



FACULTAD DE COMUNICACIÓN Y ARTES AUDIOVISUALES

ELABORACIÓN DE UN CÓMIC DE ESTILO CLÁSICO, CON FRAGMENTOS
DE ANIMACIÓN CLÁSICA, SOBRE LA LEYENDA MANABITA EL
SILBIDO DEL DIABLO

AUTOR

Sergio Xavier Alarcón Cantos

AÑO

2018



FACULTAD DE COMUNICACIÓN Y ARTES AUDIOVISUALES

ELABORACIÓN DE UN CÓMIC DE ESTILO CLÁSICO, CON FRAGMENTOS DE
ANIMACIÓN CLÁSICA, SOBRE LA LEYENDA MANABITA EL SILBIDO DEL
DIABLO

“Trabajo de Titulación presentado en conformidad con los requisitos establecidos
para optar por el título de Licencia en Multimedia y Producción audiovisual con
mención en producción audiovisual”

Profesor Guía

Carolina Cecilia Loor Iturralde

Autor

Sergio Xavier Alarcón Cantos

Año

2018

DECLARACIÓN PROFESOR GUÍA

“Declaro haber dirigido el trabajo, cómic de estilo clásico, con fragmentos de animación clásica, sobre la leyenda manabita El silbido del diablo, a través de reuniones periódicas con el estudiante Sergio Xavier Alarcón Cantos, en el semestre 2018-1, orientando sus conocimientos y competencias para un eficiente desarrollo del tema escogido y dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajos de Titulación”

Carolina Cecilia Loor Iturralde

Master en Animación

CI: 1714832571

DECLARACIÓN PROFESOR CORRECTOR

“Declaro haber revisado este trabajo, cómic de estilo clásico, con fragmentos de animación clásica, sobre la leyenda manabita El silbido del diablo, del estudiante Sergio Xavier Alarcón Cantos, en el semestre 2018-1, dando cumplimiento a todas las disposiciones que regulan los Trabajos de Titulación”

Marina Anatolievna Bekaldieva Aramisova

Magister en Pedagogía Aplicada

CI: 1002181277

DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL ESTUADIANTE

“Declaro, Sergio Xavier Alarcón Cantos 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.”

Sergio Xavier Alarcón Cantos

CI: 1310121320

AGRADECIMIENTOS

Gracias por el apoyo recibido de mí familia durante todo el viaje universitario y a la leyenda original.

RESUMEN

Unos de los problemas en la actualidad, es la falta de interés por las tradiciones de Ecuador, que se deriva de poco interés en la lectura en general. Las leyendas forman parte de todas las culturas y este proyecto está orientado a despertar el interés de los jóvenes en la cultura ecuatoriana, resaltando las leyendas de la costa del Ecuador poco conocidas, principalmente en la región de la Sierra del país. En el proyecto se abordará una adaptación de la leyenda el *Silbido del Diablo* al cómic con algunos fragmentos de animación. Se procurará mostrar la imagen y creencias del montubio de la provincia de Manabí a través del folklore costeño.

Mediante un estudio realizado en un grupo de estudiantes de la Universidad de las Américas, provenientes de diversas partes del país, se pretende descubrir el nivel de su conocimiento sobre las leyendas y tradiciones de la provincia de Manabí e importancia de la imagen del diablo dentro de su folklore.

El resultado de este trabajo será un cómic que se difundirá a través de una página web a la cual se podrá acceder tanto desde un ordenador como distintos dispositivos móviles.

ABSTRACT

One of the problems of young generation in Ecuador in the present is the lack of interest in their traditions, which derives from little interest in reading in general. The legends are part of all cultures and this project is aimed at awakening the interest of young people in the Ecuadorian culture through highlighting the little-known, especially in the Sierra of Ecuador, legends from the Coast. This project's approach is an adaptation of the "Devil's Whistling" legend to the comic which contains some animation in order to depict, through the means of folklore tale, *montubios* from the province of *Manabí* and their beliefs.

In order to discover how much people know about the legends and traditions of the province of Manabí and the importance of devil's image in its folklore, a study was carried out in a group of students who come from different parts of the country to *Universidad de las Americas, (UDLA)* Quito, Ecuador.

As a result of this work, a comic will be spread through a web page, accessible both from a computer and various mobile devices, for public use.

INDICE

CAPÍTULO 1. INTRODUCTORIO.....	1
1.1 Introducción.....	1
1.2. Antecedentes	1
1.3. Justificación.....	4
CAPÍTULO 2. ESTADO DE LA CUESTIÓN	5
2.1 Leyendas y mitos en el contexto ecuatoriano	5
2.1.1 Origen de la leyenda y el mito	5
2.1.2 Leyendas dentro del pueblo ecuatoriano.....	7
2.1.3 La provincia de Manabí	8
2.1.4 Imagen del montubio manabita	10
2.2 Antecedentes del Arte digital.....	11
2.2.1 Tipos de Arte digital.....	12
2.3 Origen e historia de la animación clásica	14
2.4 Origen e historia del cómic.....	15
2.4.1 El cómic como medio de comunicación.....	17
2.4.2 El cómic en Ecuador.....	17
CAPÍTULO 3. DISEÑO DEL ESTUDIO	19
3.1 Planteamiento del problema.....	19
3.2 Preguntas	19
3.2.1 Pregunta general	19
3.2.2 Preguntas específicas	19
3.3 Objetivos	20
3.3.1 Objetivo general.....	20
3.3.2 Objetivos específicos.....	20
3.4 Metodología.....	20
CAPÍTULO 4. DESARROLLO DEL PROYECTO	22
4.1 Introducción.....	22
4.1.1 Análisis de la leyenda	22

4.2	Preproducción	23
4.2.1	Enfoque del cómic	23
4.2.2	Encuestas y resultados.....	24
4.2.3	Guión de la historia.....	26
4.2.4	Storyboard	28
4.2.5	Desarrollo de personajes.....	29
4.2.6	Estudio de campo	30
4.2.7	Escenarios.....	32
4.3	Producción	33
4.3.1	Desarrollo del cómic	33
4.4	Posproducción.....	36
4.4.1	Una página web.....	36
CAPÍTULO 5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES ..		41
5.1	Conclusiones	41
5.2	Recomendaciones.....	41
REFERENCIAS.....		42
ANEXOS		45

CAPÍTULO 1. INTRODUCTORIO

1.1 Introducción

El presente proyecto está orientado a despertar en los jóvenes el interés por las tradiciones y cultura que posee el Ecuador, mostrado en sus leyendas. Una gran cantidad de leyendas de la costa ecuatoriana se desconoce en la sierra de Ecuador, como el caso del “Silbido del Diablo”. De esa manera se abordará temas como el folklore, las creencias religiosas y la imagen del montubio manabita.

Se mostrará la importancia de la imagen del diablo y el estilo de vida del campesino manabita, utilizando las opiniones y conocimientos de personas que viven en la provincia de Manabí, principalmente de la ciudad de Santa Ana donde es la leyenda el “Silbido del Diablo”.

1.2. Antecedentes

En la actualidad algunos jóvenes no conocen parte de la historia, tradición y costumbres de Ecuador. Parte del saber cultural y las vivencias que experimentaron los ecuatorianos se muestra en sus leyendas y mitos que dejaron. “Puede considerarse a un mito como un tipo de creencia establecida, habitualmente a través de varias generaciones (...) Las leyendas pueden ser religiosas, profanas o mixtas, según el tema del cual traten” (Mitos y Leyendas, 2016).

Hay una gran diversidad de historias y anécdotas que posee el Ecuador, siendo las más populares las leyendas de la sierra ecuatoriana. En la costa ecuatoriana también se disfruta de diversas historias con variedad cultural y folklore

Las leyendas recogen también la particularidad geográfica de cada región. Cinco ambientadas en el trópico de la Costa, seis en la Selva Amazónica, siete en las montañas de la Sierra y dos en las islas Galápagos... agrupan leyendas de varias ciudades del país. Constan, desde luego, algunas de Quito y Guayaquil, pero se priorizan historias de Esmeraldas, Jipijapa, La Troncal, Tena, Cañar, Riobamba, Cuenca, Otavalo, San Cristóbal, Floreana, etc. (Conde, 2012, pp. 7-8)

Dentro de la costa ecuatoriana se encuentran cinco provincias, cada una es rica en gastronomía y en diversidad de folklore. La provincia de Manabí está llena de historias y anécdotas, siendo la leyenda el *Silbido del Diablo* parte de otras leyendas conocidas como “El Negro Fino”. En el cantón Santa Ana se relata la historia de cómo el diablo llega a tomar control de las personas y tiende a presentarse como un hombre vestido formalmente en la noche. La historia tiende a cambiar un poco de cantón en cantón, pero en las diversas zonas el diablo se conoce como un sujeto que secuestra, engaña y mata.

La relación que esta leyenda presenta con otras se aprecia por la imagen que el diablo tiene en los sectores montubios y a través de las narraciones contadas con el pasar de los años, entre familiares y amigos que enriquecieron la historia. Con aquellas historias el demonio o diablo no es como lo muestra la biblia.

Al no existir testimonios iconográficos, la tradición oral aparece como el único o más claro espacio para extraer los elementos de la representación de este personaje en los montubios manabitas blanco-mestizos (...) Los campesinos manabitas llaman a esta fuente del “mal”, “Diablo”; casi no lo denominan con el nombre de Satanás o Demonio. En algunos casos, como veremos, es apodado “El Silbón” y escasamente lo llaman “Lucifer” (...) casi nunca se lo describe con cuernos, ni rabo; es más bien, un hombre al que difícilmente se le puede ver el rostro, porque aparece entre las sombras nocturnas; está vestido de negro y no de rojo. (LEYENDAS – EL DIABLO MONTUBIO, 2009)

Hasta el día de hoy, las leyendas tienen diferencias y una gran cantidad de ellas son narradas en diversas partes de Ecuador. Hay leyendas que contienen algunas similitudes con otras leyendas. En el Silbido del Diablo la forma en como las víctimas son atraídas a el diablo se produce a través de un sonido singular. “Todas las noches se escuchaba silbar al malo... El silbido procedía de las montañas (...) El miedo al silbido del diablo quedó” (Sancán, Valle del silbido del diablo, 2003), que moradores del sector montubio afirman que era totalmente reconocible y provocaba terror en sus víctimas.

Una manera de llamar la atención al espectador es por el uso del cómic como un recurso visual y de aprendizaje, mostrando de una forma diferente la leyenda a los usuarios. “Las principales conclusiones son que el cómic tiene potencial didáctico, que ha sido poco utilizado para enseñar, y que las instituciones de educación superior deben propiciar su uso, e investigar para validar este potencial” (Arango, Gómez y Gómez, 2009, p. 15). En la historia, el cómic ha estado presente en la humanidad desde antes de antiguo Egipto, y en el Ecuador no es la excepción.

