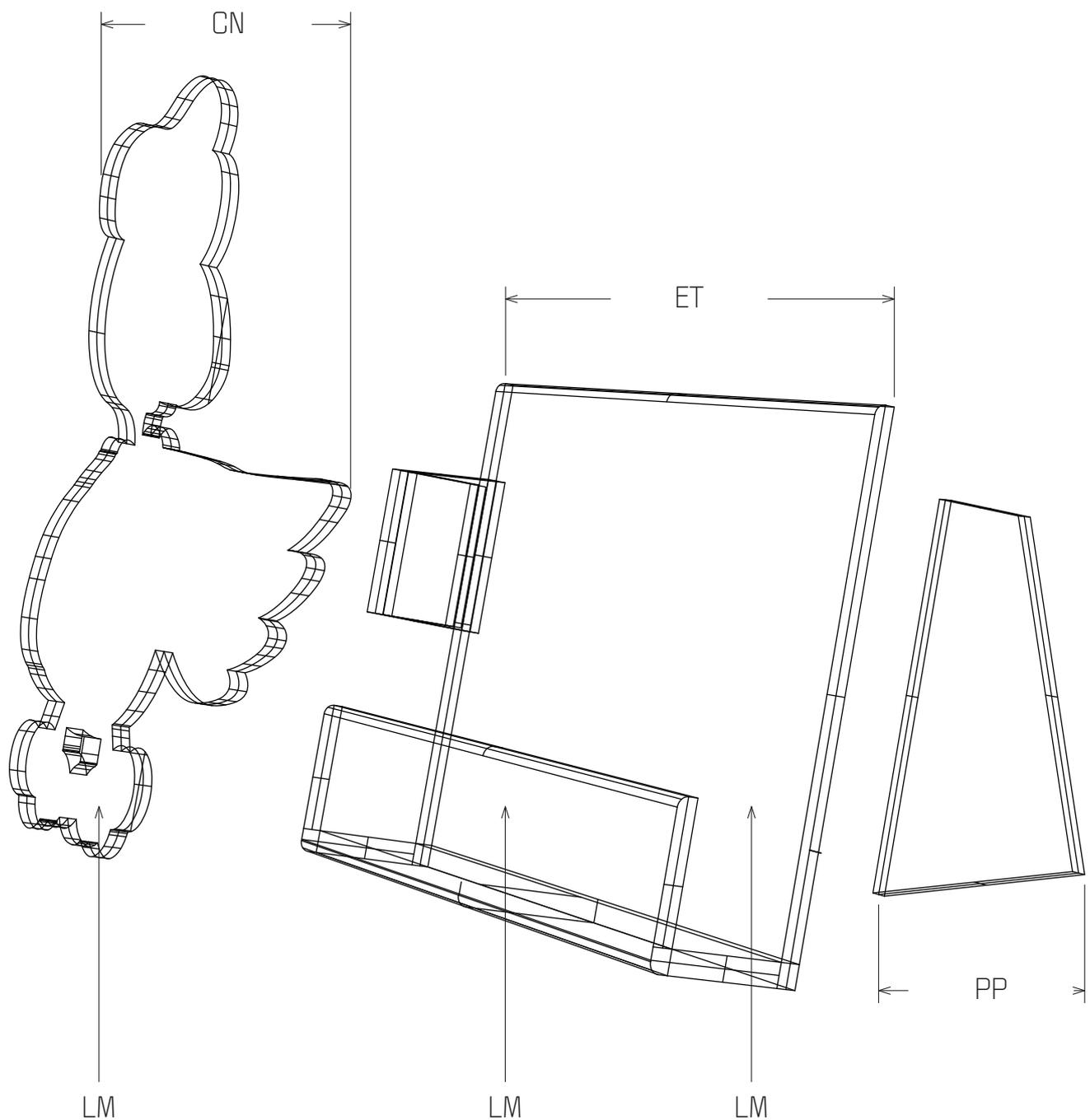
DISEÑO GRÁFICO INDUSTRIAL

VISTA LATERAL

DISEÑO ESTRUCTURAL

MERCHANDISING KUNTY

ESCALA 1:1

**OBJETO:** DISPLAY

UNIVERSIDAD DE LAS AMÉRICAS

FACULTAD DE COMUNICACIÓN

LÁMINA 4

MARIANA HURTADO

DISEÑO GRÁFICO INDUSTRIAL

VISTA SUPERIOR

DISEÑO ESTRUCTURAL

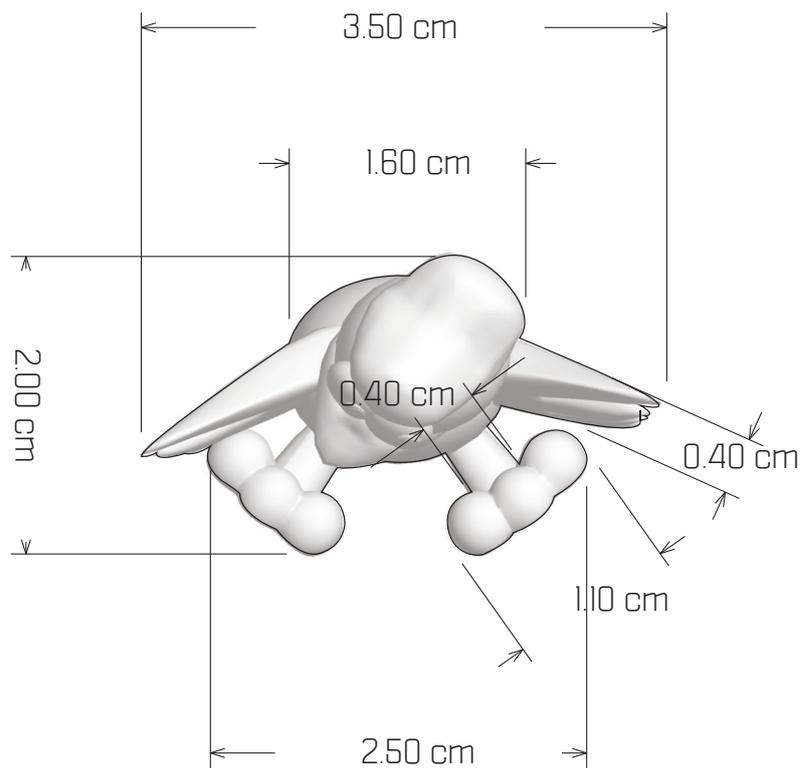
MERCHANDISING KUNTY

SIN ESCALA

COD	CANT	DESCRIPCIÓN PIEZA	MATERIAL	OBSERVACIONES	UNIONES
CN	1	CÓNDOR	SINTRA		PEGAMENTO
ET	1	ESTRUCTURA	SINTRA	UNA SOLA PIEZA CON DOBLECES	PEGAMENTO
PP	1	PIE	SINTRA		PEGAMENTO
LM	3	LÁMINAS IMPRESAS CON LAS GRÁFICAS CORRESPONDIENTES	ADHESIVO		ADHESIVO

OBJETO: DISPLAY

UNIVERSIDAD DE LAS AMÉRICAS	FACULTAD DE COMUNICACIÓN	LÁMINA 5
MARIANA HURTADO	DISEÑO GRÁFICO INDUSTRIAL	ESP. TÉCNICAS
DISEÑO ESTRUCTURAL	MERCHANDISING KUNTY	SIN ESCALA

