



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS, ARTES Y EDUCACIÓN

CARRERA: DISEÑO GRÁFICO

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

“CÓMIC A PARTIR DE LA ADAPTACIÓN DE LA LEYENDA “LA VIRGEN DE LA MERCED” Y EL REGISTRO DEL PATRIMONIO CULTURAL.”

Proyecto de Investigación presentado previo a la obtención del Título de
Licenciatura en Diseño Gráfico

Autores:

Mullo Aimacaña Gloria Lisbeth

Silva Galarza Karen Darlin

Tutor:

Mg. Naranjo Huera Vilma Lucía

Latacunga - Ecuador

Agosto – 2023



DECLARACIÓN DE AUTORÍA

Nosotros, **Mullo Aimacaña Gloria Lisbeth** y **Silva Galarza Karen Darlin**, declaramos ser autores del presente proyecto de investigación: **CÓMIC A PARTIR DE LA ADAPTACIÓN DE LA LEYENDA “LA VIRGEN DE LA MERCED” Y EL REGISTRO DEL PATRIMONIO CULTURAL**, siendo la Mg. Vilma Lucía Naranjo Huera tutora del presente trabajo; y eximimos expresamente a la Universidad Técnica de Cotopaxi y a sus representantes legales de posibles reclamos o acciones legales.

Además, certificamos que las ideas, conceptos, procedimientos y resultados vertidos en el presente trabajo investigativo, son de nuestra exclusiva responsabilidad.

.....
Mullo Aimacaña Gloria Lisbeth

C.C.: 0503667941

.....
Silva Galarza Karen Darlin

C.C.: 0504317512



AVAL DEL TUTOR DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

En calidad de Tutor del Trabajo de Investigación con el título:

CÓMIC A PARTIR DE LA ADAPTACIÓN DE LA LEYENDA “LA VIRGEN DE LA MERCED” Y EL REGISTRO DEL PATRIMONIO CULTURAL, de las postulantes **Mullo Aimacaña Gloria Lisbeth** y **Silva Galarza Karen Darlin**, de la carrera de Diseño Gráfico, considero que dicho trabajo de investigación cumple con los requisitos metodológicos y aportes científicos-técnicos suficientes para ser sometidos a evaluación del Tribunal de Validación de Proyecto que el Honorable Consejo Académico de la Facultad de Ciencias Humanas, Artes y Educación de la Universidad Técnica de Cotopaxi, para su correspondiente estudio y calificación.

Latacunga. Agosto, 2023.

.....
Mg. Vilma Lucía Naranjo Huera

C.C.: 1713491910

Tutor Del Proyecto de Investigación



APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE TITULACIÓN

En calidad del Tribunal de lectores, aprueban el presente Informa de Investigación de acuerdo a las disposiciones reglamentarias emitidas por la Universidad Técnica de Cotopaxi, y por la Facultad de Ciencias Humanas, Arte y Educación; por cuanto, las postulantes **MULLO AIMACAÑA GLORIA LISBETH** y **SILVA GALARZA KAREN DARLIN**, con el Proyecto de Investigación titulado: **CÓMIC A PARTIR DE LA ADAPTACIÓN DE LA LEYENDA “LA VIRGEN DE LA MERCED” Y EL REGISTRO DEL PATRIMONIO CULTURAL**, ha considerado las recomendaciones oportunamente y reúne los méritos suficientes para ser sometido al acto de Sustentación de Proyecto.

Latacunga, agosto 2023.

Para constancia firman:

Lector 1

Mg. Alfredo Mauricio Astudillo Mamarandi

C.C. 0602987976

Lector 2

Mg. Sergio Eduardo Chango Pastuña

C.C. 0502372170

Lector 3

Mg. Bertha Alejandra Paredes Calderón



AGRADECIMIENTO

Agradezco en primer lugar a Dios, a mis padrinos Monica Morales y Marco Aimcaña, así como a mi madre Gloria Aimacaña quienes son un pilar fundamental en mi vida al guiarme y estar en cada triunfo de mis estudios. De esta forma quiero agradecer a todos mis amigos/as que me acompañaron en el transcurso de mi vida universitaria especialmente a mi amigo Marcos Quinga y a mi amiga y compañera de tesis Darlin Silva. Igualmente, a mi tutora Mg. Lucía Naranjo Huera por ser paciente y ser una guía firme ya que ha hecho posible el desarrollo del trabajo investigativo. Finalmente, al historiador Carlos Herrera y al escritor Eduardo Freire por ser personas innatas y haber compartido su conocimiento sin ningún obstáculo de tal forma que se pudo concluir con los resultados esperados.

Lisbeth Mullo



DEDICATORIA

Dedicado a mis padres Gloria Aimacaña y Luis Mullo, a mi hermano Ing. Alex Dario Mullo. A mis dos angelitos del cielo Feliciano Aimacaña y Hortencia Bravo por todo el esfuerzo que hicieron posible estar el día de hoy aquí y por toda la confianza que me brindaron, sin perderla ni un solo momento.

Lisbeth Mullo



AGRADECIMIENTO

Primeramente, agradezco a mi madre Bertha Galarza por ser mi modelo a seguir y mi apoyo incondicional, mi padrastro Franklin Fabara por ser mi mejor amigo y brindarme sus consejos de vida, a mi gatito Matías por acompañarme en las noches de desvelo. De esta forma, también agradezco a mis grandes amigos que hicieron que mi camino universitario sea la mejor etapa de mi vida, así como a mi tutora Mg. Lucía Naranjo Huera quien a través de su conocimiento y guía nos favoreció en el desarrollo de este proyecto. Finalmente, como agradecimiento especial al historiador Carlos Herrera y al escritor Eduardo Freire por compartir su conocimiento acerca de la cultura latacungueña, creer en nosotras y motivarnos para continuar con nuestro proyecto.

Darlin Silva



DEDICATORIA

Le dedico este proyecto a mi familia, así como a mi padre y abuelita que están en el cielo porque gracias a su esfuerzo y amor hoy estoy cumpliendo cada uno de mis sueños, además, de estar a mi lado en los momentos malos, guiarme en el camino y ser mi fortaleza.

Darlin Silva



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS, ARTES Y EDUCACIÓN

TÍTULO:

“CÓMIC A PARTIR DE LA ADAPTACIÓN DE LA LEYENDA “LA VIRGEN DE LA MERCED” Y EL REGISTRO DEL PATRIMONIO CULTURAL.”

Autores:

Mullo Aimacaña Gloria Lisbeth

Silva Galarza Karen Darlin

RESUMEN

En la provincia de Cotopaxi específicamente en el cantón Latacunga existen cuentos, leyendas y mitos que mencionan algún tipo de patrimonio tangible e intangible de la ciudad. De manera que, con el pasar del tiempo la identidad cultural se ha ido perdiendo o modificando, debido a que este tipo de información no se halla con facilidad navegando por internet, sino que al contrario se lo encuentra únicamente en libros antiguos. Estos libros en la mayoría de los casos se encuentran en mal estado, como consecuencia, estas historias no se difunden con facilidad. Es por ello que el presente proyecto narra en un estilo más actual, una de las leyendas más simbólicas, la leyenda de la Virgen de la Merced con la finalidad de promover la cultura mashca.

En este proyecto se destaca el método de diseño de Christopher Johns que se desarrolla en tres fases, la fase de input, en donde se recopila información. La fase creativa, que es una etapa crítica en la que se transforma la información y el output, una etapa de síntesis en la que convergen todas las opciones en una sola propuesta. Esta metodología se combina con el proceso creativo planteado por el ilustrador Jaime Martín que tiene que ver con técnicas para la ilustración. Para realizar este cómic se partió del estudio de la leyenda



mediante las técnicas de la investigación bibliográfica y entrevistas dirigidas a historiadores de la ciudad. Así como el estudio morfológico y abstracción de formas del patrimonio cultural que se enuncian en la leyenda, especialmente se registra y analiza la imagen escultórica de la Virgen de la Merced. Para esto se empleó el registro fotográfico, fichas de registro patrimonial y fichas morfológicas que ayudan a determinar aspectos informativos y figurativos que se consideraron en el diseño del Storyboard. Como resultado del desarrollo creativo se obtiene una revista de 20 páginas en las que se muestra una adaptación de la leyenda de la Virgen de la Merced en estilo cómic

PALABRAS CLAVES: Identidad cultural, patrimonio cultural, narrativa gráfica, cómic, Latacunga, leyenda de la Virgen de la Merced, estilo andino.



COTOPAXI TECHNICAL UNIVERSITY

FACULTY OF HUMAN SCIENCES, ARTS AND EDUCATION

TOPIC:

“COMIC STARTING AT THE LEGEND ADAPTATION “LA VIRGEN DE LA MERCED” AND THE CULTURAL HERITAGE REGISTRY”.

Authors:

Mullo Aimacaña Gloria Lisbeth

Silva Galarza Karen Darlin

ABSTRACT

In the Cotopaxi province, specifically in the Latacunga canton, there are stories, legends and myths, what mention some tangible and intangible heritage kind from city. Way that, with the time passing, cultural identity has been lost or modified, due to this information type is not easily found by browsing the Internet, but rather, on the contrary, it is only found in old books. These books most cases, they are in poor condition, as a consequence, these stories do not spread easily. That is why, the current project narrates in a more current style, one the most symbolic legends, the legend from Virgen de la Merced, in order to promote the mashca culture.

This project highlights the Christopher Johns design method, what is developed in three phases, the input phase, where is collected information. The creative phase, which is a critical stage, which is transformed the information and output, a synthesis stage, what converges all the options in a single proposal. This methodology is combined with the creative process proposed by the illustrator Jaime Martín, who has to see with illustration techniques. For making this comic, it started from legend study, through the bibliographic research techniques and interviews directed to historians from city. As well as the morphological study and cultural heritage forms abstraction, what are enunciated in the



legend, especially, it is recorded and analyzed the sculptural image from Virgen de la Merced. For this, it was used the photographic record, patrimonial registration cards and morphological cards, which help to determine informative and figurative aspects, what were considered in the Storyboard design. As a creative development result, it was got a 20-page magazine, which a legend adaptation from Virgen de la Merced in comic style is shown.

Keywords: Comic, Andean style, cultural identity, graphic narrative, Latacunga, Leyenda de la Virgen de la Merced, cultural heritage.



AVAL DE TRADUCCIÓN

En calidad de Docente del Idioma Inglés del Centro de Idiomas de la Universidad Técnica de Cotopaxi; en forma legal **CERTIFICO** que:

La traducción del resumen al idioma Inglés del proyecto de investigación cuyo título versa: **“CÓMIC A PARTIR DE LA ADAPTACIÓN DE LA LEYENDA “LA VIRGEN DE LA MERCED” Y EL REGISTRO DEL PATRIMONIO CULTURAL”** presentado por: **Mullo Aimacaña Gloria Lisbeth** y **Silva Galarza Karen Darlin** egresadas de la Carrera de: **Licenciatura en Trabajo Social**, perteneciente a la **Facultad de Ciencias Sociales, Artes y Educación**, lo realizaron bajo mi supervisión y cumple con una correcta estructura gramatical del Idioma.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad y autorizo a las peticionarias hacer uso del presente aval para los fines académicos legales.

Latacunga, Agosto del 2023.

Atentamente,



CENTRO
DE IDIOMAS

Mg. Marco Paúl Beltrán Semblantes

DOCENTE CENTRO DE IDIOMAS-UTC

CC: 0502666514



INTRODUCCIÓN

En la actualidad se están perdiendo historias de gran valor cultural por la forma en que se presenta la información, siendo este el caso del cantón Latacunga el cual posee un rico patrimonio cultural que ha cambiado con el tiempo, dejando a su población sin una identidad cultural diferenciada. Por ello, se pretende preservar la identidad cultural mediante la promoción de la cultura latacungeña a través del arte andino, expresado en ilustraciones realizadas a partir de la investigación morfológica y la abstracción de las formas del patrimonio material del cantón. De modo que, el objetivo del proyecto es producir una representación gráfica de una tradición oral muy conocida por la comunidad latacungeña, es decir de la leyenda de “La Virgen de la Merced”, utilizando el cómic como relato gráfico. Por lo tanto, para la creación de la narrativa gráfica se utilizó el modelo de caja negra desarrollado por Christopher Jones, el cual cuenta con fases que por medio de técnicas e instrumentos de recopilación de información permiten compilar de manera efectiva datos verbales y visuales sobre la leyenda, además de complementarse con el proceso creativo para la creación de cómics propuesto por Jaime Martín para el desarrollo de la historia, así como de la gráfica del producto final.