El 8 de diciembre de 1918, aparece en Quito, hasta 1924, la revista *Caricatura*, bajo la dirección de Jorge A. Diez, con un propósito literario y artístico de estilo modernista. Incorpora el grabado, además de ilustraciones realizadas en tinta china, recreando el Quito Colonial... En 1949 se publica en Quito la revista infantil *Crispín*, que consta de tres historietas... la primera historieta es la búsqueda del personaje *Crispín* y las otras son relatos del humor para niños. En 1950 se publica *No sea Hueso*, de corte humorístico, donde participa *Marko* y aparece por primera vez *Avispa*, quien sería un autor bastante prolífico de la época. (Santibáñez, 2012, pp. 26-27)

Por esta razón, en el cómic se pretende concientizar y promover en la juventud el conocimiento por las tradiciones y costumbres de la costa ecuatoriana.

1.3. Justificación

El saber forma parte de la naturaleza humana y es deber de todos evitarlo. En Ecuador, las leyendas de la sierra ecuatoriana tienen más enseñanza en las instituciones públicas por su tradición y en menor medida las leyendas de la costa ecuatoriana. Por ello, esta leyenda que forma parte de los saberes montubios manabitas, proyecta su historia, creencia y el estilo de vida.

Mediante este cómic se transmitirán los saberes del pueblo manabita a la actual generación utilizando un cómic con animación. Demostrando una manera divertida, llamativa y diferente de aprender.

Se planea que este proyecto se realiza en un periodo de seis meses. El proceso de su desarrollo contará con las respectivas investigaciones, la elaboración del cómic y sus correcciones para la difusión del proyecto en la página web.

CAPÍTULO 2. ESTADO DE LA CUESTIÓN

2.1 Leyendas y mitos en el contexto ecuatoriano

Durante este primer apartado se explicará sobre el origen y la diferencia de la leyenda y el mito, las leyendas ecuatorianas, la provincia de Manabí y la imagen del montubio manabita.

2.1.1 Origen de la leyenda y el mito

Los mitos y leyendas son utilizados para definir los saberes y creencias que los antepasados han dejado, marcando sus costumbres, además de la manera de ver su mundo.

El mito se refiere a un relato que tiene una explicación o simbología muy profunda para una cultura (...) habitualmente a través de varias generaciones, con relación a ciertos hechos improbables (...) han sucedido en la realidad, los cuales no son posibles de ser verificados de manera objetiva. Pero incluso los hechos históricos pueden servir como mitos si son importantes para una cultura determinada. (Mitos y Leyendas, 2016)

El mito tiende a clasificarse de diferentes formas, siendo la más reconocida:

- Mitos de héroes culturales o teogónicos: “Describen acciones y el carácter de los descubridores de algún artefacto o proceso tecnológico que tiene efectos sobre la cultura (...) Por ejemplo, la mitología griega Prometeo” (Erreguerena, 2002).
- Mitos escatológicos o nacimiento y renacimiento: “Habitualmente relacionados con los ritos de iniciación (...) sobre la renovación de la vida” (Erreguerena, 2002), “intentan explicar el futuro, el fin del mundo” (Mitos y

Leyendas, 2016).

- Mitos Etiológicos: “Explican el origen de los seres y de las cosas, intentan dar una explicación a las peculiaridades del presente. No constituyen forzosamente un conjunto coherente, y a veces toman la apariencia de fábulas” (Mitos y Leyendas, 2016).
- Mitos morales: “Aparecen en casi todas las sociedades, es la lucha del bien y el mal, ángeles y demonios, etc. En definitiva, los inventos y técnicas particularmente importantes para un grupo social dado se hallan sacralizadas en un mito” (Mitos y Leyendas, 2016).

A la diferencia del mito, la leyenda se forma por “una narración oral o escrita, en prosa o verso, de apariencia más o menos histórica, con mayor o menor proporción de elementos imaginativos” (Mitos y Leyendas, 2016), además de estar cargada de elementos religiosos, de tener un origen popular y de tener una corta duración.

De igual manera que el mito, las leyendas tienden a clasificarse en diversos tipos, siendo:

- Leyendas escatológicas: hablan “sobre las doctrinas y creencias de la vida de ultratumba” (Tipos de leyendas, 2016).
- Leyendas etiológicas: “Son historias que dan a conocer los orígenes de los elementos propios de la naturaleza, como son las montañas, los valles, las lagunas, etc.” (Tipos de leyendas, 2016).
- Leyendas históricas: “Se refieren a los orígenes de lugares (...) según la tradición oral, se originaron de una gran inundación resultado de una

rogativa indígena por agua; o bienes culturales; como es el caso de la aparición de plantas” (Clasificaciones de las leyendas, 2015).

- Leyendas religiosas: “Como es el caso de San Francisco Solano, Santa Rita (...) como también de personajes santificados por devociones populares (...) La narrativa personal es una prosa relacionada con una experiencia personal” (Clasificaciones de las leyendas, 2015).
- Leyendas urbanas: Consiste en un relato inventado que está presente en el folklore actual. Se propaga de manera oral.
- Leyendas teogónicas: “Son las leyendas que cuentan sobre la vida y fuerza de los dioses” (Tipos de leyendas, 2016).
- Leyendas comogónicas: “se busca dar explicación sobre cómo se creó el mundo. Estas suelen ser las más abundantes (...) En ciertas leyendas se cuenta que la tierra surgió del océano primigenio” (Tipos de leyendas, 2016).
- Leyendas fundacionales: “Se trata de las leyendas que se enfocan en contar cómo fue que surgieron, se desarrollaron y prevalecieron ciertas ciudades o terrenos” (Tipos de leyendas, 2016).
- Leyendas astronómicas: “Son Leyendas que cuentan historias sobre el espacio, como son los relatos relacionados con el sol, la luna, los cuerpos celestes y demás astros del universo” (Tipos de leyendas, 2016).

2.1.2 Leyendas dentro del pueblo ecuatoriano

En Ecuador, como en todos los otros países, existen sus propias costumbres y tradiciones, de esta manera, las leyendas toman forma y muestran a través de su

propia narrativa cómo el pueblo vive y vivió el paso del tiempo. Son las historias del país que dan un renombre al pasado, existiendo una gran diversidad dentro de los diferentes sectores, como la región costera, conformada por las cinco provincias, siendo: Esmeraldas, Guayas, Los Ríos, El Oro y, principalmente, enfocando la mención a la provincia de Manabí donde este proyecto toma referencia.

Hay una gran cantidad de leyendas en Ecuador, como: *La boa y el tigre* una leyenda de Napo situado en el Oriente, *El Tsáchila que se convirtió en sol* de la provincia de Santo Domingo, *El indio Cantuña* de la ciudad de Quito en la provincia de Pichincha, la leyenda de *María Angula* de la ciudad de Quito, *La viuda del tamarindo* narrada en la ciudad de Guayaquil en la costa ecuatoriana, el *Chuzalongo* de la ciudad de Cuenca y el *El silbido del diablo* de la ciudad de Santa Ana en la provincia de Manabí. “Estas leyendas son parte de nuestra identidad como ecuatorianos” (Lista de Leyendas Ecuatorianas 2013, 2013).

2.1.3 La provincia de Manabí

La provincia de Manabí es una tierra llena de orgullo por quienes la conforman, es normal oír a un hombre o mujer de esa provincia decir con entusiasmo ser un “Manaba”, la provincia de Manabí tiene 22 cantones y 53 parroquias con una gran actividad agropecuaria, gastronomía y calidad humana. “Manabí es diversa, pero es única por su arraigada identidad, por sus hondas tradiciones, por la historia que la cobija (...) por sus sólidos vínculos con su pasado”. (Mora, 2010)

La provincia de Manabí es la típica provincia montubia de Ecuador donde el habitante rural todavía representa un elevado porcentaje de la población provincial” (Mora, 2010). El montubio es una persona trabajadora y hogareña que tiende a ser ejemplo de servicio y dedicación.

En el folklore manabita, el animal como el caballo se utiliza para el trabajo y como medio de transporte. De ahí proviene el nombre de jinete montubio con la imagen del hombre sobre el caballo sujetando un machete y su sombrero. Junto al jinete se produce la creación del rodeo montubio.

En la tierra de Manabí existen los “amorfinos”, “que es un intercambio de copias o versos que una pareja se dice para contrapuntear su relación” (Mora, 2010), su principal costumbre en el sector montubio. Fueron escritores como Horacio Hidrovo Velásquez y Oswaldo Castro Intriago, con novelas como *Un hombre y un río* (1957) y *La mula ciega* (1970), quienes se encargaron de narrar las costumbres y la vida del auténtico manabita de campo que se mostró en sus historias.

Entre las tradiciones que presenta la provincia manabita se encuentra el tejido de paja toquilla que “es una tradición que se mantiene en el cantón Montecristi, donde existen escuelas de enseñanza” (Manabí GOBIERNO PROVINCIAL, 2012). Entre otras tradiciones que se aprecian “están las ferias dominicales que le dan un aspecto de constantes algarabía al poblado, hasta donde convergen los campesinos de muchos lugares de Manabí” (Tradiciones, Costumbres y Folklore, 2010)

En las diversas parroquias que tienen sus cantones se llevan a cabo diversos eventos, como son las elecciones de reinas y la elaboración de platos típicos considerados por los manabitas como tradiciones que perduran desde la fundación de sus respectivas ciudades y pueblos.

En junio se celebra el mes del manabismo y los 191 años de creación política de Manabí. Las fiestas por ambos motivos empezarán el 29 de mayo con la elección de reinas de la provincia y señorita Identidad Manabita. Será en el sector Santa María, en La Manga del Cura (...) Aquí se expondrán platos típicos manabitas, música, folclore, juegos populares y

presentaciones de las tradiciones de la provincia. (Tradiciones manabitas, en el mes de provincia, 2015)

Además, en la provincia de Manabí se encuentran muchas historias, anécdotas y relatos.

Manabí está llena de leyendas y relatos que en su mayoría ocultan enseñanzas morales (...) siendo que cada cantón tiene su propia leyenda, construidas con algo de realidad y de fábula (...) o valiéndose de herramientas tan sofisticadas como el internet, que es lo que ha hecho Rubén Darío Montero con su blog “Cuentos y misterios de la campiña manabita” (...) Manifiesta Montero que en la campiña manabita es común escuchar leyendas producto de la increíble imaginación de campesino que se asemejan a las grandes mitologías literarias. (Leyendas Manabitas, 2013)

2.1.4 Imagen del montubio manabita

Manabí es una provincia con deliciosa gastronomía, espacios turísticos y por sus hermosas personas que la conforman, principalmente, la unión de razas mestizas ha dado origen a dos rasgos raciales culturales que son el montubio y el cholo.

La población montubia está ubicada en los sectores rurales de Guayas, Los Ríos, Manabí, El Oro y el sur de Esmeraldas. Según el folleto publicado por el Archivo Histórico del Guayas, los montubios en términos numéricos representan 1'620.071 habitantes. (Lo montubio, tema de estudio, 2005)

El hombre trabajador, típico campesino de sombrero de paja sujetando su machete y escopeta siempre sentado en su caballo, corresponde a la imagen del montubio.