**OBJETO: LLAVERO**

UNIVERSIDAD DE LAS AMÉRICAS

FACULTAD DE COMUNICACIÓN

LÁMINA 6

MARIANA HURTADO

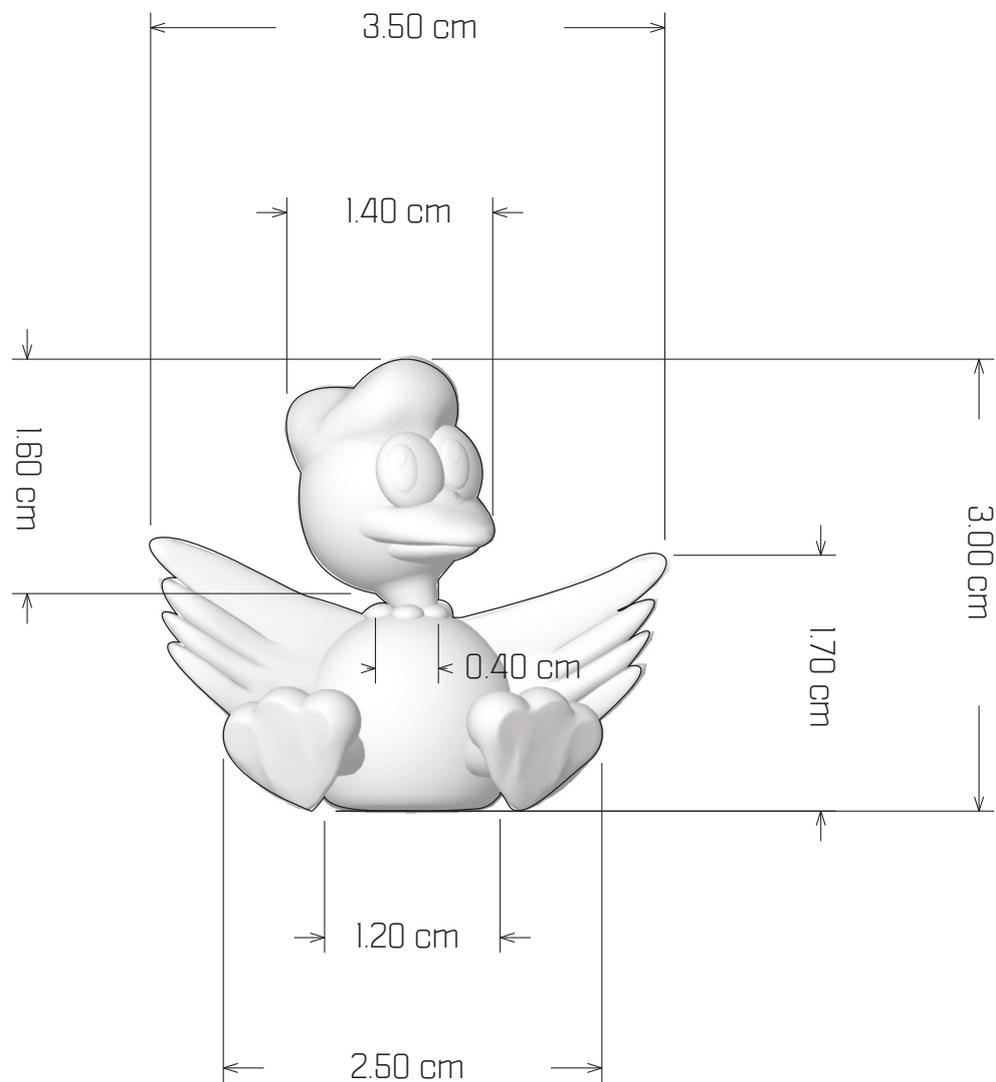
DISEÑO GRÁFICO INDUSTRIAL

VISTA SUPERIOR

DISEÑO ESTRUCTURAL

MERCHANDISING KUNTY

ESCALA 2:1

**OBJETO: LLAVERO**

UNIVERSIDAD DE LAS AMÉRICAS

FACULTAD DE COMUNICACIÓN

LÁMINA 7

MARIANA HURTADO

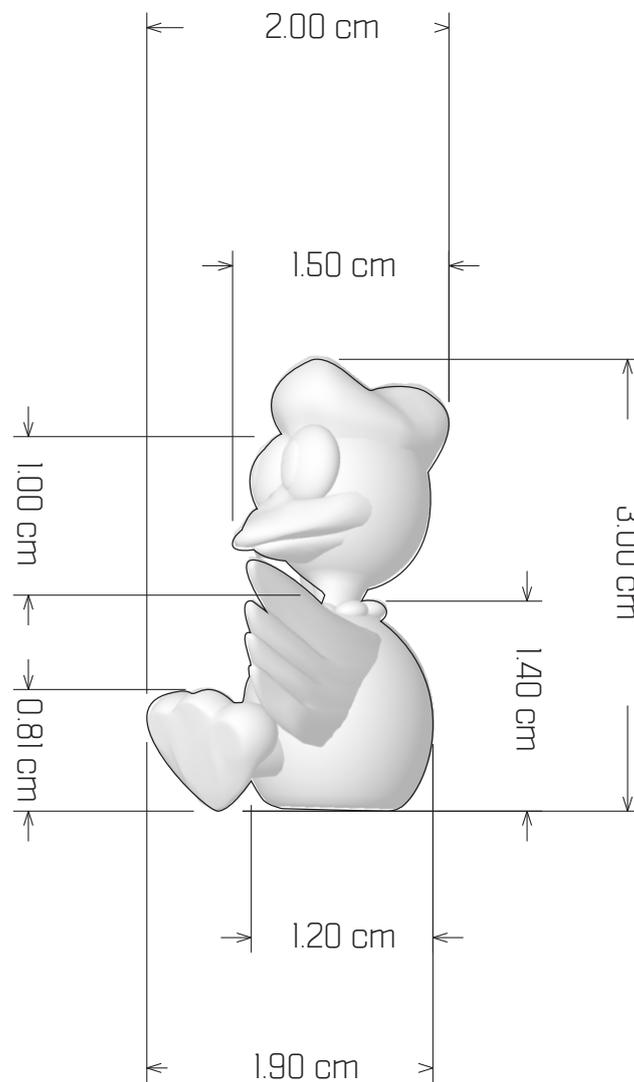
DISEÑO GRÁFICO INDUSTRIAL

VISTA FRONTAL

DISEÑO ESTRUCTURAL

MERCHANDISING KUNTY

ESCALA 2:1

**OBJETO: LLAVERO**

UNIVERSIDAD DE LAS AMÉRICAS

FACULTAD DE COMUNICACIÓN

LÁMINA 8

MARIANA HURTADO

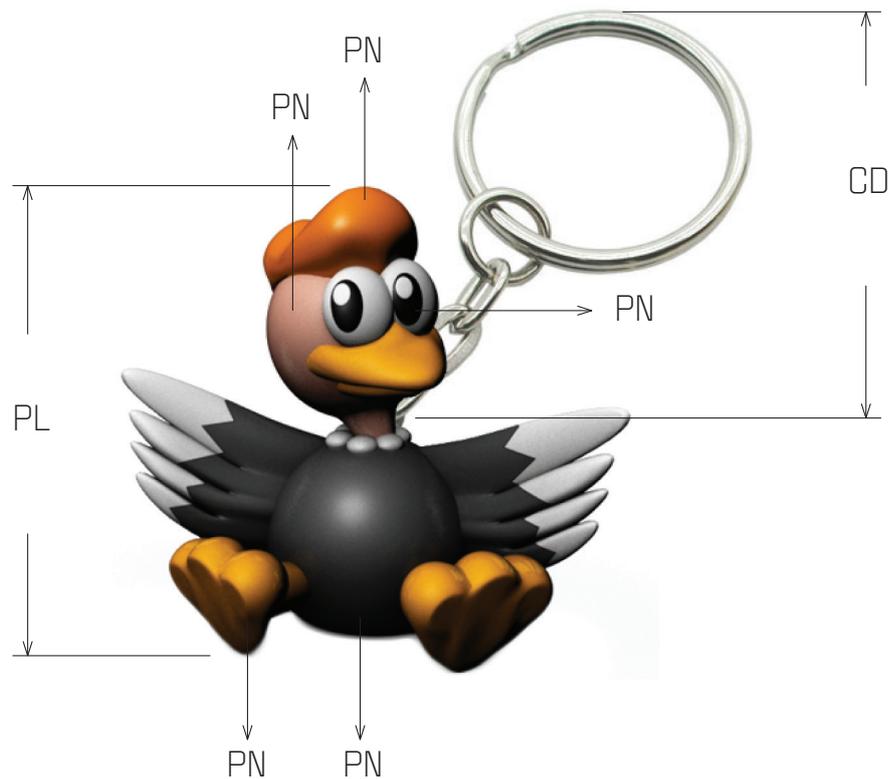