ÍNDICE

1. INFORMACIÓN GENERAL	1
2. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO	2
3. JUSTIFICACIÓN	3
4. BENEFICIARIOS	4
5. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	4
5.1. Pregunta de investigación	5
6. OBJETIVOS.....	5
6.1. Objetivo General	5
6.2. Objetivos Específicos	5
7. ACTIVIDADES Y SISTEMA DE TAREAS EN RELACIÓN A LOS OBJETIVOS PLANTEADOS.....	6
8. FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA TÉCNICA.....	9
8.1. Representación gráfica y narrativa.....	9
8.1.1. Fundamentos de la narrativa gráfica	10
8.2. Elementos de la narrativa del cómic	11
8.3. Diseño editorial	15
8.3.1. Composición editorial en la narrativa visual	15
8.3.2. Elementos del diseño editorial involucrados en el cómic	16
8.4. Patrimonio material e inmaterial	17
8.4.1. Patrimonio material e inmaterial de Latacunga	18
8.4.2. Ficha de registro de patrimonio.....	18



8.5. Leyenda, mito y fábula ecuatoriana	19
8.5.1. Tipos de leyendas	19
8.6. Leyenda de la Virgen de la Merced	21
9. VALIDACIÓN DE LAS PREGUNTAS CIENTÍFICAS O HIPÓTESIS	22
10. METODOLOGÍAS Y DISEÑO EXPERIMENTAL.....	25
10.1. Enfoque de investigación	25
10.1.2. Enfoque cualitativo	25
10.2. Método del diseño	25
10.2.1. Metodología en base al modelo de caja negra	25
10.2.2. Proceso para la creación del cómic	26
10.3. Diseño de investigación	27
10.3.1. Investigación bibliográfica.....	27
10.3.2. Investigación de campo.....	28
10.4. Técnica de recolección de datos.....	28
10.4.1. Fichas de registro fotográfico.....	28
10.4.2. Fichas bibliográficas	28
10.4.3. Entrevistas	29
10.4.4. Focus group.....	29
11. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS	29
11.1. Fase de implementación metodológica	29
11.1.1. Fase 1. Input	30
11.1.2. Fase 2. Caja Negra	34
11.1.3. Fase 3. Output	67



12. IMPACTOS (TÉCNICOS, SOCIALES, AMBIENTALES O ECONÓMICOS)	71
12.1. Impacto técnico	71
12.2. Impacto social	71
13. PRESUPUESTO PARA LA PROPUESTA DEL PROYECTO	71
14. CONCLUSIONES	75
15. BIBLIOGRAFÍA	75
16. ANEXOS	78

ÍNDICE DE FIGURAS

FIGURA 1. Infografía de los tipos de narrativa gráfica	10
FIGURA 2. Ficha bibliográfica del libro “Leyendas y Tradiciones de Cotopaxi” de Franklin Barriga	22
FIGURA 3. Fases de la metodología de caja negra	26
FIGURA 4. Proceso creativo de Jaime Martín	27
FIGURA 5. Resumen de entrevistas realizadas a: Carlos Herrera Toro – Luis Eduardo Freire Zapata	31
FIGURA 6. Ficha de Patrimonio Cultural	32
FIGURA 7. Guión páginas 1 y 2	36
FIGURA 8. Fichas morfológicas	38
FIGURA 9. Ficha de personaje de Luis Alberto de joven	39
FIGURA 10. Colorización del personaje Luis Alberto de joven	40
FIGURA 11. Ficha de personaje de Luis Alberto de viejo	41
FIGURA 12. Colorización del personaje Luis Alberto de viejo	42
FIGURA 13. Ficha de personaje de la Virgen de la Merced	43
FIGURA 14. Colorización del personaje de la Virgen de la Merced	44



FIGURA 15. Ficha de personaje del Policía Municipal 1	45
FIGURA 16. Colorización de personaje del Policía Municipal 1	46
FIGURA 17. Ficha de personaje del Policía Municipal 2	47
FIGURA 18. Colorización del personaje del Policía Municipal 2	48
FIGURA 19. Ficha de personaje de la esposa de Luis	49
FIGURA 20. Colorización de personaje de la esposa de Luis	50
FIGURA 21. Ficha de personaje del hijo de Luis	51
FIGURA 22. Colorización del personaje del hijo de Luis.....	52
FIGURA 23. Maquetación de impresión.....	69
FIGURA 24. Presentación mockups de la portada y contraportada.....	70
FIGURA 25. Presentación mockups del cuerpo del cómic	70

ÍNDICE DE TABLAS

TABLA 1. Actividades y sistema de tareas en relación a los objetivos planteados	6
TABLA 2. Tipos de globos de diálogo	12
TABLA 3. Tipos de leyendas.....	20
TABLA 4. Matriz de validación de las preguntas científicas	22
TABLA 5. Storyboard.....	54
TABLA 6. Entintado.....	61
TABLA 7. Contraportada y Portada	66
TABLA 8. Recursos.....	71
TABLA 9. Recursos directos	72
TABLA 10. Recursos técnicos.....	73
TABLA 11. Recursos indirectos	74
TABLA 12. Total de recursos.....	74



ÍNDICE DE ANEXOS

ANEXO 1. Hoja de vida de la docente tutora Lucía Naranjo.....	78
ANEXO 2. Hoja de vida de la estudiante Mullo Gloria	79
ANEXO 3. Hoja de vida de la estudiante Silva Karen	80
ANEXO 4. Guías de entrevistas.....	80
ANEXO 5. Entrevistas	82
ANEXO 6. Registro fotográfico	89
ANEXO 7. Fichas de registro patrimonial.....	90
ANEXO 8. Fichas morfológicas	94
ANEXO 9. Focus Group	98

ESTRUCTURA DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN FINAL

PROYECTO DE TITULACIÓN II

1. INFORMACIÓN GENERAL

Título del proyecto:

Cómic a partir de la adaptación de la leyenda “La Virgen de la Merced” y el registro del patrimonio cultural.

Fecha de inicio:

A partir del 10 de marzo del 2023

Fecha de finalización:

El 28 de julio del 2023

Lugar de ejecución:

El lugar en donde se ejecutará la investigación del proyecto es en el centro histórico de la ciudad de Latacunga.

Unidad académica que auspicia:

Universidad Técnica de Cotopaxi.

CARRERA QUE AUSPICIA:

Carrera de Diseño Gráfico.

Equipo de trabajo:

Tutor de titulación:

Mg. Vilma Lucía Naranjo Huera

Equipo investigativo

Mg. Naranjo Huera Vilma Lucía (Anexo 1)

Mullo Aimacaña Gloria Lisbeth (Anexo 2)

Silva Galarza Karen Darlin (Anexo 3)

Área de conocimiento:

Ciencias sociales, arte y educación. (*Ilustración, Diseño Editorial*)

Línea de investigación:

Cultura, patrimonio y saberes ancestrales

De acuerdo con las líneas de investigación planteadas por la Universidad Técnica de Cotopaxi. La línea de investigación Cultura, patrimonio y saberes ancestrales fomenta el reconocimiento por los saberes y conocimientos ancestrales como parte de los bienes del patrimonio histórico de las comunidades originarias, revalorizando el importante recurso que estos saberes constituyen para la sociedad y permitan proteger y conservar la diversidad cultural que caracteriza a nuestro entorno.

Sublínea de investigación

Diseño aplicado a investigación y gestión histórico-cultural

2. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

Latacunga es un cantón rico en cultura, misma que se ha ido modificando con el pasar del tiempo, de tal manera que la población no posee una identidad cultural clara, debido a que en la actualidad las historias de gran valor cultural se han ido perdiendo, esto a causa de la manera en la que se presenta la información, ya que las leyendas propias del cantón no se encuentran en la web, sino más bien en libros muy antiguos los cuales poseen mucho texto, además de encontrarse en mal estado. De manera que, se procura promover la cultura mashca mediante el arte andino expresado en ilustraciones, mismas que se crearán a partir del estudio morfológico y abstracción de formas del patrimonio tangible del cantón, cuya intención es salvaguardar la identidad cultural del sector.

Es por ello que el proyecto tiene la finalidad de crear una propuesta gráfica la cual emita una tradición oral muy popular, es decir la leyenda de la Virgen de la Merced, esto mediante un tipo de narrativa

gráfica como es el cómic. Por lo tanto, se plantea que con el uso de la técnica de la investigación bibliográfica y de campo, manejando instrumentos como entrevistas, registro fotográfico de la Virgen de la Merced, ficha bibliográfica, fichas de registro patrimonial y fichas morfológicas para el desarrollo investigativo y así determinar aspectos informativos que influyen dentro de nuestro proyecto.

Para el proceso de la creación del cómic se utilizó la metodología propuesta por Christopher Johns como el modelo de caja negra la misma que cuenta con tres fases, donde la primera fase ayudó a desarrollo del trabajo de campo para a lograr recolectar correctamente la información visual y oral sobre la leyenda así como el de los patrimonios, la segunda fase al proceso para la creación del cómic de manera que se tuvo la ayuda pertinente de la metodología del proceso creativo propuesto por Jaime Martín creador de cómic y la fase 3 donde se presenta los prototipos del cómic.

3. JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO

Tras el análisis de la problemática existente en el cantón Latacunga con respecto a la pérdida de información acerca de las leyendas representativas del cantón. De manera que, el presente estudio a profundidad sobre la leyenda de la Virgen de la Merced, busca adaptarla a una crónica inventada con temática de un problema social, lo cual busca transmitir un mensaje de reflexión, sin perder el contexto de la leyenda original y, de esta manera mostrarla a través de la representación gráfica de la historia en un cómic, cuya característica principal es el estilo gráfico pop andino creado a partir del análisis morfológico de personajes y objetos mencionados en la narración del libro de Franklin Barriga, así como realzar y mantener viva esta muestra de manifestación cultural. Se espera que este proyecto de investigación permite no solo llamar la atención del público joven y fanáticos por los cómics, sino también invitarlos a conocer más sobre la cultura ancestral mashca. Teniendo en cuenta que el beneficio de la creación de un cómic es promover los saberes culturales de la población latacungueña; de una manera moderna con conceptos artísticos para obtener un sentido de pertenencia, asimismo la revaloración de sus leyendas rescatando de tal modo la cultura propia de la ciudad.

4. BENEFICIARIOS DEL PROYECTO

Beneficiarios directos

- **Demográfica:** Hombres y mujeres de entre 10 - 14 años, estudiantes de escuela primaria y secundaria, así como universitarios.
- **Geográfico:** Cantón Latacunga-Cotopaxi-Ecuador, zona suburbana y urbana que hablan español. Según datos de INEC (2010) el cantón Latacunga cuenta con 170 489 habitantes.
- **Comportamiento:** Niños y adolescentes fanáticos de las caricaturas y de la narrativa gráfica.
- **Factor Económico:** Población económicamente inactiva
- **Psicográficas:** Personas que desconocen sobre las leyendas populares del cantón.

Beneficiarios indirectos

- **Demográfica:** Hombres y mujeres de entre 15 - 20 años, adolescentes o universitarios.
- **Geográfico:** Cantón Latacunga-Cotopaxi-Ecuador, zona suburbana y urbana que hablan español. Según datos de INEC (2010) el cantón Latacunga cuenta con 170 489 habitantes.
- **Comportamiento:** Personas fanáticas de la narrativa gráfica.
- **Factor Económico:** Población económicamente medianamente activa
- **Psicográficas:** Personas que adquieren cómics y buscan conocer más sobre la cultura del cantón a través de ellos.

5. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

En la actualidad el desconocimiento de las leyendas del cantón Latacunga ha generado un impacto dentro de la identidad cultural y tradición popular, debido a que los mismos están plasmados en libros muy antiguos, los cuales poseen mucho texto y por lo general se encuentran en mal estado, por lo que este tipo de patrimonio se ha ido deteriorando y perdiendo en razón de no adaptarse a un material tecnológico e ideológico propio de esta década. Por ende, es importante plantear el desconocimiento y pérdida de información sobre las leyendas pertenecientes al cantón como tema de investigación,

con el fin de salvaguardar este tipo de manifestación cultural, a su vez incrementar el interés por la lectura e impulsar el arte, por medio de la creación de una propuesta de narrativa gráfica, donde se pretende presentar un relato más cautivador evitando su deterioro, pérdida de información e identidad cultural y adicionalmente sea un beneficio para el patrimonio cultural latacungueño.

5.1 Pregunta de investigación

¿Cómo elaborar un cómic sobre la leyenda “La Virgen de la Merced” de la ciudad de Latacunga?

A partir de la pregunta planteada, la hipótesis de este proyecto de investigación nos permite demostrar que se puede elaborar un cómic de la leyenda “La Virgen de la Merced” a partir de la adaptación de esta leyenda e identificar el registro del patrimonio cultural, de manera que sea utilizado para salvaguardar este tipo de patrimonio cultural del cantón Latacunga.

6. OBJETIVOS

6.1 Objetivo general

Diseñar un cómic a partir de la adaptación de la leyenda “La Virgen de la Merced” mediante el estudio de la morfología de personajes y escenarios patrimoniales mencionados en la narración.

6.2 Objetivos específicos

- Investigar acerca de la leyenda “La Virgen de la Merced” para definir la idea, historia y el género central del cómic representado en un guión literario.
- Analizar la morfología de personajes, objetos y ambientes mencionados en la narración para la creación de personajes y storyboard.
- Maquetar el cómic mediante técnicas de diagramación de narraciones visuales.