Es un mestizo que tiene una cuota de negro, de cholo y de blanco, que posee una fuerte relación con la tierra y sus formas de producción; procesos propios de simbolización de la realidad y una tradición oral muy importante (los amorfinos, por ejemplo), a través de la cual transmite un conjunto de valores; y un habla singular, que lo lleva a crear incluso palabras para dar cuenta de su realidad. (Lo montubio, tema de estudio, 2005)

Además, la destreza que poseen para domar caballos “es un don que conservan hasta la actualidad (...) tiene su sede en el cantón Salitre, en la provincia del Guayas” (El montubio y sus tradiciones, 2014)

2.2 Antecedentes del Arte digital

A finales del siglo XIX con un grupo de pintores que buscan plasmar sus impresiones de la naturaleza de una forma veloz, buscando escapar de las preocupaciones de la pintura. En 1874 se exponen obras de Monet, Pissarro, Sisley, entre otros. Los artistas indicaron que, observando la naturaleza al aire libre, no se aprecian objetos particulares, no con un color particular, sino una mezcla de tonos que combinan los ojos. Entre los precursores de este movimiento se encontraba Claude Monet.

Durante la época de los 60 se empezó a desarrollar una especie de arte abstracto, relacionado con abstracciones geométricas, enfocado en los procesos ópticos y la psicología de la percepción. Son las computadoras de la época que realizando operaciones informáticas de datos de entrada y devolviendo una respuesta logran la proyección de imágenes, traduciendo las imágenes en ceros (0) y unos (1). “La luminosidad emana del interior del objeto en todas direcciones. Los puntos poseen un valor único de claridad y color” (Ronaldo, 2001, p. 10).

El medio digital debe ser considerado como la gran revolución tecnológica del siglo XX, que permite crear arte en diversas fuentes digitales.

En el umbral del siglo XXI con el pleno desarrollo de medio, los artistas combinan los medios informáticos y de comunicación para realizar obras de gran impacto visual además en frecuencia ofrecen la participación del espectador. Este arte parte del diseño de un nuevo entorno de creación sometido a unas leyes propias (...) A la hora de caracterizar el arte digital debemos destacar en primer lugar la pérdida de materialidad de la obra plástica. (Bellido, 2003, pp. 4-5)

2.2.1 Tipos de Arte digital

Existen una gran cantidad de estilos y maneras de cómo los diversos artistas digitales plasman sus obras. En la actualidad los usuarios buscan una forma de interactuar con lo que ven y, además, los mismos artistas buscan innovar por el avance tecnológico.

Remontándose a la época del Renacimiento, con lo que se puede llegar a hacer ahora con la tecnología, solo cuesta imaginar. Existen distintos tipos de arte digital, como viene ser el caso de:

- Modelado 3D: “Arte tridimensional, que crean trabajos de arte gráfico con ayuda de ordenadores y programas especiales 3D” (¿Qué es el arte digital?, 2014). Existiendo una infinidad de trabajos que hoy en día se exhiben en el internet, como *The Rat* (2017) o *Jules César, Arles* (2017).
- *Pixel art*: este tipo de arte incorpora dos elementos o pilares fundamentales, el estilo isométrico, con el que se consiguen efectos tridimensionales, y el estilo no isométrico, aquel que no se enmarca. “Un megapíxel equivale a un

millón de píxeles. Esta es la unidad que se emplea para indicar la resolución que posee una cámara digital para las imágenes” (Pérez, 2009).

Ejemplos de videojuegos como *The Secret of Monkey Island* (1990) o *The Last Door* (2013), como ilustraciones hechas por las diversas comunidades de artistas, por ejemplo, *Perfect* (2017) o *Comic Sans* (2016).

- Fotografía e imagen digital: las imágenes digitales suelen ser creadas directamente en el ordenador, como, por ejemplo, el arte algorítmico y el arte fractal, o también se pueden coger de otro tipo de fuente, como una imagen dibujada, una fotografía escaneada, solo es necesario un software de gráficos vectoriales y un ratón o tabla gráfica (¿Qué es el arte digital?, 2014).
- *Net Art*: es un arte desconocido para muchos, a pesar de que presenta una ventaja de accesibilidad que no tiene precedentes, el acceso al mismo es más fácil, rápido y barato. Es un concepto en constante proceso de evolución y definición, es un arte emergente cuyas posibilidades creativas y tecnológicas e encuentran en una activa fase de experimentación (Net.art, 2008). Existen trabajos como *Easyfriend* (2006) o *Arcángel Constantini, Atarinoise videowall* (2000).
- Animación Digital: enfocada en la generación de imágenes una detrás de otra para simular movimiento coherente, entre la gran diversidad de trabajos que existen dentro del internet se encuentran *Missing Halloween* (2015) o *Secret History of Harry Potter* (2016).

Con el avance de la tecnología se van creando diversos medios y, además, el surgir de nuevas formas de hacer arte digital. Con el simple clic de un botón se crean obras abstractas que simulan obras hechas a lienzo.

2.3 Origen e historia de la animación clásica

La historia de la animación, conocida como animación clásica, “es la técnica que da sensación de movimiento a imágenes, dibujos, figuras (...) imágenes computerizadas o cualquier otra cosa que la creatividad pueda imaginar” (Martínez y Sánchez, 2010), tiene su inicio un poco después del nacimiento del cine, dentro de 1905. Surgió “cuando Segundo de Chomón realizó *El hotel eléctrico*, 1905, quizá la primera animación de la historia” (Martínez y Sánchez, 2010). Han existido grandes artistas e ilustradores a lo largo de la historia, como James Stuart Blackton.

Esta técnica parte también de realizar un dibujo por fotograma para los personajes, pero los fondos se realizan a parte generalmente en gouache o acrílicos. Los dibujos del personaje realizados por los animadores se entintan sobre Acetatos o cells, una lámina de plástico de Nitrato de Celulosa (Antes era Acetato de Celulosa), y se colorean con gouache o acrílicos. Luego para fotografiarlos, se usa una cámara especial de animación llamada Rostrum, en la que se superponen los diferentes acetatos, colocando el escenario abajo del todo. (Díaz, 2010)

Emile Cohl, quien realizó trabajos desde 1908, como *La casa encantada* o *La pesadilla de Fantoche*, y durante los años de 1908 a 1921 concluyó con 250 cortos animados referentes a un grupo filosófico conocido como Los Incoherentes. Billy Bitzer “utilizaba el *stop Motion* para hacer que bustos y estatuas aparezcan riéndose y hasta fumando, en *The Sculptor's Nightmare*” (Martínez y Sánchez, 2010). John Randolph Bray descubrió la posibilidad industrial del dibujo animado, creó la serie *Little Johnny and His Teddy Bears* (1903), además, fundó unos estudios y produjo varias películas, entre las que destaca *Colonel Heeza liar's african hunt* (Martínez y Sánchez, 2010), en de 1914.

El dibujo animado fue siempre a la par con las técnicas de animación, ya en 1914 el pintor franco-ruso-finlandés Leopold Survage, compañero de alojamiento y correrías de Modigliani, convenció a la compañía Gaumont, para que el financiara una serie de películas de dibujo abstracto, semejante al dibujo animado (...) La animación norteamericana se concentró en Nueva York hasta finales de los años veinte y principio de los treinta. La Guerra Mundial abatió las escuelas de animación y preparó el predominio norteamericano, una situación que se confirmó luego de la II Guerra Mundial. (Martínez y Sánchez, 2010)

En la actualidad existen diversas obras animadas realizadas de manera tradicional como: *Akira* (1998), *Dragon Ball* (1989), *La bella y la Bestia* (1991), *El príncipe de Egipto* (2000), entre otras.

Se puede concluir que la animación clásica ha dejado una huella del logro que permite la ilusión de movimiento, técnicamente, a cualquier cosa que la mente permita pensar o imaginar.

2.4 Origen e historia del cómic

El cómic es uno de los medios con mayor identidad expresiva dentro de la cultura contemporánea, con su auge en el desarrollo de la imprenta en 1446 y de la litografía en 1789. “El cómic establece lazos con el cinematógrafo en la medida que suele componerse de viñetas que se relacionan entre sí a través de operaciones que guardan un contacto” (Varela, 2008).

El cómic ha existido desde el inicio de la humanidad, no con el nombre como se lo conoce hoy en día, pero son los dibujos que han dejado un marco en la historia de la humanidad. Hoy en día se disfruta en diversos medios digitales como en el tradicional libro de historietas.

El hombre, desde sus inicios, contaba sus historias y anécdotas a través de imágenes, ahí entran las tan conocidas pinturas rupestres ilustradas en las cavernas de la época paleolítica, por ello los seres humanos son animales “primordialmente visuales (...) los petroglifos y pictogramas fueron testimonio de ello” (Varela, 2008), “Sin embargo, el cómic es un medio relativamente nuevo, porque nace vinculado a la posibilidad de reproducirlo” (Vilches, 2014).

El cómic nace con la prensa pero no era reconocido como tal. “De narrativa iconográfica en Europa y por el exuberante desarrollo de la ilustración (...) a finales del siglo XIX” (Montijano, 2006). Fue más adelante que tomaron forma y dieron su nombre a lo que es hoy en día.

Los cómics nacieron en Estados Unidos como consecuencia de la rivalidad de dos grandes rotativos de Nueva York: el *World* (New York World), propiedad de Joseph Pulitzer desde 1883, y el *Morning Journal*, adquirido por William Randolph Hearst en 1895. (Montijano, 2006)

En 1894 se da una evolución en la prensa, nace el color en sus diarios, “En 1895 aparece en la edición dominical la primera página de historieta a color de la historia: Hogan’s Alley (El callejón de Hogan). Obra de Richard Felton Outcault” (Vilches, 2014), que constaba de texto y narraba en una sola ilustración la vida cotidiana de un barrio de la ciudad de Nueva York. Luego vino una ola de trabajos, como *Little Tiger* en 1897 o el vagabundo *Happy Hooligan* en 1899.

Uno de sus precursores fue Elzie Crisler Segar, que desde 1919 creó una serie de cómics llamado *Thimble Theater*, enfocado en el humor del cine mudo. Nace Popeye en 1929, aquel marinero tuerto, siendo ahora el protagonista de la tira cómica. Esto provocó que aquella era de adolescencia del cómic fuera conocida como “productos culturales bastante candorosos y con un registro temático notablemente limitado” (Montijano, 2006).

Hoy en día, tanto niños como adultos disfrutan del cómic como un medio de entretenimiento o, también de aprendizaje. Son las grandes casas editoriales como Marvel, DC, Vértigo, DarkHorse, entre otras.

2.4.1 El cómic como medio de comunicación

El cómic como un medio de comunicación a diferencia de un libro, el cómic es un medio informativo narrativo que cuenta historias, experiencias, a través de las imágenes. “En el proceso visual intervienen fuerzas perceptivas y kinestésicas, se trata de respuestas naturales” (Varela, 2008). A través de un cómic o cualquier medio de comunicación se emplean diversos estudios que establecen una llamada de atención al espectador.