DISEÑO GRÁFICO INDUSTRIAL

VISTA LATERAL

DISEÑO ESTRUCTURAL

MERCHANDISING KUNTY

ESCALA 2:1

**OBJETO: LLAVERO**

UNIVERSIDAD DE LAS AMÉRICAS

FACULTAD DE COMUNICACIÓN

LÁMINA 9

MARIANA HURTADO

DISEÑO GRÁFICO INDUSTRIAL

MATERIALES

DISEÑO ESTRUCTURAL

MERCHANDISING KUNTY

SIN ESCALA

COD	CANT	DESCRIPCIÓN PIEZA	MATERIAL	OBSERVACIONES	UNIONES
PL	1	CUERPO	PVC	PIEZA SÓLIDA	ARGOLLA
CD	1	CADENA	ACERO		
PN	5	COLOR	PINTURA	NARANJA, NEGRO SALMÓN, GRIS Y AMARILLO	

OBJETO: LLAVERO

UNIVERSIDAD DE LAS AMÉRICAS	FACULTAD DE COMUNICACIÓN	LÁMINA 10
MARIANA HURTADO	DISEÑO GRÁFICO INDUSTRIAL	ESP. TÉCNICAS
DISEÑO ESTRUCTURAL	MERCHANDISING KUNTY	SIN ESCALA