7. ACTIVIDADES Y SISTEMA DE TAREAS EN RELACIÓN A LOS OBJETIVOS PLANTEADOS.

Tabla 1: *Actividades y sistema de tareas en relación a los objetivos planteados*

Objetivos	Actividad (tareas)	Resultado de la actividad	Medios de verificación
<p>Investigar acerca de la leyenda “La Virgen de la Merced” para definir la idea, historia y el género central del cómic representado en un guión literario.</p>	<p>-Acudir a las bibliotecas municipales. - Efectuar entrevistas a historiadores del cantón para definir personajes, objetos y ambientes mencionados en la narración de las leyendas más relevantes sobre la Virgen de la Merced, para así establecer el género de la trama del cómic.</p> <p>-Realizar fichas bibliográficas.</p> <p>-Llevar a cabo la toma de fotografías de los patrimonios</p>	<p>-Fundamentación teórica y fotográfica del proyecto de investigación.</p> <p>- Creación del guión literario en base a la definición del género de la trama del cómic donde se determinarán diálogos y acciones de los personajes en cuestión.</p>	<p>Investigación bibliográfica: Búsqueda de información en las bibliotecas del cantón Latacunga.</p> <p>Técnica: Revisión bibliográfica</p> <p>Instrumento: Libros y fichas bibliográficas.</p> <p>Investigación de campo: Obtener fuentes de información oral y gráfica sobre los objetos y ambientes mencionados en la narración.</p>

	mencionados en la leyenda “La Virgen de la Merced”.		<p>Técnica: Entrevistas</p> <p>Instrumentos:</p> <p>Guia de entrevista</p> <p>Ficha bibliográfica</p> <p>Registro fotográfico de la Virgen de la merced</p> <p>Fichas de registro patrimonial</p>
<p>Analizar la morfología de personajes, objetos y ambientes mencionados en la narración para la creación de personajes y storyboard.</p>	<p>-Realizar fichas de registro fotográfico de personajes, objetos y ambientes patrimoniales mencionados en la historia.</p> <p>-Elaborar la extracción de cromática y formas de cada fotografía.</p> <p>-Composición del guión técnico que será utilizado en la narrativa gráfica de la leyenda</p>	<p>-Creación gráfica de personajes y escenarios que aporten valor simbólico a la historia.</p> <p>-Desarrollo el storyboard de acuerdo al guión técnico y literario, así como también cromáticas y formas resultantes del análisis morfológico de las fotografías.</p>	<p>Investigación aplicada: Realizar un estudio morfológico de las imágenes, para posteriormente extraer formas y cromática para la creación de personajes y ambientes de la historia.</p> <p>Técnica: Ficha morfológica</p> <p>Instrumento:</p>

			<p>Fotografías</p> <p>Proceso creativo:</p> <p>Bocetaje</p> <p>Diseño de personajes y escenarios</p> <p>Digitalización</p> <p>Proceso de diseño:</p> <p>Composición</p> <p>Artes finales</p> <p>Instrumentos:</p> <p>Lápices</p> <p>Borradores</p> <p>Tabletas gráficas</p> <p>Computadoras con software de ilustración</p>
Maquetar el cómic mediante técnicas de diagramación de narraciones visuales.	-Ensamblar la historia procurando respetar las normas de estilo de maquetación para un	-Obtención de un producto editorial que cumpla con las características del cómic, de manera	Proceso de diseño: Se diagrama la historia, utilizando los principios de diseño editorial, así

	<p>cómic.</p> <p>-Validación de propuesta gráfica.</p> <p>-Realizar pruebas de impresión y empastado.</p>	<p>que posea un gran valor cultural para el cantón.</p>	<p>como los elementos pertenecientes a la narrativa visual.</p> <p>Técnica: Técnicas de diagramación y composición. Focus group</p> <p>Instrumento: - Machote</p> <p>- Retículas digitales. -Cuestionario de preguntas</p>
--	---	---	--

Fuente: Mullo y Silva, 2023

8. FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICA TÉCNICA

8.1. Representación gráfica y narrativa

La narrativa visual se interpreta como la forma de contar o emitir una historia mediante la interacción de imágenes y textos de manera que se basa en la recepción interpretativa presente en aspectos artísticos, culturales o sociales, así como también de diseño y emociones cuya finalidad es crear un producto gráfico como un libro ilustrado

(Casona y Ruiz 2017). Aunque cada uno de estos aspectos son diferentes “representación gráfica y representación narrativa” la verdad es que los dos se encuentran interconectados en las diversas presentaciones de medios audiovisuales tales como el cine, la animación, el cómic y la ilustración, visto a que interactúan y se complementan entre sí influyendo en la interpretación y comprensión de la narrativa al transmitir emociones, crear atmósferas y establecer el tono general de la historia.

Un ejemplo de ello: Hayao Miyazaki quien es director de animación japonés, fundador del Studio Ghibli, reconocido por sus habilidades en la representación gráfica de paisajes y personajes en

películas animadas como "Mi vecino Totoro" y "El viaje de Chihiro", así mismo Alan Moore un escritor británico de cómics famoso por mostrar su estilo narrativo complejo y su enfoque en temas oscuros y maduros en obras como "Watchmen" y "V de Vendetta". Se entiende que utilizan un sin número de elementos visuales para la narración de un contenido de manera efectiva ofreciendo una experiencia visual y narrativa única que hace que un lector se atreva a explorar temas complejos de manera dinámica.

8.1.1. Fundamentos de la narrativa gráfica

La narrativa gráfica posee su propio lenguaje, técnicas y recursos, por lo que el predominio de las técnicas permite focalizar lo que se quiere expresar, así como enriquecer la narrativa. El uso de imágenes dentro de un contenido narrativo es la clave de poder otorgar un impacto positivo al usuario, puesto a que se ha transformado en un lenguaje cotidiano (Cabado, 2020) desde esa perspectiva es prudente mencionar los tipos de narrativa gráfica. Por lo tanto, los tipos de narrativa gráfica varían según la orientación geográfica, la cultura y la época en la que se originan, por consiguiente, sus características de estilo gráfico y narrativo, son totalmente distintos.

Figura 1: Infografía de los tipos de narrativa gráfica



Fuente: - Eugenio Navas - Narrativa gráfica

Dado los requerimientos del presente proyecto de investigación, el tipo de narrativa gráfica más acercada a lo que se quiere generar es el cómic. Por lo tanto, Cabado (2020). menciona que “El cómic es una forma de narración gráfica que dispone de una sintaxis y unas reglas discursivas que le son propias caracterizado por desarrollar un discurso narrativo mediante dibujos secuenciados que se complementan, aunque no necesariamente, con palabras”. (p.38).

De manera que, un cómic es la representación gráfica de la expresión visual del espacio y tiempo de acciones previas que son generadas dentro de ideas que son proyectadas en secuencia por medio de imágenes y texto. De tal forma que el lector obtiene una lectura con dos variantes como es la percepción estética y la recreación intelectual de la historia para que de este modo se esfuerce en entender un mensaje. Por ello un cómic debe contener el uso adecuado de secuencias de viñetas que manejen distintas formas, así como también el texto, color, variación de ángulos en las ilustraciones, entre otras más, de modo que su contenido sea más interactivo.

8.2. Elementos de la narrativa del cómic

- ***Viñeta***

La viñeta es considerada como el elemento más simple de la narrativa visual, dicho de otro modo, consiste en el cuadro delimitado por líneas, donde acontece una acción concreta. Además “las viñetas pueden presentar lenguaje verbal y lenguaje icónico simultáneamente, ya que algunos exhiben solo dibujos y otros también incluyen texto” (Anónimo, 2020)

- ***Ilustraciones***

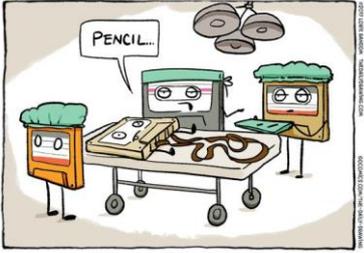
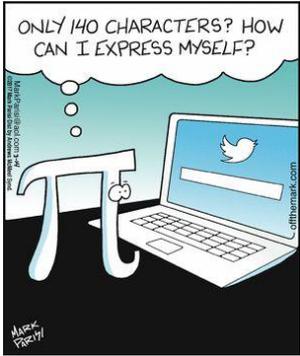
Las ilustraciones son el componente principal, debido a que es la representación gráfica de la realidad que se quiera exponer, además se localizan dentro de las viñetas donde cada escena se puede presentar en distintos planos, según el sentimiento o situación que se quiera manifestar, por otro lado, el tipo de arte varía según el estilo del autor y la región.

- ***Globos de diálogo***

Globo de texto, también conocido como bocadillos o globos de conversación, cuyo concepto según el autor Sergey (2021) “son los diálogos y las emociones que tienen los personajes de la narración” siendo este elemento un gran apoyo para la narrativa y comprensión de la historia, debido a que

comunican textualmente una situación o acción. Sin embargo, los bocadillos se clasifican en siete tipos, mismos que se utilizan para expresar distintas emociones o circunstancias.

Tabla 2: *Tipos de globos de diálogo*

Tipos	Definición	Gráfico
Diálogo normal	Consiste en el globo básico, el cual suele tener forma ovalada o rectangular, además la cola del globo debe apuntar directamente hacia la boca del personaje que habla.	 <p>Fuente: The Daily Drawing por Lorie Ransom GoComics.com</p>
Pensamiento	Se presenta con la forma de una nube y su cola está compuesta por círculos pequeños que apuntan a la cabeza del personaje, se utiliza para expresar pensamientos, ideas o para comunicar testimonios de animales, plantas o cosas ya que no hablan.	 <p>Fuente: The Arizona Republic azcentral.com</p>

<p>Cartela</p>	<p>Son bocadillos rectangulares sin cola, están situados al pie de la imagen. Por lo general expresan lo que dice el narrador, por lo tanto, se usan para describir textualmente un escenario, también se puede emplear como voz en off.</p>	 <p>Fuente: Harley Quinn/Gallery</p>
<p>Grito</p>	<p>Es un globo con muchos vértices que hace referencia a un grito, insulto o una acción abusiva.</p>	 <p>Fuente: bleedingcool.com</p>
<p>Susurros</p>	<p>Se muestra en un bocadillo con líneas discontinuas, simboliza susurros, secretos o dialogar en voz baja.</p>	

		<p>Fuente: Susurros, por Ogden Whitney leyendotebeos.blogspot.com</p>
<p>Debilidad</p>	<p>Este tipo de burbujas onduladas exhiben que el personaje está agotado o débil.</p>	 <p>Fuente: thereasonsimbroke.tumblr.com</p>
<p>Discurso Extendido</p>	<p>Consta de dos burbujas juntas, su función es distribuir diálogos extensos que requieren una pequeña pausa.</p>	 <p>Fuente:Deadpool telling it like it is imgur.com</p>

- ***Onomatopeya***

Para Vicente (2021) “Las onomatopeyas se representan con signos lingüísticos que describen o sugieren un objeto o una acción” de manera que son utilizados en cómics, con el fin de aparentar efectos de sonido por medio del texto, por lo tanto, es una figura retórica. No obstante, las onomatopeyas varían según el idioma, esto quiere decir que el sonido de una rana en español sería “croak” mientras que en inglés “ribbit”.

Otra característica a recalcar de este elemento es que se pueden diferenciar o localizar con facilidad, dado que estas se escriben entre signos de exclamación o en mayúsculas, si es el caso de que el sonido sea fuerte, por lo tanto, no es necesario que se exhiban las onomatopeyas en cursiva o entre comillas.

8.3 Diseño editorial

El diseño editorial es una rama perteneciente al diseño gráfico, misma que se encarga del diseño y la composición de diversas publicaciones de imprenta, tales como revistas, periódicos, libros, catálogos y folletos. De manera que, se encarga de organizar el espacio, texto, imágenes y en algunos casos multimedia, tanto en medios tradicionales como electrónicos. Se trata de encontrar un equilibrio estético y funcional entre el contenido, el espacio escrito y visual (Zanón, 2007). Por lo tanto, se lo puede considerar como un tipo de periodismo visual, debido a que el diseñador se convierte en un comunicador logrando transmitir por medio de sus diseños un mensaje y una serie de sensaciones, ya sea con el fin de informar, entretener, instruir, comunicar o educar a un lector con cualquier tipo de publicación ya sea digital o impresa.

8.3.1. Composición editorial en la narrativa visual

La composición editorial dentro de la narrativa visual influye técnicamente en la aplicación de principios y técnicas de diseño, así como también en la presentación de contenido gráfico en medios impresos o digitales. De tal forma que se interpreta como una disciplina que combina la estética y la funcionalidad para crear una experiencia visualmente atractiva y efectiva en la jerarquía y flujo visual del contenido, donde se logre contar una narración oral de manera coherente y atractiva.

8.3.2. Elementos del diseño editorial involucrados en el cómic

- *El formato*

De acuerdo con Bhaskaran (2006) quien menciona que “el formato se refiere a la manifestación física de una publicación. En pocas palabras, es la manera en la que se presenta la información al lector” (p.52). Uno de los formatos más extendido es la norma ISO (International Organization for Standardization) la cual se deriva en dos series como son la serie A y serie B, cabe mencionar que estos dos aspectos varían de acuerdo al tipo de trabajo que se esté desarrollando y por ello hay que considerar el tipo de formato que se pretende utilizar.

- *La retícula*

Bhaskaran (2006) describe a la retícula como un “elemento encargado de buscar el equilibrio, coherencia y orden en la composición de páginas, mediante el uso de líneas horizontales y verticales, presentándose como una ayuda para medir, construir, diseñar, ubicar y formar elementos gráficos” (p. 64).

- *Jerarquía y maquetación*

La jerarquía es el elemento que utiliza distintos estilos de tipografía para guiar al lector a través del diseño. Por lo tanto, el diseño o maquetación de una publicación digital o impresa se refiere a la disposición del contenido tanto como en texto, así como en las imágenes o ilustraciones, además de la interrelación de estos elementos y el producto editorial en general (Bhaskaran, 2006, p. 60)

- *La tipografía*

La tipografía es el arte y técnica de organizar las letras o caracteres de una manera que permita el aprendizaje y el reconocimiento de algún tipo de información. También implica una disposición y selección cuidadosas del tamaño de los puntos, la longitud de las líneas y el espaciado, tanto en una sola línea como en toda la página.

- *El color*

El color es un instrumento importante que posee el diseñador gráfico, el cual se usa para comunicar emociones y sentimientos con el fin de captar la atención (Bhaskaran, 2006, p.80)

De ahí que el color dentro de la diagramación de cualquier contenido digital o impreso es el encargado de manifestar sensaciones que representa cada color dentro de un producto diseñado, donde se podrá conseguir un balance de color entre el contenido y el marco visual.

- ***Los elementos gráficos***

Las líneas, curvas, formas geométricas, puntos, ilustraciones, dibujos o fotografías son componentes que pueden utilizarse como elementos gráficos dentro del diseño, además es preciso recalcar que juegan un papel crucial en el desarrollo de un proyecto. Por lo tanto, al complementarse con el resto de elementos compositivos del diseño ayudan a construir, organizar y proyectar un mensaje claro y preciso a un público en específico por su correcta composición visual.