Por ello es el medio de comunicación escriptoicónico por excelencia: La historieta se afirma en las zonas de su indeterminación y de su mezcla; como género híbrido entre la narrativa y la gráfica, encuentra su pureza en el punto de máxima contaminación: palabras que son dibujos, dibujos que fueron previamente palabras y que cargan todavía un peso textual. (Varela, 2008)

Se utilizan códigos y sistemas simbólicos, como si formaran parte de una especie de idioma aparte. El cómic es una “manera de contar historias a través de estas imágenes más popularizadas por la cultura de masas” (Varela, 2008).

2.4.2 El cómic en Ecuador

En Ecuador, el cómic tiene principalmente su uso en el periódico con su auge en la época de la Revolución Liberal en 1895. Francisco Martínez Aguirre publica en 1885 el semanario Satírico *El Perico*.

Durante los años de 1900 a 1950, se crean cómics por artistas plásticos, “En esta época todavía no se ve mucho el uso de los globos de texto, de onomatopeyas ni de signos cinéticos para expresar el movimiento de los personajes” (Santibáñez,

2012). En el año de 1961 donde se crea la primera tira cómica de origen nacional, por Nelson Jácome, titulada *Don Canuto*, dentro de la ciudad de Quito. Luego, en las décadas de los 70 y 80 surgen otras tiras cómicas como *Bolón y Melloco*.

En el 2000 se lanza sin mucho éxito una revista hecha por estudiantes de diseño gráfico titulada *Lesparragusanada*, y nace un “proyecto llamado Fanzine por el Guayaquil Cómico Club” (Santibáñez, 2012). En mayo del 2010, el gobierno de la ciudad de Guayaquil lanza con el apoyo de otros países “titulada Manuela Sáenz y Simón Bolívar: Una batalla de amor, creada por Juan Carlos Silva de Perú, Mauricio Gil de Ecuador y Nelson Zuluaga de Colombia” (Santibáñez, 2012).

Se puede concluir que el Ecuador ha tenido sus altos y bajos en cuanto al cómic se refiere, no obstante en la historia, el cómic es un medio de difusión de conocimiento efectivo para llegar a un público joven, target escogido para este proyecto.

CAPÍTULO 3. DISEÑO DEL ESTUDIO

3.1 Planteamiento del problema

El proyecto consiste en presentar otras formas de hacer conocer la leyenda “El Silbido del Diablo” con una propuesta diferente de los libros para llegar a los jóvenes. Las leyendas del pueblo costeño hasta ahora han sido difundidas de forma oral y escrita, además, ellas tienen muchas semejanzas con otras leyendas de otras partes del Ecuador.

El estudio tiene como motivo el incentivar, cultivar y enseñar a la juventud de hoy las costumbres y tradiciones del montubio de la provincia de Manabí. Los elementos llamativos como la estética de su ilustración y animación van a promover el saber y el gusto por conocer la cultura manabita.

El proyecto influirá en las áreas tanto social como educacional. Dentro del ámbito social, el proyecto pretende mostrar el estilo de vida del montubio de Manabí y su peculiar manera de hablar.

El cómic, por ser un producto visual altamente informativo y entretenido, resulta ser un medio idóneo para despertar el interés de los jóvenes en la historia y cultura, por lo tanto, este proyecto pretende mostrar la riqueza y belleza de la tierra y cultura de Manabí como su aporte al área educacional.

3.2 Preguntas

3.2.1 Pregunta general

¿Cómo un cómic con animación promueve el conocimiento de las leyendas manabitas en los jóvenes ecuatorianos, en la ciudad de Quito?

3.2.2 Preguntas específicas

- ¿Qué tradiciones, costumbres y leyendas posee la cultura manabita?

- ¿Qué conocimiento tienen los jóvenes de entre 18 a 23 años que viven en la ciudad de Quito, sobre las leyendas manabitas?
- ¿Cómo se origina la leyenda manabita *El silbido del diablo*?
- ¿Cómo se adapta la leyenda *El silbido del diablo* a un cómic con inclusión de animación?

3.3 Objetivos

3.3.1 Objetivo general

Realizar un cómic con animación sobre la leyenda de *El silbido del diablo*, que promueva el conocimiento y el interés sobre las leyendas de la provincia de Manabí.

3.3.2 Objetivos específicos

- Investigar sobre las costumbres, tradicionales y leyendas que forman parte de la cultura manabita.
- Diagnosticar el conocimiento que tienen los jóvenes de entre 18 a 23 años en la ciudad de Quito sobre las leyendas manabitas.
- Indagar los distintos elementos que forman parte de la leyenda *El Silbido del Diablo*.
- Adaptar la leyenda *El silbido del diablo* a un cómic acompañados de fragmentos de animación.

3.4 Metodología

Una investigación minuciosa acerca de los mitos y las leyendas, centrándose en el estudio de la leyenda manabita el Silbido del Diablo. Se indagará sobre el cómic, su origen e historia, el precedente del Arte Digital y la animación clásica

potenciando el desarrollo y resultado del cómic.

Se llevará a cabo la recolección de datos por medio de las encuestas enfocadas en determinar el conocimiento que los jóvenes, de 18 a 23 años de la Universidad de las Américas (UDLA) en la ciudad de Quito, acerca de las leyendas manabitas y el desarrollo de la leyenda de El silbido del diablo.

El cómic presenta su desarrollo estructurado por las etapas de preproducción, producción y posproducción. Así, se definirá la historia que el cómic mostrará a manera que se presente atractivo a la vista. Se realizará la creación de los personajes y posterior al desarrollo de un Storyboard ayudando a la planificación de planos. Se elaborará el cómic que al implementar animación se mostrará en una página web accesible por ordenadores y dispositivos móviles.

CAPÍTULO 4. DESARROLLO DEL PROYECTO

4.1 Introducción

El cómic como un medio de comunicación es empleado de una manera a entretener y comunicar. En la actualidad los superhéroes representan un gran exponente en la cultura como las películas y las series televisivas, demostrando la calidad de las buenas adaptaciones audiovisuales, destacando su historia y su estética. Ahora muchas de las personas que disfrutaban de leer cómics pueden contemplar las adaptaciones de sus libros, novelas y leyendas favoritas. Las diversas historias pueden mostrar la creatividad, el ingenio y el dominio que considere el autor. Así, el autor tiende a representar una manera llamativa de transformar la leyenda el Silbido del Diablo, en un cómic con animación a despertar el interés a los estudiantes de edad entre 18 a 23 años.

4.1.1 Análisis de la leyenda

La leyenda transcurrió en el cantón Santa Ana, de la provincia de Manabí. Al leerla me percaté de algo muy interesante. Cuando vivía dentro de Manabí, específicamente en la capital, ciudad llamada Portoviejo, noté durante mi infancia y adolescencia una vasta cantidad de historias que me han sido contadas por mis tíos, abuelos, amigos y conocidos. En su gran mayoría tenían mensajes religiosos, moralejas positivas y el eje central de ellas siempre fue la presencia del diablo, demonio o simplemente como el malo. El diablo siempre estaba en esas historias, tal vez no literalmente, pero de alguna manera resaltaban su presencia. A leer la leyenda recordé como denota la imagen del diablo en la cultura popular ecuatoriana, principalmente dentro del catolicismo. El diablo como describen algunas personas, no es la imagen del demonio teñido de rojo, con cuernos, un trinche y una cola. Mi abuelo, mis tíos, mis conocidos lo describen como un

hombre alto, delgado, con sombrero y un traje. Nunca se llega a ver su rostro y la manera en como él llama a sus víctimas es por un sonido que siempre se logra escuchar. Recuerdo claramente que la palabra silbido es lo que logran describir.

Cuando se nombra al diablo, noté la incomodidad de las personas. La simple idea de nombrarlo es suficiente para que alguien se cohíba. Tuve dificultades principalmente en hablar con personas mayores como viene ser el caso de mi abuelo. Cuando conversamos de su pasado, como fue su infancia, como las personas se relacionaban entre ellas y las costumbres que tenía el montubio de antaño, me llenó de información y disfruté el momento con él. Pero en el momento que le pedí su consentimiento de contarme algo relacionado con aquella figura, pude notar como su voz decaía poco a poco. Me explicó algo que algunas personas no me contarán pero pude notar, muchos describen la imagen del hombre alto y bien vestido sin un rostro, pero al escuchar las historias me percaté que la imagen del diablo tiende a cambiar. Es un cerdo, es tú vecino, tu juguete, tu sombra. El diablo tiene cualquier forma y uno se percata de su presencia por aquel raro sonido, algo parecido a un silbido.

Me bastó leer el título de la leyenda para recordar todo esto, me bastó entrar aquel blog. La leyenda se llama El silbido del diablo y quiero que muchas personas la conozcan, sepan cómo los manabitas vemos al diablo, quiero que conozcan más de Ecuador.

4.2 Preproducción

El proyecto está estructurado en tres etapas como preproducción, producción y posproducción, como el caso de un libro, una película o un cómic.

4.2.1 Enfoque del cómic

Para comenzar este proyecto tuve que leer la leyenda; muchas veces. Y tuve un gran inconveniente en un principio. Esta leyenda no la inventé, no soy su creador y

nunca tuve la idea de beneficiarme con ella. Mi motivo siempre fue hacer que las personas la conozcan, sepan algo más de su país. Por ello me di cuenta que como muchas de ellas se dejan de lado, simplemente las personas no las conocen. Es una lástima como historias que describen parte de nuestra cultura, que proyectan nuestras tradiciones no estén en las memorias de esta generación. Quise enfocarme en una adaptación. Una forma de mostrar la leyenda de una manera más didáctica que alguien te la narré. Decidí hacer un cómic, una leyenda gráfica, una manera diferente de transmitir una historia que cuenta parte de la cultura manabita de Ecuador.

4.2.2 Encuestas y resultados

Para la realización de la encuesta se planteó diversas formas de llamar la atención a los jóvenes estudiantes de 18 a 23 años, con temas contemporáneos como series televisivas y películas basadas en libros y cómics. Durante tres días se visitó en la Universidad de las Américas diversos cursos y grupos de personas y obtener un mayor rango de criterio.

Sexo:

Edad:

- Durante los últimos años se han realizado un gran número de adaptaciones cinematográficas y televisivas sobre libros, novelas gráficas, leyendas y cómics. Nombre al menos 3 adaptaciones a películas o series que usted recuerde.

- ¿Qué tanto gusta de leer cómics, series o películas animadas por internet? Marque con una X siendo 5 el valor mayor y el 1 el menor valor.
 - 5
 - 4
 - 3
 - 2
 - 1
- Si en la pregunta anterior su respuesta fue más de 3 puntos ¿Qué cantidad de tiempo dedica a ver series animadas, cómics o películas al día?
 - Todo el día
 - Más de 8 horas
 - Menos de 8 horas
 - Al menos 1 hora
 - Menos de una hora
- La leyenda es un medio de transmisión de cultura de los pueblos. Subraye si identifica alguna de las siguientes leyendas ecuatorianas:
 - El duende
 - El papagayo
 - La dama tapada
 - El loco
 - La Lutona,
 - El silbido del diablo
- Si tuviera la oportunidad de leer un cómic o ver una serie animada basados en una leyenda ecuatoriana, cuál sería el género que le gustaría que estos tuvieran? Puede elegir más de una opción
 - Comedia
 - Terror
 - Suspense
 - Romance
 - Otro
- ¿A través de qué medio le gustaría conocer sobre una leyenda ecuatoriana?
 - Corto ficción o animado
 - Cómic
 - Libro
 - Archivo digital
 - Aplicación multimedia
 - Otro

¿Por qué?: _____

Figura 1. Encuesta en blanco

Se realizó la encuesta a un total de 169 personas. Los encuestados señalaron su deseo por ver un producto diferente. A pesar de que no todos leen cómics, el 32% de los encuestados, que es un número considerable, expresó su deseo de leer un cómic en vez de leer un libro para conocer la leyenda “El Silbido del Diablo”.

Al terminar la encuesta, se generó una visión más amplia del gusto que tiene la mayoría de las personas. La opción de escoger un cómic no fue la más escogida

pero existe la posibilidad que un cómic con animación sea una manera más llamativa y diferente de mostrar la leyenda.

4.2.3 Guión de la historia

Al finalizar la encuesta a los estudiantes se planeó la creación de la adaptación a cómic de la leyenda. La adaptación presentará un estilo similar al realismo con fragmentos de fantasía para generar más puntos de tensión.

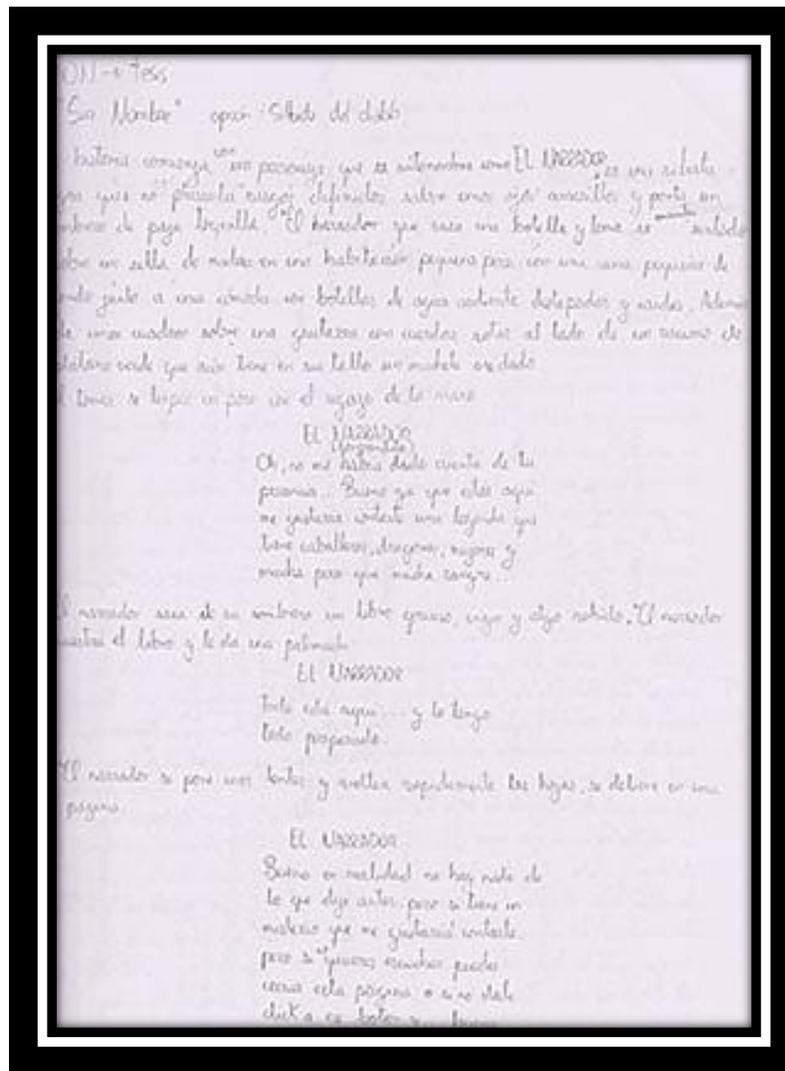


Figura 2. El borrador del guión escrito a mano

El borrador del cómic comenzó de una historia más cómica a tener una narrativa de suspenso por la opinión generada en la encuesta. Una vez finalizado el guión, se omitió finalmente el inicio y se decidió comenzar el cómic con una breve descripción que explique el mundo que engloba a la historia del cómic, de esta forma se concluyó a la agilización del tiempo y tener una mejor adaptación al trabajo final.

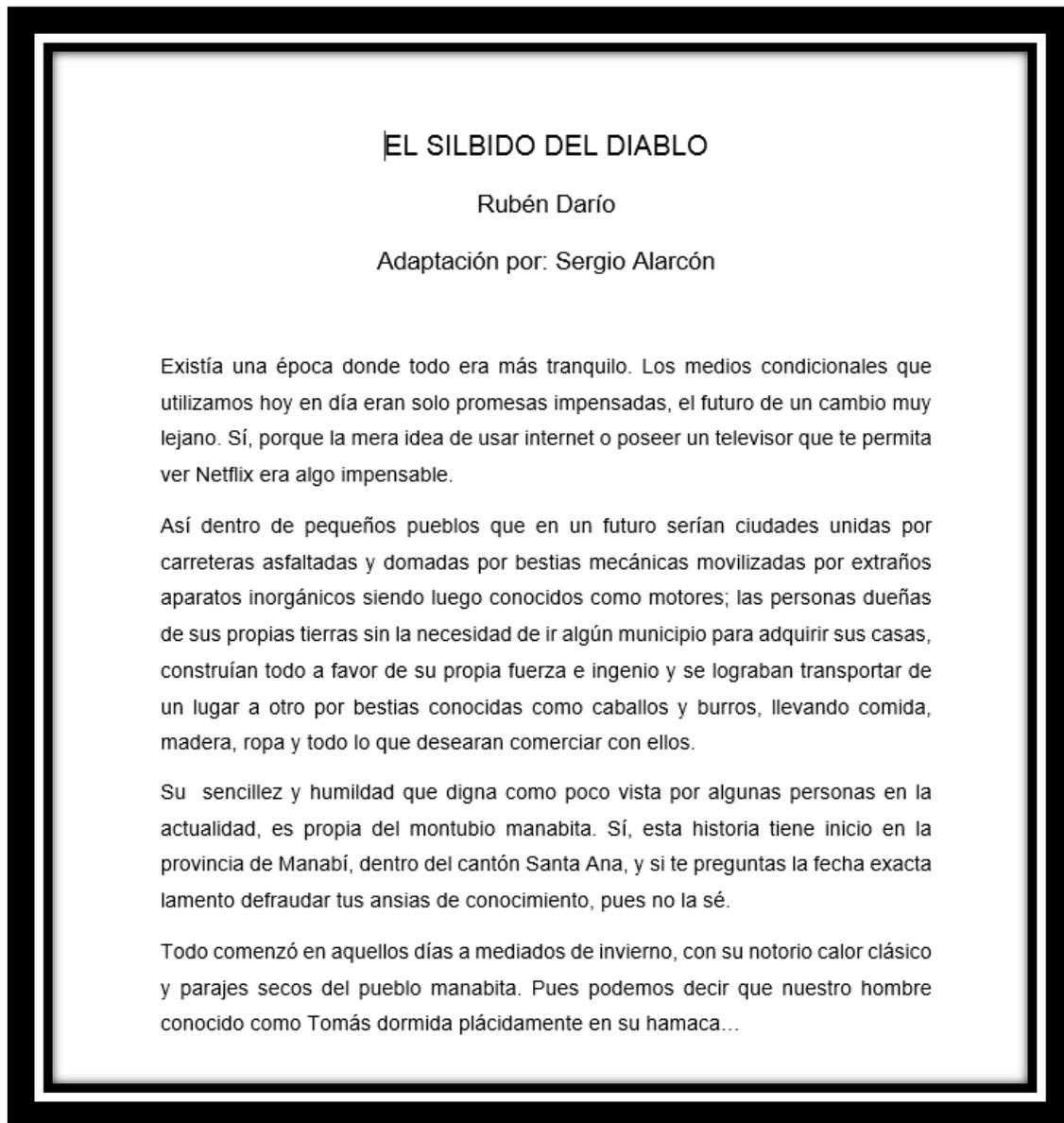


Figura 3. Fragmento del guión final del cómic (ver Anexos)

4.2.4 Storyboard

En esta etapa terminando el guión se realizó la planificación de los encuadres, los planos a utilizar, la esencia del cómic y definir el estilo gráfico. Durante el proceso del desarrollo del Storyboard se omitió el uso de los diálogos y se simplificó el diseño de los personajes. Finalizados las correcciones se realizaron cambios de encuadre, la eliminación de escenas innecesarias y la implementación de los futuros diálogos en la historia.

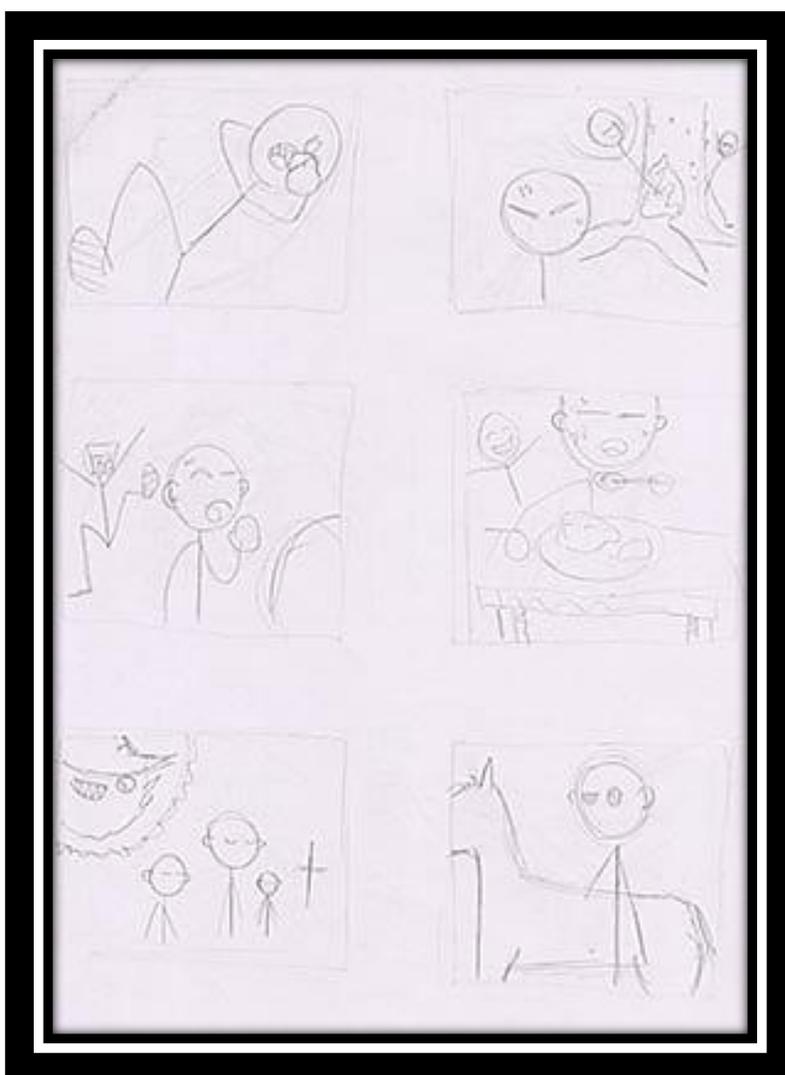


Figura 4. Página 1 de Storyboard

4.2.5 Desarrollo de personajes

En la etapa de la creación de personajes se definió la psicología de los 3 personajes principales. Se experimentó con diversos estilos gráficos de cada uno de los personajes definiendo su vestimenta y los rasgos físicos que los diferencian. Se mantuvo el físico de las personas que radican en la zona de Santa Ana. El montubio manabita en el pasado y en la actualidad se viste con camisa, a su gusto de las mangas largas o mangas cortas con un pantalón de tela y su característico sombrero.