- ***Flujo visual***

Tal como lo menciona Maria (2015) el flujo visual es “la forma en que los ojos del lector se mueven a través del diseño manipulando el flujo visual de sus usuarios a través de estrategias de patrones visuales, contrastando colores, variando tamaños y usando otros métodos”. Por tanto, el diseño editorial involucrado en el cómic debe tener en cuenta estos aspectos para guiar al lector a través de la historia de manera coherente y sin problemas.

8.4. Patrimonio material e inmaterial

De acuerdo con García (2014) “cuando hablamos de patrimonio cultural, nos referimos a bienes de los que no tenemos por qué ser los propietarios directos, sino que hablamos de una propiedad colectiva, de la sociedad y que disfrutamos” (p. 17) Por lo tanto, el patrimonio es el cúmulo de bienes materiales e inmateriales, tales como: la literatura, tradiciones, danza, historia, restos materiales, etc. mismos que fueron herencia de los antepasados de una población.

El patrimonio material se explica como el conjunto de aspectos tangibles de una cultura, tales como la arquitectura y objetos creados por el ser humano y que ha dejado un pueblo como representación de su historia, así como también su manera de pensar.

Por otro lado, García (2014) argumenta que el patrimonio inmaterial “abarca formas diversas y complejas de manifestaciones vivas, en constante evolución, expresadas a través de las tradiciones orales, las artes del espectáculo, músicas, actos festivos, ritos, prácticas sociales o los conocimientos y usos relacionados con la naturaleza” (p. 80). Se basa principalmente en comprender las tradiciones,

expresiones, rituales, actos festivos, conocimientos en técnicas artesanales tradicionales que fueron heredadas y no en lo material.

8.4.1. Patrimonial material e inmaterial de Latacunga

El cantón Latacunga, ubicado en la Sierra ecuatoriana y perteneciente a la provincia de Cotopaxi, es una ciudad que posee una extensa variedad de historia, arte y representaciones culturales, los cuales reciben el nombre de patrimonio cultural. De manera que, el patrimonio cultural latacungueño se encuentra dividido en dos:

- **Material:** El patrimonio material perteneciente al cantón consta de archivos documentales y fotográficos desde el siglo XVI hasta las primeras décadas de la República, así como la arquitectura colonial existente en el centro histórico, tales como: Iglesia de Santo Domingo, Iglesia de la Merced, La Catedral, Palacio Municipal, entre otros. También están presentes monumentos dedicados a personajes ilustres que han aportado crucialmente en el desarrollo cantonal. Dichos lugares y objetos han sido atesorados por la población latacungueña, dado que cada uno posee un contexto cultural y social que han marcado su historia, ideología e identidad.
- **Inmaterial:** Por otro lado, el patrimonio inmaterial correspondiente a Latacunga está compuesto por mitos, la música, la religión y las tradiciones, una de las tradiciones más emblemáticas es la fiesta de la Mama Negra o Santísima Tragedia, del mismo modo las leyendas son una representación oral del patrimonio inmaterial, por lo tanto, el cantón está colmada de estos relatos. Todas y cada una de estas se han preservado, siendo emblema de la identidad de los latacungueños.

8.4.2. Ficha de registro de patrimonio

La identificación del patrimonio material e inmaterial a través de fichas de registro es uno de los elementos que contribuyen en el desarrollo del proceso administrativo y que, a su vez sobre guarda, protege y previene riesgos en el patrimonio de una localidad.

Por lo tanto, los registros patrimoniales están generados por el Instituto Nacional de Patrimonio Cultural, donde el Instituto Nacional de Patrimonio Cultural (2011) define conceptualmente a estos instrumentos como instructivos y fichas especializadas en otorgar directrices con normativas que

ayuden al registro nacional desarrollado conjuntamente con los Gobiernos Autónomos Descentralizados, Asociación de Municipalidades Ecuatorianas AME y el INPC, esto con el objetivo de generar registros de bienes muebles e inmuebles y del patrimonio material e inmaterial.

Por otro lado, existen fichas de registro patrimonial de bienes muebles, de manera que el Instituto Nacional de Patrimonio Cultural (2011) también menciona que, las categorías amparadas por el registro incluye la carpintería, yesería, decoración de paredes, muebles, vajillas, retablos, instrumentos científicos, equipos industriales, escultura, caballete, metalurgia, extracción de oro, textiles, armas y equipos, vidrieras, filatelia, numismática, documentos, música, tallas de piedra, gemas y vehículos.

8.5. Leyenda, mito y fábula ecuatoriana

La leyenda es una representación cultural de una determinada población, mismas que prevalecen con el pasar del tiempo, es decir son transmitidas de generación en generación. Por lo general su propósito es explicar el origen de lugares, fenómenos naturales o los valores de un pueblo CITA. De manera que, Morote (2016), menciona que “la leyenda nos introducimos en los dominios de una historia, que, si a veces, puede estar anclada en lo real, otras se escapan de la realidad y nos introduce en lo maravilloso, lo fantástico, lo extraordinario, lo paranormal”. De ahí que se infiere a la leyenda como una narración escrita y oral que con el pasar del tiempo se ve expuesta a variaciones en su relato debido a la imaginación colectiva de la sociedad.

Mientras que, para Valenzuela (2011), las leyendas son de valor, porque forman parte de la cultura de una población, pero también porque en su contenido está plasmada la cosmovisión, la historia, las creencias, la moral, los conocimientos geográficos, el tipo de política o de economía de una época y un lugar en particular. (p.8).

8.5.1. Tipos de leyendas

El trasfondo o escenario de cada leyenda es un lugar o espacio específico. Las leyendas se dividen en diferentes categorías: por tema, lugar de origen, personaje principal, etc. (Valenzuela, 2011, p 11) De manera que, existe una gran variedad de tipos de leyendas, debido a que su mensaje varía según su propósito, sin embargo, es importante tomar en cuenta que la leyenda es la combinación de un hecho verdadero con lo ficticio, por lo tanto, el autor anteriormente mencionado afirma que los tipos de leyendas y describe cada uno de estos relatos.

Tabla 3: *Tipos de leyendas*

Tipo de leyenda	Descripción
Leyendas sobre la génesis o etiológicas	Valenzuela, (2011) aclaran que son “el origen o creación de todo lo que existe, de lo general a lo particular de los elementos inherentes a la naturaleza, como los ríos, lagos y montañas, así como la vida humana en particular”.
Leyendas de fenómenos o sucesos	Justifica eventos o fenómenos celestiales, como eclipses solares, la alternancia del día y la noche, las estaciones climáticas y fenómenos naturales.
Leyendas de arraigo	Se consideran parte del folclore contemporáneo, se transmiten oralmente como un elemento de cultura, en general, parte del carácter que distingue a los habitantes o lugares, pero también cosas objetivas.
Leyendas descriptivas	Infiere a la descripción del paisaje natural o cultural, escenario o entorno de la historia. Es probable, con posibilidad de equivocación, de que la descripción sea una contribución del narrador o compilador con el fin de adornar el relato o de otorgar realismo a la narración; asimismo, que tenga la intención de promover el arraigo al terruño. (Valenzuela, 2011, p 12)

Leyendas históricas	Son todas aquellas que narran hechos ocurridos en guerra o el momento de las conquistas.
Leyendas de configuración del paisaje	Valenzuela, (2011) menciona que “estas leyendas otorgan una explicación de la forma o figura que puede tener el relieve, los accidentes geográficos, los cuerpos de agua y la vegetación, entre otros”.

Fuente: Mullo y Silva, 2023.

8.6. Leyenda de la Virgen de la Merced

Si bien es cierto, las leyendas son parte del patrimonio inmaterial de un pueblo, de manera que también son conocidas como expresiones orales. Por lo tanto, una de las leyendas religiosas y la más importante del cantón Latacunga es “La Virgen de la Merced” o también conocida como “La Virgen del volcán”. Sin embargo, tiene una variedad de versiones, esto debido a que con el pasar del tiempo, los devotos han ido cambiando el relato, pero no la idea central y el contexto de la misma.

Por lo tanto, Franklin Barriga escritor latacungueño y autor del libro “Leyendas y tradiciones de Cotopaxi” publicado en el año 1970, menciona la versión más antigua y recordada de esta leyenda.

Figura 2: Ficha bibliográfica del libro “Leyendas y tradiciones de Cotopaxi” de Franklin Barriga

  Licenciatura en Diseño Gráfico Ficha Bibliográfica	
1. INFORMACIÓN	
Autor: Franklin Barriga López	
Título del libro: Leyendas y Tradiciones de Cotopaxi	
Año de publicación: 1970	Editorial: Editorial Pio XII
País: Ecuador	
Nombre de la leyenda: La virgen del volcán	
2. RESUMEN	
<p>Desde 1742, el Cotopaxi, mágico e impetuoso volcán ha perturbado a los Latacungueños, debido a sus catastróficas erupciones. Un día, en 1877 una nube volcánica cubrió el horizonte cuando Cotopaxi despertó de repente. Buscando el antiguo templo de Nuestra Señora de las Mercedes, reagrupando la procesión de luto, bajando al Calvario, la gente arrepintiéndose a gritos y rogando al cielo que no les pase nada malo, de pronto se ha ido, Nuestra Señora de las Mercedes. La vida, despojándose de su manto, sofocó instantáneamente la furia del volcán. Poco a poco, la gente se calmó y la gente llamó a los milagros: Que la Virgen María viva para siempre. Desde entonces hasta hoy se celebran ceremonias y fiestas en honor de la fe y agradecimiento a Nuestra Señora de Vulcano.</p>	

Elaboración: Mullo y Silva, 2023

Fuente: Biblioteca municipal de Latacunga

9. VALIDACIÓN DE LAS PREGUNTAS CIENTÍFICAS O HIPÓTESIS

Tabla 4: Matriz de validación de las preguntas científicas

Matriz de descriptores			
Objetivos	Preguntas de Investigación	Informantes Claves (fuente de información)	Técnicas Instrumentos a Utilizar

<p>Investigar acerca de la leyenda “La Virgen de la Merced” para definir la idea, historia y el género central del cómic representado en un guión literario.</p>	<p>¿Qué se conoce sobre la leyenda de “La Virgen de la Merced” y el patrimonio cultural de Latacunga?</p> <p>¿Cuál es la idea central y el género en la que se guiará la historia de la leyenda?</p> <p>¿Cómo presentar la leyenda “La Virgen de la Merced” a través de un guión específico para cómic?</p>	<p>-bibliotecas del cantón Latacunga, bibliografía del libro Leyendas y tradiciones de Cotopaxi.</p> <p>-Historiador latacungueño y Lalo Freires como personaje latacungueño, conocedor de historias</p>	<p>Técnica: Análisis y síntesis</p> <p>Instrumento:</p> <p>-Ficha bibliográfica</p> <p>-Guión de entrevista</p> <p>-Registro fotográfico.</p> <p>-Fichas de registro patrimonial</p>
<p>Analizar la morfología de personajes, objetos y ambientes mencionados en la narración para la creación del guión técnico y storyboard.</p>	<p>¿Qué formas y rasgos visuales tienen los personajes, objetos y ambientes mencionados en la historia?</p> <p>¿Cómo va a estar organizada y estructurada la historia por medio de</p>	<p>-Diseñadores</p> <p>-Metodología de Jaime Martin</p> <p>-Bibliografía del libro “Aprende a dibujar un cómic” y “Entender el cómic: el arte invisible*”</p>	<p>Técnica:</p> <p>-Fichas morfológicas</p>

	<p>viñetas?</p> <p>¿Cómo exhibir las emociones y el mensaje que pretende transmitir la historia a partir de colores, ángulos, planos y expresiones?</p>		
<p>Maquetar el cómic mediante técnicas de diagramación de narraciones visuales.</p>	<p>¿Qué técnicas de diagramación se utilizarán para la maquetación del cómic?</p> <p>¿Qué tipografías son las más adecuadas para el cómic?</p> <p>¿Qué formato y material será el adecuado para la impresión del cómic?</p>	<p>-Diseñadores</p> <p>-Bibliografía</p> <p>“Aprende a dibujar un cómic” y</p> <p>“Entender el cómic: el arte invisible*”</p>	<p>Técnica:</p> <p>-Técnicas de diagramación y composición</p> <p>Instrumento: -</p> <p>Machote (layout) -</p> <p>Retículas digitales</p>

Fuente: Mullo y Silva, 2023

10. METODOLOGÍAS Y DISEÑO EXPERIMENTAL

10.1. Enfoque de investigación

10.1.1. Enfoque cualitativo

Barbour (2013) plantea que esta investigación recoge información no cuantificable, en base a observaciones de conductas para su interpretación, su propósito es la descripción de las cualidades de hecho o fenómeno y se interesan por acceder a las experiencias, interacciones y documentos en su contexto original. Por tanto, este enfoque ayudará a que los estudios vayan orientados a la comprensión de los saberes ancestrales con respecto a la leyenda de la Virgen de las Mercedes perteneciente al cantón Latacunga, esto con el fin de obtener patrones y estructuras que se aplicaran al estilo gráfico para el cómic que se va a realizar.