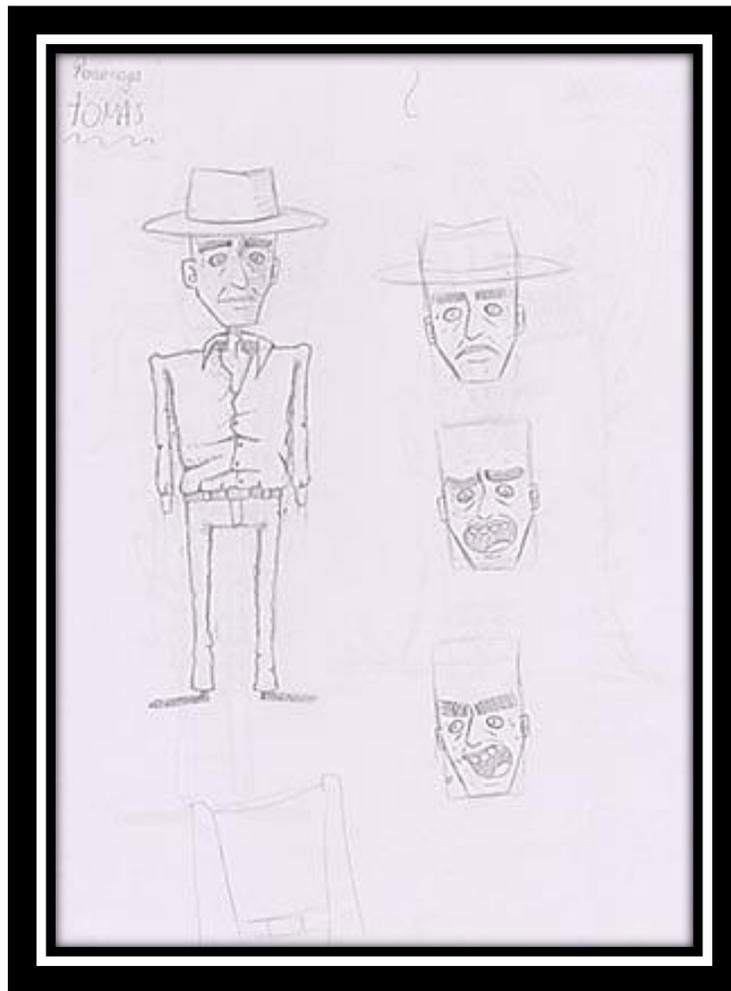


Figura 5. Diseño inicial de Tomás

Con el inicio del cómic los personajes se simplificaron más hasta omitir los pliegues de la vestimenta y detalles en el rostro, de aquella forma, se buscó agilizar el proyecto sin perjudicar la historia de la leyenda.

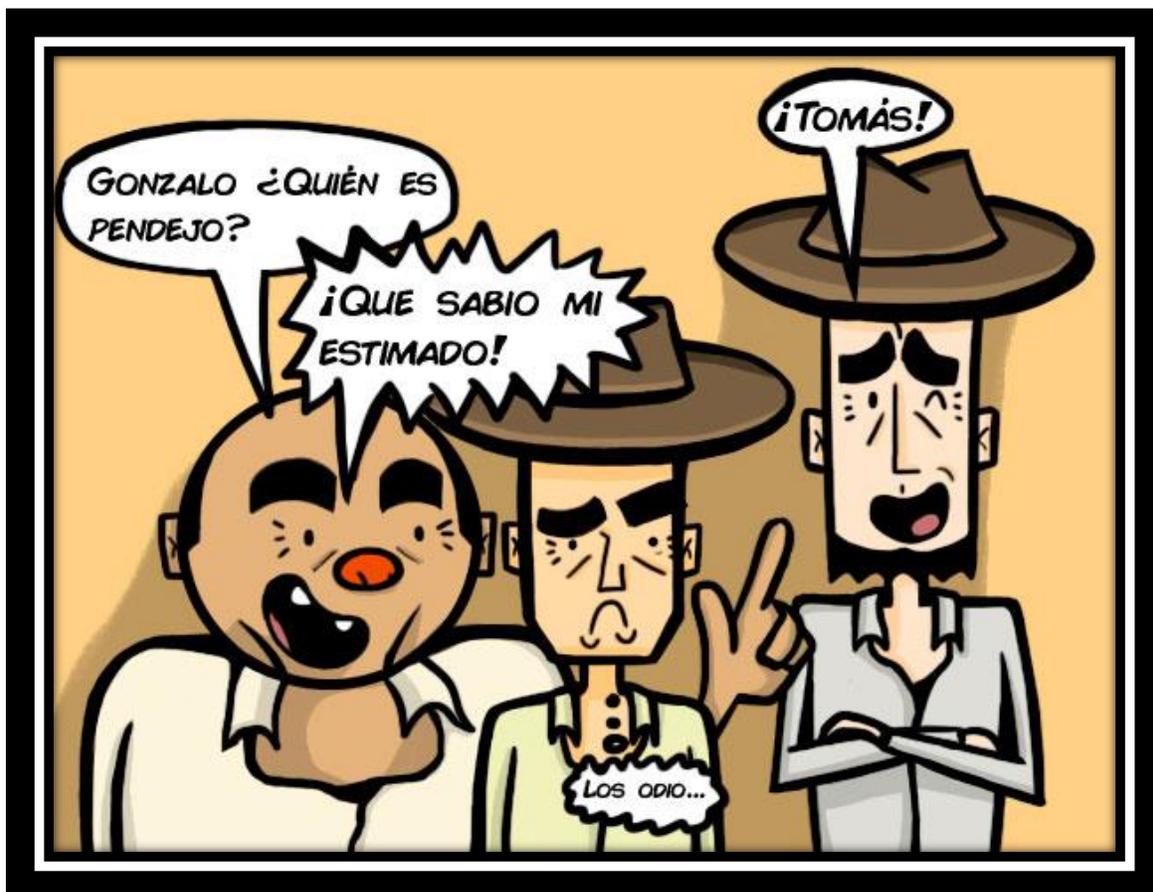


Figura 6. Extracto del cómic final

4.2.6 Estudio de campo

Al finalizar el guión y los personajes se decidió realizar un viaje para obtener una mejor visión de la provincia de Manabí, en concreto en el cantón de Santa Ana. El *scouting* permitió proyectar realismo a la obra y mostrar la vida del montubio manabita.



Figura 7. Camino de tierra. Alrededores de Santa Ana, Manabí



Figura 8. Árbol de Samán. Alrededores de Santa Ana, Manabí



Figura 9. Vegetación. Río que borda Santa Ana, Manabí

4.2.7 Escenarios

Finalizado el estudio de la zona, se llegó a la conclusión de que la zona que rodea a Manabí no está representado solo la vegetación muerta, está rodeado de paisajes verdes. Las fotos que se realizaron terminaron formando parte del cómic, fueron guía para bocetos y al resultado final del cómic.



Figura 10. Interior de bosque. Extracto del cómic final

4.3 Producción

Terminado la preproducción se comenzó la elaboración del proyecto.

4.3.1 Desarrollo del cómic

En este proceso se llevaron a cabo muchas correcciones hasta llegar a un resultado final, simplificando el desarrollo de producción realizando en conjunto su colorización y la adición del texto.



Figura 11. Extracto del cómic sin pintar



Figura 12. Extracto del cómic final

Muchas de las escenas que originalmente estaban en el *Storyboard* se adaptaron para simplificar la acción de las escenas y ser más entendible.



Figura 13. Tomás dormido en hamaca



Figura 14. Tomás dormido en hamaca, extracto del cómic final

4.4 Posproducción

4.4.1 Una página web

En la encuesta realizada algunas personas marcaron un archivo digital como un archivo PDF y con referencia a la encuesta se creó una página web donde está disponible la visualización del cómic, algunos dibujos previos al desarrollo del cómic como el diseño de personaje y la leyenda original. Se habilitó la opción de descargar el cómic para disfrutarlo en el ordenador y en diversos dispositivos móviles.

Antes de llegar al diseño final de la página web, se realizaron algunas versiones. Debía ser llamativo y fácil de utilizar.



Figura 15. Boceto de la página web

Se trabajó con el programa Muse de la serie Adobe. Durante la última semana se estableció diversos posibles diseños finales.



Figura 16. Diseño inicial de la página web en Muse



Figura 17. Diseño final de la página web en Muse



Figura 18. Extracto de la leyenda original, página web

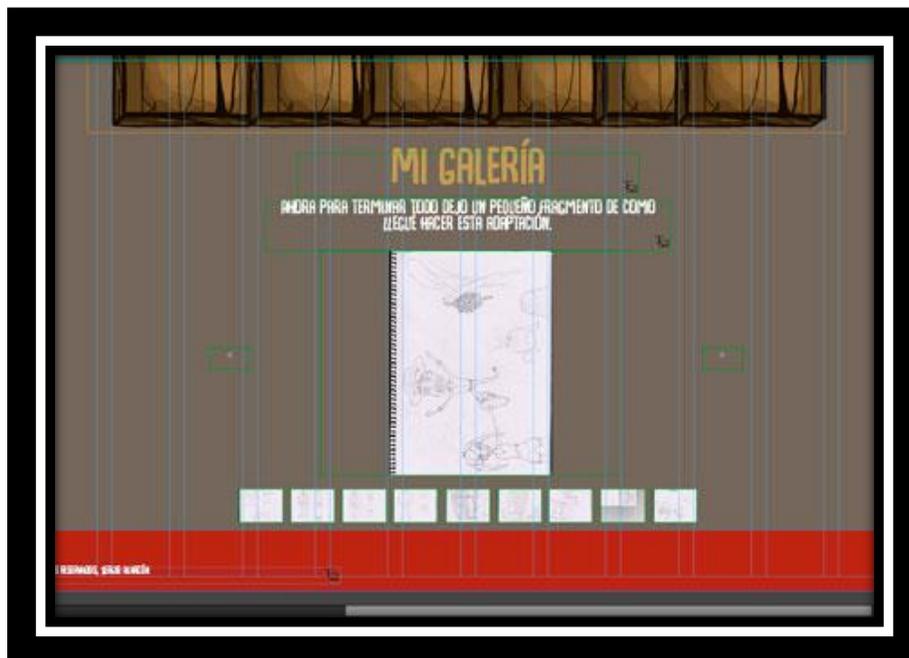


Figura 19. Sección de la galería en la página web

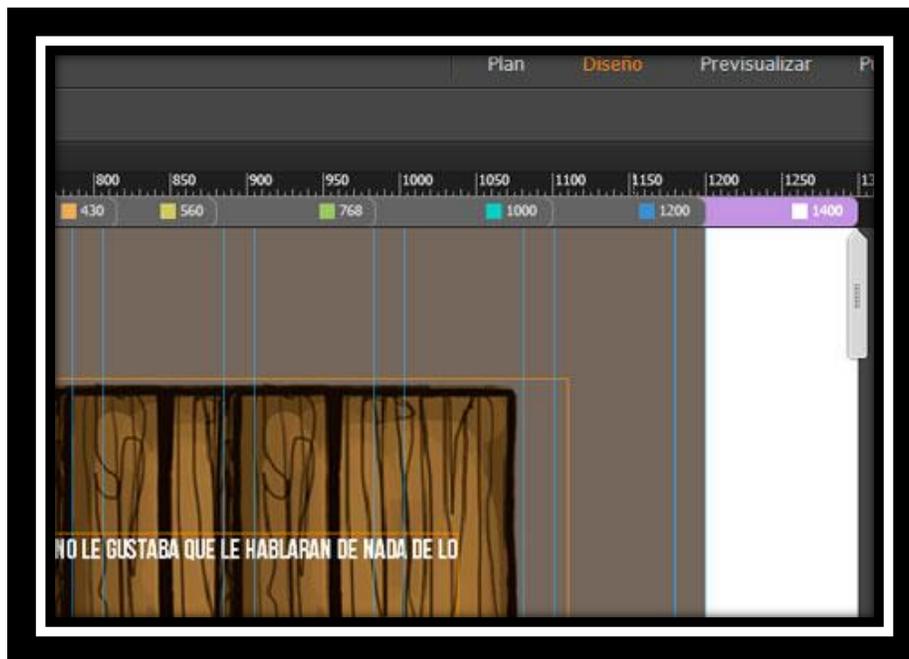


Figura 20. Diversas resoluciones para dispositivos móviles



Figura 21. Página web extracto final

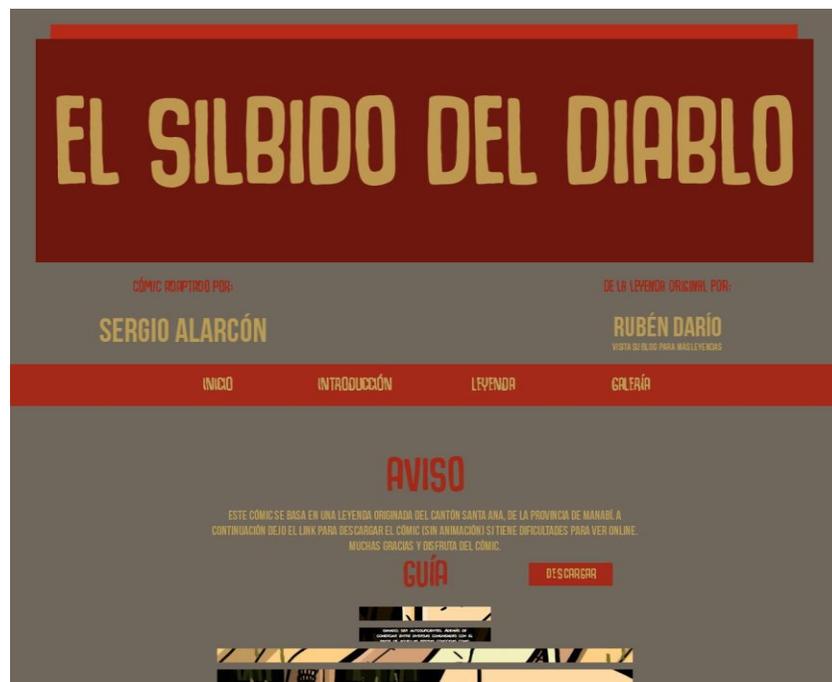


Figura 22. Página web extracto final, correcciones

CAPÍTULO 5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Conclusiones

Al finalizar el cómic se volvió una alternativa interactiva para conocer la leyenda el “Silbido del Diablo”. Existe la posibilidad de usar esta herramienta visual con otras futuras historias.

El proceso de investigación fortaleció el conocimiento de Manabí sobre sus costumbres y tradiciones. Se mostró al montubio manabita y su estilo de vida.

Con el desarrollo de la página web se permitirá que no solo a los estudiantes de 18 a 23 años puedan leer el cómic y conocer algo de las tradiciones en la provincia de Manabí, sino a un mayor número de usuarios.

5.2 Recomendaciones

El desarrollo de un producto va en conjunto con la forma de pensar de los usuarios. El proceso de investigación puede mejorar el conocimiento del producto y obtener un mejor resultado. Se debe definir el tiempo con antelación el estilo y la narrativa que presentará el trabajo de adaptación, en este caso un cómic con animación. Es un objetivo del autor presentar una propuesta narrativa.

Además del estilo, el proyecto debe tener una buena planificación de tiempos para la realización de cada actividad indispensable. Considerar cual es el momento propicio para la realizar el trabajo, de esta forma se agiliza el tiempo.

Llegando al diseño de la página web, se debe considerar su accesibilidad y funcionalidad de la página. Durante el trabajo se logró aprender mucho más de lo que se tenía esperado, así el proyecto mejoró en su resultado final.

REFERENCIAS

- Arango, A., Gómez, L., y Gómez, M. (2009). *El cómic es cosa seria* (Tesis de pregrado). Caso Universidad nacional, Universidad de Medellín y Universidad Pontificia Bolivariana, Medellín, Colombia.
- Bellido, L. (2003). *ARTE DIGITALIZADO Y ARTE DIGITAL: LAS MANIFESTACIONES ARTÍSTICAS EN LA ERA DIGITAL*. Recuperado de <http://www.ugr.es/~mbellido/PDF/002.pdf>
- Clasificaciones de las leyendas. (2015). *DICCIONARIO DE MITOS Y LEYENDAS*. Recuperado de http://www.cuco.com.ar/clasificacion_leyendas.htm
- Conde, M. (2012). *Veinte leyendas ecuatorianas y un fantasma*. Quito, Ecuador: Abracadabra Editores.
- Díaz, M. (2010). *Animación artesanal*. Recuperado de <http://animacionartesanal.blogspot.com/2010/01/tecnicas-ii-animacion-tradicional.html>
- El montubio y sus tradiciones, vigentes en la cultura de la costa ecuatoriana. (2014). *Andes. Agencia Pública de Noticias del Ecuador y Suramérica*. Recuperado de <http://www.andes.info.ec/es/noticias/montubio-sus-tradiciones-vigentes-cultura-costa-ecuatoriana.html>
- El origen de la historieta o cómic y su evolución. (2014). Entre libros y letras. Recuperado de <https://www.iberlibro.com/blog/index.php/2014/09/11/el-origen-de-la-historieta-o-comic-y-su-evolucion/>
- LEYENDAS – EL DIABLO MONTUBIO. (2009). *Gen Dunn Ecuador y Familias más*. Recuperado de <http://gendunn.blogspot.com/2009/10/leyendas-el-diablo-montubio.html>
- Leyendas Manabitas. (2013). *Manabí tierra de encantos*. Recuperado de <http://tierrabellamanabi.blogspot.com/2013/06/leyendas-manabitas.html>
- Lista de Leyendas Ecuatorianas 2013. (2013). *Allec espacio informativo del Ecuador*. Recuperado de <http://pachamama.all.ec/786.html>

- Lo montubio, tema de estudio. (2005). *El universo*. Recuperado de <http://www.eluniverso.com/2005/07/17/0001/262/69430945A02347F088F778A1648442C8.html>
- Martínez, E., y Sánchez, S. (2010). *El cine de animación*. Recuperado de <http://www.uhu.es/cine.educacion/cineyeducacion/historiacineanimacion.htm>
- Mitos y Leyendas. (2016). *Mitos y Leyendas*. Recuperado de <http://mitosyleyendascr.com/>
- Montijano, M. (2006). *Breve historia del cómic*. Recuperado de http://homines.com/comic/comic_01/index.htm
- Mora, M. (2010). *Vistazo al Manabí profundo*. Quito, Ecuador: Editorial Mar Abierto.
- Net.art. Un espacio dedicado a este arte que vuela por la red. (2008). *Definición y origen del término Net.art*. Recuperado de <http://investigandoelnetart.blogspot.com/>
- Pérez, J. (2009). *DEFINICIÓN DE PÍXEL*. Recuperado de <http://definicion.de/pixel/>
- Rolando, F. (2001). *Arte digital e interactividad* (Informes de investigación). Universidad de Palermo, Buenos Aires, Argentina.
- Sancán, Valle del silbido del diablo. (2003). *El Universo*. Recuperado de <http://www.eluniverso.com/2003/04/20/0001/12/AE9FD4A87D484B9998FF18F365C29C11.html>
- Santibáñez, J. (2012). *El cómic en Ecuador, una historia en génesis permanente*. Quito, Ecuador: Centro Editorial y Documentación Raúl Salvador R.
- ¿Qué es el arte digital? (2014) *Tipos de Arte*. Recuperado de <http://tiposdearte.com/que-es-el-arte-digital/>
- Tipos de leyendas. (2016). *MasTiposde*. Recuperado de <http://www.mastiposde.com/leyendas.html>
- Tradiciones, Costumbre y Folklore. (2010). *Tosagua corazón de Manabí*. Recuperado de <https://tosagua.wordpress.com/tosagua/tradiciones-costumbres-folklore/>

Manabí GOBIERNO PROVINCIAL. (2012). *Tradiciones manabitas*. Recuperado de <http://www.manabi.gob.ec/3949-tradiciones-manabitas.html>

Tradiciones manabitas, en el mes de provincia. (2015). *El Universo*. Recuperado de <http://www.eluniverso.com/vida-estilo/2015/05/23/nota/4899271/tradiciones-manabitas-mes-provincia>

Varela, D. (2008). *COMICS*. Recuperado de <https://es.scribd.com/doc/200606543/Historia-del-comic>

Vilches, G. (2014). *Breve historia del cómic*. Madrid, España: Ediciones Nowtilus, S.L.

ANEXOS

Muestra de un formulario resuelto de la encuesta.

Sexo

Hombre

Mujer

Edad: 10

• Durante los últimos años se han realizado un gran número de adaptaciones cinematográficas y televisivas sobre libros, novelas gráficas, leyendas y cómics. Nombre al menos 3 adaptaciones a películas o series que usted recuerde:

Martel DC comics Star Wars

• ¿Qué tanto gusta de leer cómics, series o películas animadas por internet? Marque con una X siendo 5 el valor mayor y el 1 el menor valor.

5

4

3

2

1

• Si en la pregunta anterior su respuesta fue más de 3 puntos ¿Qué cantidad de tiempo dedica a ver series animadas, cómics o películas al día?