10.2. Método de diseño

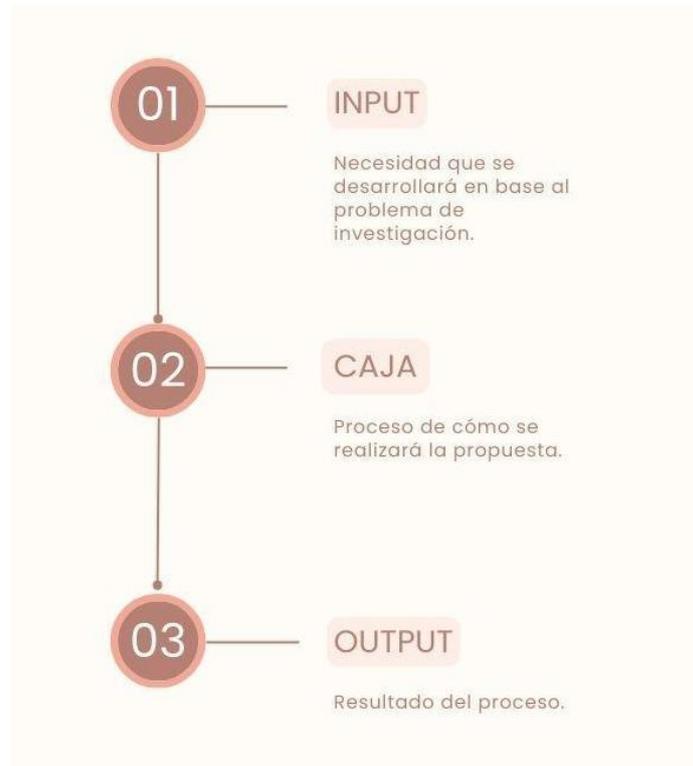
A partir del seguimiento de los objetivos propuestos para el desarrollo del proyecto de investigación para el diseño de un cómic, mediante la adaptación de la leyenda de la “Virgen de la Merced”, se optó seguir las reflexiones metodológicas de Christopher Jones (1978) y el proceso creativo utilizado por el historietista e ilustrador Jaime Martín, dicho procedimiento cuenta con una serie de pasos que se adecuan y favorecen en el desenvolvimiento de la investigación, así como el desarrollo general del producto gráfico.

10.2.1. Metodología en base al modelo de caja negra

Christopher Jones en la metodología de la Caja Negra demuestra que esta es apta para elaborar resultados en los que confía, encaminado por sus instintos, sin embargo, en ocasiones no es capaz de explicar cómo llegó a tal resultado, de tal manera como menciona Jones (1978) “es, por tanto, racional creer que las acciones hábiles están inconscientemente controladas y es irracional esperar que el diseño pueda tener una explicación completamente racional” (p. 40)

Por lo tanto, servirá para resolver el problema de investigación principalmente iniciado por la adquisición y recopilación de información, seguidamente establecer las acciones necesarias para el problema y así generar una solución que lleve al resultado óptimo de la investigación. De manera que, las fases de este diseño son las siguientes:

Figura 3: Fases de la metodología de caja negra



Fuente: Christopher Jones-Metodología del diseño

10.2.2. Proceso para la creación del cómic

El proceso que se optó para la creación del cómic, es el propuesto por el español Jaime Martín, creador de historietas e ilustrador. En los talleres que imparte divide la creación de historietas en cinco fases, esto permite originar una historia de valor y llevarla a la narración gráfica. En primer lugar, se idea la historia y el mensaje que se quiere transmitir. Seguidamente, en la segunda fase se realiza el bocetaje y digitalización de los personajes que forman parte de la historia anteriormente generada, después se desarrolla la narrativa gráfica, es decir, establecer el storyboard y distribución de viñetas. Posteriormente, se designa la paleta de colores que se utilizará. Finalmente, se colocan los textos descriptivos, onomatopeyas y globos de diálogo, por consiguiente, imprimir el producto final.

Figura 4: Proceso creativo de Jaime Martin



Fuente: Jaime Martín-Proceso creativo de un cómic

10.3. Diseño de investigación

10.3.1. Investigación bibliográfica

Según Salinas (2012), la investigación bibliográfica “es aquella que se basa en asuntos, datos u observaciones ya pasados y que el investigador toma y analiza, asumiendo la veracidad de los datos u observaciones” (p.18). Por ende, la investigación documental o bibliográfica se refiere a la búsqueda de información en documentos para poder obtener una respuesta.

Mediante la investigación bibliográfica se obtuvo una versión de la leyenda “La Virgen de la Merced” de la ciudad de Latacunga, así como conocer sobre los hechos históricos que se ocultan en estos fragmentos literarios que aportan al conocimiento evidente por el cual se caracteriza el cantón Latacunga del resto de ciudades. Por otro lado, la intención también es identificar los aspectos característicos de un cómic, así como el proceso para crear uno, de manera que esto favorezca con la combinación de los dos temas investigados y así presentar un producto con valor cultural.

10.3.2. Investigación de campo

Arias (2012), menciona que la investigación de campo “consiste en la recolección de datos directamente de los sujetos investigados o la realidad donde ocurren los hechos, es decir el investigador obtiene información sin necesidad de alterar las condiciones existentes” (p. 31). Es decir que este tipo de investigación busca la obtención de datos primarios para así poder cumplir con los objetivos y la problemática establecida.

En este proyecto se recurrió a la investigación de campo para obtener registros fotográficos que ayudará en el análisis morfológico de los personajes, objetos y escenarios patrimoniales de la ciudad de Latacunga. Esta información visual ayuda a dar forma visual y el estilo gráfico que será aplicado en la leyenda y el diseño del producto gráfico.

10.4. Técnica de recolección de datos

Para Caro (s,f), menciona que las técnicas de recolección de datos “son mecanismos e instrumentos que se utilizan para reunir y medir información de forma organizada y con un objetivo específico” por lo tanto, las técnicas que se utilizarán en el desarrollo de la investigación serán: fichas de registro fotográfico y bibliográficas, la entrevista, las cuales se centraran en el análisis cultural con el fin que contribuyan para la creación de personajes relacionados a las leyendas pertenecientes al cantón Latacunga.

10.4.1. Fichas de registro fotográfico

Las fichas de registro fotográfico según Augustowsky (2021) asegura que “permite la observación de un objeto con todos sus detalles sin necesidad de manipularlo” de modo que, se utilizará una cámara fotográfica para obtener el banco de imágenes, posteriormente se las analiza morfológicamente en la ficha, misma que contendrá, la fotografía del lugar en donde se desarrolla la historia, nombre del lugar, plano y vista, tipo de función (simbólica, estética, práctica), tipo de patrimonio (textil, arquitectura, vegetal, animal), posteriormente se pretende extraer formas y figuras de las imágenes para crear personajes.

10.4.2. Fichas bibliográficas

Santana (2008) argumenta que la función de la ficha bibliográfica “consiste en identificar las fuentes de información que se van a examinar o estudiar para escribir el trabajo” de esta manera, se

inspeccionará libros que relatan leyendas en bibliotecas pertenecientes al cantón, por lo tanto, esta ficha contiene lo más puntual como es el nombre del autor, título, edición, editorial y el año de publicación, esta información será utilizada para identificar la leyenda y así contarla a través del cómic.

10.4.3. Entrevistas

El objetivo de una entrevista para Folguerias (s,f) es “obtener información de forma oral y personalizada sobre acontecimientos, experiencias, opiniones de personas” para el proyecto se desarrollará entrevistas, se realizará preguntas puntuales a historiadores laticungueños, así como personas adultas mayores, quienes aportarán con información acerca de la leyenda de “La Virgen de la Merced” perteneciente a Latacunga.

10.4.4. Focus group

Focus Groups o Grupos focales son conjuntos de participantes seleccionados con cuidado quienes contribuyen en discusiones abiertas sobre un nuevo producto, función o algún tema que necesite de una evaluación. Por ello Hamui, A., Hamui-Sutton, A., & Varela-Ruiz, M. (2013) infiere que es una técnica con el interés de entender la manera en que piensan, sienten y viven las personas del grupo seleccionado logrando obtener datos cualitativos que sería de gran ayuda para una investigación.

Por lo tanto, para el desarrollo del proyecto se usó la siguiente técnica para determinar cuál es el nivel de aceptación de una narrativa gráfica que cuenta una historia adaptada de la leyenda de la Virgen de la Merced.

11. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

11.1 Fase de implementación metodológica

Para poder cumplir con el objetivo de nuestro proyecto de investigación, el cual se basa fundamentalmente en crear una narrativa visual la cuál mediante ilustraciones ayude a interpretar de mejor manera una historia oral o escrita.

Seguidamente, el desarrollo de la propuesta gráfica se utilizó la metodología propuesta por Christopher Jones, la cual consta de tres fases las cuales tienen relación con los objetivos planteados,

de manera que, la primera fase permitió a obtener una recopilación de información, mientras que la segunda consistió en la creación y contextualización del cómic y por último la fase tres finaliza la propuesta de narrativa visual sobre la adaptación de la leyenda de la Virgen de la Merced.

11.1.1 Fase 1. Input

Esta fase se guió con la pregunta: ¿Cuál es la leyenda más importante que se conoce sobre Virgen y que pueda servir de base para la creación de un cómic? ¿Cuál es el bien patrimonial mueble relacionado a la leyenda de la virgen?

En un primer momento de esta primera fase se registró a través de una ficha bibliográfica toda la información adquirida en el libro denominado “Leyendas y tradiciones de Cotopaxi” del escritor latacungueño Franklin Barriga López, de modo que se pudo reconocer un relato escrito de la leyenda de la Virgen de la Merced.

Luego, se realizó una entrevista al historiador latacungueño Carlos Herrera, así como al bibliotecario y escritor latacungueño Eduardo (Lalo) Freire. Estas entrevistas se efectuaron con el fin de conocer más a fondo acerca de la leyenda de la Virgen de la Merced, esto quiere decir, que se investigó la fecha estimada de su creación, las distintas versiones que se han ido creando durante el paso del tiempo y el impacto que estas tienen en la población latacungueña, de la misma manera los diferentes puntos de vista de este relato, dando como resultado las siguientes menciones:

Figura 5: Resumen de entrevistas realizadas a: Carlos Herrera Toro - Luis Eduardo Freire Zapata



Fuente: Mullo y Silva, 2023.

Continuamente se elaboró un registro fotográfico de la imagen de la Virgen de la Merced, de manera que se realizaron fichas de la imagen de la Virgen de la Merced, su vestimenta y corona, tomando como referencia las fichas ya elaboradas por el Instituto Nacional de Patrimonio Cultural, esto con el fin de demostrar que esta imagen es patrimonio cultural mueble de Latacunga. Dichos temas se plasmaron dentro del marco teórico, por lo tanto, la familiarización con estos argumentos favoreció con el desarrollo adecuado del proyecto. De esta manera, se pretende difundir con eficiencia esta leyenda de manera gráfica.

Figura 6: Fichas de Patrimonio Cultural

  Licenciatura en Diseño Gráfico		<h1>Ficha de registro Patrimonial</h1> <p>FICHA DE INVENTARIO TEXTIL</p>		
1. INFORMACIÓN TÉCNICA				
Tipo de bien: TEXTIL				
Nombre: VESTIDO		Otras denominaciones: N/A		
Material: Brocado <input type="checkbox"/> Hilos Metálicos <input checked="" type="checkbox"/> Fibras Naturales <input type="checkbox"/> Fibras Sintéticas <input type="checkbox"/> Fibras Mixtas <input checked="" type="checkbox"/> Otros: <input type="checkbox"/>				
Técnica: COSIDO Y BORDADO A MANO				
Autor: N/A		Siglo / Año: XXI		
Dimensiones: alto: 1,60 m largo: 1,60 cm				
Inscripciones: "Familia Chiluisa, debotos de la asociación de El Salto"				
Descripción: Vestido blanco bordado con greca de hilos metálicos dorados, generando patrones con formas orgánicas, contiene apliques plateados. Por la parte delantera posee un cuello redondo, de su espalda cae un velo de tela tool, también bordada con hilo metálico dorado				
2. DATOS DE LOCALIZACIÓN				
Provincia: COTOPAXI	Cantón: LATACUNGA	Parroquia: LA MATRIZ	Ciudad: LATACUNGA	
Contenedor / Inmueble: IGLESIA DE LA MERCED				
Dirección: CALLE JUAN ABEL ECHEVERIA		No.: N/A		
Dirección electrónica: N/A		Teléfono: 0321 1340		
Disposición en el contenedor: ALTAR				
Propietario / Responsable: PADRE LUIS RODRÍGUEZ / SUPERIOR DE LA IGLESIA		C.C.: N/A		
3. RÉGIMEN DE PROPIEDAD				
Público <input type="checkbox"/> Privado <input checked="" type="checkbox"/>				
4. ESTADO GENERAL DEL BIEN				
Estado de conservación (Indicadores de deterioro)		Bueno <input checked="" type="checkbox"/>	Regular <input type="checkbox"/>	Malo <input type="checkbox"/>
suciedad superficial <input type="checkbox"/>	manchas origen inorgánico <input type="checkbox"/>	roturas <input type="checkbox"/>		
rasgaduras <input type="checkbox"/>	reemplazo <input type="checkbox"/>	dobleces <input type="checkbox"/>		
hongos <input type="checkbox"/>	animales menores <input type="checkbox"/>	oxidación hilos metálicos <input type="checkbox"/>		
faltantes <input type="checkbox"/>	reutilización <input type="checkbox"/>	decoloración <input type="checkbox"/>		
manchas origen orgánico <input type="checkbox"/>	desgastes <input type="checkbox"/>	descosidos <input type="checkbox"/>		
pulverolancia <input type="checkbox"/>	desprendimientos <input type="checkbox"/>	Otros: <input type="checkbox"/>		
insectos <input type="checkbox"/>	mutilaciones <input type="checkbox"/>			
Intervenciones inadecuadas: si <input type="checkbox"/> no <input checked="" type="checkbox"/>		Elementos extraños: N/A		
Estado de integridad: completo <input checked="" type="checkbox"/> incompleto <input type="checkbox"/> fragmentado <input type="checkbox"/> detalle: <input type="checkbox"/>				

Conservación preventiva (Detección de problemas del lugar de exposición / conservación)	
Ambientales	humedad: alta <input type="checkbox"/> baja <input checked="" type="checkbox"/> temperatura: alta <input type="checkbox"/> baja <input checked="" type="checkbox"/> luz: directa <input checked="" type="checkbox"/> indirecta <input type="checkbox"/>
Físicas	extintores: si <input checked="" type="checkbox"/> no <input type="checkbox"/> montaje: adecuado <input checked="" type="checkbox"/> inadecuado <input type="checkbox"/> Sistema eléctrico defectuoso <input type="checkbox"/>
5. OBSERVACIONES	
6. FOTOGRAFÍA	
	
Descripción de la fotografía: Vestido	
Código fotográfico: MERCED-VIRGEN-VESTIDO.jpg	
7. DATOS DE CONTROL	
Entidad investigadora: UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI	
Inventariado por: MULLO G. Y SILVA K.	Fecha de inventario: 2023/06/24
Revisado por: MSG. LUCÍA NARANJO	Fecha de revisión: 2023/06/29
Registro fotográfico: SILVA KAREN	

Fuente: Mullo y Silva, 2023.