Todo el día

Más de 8 horas

Menos de 8 horas

Al menos 1 hora

Menos de una hora

• La leyenda es un medio usado comúnmente para la transmisión y difusión de costumbres sobre la cultura de los pueblos.
Subraye si identifica alguna de las siguientes leyendas ecuatorianas:

El duende

El papagayo

La dama tapada

El loco

La Lutona

El silbido del diablo

• ¿Si tuviera la oportunidad de leer un cómic o ver una serie animada basados en una leyenda ecuatoriana?, ¿cuál sería el género que le gustaría ver? Puede elegir más de una opción

Comedia

Terror

Suspenso

Romance

Otro - ¿Cuál? _____

• ¿A través de qué medio le gustaría conocer sobre una leyenda ecuatoriana?

Corto ficción o animado

Cómic

Libro

Archivo digital

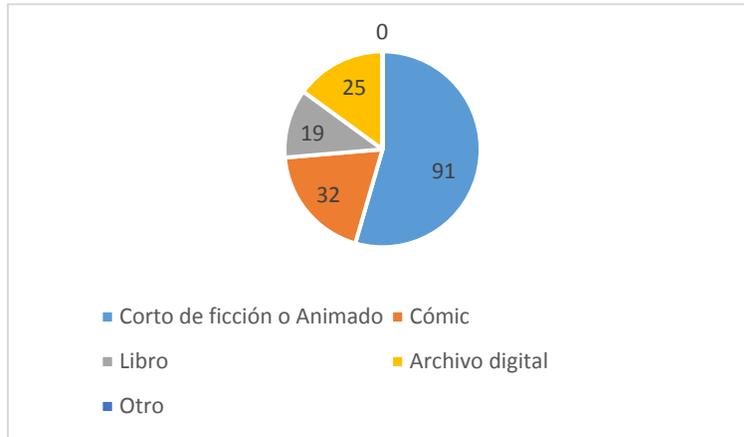
Otro - ¿Cuál? _____

¿Por qué?: Porque podría cambiar la típica temática de las producciones ecuatorianas.

Resultados de las encuestas

Tabla 1.

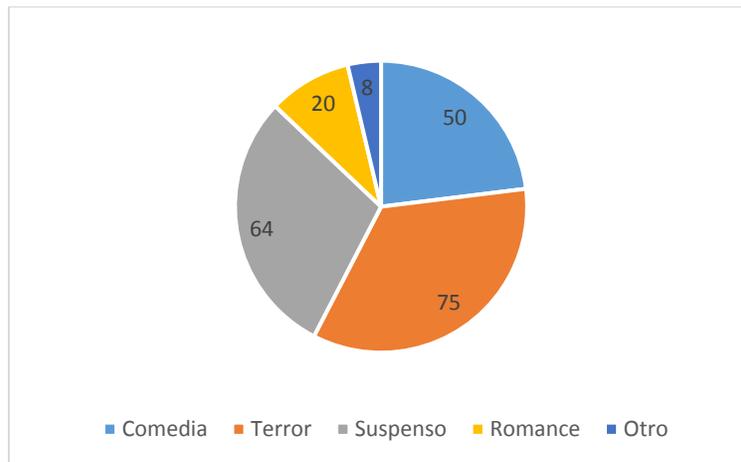
Producto que gustaría ver



Muestra de los diferentes tipos de producto

Tabla 2.

El género del cómic



Muestra de diferentes géneros en el cómic

Texto completo del guión del cómic.

EL SILBIDO DEL DIABLO

Rubén Darío

Adaptación por: Sergio Alarcón

Existía una época donde todo era más tranquilo. Aquella manera de conocer a otras personas e estar interrelacionados entre nosotros conocida como internet no existía. De hecho, era impensable en aquel entonces.

Dentro de pequeñas comunidades conformadas por minorías hasta ser cientos de personas, fueron creando pueblos, conjunto de tener pequeñas casas construidas por ellos mismos, cultivar sus propios alimentos, criar su ganado; ser autosuficientes. Además de comerciar entre diversas comunidades con el favor de aquellas bestias conocidas como caballos y burros. Sin teléfonos o computadoras su medio de comunicación no pasaba de hablar directamente entre ellos. Sus charlas pasaban de minutos a horas, como comúnmente se conocía a “las comadres”.

Esas personas aún existen hoy en día, pero en esta historia el tiempo forma parte del ayer por que cuando ahora todo está digitalizado, antes no había llegado la electricidad. Así este relato comenzó durante aquellos días a mediados de invierno. Aquí resalto el notorio sector manabita, porque acá los inviernos son época de calor acompañados por lluvias y los veranos se azotados por el frío. Una vez aclarado eso podemos decir que nuestro hombre conocido como Tomás dormida plácidamente en su hamaca...

Él es Tomás y por más dudoso que parezca, tiene una sólida vida llena de comodidades como su propia casa, una mujer sensual y un bello futuro. Sin molestarlo más de lo que ha sufrido nuestro hombre seguiré narrando. Mientras duerme como un príncipe.

Tomás nunca fue muy sociable pero convivió demasiado para su gusto con dos personas que con el tiempo llegó a llamar amigos. Gonzalo y Toño. El gordito y flaco respectivamente. Y como todo buen amigo lo molestaban mucho, hasta el punto que esas molestias se convirtieron en amistad. Bueno escoge a los amigos y Tomás no los escogió pero tuvo la suerte de ser escogido.

A mí parecer el motivo por el que conoció a Toño y Gonzalo fue el hecho que se pavoneaba afirmando su valor ante lo sobrenatural, es decir, que no creía en fantasmas. Sí, era un imán de abusos. Pero claro que era feliz, te lo digo yo.

Las burlas de Toño y Gonzalo llegaron al grado que el pobre de Tomás tenía problemas al hablar con chicas. Lo sé, pobrecito... Sí, la rubia terminó por enamorarse de él.

Pero al final con bromas e incomodidad los tres eran amigos después de todo.

Un día Tomás recibió una invitación a un sepelio de un familiar lejano. Al terminar la ceremonia se percató que era de noche. Sintió temor por lo que se mostraba en el camino de regreso. Ante él se extendía un sendero bañado por la penumbra de la noche. Claro, Tomás había plasmado su imagen de alguien temerario y valeroso frente a los misterios que escalan más allá de lo natural. En otras palabras tenía que hacerse "el machito".

Era evidente que la tensión que tenía. Y para sorpresa de él, algo lo estaba esperando sobre un viejo árbol de Samán. Un píe empujó una caja vieja de madera, con forma de ataúd. Y para sorpresa de uno la física hizo su trabajo.

Tomás se asustó tanto que no se percató que de las sombras salían dos figuras conocidas. Le tomó un pequeño lapsus para darse cuenta que eran esas figuras.

Y no estoy seguro si fue un impulso natural o se veía venir, pero Tomás estallo. Por si no se notaba las figuras eran Toño y Gonzalo. Después de un momento Tomás reanudó su viaje mientras los dos bromistas se seguían burlando. Así los tres siguieron juntos mientras se adentraba más a la penumbra del sendero. Una especie de sonido similar a un silbido o al rose de uñas sobre una pizarra, perturbó y deshizo el silencio de la noche. Y mientras Gonzalo y Toño discutían por el origen del extraño silbido no se percataron que... Tomás había desaparecido. Presas del pánico, Gonzalo y Toño permanecieron anonadados al no ver a su amigo y ser víctimas de otro sonido parecido al relinchar de una bestia agonizante. Sentían el llamado de un eco infernal. Pensaron en buscar a Tomás pero era evidente como la oscuridad no les permitía distinguir nada a más de 4 metros de distancia. Lograron ver el sombrero de Tomás en el suelo, Y sin pensarlo se acercaron a recogerlo. Pero al acercarse notaron algo inusual. Habían dejado atrás el sendero y tenían frente a ellos, no a Tomás, pero si un campo abierto, bañado por la oscura penumbra de la noche y debido a aquellas ramas muertas, se formaban extrañas siluetas, sobre todo en colina a la distancia se distinguía a un jinete montado sobre su caballo junto a una extraña puerta. Era toda una escena espectral.

Mientras tanto, Gonzalo y Toño no se habían percatado. Que al contemplar aquel lugar. Tomás estaba perdido frente a ellos. Gonzalo y Toño estaban discutiendo si Tomás era aquella figura sobre la colina y no se pudieron notar como unas ramas espectrales se acercaban a ellos. Fueron emboscados y mientras caían sus caballos fueron atrapados. Solo tomo una pequeña fracción de segundo para que los dos estuvieran a merced de aquellas ramas luminiscentes. Con el mero parpadear aquellas ramas se abalanzaron salvajemente frente a ellos. Fue Toño al que aquellas ramas penetraron en su ser y durante unos leves segundos su imagen iba cambiando de forma. La tez muerta de aquel jinete de la colina mostro una sonrisa y a su vez de silbó provocando aquel extraño sonido que perturbó a Tomás y a sus amigos. Se abría poco a poco la extraña puerta provocando el salir

de aquellas ramas espectrales mientras la persona que fue Toño se abalanzo ante Gonzalo. Desde la colina, un caballo está en llamas a su vez que la puerta se abre dejando salir fuego infernal y una extraña luz emitiendo destellos en la oscuridad, mostrando la figura completa del jinete. La luz que emite el interior de la puerta cubre la noche. Mientras el sonido envuelto en las llamas infernales... Muestra la verdadera forma del jinete.

Así, abrió los ojos.

Anonadado por aquel extraño sueño, Tomás toma un respiro para dejar despegar sus pensamientos. Aquel sonido proveniente del sendero, era el único recuerdo de Tomás. No había puertas infernales, ni ramas fantasmales, ni siquiera otra persona. Pero si llegaras a escuchar aquel sonido. ¿Qué harías?

Diálogos en el cómic.

- Se pasaban los días con calma y tranquilidad.
- Dormía de una manera tan placida.
- Él es Tomás. Y además de dormir todo el tiempo.
- Tiene dos buenos amigos que siempre lo acompañan. Toño. Gonzalo.
- Aunque desde su niñez siempre buscaron molestar a Tomas. Debido a su desinterés por asuntos sobrenaturales.
- Gonzalo y Toño buscaron diversas formas de divertirse con él. Aunque él no lo veía muy divertido.
- Dentro de lo que cabe, Tomás nunca pudo hablar con una chica cuando ellos andaban cerca.
- Pero sin importar las molestias, eran buenos amigos.
- Un día Tomás recibió una invitación a un sepelio.

- Al terminar él sabía que estaba lejos de su hogar y para acortar el camino decidió tomar un sendero que nunca había utilizado.
- Nunca había demostrado temer a los fantasmas o al diablo. Pero estaba aterrado.
- Sin pensarlo mucho, montó por el sendero. Sin dejar de mirar a todas direcciones.
- No pudo evitar algo que le estaba esperando...
- Sin previo aviso alguien empujó una especie de ataúd mal hecho sobre Tomás.
- Y bueno que puedo decir... Se rompió y lo que siguió a mi parecer era de esperar.
- Tomás estalló. Frente a los bromistas. Gonzalo y Toño se siguen riendo mientras Tomás decide irse.