11.1.2 Fase 2. Caja Negra

La segunda fase de esta metodología consta en la creación y contextualización de la trama de la narrativa gráfica, por lo que fue necesario recurrir al apoyo del proceso para creación de cómics generado por Jaime Martín.

La idea, mensaje y creación de la historia

De acuerdo con la investigación realizada por medio de entrevistas a los conocedores e historiadores de la cultura latacungueña, además de realizar una ficha bibliográfica del libro “Leyendas y tradiciones de Cotopaxi” se pudo evidenciar la existencia de diferentes versiones de la leyenda más representativa de los latacungueños, como es la leyenda de la Virgen de la Merced, la misma que se optó por adaptarla a una historia la cual muestra un problema social existente en la actualidad, sin perder el contexto de la leyenda original. Esto con el fin de aportar un mensaje de reflexión para la población latacungueña sobre el robo.

Historia

En el año 1877 en la época colonial del bello cantón de Latacunga recordamos los que vivimos el desastre provocado por el coloso en tiempos antiguos, fueron momentos de angustia que vivimos los latacungueños. ¡Hola! Mi nombre es Luis Alberto y aún recuerdo mis duros momentos que atravesé en esa ocasión. Para empezar la economía en mi hogar no era estable, hacía de todo para poder mejorar, pero no lograba obtener resultados positivos, por lo que recurrí a delinquir, esto era la opción más fácil.

Fui detenido por la policía, ellos se creían la gran cosa, yo ante ellos era un pobre diablo que no tenía donde caerme muerto, me golpearon y torturaron por ser una persona que no tenía dinero para negociar mi perdón. Me trasladaron a la comisaría central, ahí me colocaron en un calabozo oscuro y frío a esperar que un juez tenga la voluntad de designar un día de mi juicio. Mi memoria no me falla en ese entonces la ciudad de Latacunga se encontraba en vísperas de recibir la tradicional Mama Negra en honor a la Virgen de la Merced, mientras yo llorando proclamando piedad para que ya no me torturen, otros gritaban alegres, pensaba lo bueno que sería cambiar de vida.

Después de dos días de tortura, llego un mensaje que decía la hora y fecha de mi juicio. Mi momento llego, debía salir y dirigirme al juzgado, en eso el policía vino a abrir mi celda en ese momento se

sintió un horrendo estruendo de emanaba el suelo, de la nada afuera se escuchaban muchos gritos, pensé que talvez era por la celebración de la fiesta, pero en realidad esos gritos se dieron por el volcán, dentro de la comisaría todos corrían como pollos de un lado para el otro, en fin, nos abandonaron a nuestra suerte. Intentamos de todos los modos de poder salir de ese lugar pero las rejas era de hierro macizo no podíamos luchar contra eso, así que me rendí, me acosté debajo de mi cama y comencé a rezar, coloque toda mi fe en nuestra señora del milagro, le rogué que me perdonara, al fin que no mate o lastime físicamente a alguien, simplemente robe una funda de arroz y algo de pan pues no era justo que pase por tanto debido a este pequeño crimen, los minutos pasaban y a lo lejos se escuchaba cada más fuerte la ira que salía del coloso, tardó menos de una hora en llegar los lajares que arrasó todo a su paso. Debido al susto me había quedado inconsciente y al despertar no podía ver nada y mi cuerpo estaba cubierto de polvo era como si hubiera ido a jugar en los terrenos en tiempo de sequía. El día se tornó oscuro debido a la ceniza, las piedras destruyeron la comisaría por lo que no había ninguna puerta que impidiera nuestra salida del lugar.

Así que fui en busca de mi familia, pero apenas podía distinguir las calles de los demás edificios, por ello no podía ir directamente a mi casa esa noche me quede en un refugio, pero no paraba de rezar por los míos, al día siguiente rodee los caminos principales que llegaban directamente al calvario para poder encontrar a mi familia. Finalmente los encontré y gracias a mi devoción hacia la virgen mi familia salió ilesa. Mi mujer cuenta que en el desastre algunas personas salían corriendo de sus hogares junto a sus rosarios a la estatua de nuestra patrona debido a la fe que le tenían, creían que nos salvaría de este desastre, minutos antes de que se calmara la erupción, dijo que a lo lejos se escuchaba que gritaban “Nuestra patrona nos salvó, ella alzó la mano y nos salvó” pues después de eso todo acabó con calma. Hoy en día puedo decir que a causa de mi mano mañosa quien fue la que cometió el crimen mi mayor condena fue estar separado de mi familia y no poder hacer nada por ellos durante tremendo desastre.

Guión

En términos de producción audiovisual como el cine, televisión, video, cómic, entre otros, se denomina por guión a la expresión escrita de la acción, narración, diálogo, lugar y espacio donde se desarrolla la trama a esto se lo conoce como guión literario, también se llega describir con más detalle las secuencias y escenas numeradas especificando la locación, si es interior o exterior, además de incluir los diálogos de cada personaje. (Construcción del guión, s/f)

De tal forma es importante mencionar que para este proyecto se elaboró un guión de 15 páginas en el que se describen los diálogos y acciones correspondientes a cada personaje que participa en el desarrollo de la historia, del mismo modo se especifica el número de páginas y de viñetas del cómic, tal como se lo muestra a continuación.

Figura 7: *Guión páginas 1 y 2*

Página 1

Viñeta 1

-Texto (Cartela): Latacunga, 23 de junio de 1923

Acción: Se muestra la ciudad de Latacunga en tiempos antiguos.

Viñeta 2

Sin diálogos

Viñeta 3

Sin diálogos

Acción: Calle donde se encuentra la casa de Luis Alberto.

Viñeta 4

Sin diálogos

Acción: Se muestra a Luis Alberto mirando por la ventana

Viñeta 5

-Luis Alberto: "Hay Guambras, yo me acuerdo cuando fui rata"

-Luis Alberto: "Cuando mamita Mercedes nos hizo el milagro"

Página 2

Viñeta 1

-Texto (Cartela): 46 AÑOS ATRÁS

Acción: Se muestra la ciudad de Latacunga en tiempos antiguos.

Viñeta 2

Sin diálogo

Viñeta 3

-Luis Alberto: "De nuevo no tengo cómo alimentar a mi familia"
"No me queda más que..."

Acción: Luis Alberto camina hasta la tienda.

Viñeta 4

Sin diálogo

onomatopeya: Ladrón! Ladrón!

Acción: El personaje sale corriendo con una funda en la mano.

Viñeta 5

-Policía municipal 1: "Párate ahí desgraciado"

Fuente: Mullo y Silva, 2023

Bocetos/Digitalización

Después de la contextualización, creación de la historia y el guión en el que se va a encaminar la historia, continuamente se confeccionaron fichas de análisis morfológico de las fotografías anteriormente mencionadas, en otras palabras, se ejecutó la extracción de formas, figuras y cromática del vestido, así como su corona, de modo que se prosiguió a producir fichas de personajes, en las que se determinaron el nombre, edad, sexo, raza, altura, vestimenta y forma del cabello. Por consiguiente, utilizando el software de ilustración Sketchbook, se procedió a bocetar los personajes tomando en cuenta las formas y figuras antes mencionadas, dando como resultado que los personajes tengan un estilo andino de la época antigua.

Los cánones que se tomaron en cuenta para la construcción de los personajes permitieron distinguir las distintas partes y facciones del cuerpo, de modo que al ser de estilo andino se utilizó tres cabezas para los personajes adultos y dos para el personaje que es un niño. A partir de estas características establecidas se dio paso a dibujar la vestimenta y facciones de la cara, considerando las particularidades anteriormente establecidas de cada personaje.

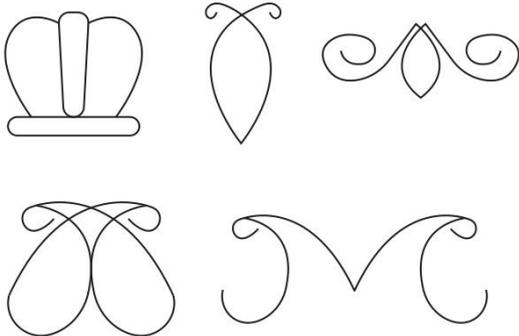
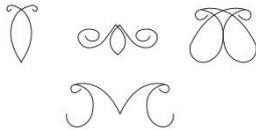
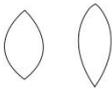
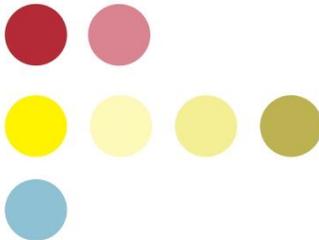
Por otro lado, los colores que se emplearon en los personajes se tomaron como referencia las fotografías realizadas a la Virgen de la Merced, esto quiere decir, su vestimenta y accesorios. Esto debido a que la imagen utiliza colores llamativos donde predominan principalmente el blanco, amarillo y dorado. Los mashcas de la antigüedad portaban ponchos de lana de borrego, los cuales eran de un solo color con franjas de varios colores, pantalones y camisas de tela de color blanco y sandalias realizadas a base de caucho, asimismo la vestimenta de las mujeres consistía en chales, faldas y blusas de colores similares y su calzado era el mismo que el de los hombres. Mientras que el uniforme que utilizaban los policías eran pantalones y camisas de tela con colores sutiles.

Figura 8: Fichas morfológicas



Licenciatura en
Diseño Gráfico

Ficha Morfológica N° 01

<p>1. Imágen</p>	<p>2. Abstracción de formas</p>								
									
<p>3. Categorías específicas</p>	<p>4. Cromática</p>								
<p>Figuras lineales A</p> <p>A1 Líneas onduladas</p>  <p>A2 Líneas mixtas</p>  <p>Figuras geométricas B</p> <p>B1 Figuras con forma de óvalo</p> 									
<p>Integrantes del grupo:</p>	<table border="1"> <tr> <td>Nombre: Lisbeth Mullo</td> <td>Firma: </td> </tr> <tr> <td>Cédula: 0503667941</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Nombre: Karen Silva</td> <td>Firma: </td> </tr> <tr> <td>Cédula: 0504317512</td> <td></td> </tr> </table>	Nombre: Lisbeth Mullo	Firma: 	Cédula: 0503667941		Nombre: Karen Silva	Firma: 	Cédula: 0504317512	
Nombre: Lisbeth Mullo	Firma: 								
Cédula: 0503667941									
Nombre: Karen Silva	Firma: 								
Cédula: 0504317512									

Fuente: Mullo y Silva, 2023

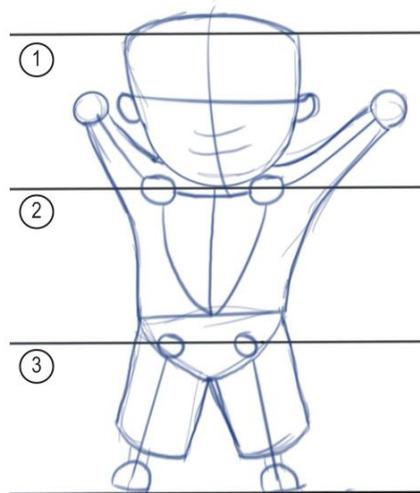
Figura 9: Ficha de personaje de Luis Alberto de joven

LUIS ALBERTO JOVEN

Personaje indígena masculino perteneciente al cantón Latacunga, tes de clase social baja, tiene 36 años de edad, está casado y tiene un hijo. Viste con un poncho de lana, camisa y pantalón de tela, acompañado de alpargatas. Su peinado consite en cabello un poco largo, abultado y despeinado.



Se dibujó el rostro y vestimenta del personaje, considerando ciertos detalles de su ropaje



Se trazaron líneas para identificar el número de cabezas así como el esqueleto y posición del personaje



Boceto final

Figura 10: *Colorización del personaje Luis Alberto de joven*



COLOR

C: 74 M: 64 Y: 62 K: 81
R: 29 G: 29 B: 27

C: 67 M: 58 Y: 56 K: 64
R: 60 G: 60 B: 59

C: 16 M: 38 Y: 64 K: 4
R: 212 G: 160 B: 102

C: 28 M: 98 Y: 28 K: 18
R: 162 G: 25 B: 91

C: 90 M: 34 Y: 99 K: 28
R: 3 G: 99 B: 46



C: 39 M: 31 Y: 31 K: 10
R: 156 G: 155 B: 155

C: 0,74 M: 35 Y: 85 K: 0
R: 248 G: 177 B: 51

C: 0 M: 0 Y: 0 K: 0
R: 255 G: 255 B: 255

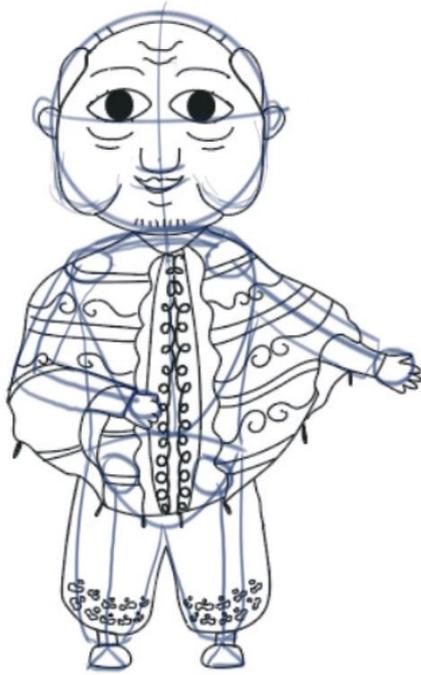
C: 17 M: 12 Y: 13 K: 0,18
R: 217 G: 217 B: 217

Fuente: Mullo y Silva, 2023

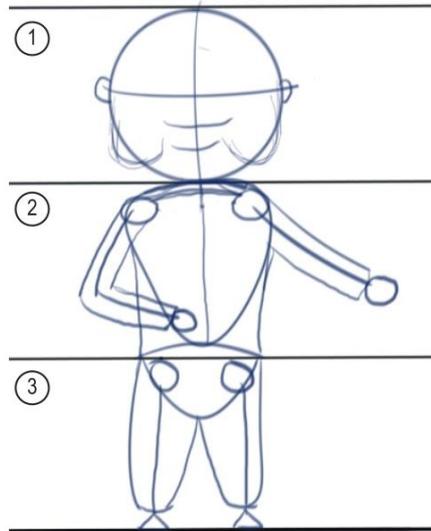
Figura 11: Ficha de personaje de Luis Alberto de viejo

LUIS ALBERTO VIEJO

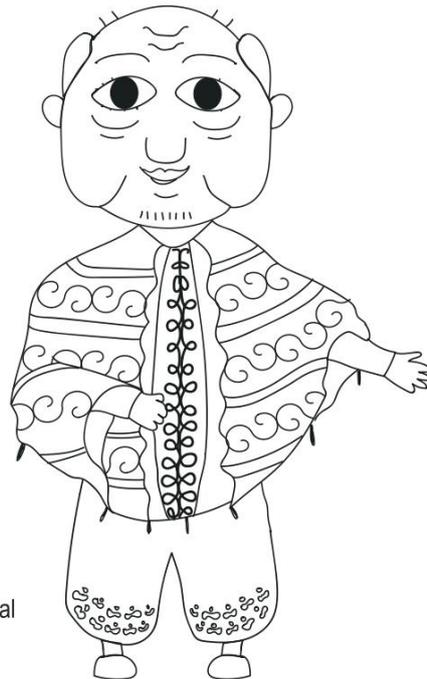
Personaje indígena masculino perteneciente al cantón Latacunga, tes de clase social baja, tiene 82 años de edad, es viudo, tiene un hijo pero ya no viven juntos. Viste con un poncho de lana, camisa y pantalón de tela, acompañado de alpargatas. No tiene cabello en el centro de su cabeza, sin embargo, si tiene un poco a los lados, así como una ligera barba.



Se dibujó el rostro y vestimenta del personaje, considerando ciertos detalles de su ropaje



Se trazaron líneas para identificar el número de cabezas así como el esqueleto y posición del personaje



Boceto final

Fuente: Mullo y Silva, 2023

Figura 12: Colorización del personaje Luis Alberto de viejo



COLOR

C: 74 M: 64 Y: 62 K: 81
R: 29 G: 29 B: 27

C: 16 M: 38 Y: 64 K: 4
R: 212 G: 160 B: 102

C: 17 M: 12 Y: 13 K: 0,18
R: 217 G: 217 B: 217

C: 0 M: 0 Y: 0 K: 0
R: 236 G: 236 B: 236

C: 0 M: 0 Y: 0 K: 0
R: 255 G: 255 B: 255



C: 28 M: 98 Y: 28 K: 18
R: 162 G: 25 B: 91

C: 90 M: 34 Y: 99 K: 28
R: 3 G: 99 B: 46

C: 39 M: 31 Y: 31 K: 10
R: 156 G: 155 B: 155

C: 0,74 M: 35 Y: 85 K: 0
R: 248 G: 177 B: 51

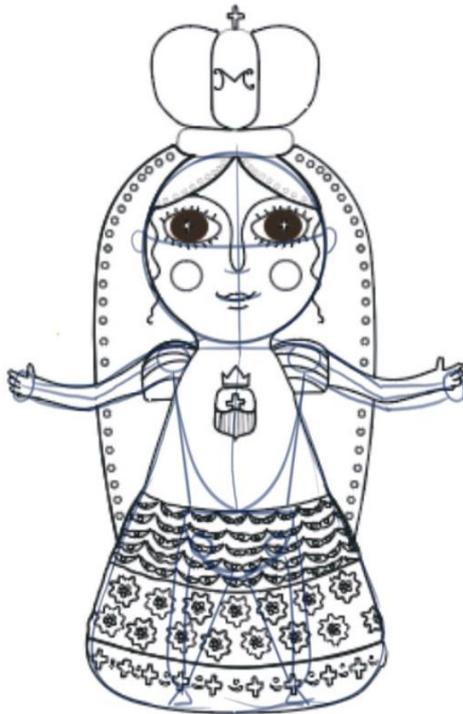
C: 0,33 M: 36 Y: 37 K: 0
R: 246 G: 183 B: 157

Fuente: Mullo y Silva, 2023

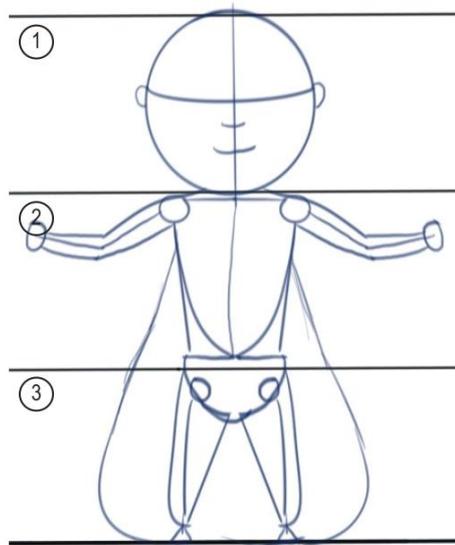
Figura 13: Ficha de personaje de la Virgen de la Merced

VIRGEN DE LA MERCED

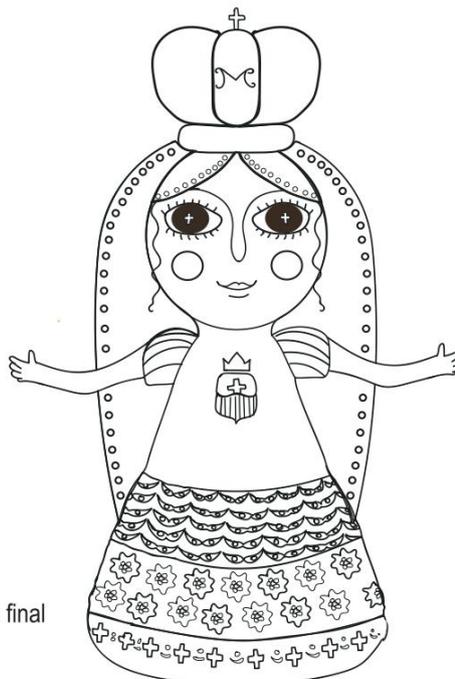
Personaje celestial representante de la religión católica, específicamente de los devotos mercedarios, es benerada por mantener dormido al volcán Cotopaxi, de manera que es la protagonista de varias leyendas así como de una fiesta popular. Viste largos vestidos decorados de piedras preciosas, su cabeza es adornada por un velo y una corona bañada en oro, en su vestimenta porta el escudo mercedario.



Se dibujó el rostro y vestimenta del personaje, considerando ciertos detalles de su ropaje



Se trazaron líneas para identificar el número de cabezas así como el esqueleto y posición del personaje



Boceto final

Fuente: Mullo y Silva, 2023

Figura 14: Colorización del personaje de la Virgen de la Merced



COLOR

C: 6 M: 0,11 Y: 87 K: 0 R: 250 G: 233 B: 36			C: 0,82 M: 50 Y: 97 K: 0,05 R: 242 G: 145 B: 0
C: 6 M: 0,11 Y: 87 K: 0 R: 233 G: 203 B: 0			C: 30 M: 58 Y: 78 K: 29 R: 146 G: 94 B: 54
C: 10 M: 7 Y: 72 K: 0,02 R: 238 G: 221 B: 96			C: 0 M: 0 Y: 0 K: 0 R: 255 G: 255 B: 255
C: 11 M: 0,19 Y: 52 K: 0 R: 236 G: 234 B: 149			C: 8 M: 20 Y: 29 K: 0,29 R: 235 G: 208 B: 184
C: 32 M: 22 Y: 80 K: 6 R: 181 G: 171 B: 75			C: 0 M: 53 Y: 31 K: 0 R: 241 G: 147 B: 148
C: 9 M: 25 Y: 63 K: 0,83 R: 234 G: 193 B: 111			C: 0,55 M: 56 Y: 58 K: 0 R: 104 G: 138 B: 104
C: 8 M: 15 Y: 39 K: 0,29 R: 237 G: 215 B: 169			C: 0,94 M: 99 Y: 97 K: 0,25 R: 226 G: 6 B: 19
C: 31 M: 19 Y: 37 K: 3 R: 184 G: 186 B: 162			C: 75 M: 22 Y: 0 K: 0 R: 0 G: 158 B: 226

Fuente: Mullo y Silva, 2023

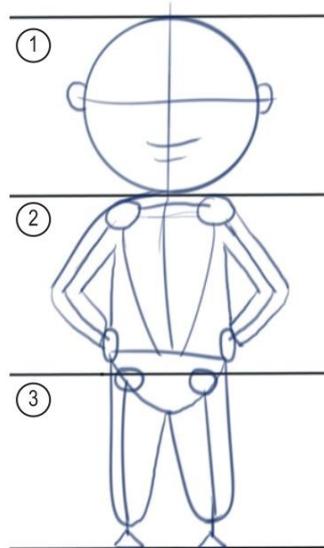
Figura 15: Ficha de personaje del Policía Municipal 1

POLICIA MUNICIPAL 1

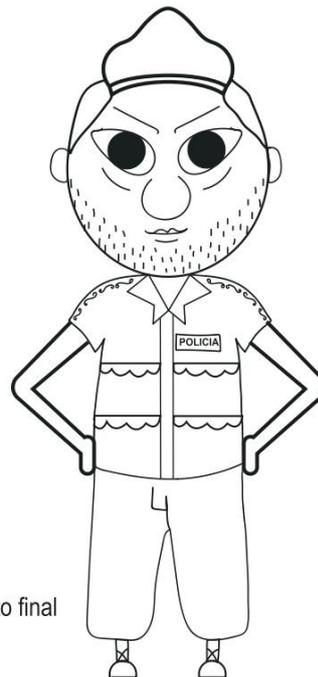
Personaje mestizo masculino perteneciente al cantón Latacunga, es de clase social media, tiene 40 años ocupa la profesión de policía municipal, por lo tanto viste un uniforme de tela, acompañado de un sombrero y alpargatas. Posee una barba marcada.



Se dibujó el rostro y vestimenta del personaje, considerando ciertos detalles de su ropaje



Se trazaron líneas para identificar el número de cabezas así como el esqueleto y posición del personaje



Boceto final

Figura 16: Colorización del personaje del Policía Municipal 1



COLOR

C: 74 M: 64 Y: 62 K: 81
R: 29 G: 29 B: 27

C: 19 M: 37 Y: 63 K: 7
R: 201 G: 157 B: 102

C: 17 M: 12 Y: 13 K: 0,18
R: 217 G: 217 B: 217

C: 50 M: 0 Y: 99 K: 0
R: 147 G: 192 B: 31



C: 67 M: 58 Y: 56 K: 64
R: 60 G: 60 B: 59

C: 58 M: 10 Y: 45 K: 0,15
R: 118 G: 180 B: 156

C: 0 M: 0 Y: 0 K: 0
R: 255 G: 255 B: 255

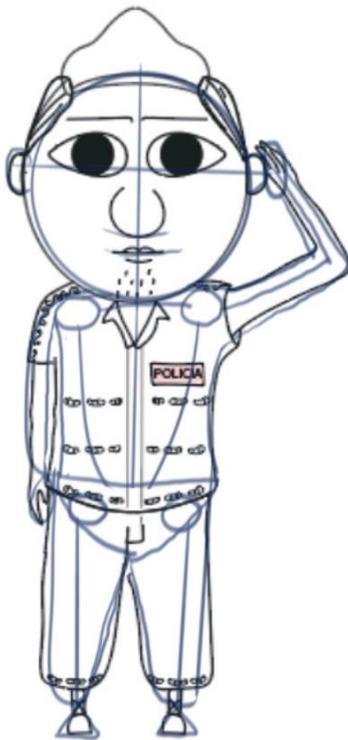
C: 44 M: 53 Y: 57 K: 50
R: 99 G: 78 B: 66

Fuente: Mullo y Silva, 2023

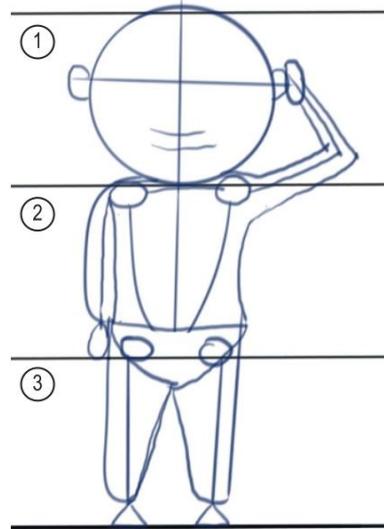
Figura 17: Ficha de personaje del Policía Municipal 2

POLICIA MUNICIPAL 2

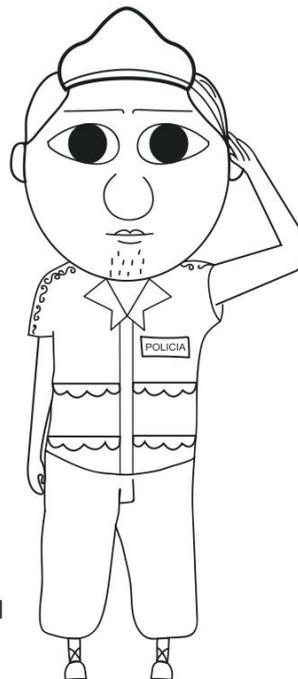
Personaje mestizo masculino perteneciente al cantón Latacunga, es de clase social media, tiene 39 años ocupa la profesión de policía municipal, por lo tanto viste un uniforme de tela, acompañado de un sombrero y alpargatas. Posee una barba no tan marcada.



Se debujó el rostro y vestimenta del personaje, considerando ciertos detalles de su ropaje



Se trazaron líneas para identificar el número de cabezas así como el esqueleto y posición del personaje



Boceto final

Figura 18: Colorización del personaje del Policía Municipal 2



COLOR

C: 74 M: 64 Y: 62 K: 81
R: 29 G: 29 B: 27

C: 25 M: 47 Y: 74 K: 16
R: 177 G: 127 B: 73

C: 17 M: 12 Y: 13 K: 0,18
R: 217 G: 217 B: 217

C: 50 M: 0 Y: 99 K: 0
R: 147 G: 192 B: 31



C: 67 M: 58 Y: 56 K: 64
R: 60 G: 60 B: 59

C: 58 M: 10 Y: 45 K: 0,15
R: 118 G: 180 B: 156

C: 0 M: 0 Y: 0 K: 0
R: 255 G: 255 B: 255

C: 44 M: 53 Y: 57 K: 50
R: 99 G: 78 B: 66

Fuente: Mullo y Silva, 2023

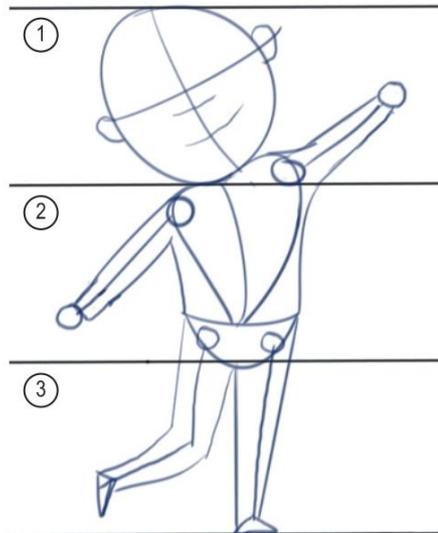
Figura 19: Ficha de personaje de la esposa de Luis

ESPOSA

Personaje indígena femenino perteneciente al cantón Latacunga, es de clase social baja, tiene 30 años de edad y está casada con Luis Alberto con quien tiene un hijo. Viste con un poncho de lana, una blusa tradicional de la chola latacungueña, acompañada de una falda de tela y alpargatas. Su peinado consiste en dos trencitas.



Se dibujó el rostro y vestimenta del personaje, considerando ciertos detalles de su ropaje



Se trazaron líneas para identificar el número de cabezas así como el esqueleto y posición del personaje

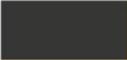
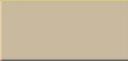


Boceto final

Figura 20: *Colorización del personaje de la esposa de Luis*



COLOR

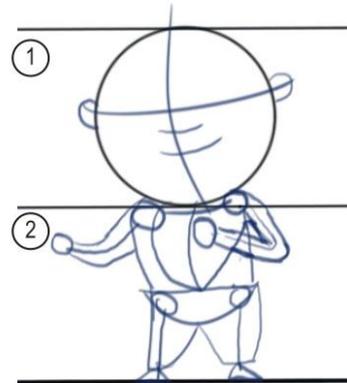
C: 67 M: 58 Y: 56 K: 64 R: 54 G: 54 B: 53			C: 6 M: 0,11 Y: 87 K: 0 R: 250 G: 233 B: 36
C: 8 M: 18 Y: 39 K: 0,47 R: 236 G: 206 B: 166			C: 21 M: 23 Y: 38 K: 4 R: 202 G: 286 B: 159
C: 14 M: 58 Y: 30 K: 2 R: 212 G: 128 B: 141			C: 59 M: 49 Y: 48 K: 41 R: 87 G: 87 B: 86
C: 0 M: 0 Y: 0 K: 0 R: 255 G: 255 B: 255			C: 50 M: 83 Y: 0,02 K: 0,03 R: 148 G: 66 B: 145
C: 17 M: 110 Y: 90 K: 7 R: 189 G: 22 B: 34			C: 63 M: 84 Y: 67 K: 87 R: 37 G: 4 B: 0
C: 77 M: 36 Y: 45 K: 25 R: 54 G: 108 B: 112			C: 19 M: 86 Y: 52 K: 8 R: 189 G: 59 B: 83

Fuente: Mullo y Silva, 2023

Figura 21: Ficha de personaje del hijo de Luis

HIJO

Personaje infante e indígena masculino perteneciente al cantón Latacunga, vive en condiciones precarias, tiene 10 años de edad, es hijo de Luis Alberto y su esposa. Viste con un poncho de lana, una camisa y pantalón de tela, acompañado de alpargatas. Su estilo de cabello consiste en un poco largo y peinado para un lado.



Se trazaron líneas para identificar el número de cabezas así como el esqueleto y posición del personaje



Se dibujó el rostro y vestimenta del personaje, considerando ciertos detalles de su ropaje



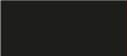
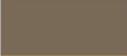
Boceto final

Fuente: Mullo y Silva, 2023

Figura 22: Colorización del personaje del hijo de Luis



COLOR

C: 74 M: 64 Y: 62 K: 81 R: 29 G: 29 B: 27			C: 20 M: 91 Y: 100 K: 11 R: 181 G: 46 B: 18
C: 43 M: 44 Y: 55 K: 34 R: 122 G: 106 B: 88			C: 14 M: 58 Y: 30 K: 2 R: 212 G: 128 B: 141
C: 8 M: 18 Y: 39 K: 0,47 R: 236 G: 209 B: 166			C: 0,33 M: 36 Y: 37 K: 0 R: 246 G: 183 B: 157
C: 0 M: 0 Y: 0 K: 0 R: 255 G: 255 B: 255			C: 20 M: 0,94 Y: 94 K: 0 R: 221 G: 219 B: 0

Fuente: Mullo y Silva, 2023

Narrativa gráfica

Para la aplicación de los personajes dentro de la maquetación de la narrativa gráfica se tomó en cuenta el arco narrativo que marca la historia acorde a la acción de los personajes. Dentro del storyboard realizado en el programa de ilustración Sketchbook se planteó el desarrollo de viñetas ortogonales y oblicuas con encuadres cerrados de diferente tamaño, ya sean grandes o pequeñas, esto con el fin de jugar con diferentes planos y ángulos los mismos que ayuden a interpretar de mejor manera la trama de la historia.

En cambio, para la aplicación del entintado de la narración visual se utilizó el programa Clip Studio Paint, de esta forma se pudo crear una página en blanco y negro la cuál otorga una imagen limpia y fácil de comprender visualmente, marcando detalles que con el lápiz no se pudo conseguir, jugando con luces, sombras y en los grosores de los contornos de las ilustraciones de manera que se genere más detalles con luz dentro de las texturas. Para la vestimenta, rostro y cabello de los personajes se

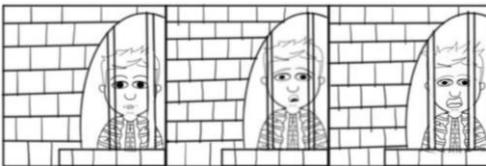
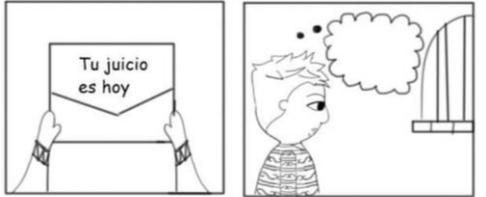
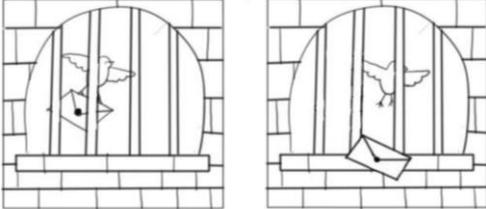
usó una escala de grises para poder determinar con mayor concordancia la acción que se produce dentro de cada viñeta.

Por otro lado, se escogieron las tipografías que más se adecuen al estilo del cómic, de manera que Blambot se utilizó para la representación de los diálogos, debido a que por su caja alta, su disponibilidad solo en mayúsculas además de ser sans serif permite que esta sea muy legible. Sin embargo, para complementar y crear mayor impresión de la historia, se utilizaron onomatopeyas, mismas que fueron exhibidas a través de la tipografía Badaboom, la cuál es la más apropiada para este tipo de textos, dado a que es una fuente sans serif de estilo bold, de manera que da la sensación de intensidad e impacto. Sin embargo, para la portada y contraportada se usó la tipografía Aromatron Regular para el título, ya que su apariencia tiene similitud con el estilo gráfico de los personajes, mientras que para el texto que corresponde a la sinopsis, se optó por el uso de la tipografía Perpetua.

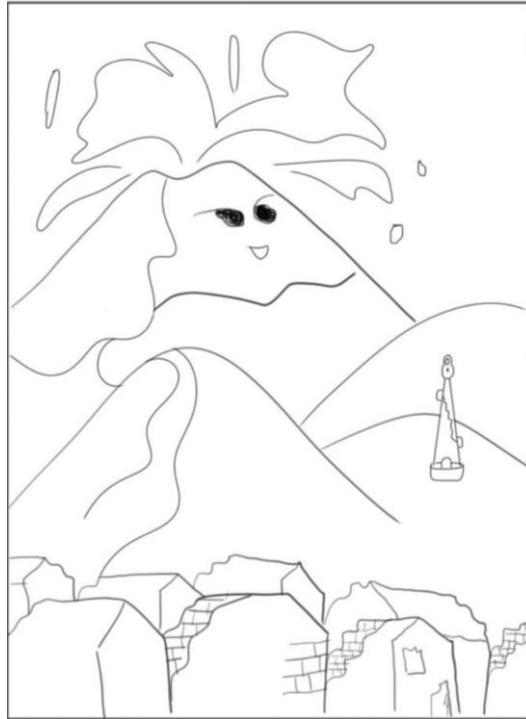
Tabla 5: Storyboard

Página 1	Página 2
<p>Latacunga, 23 de junio de 1923</p> <p>46 AÑOS ANTES</p> <p>TIENDA</p> <p>De niño no tengo claro olvidar a mi familia. No me quedó más que...</p> <p>¡Ladron!</p> <p>¡Ladron!</p> <p>¡Párate ahí desgraciado!</p> <p>Hoy (desdén) yo me acordé cuando fui niño. Cuando mamá Mercedes me hizo el milagro.</p>	<p>Página 3</p> <p>Página 4</p>
<p>Página 3</p>	<p>Página 4</p>

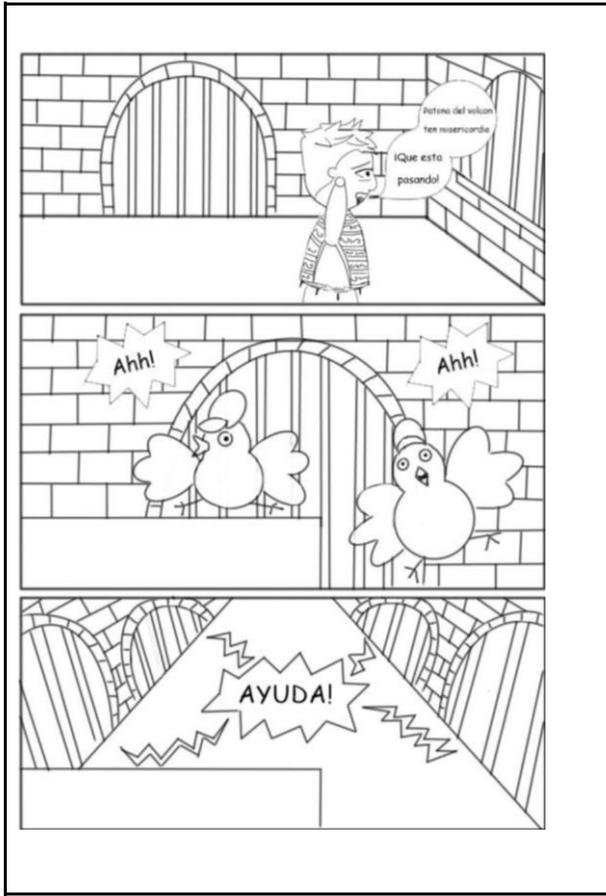
2 DIAS
DESPUES



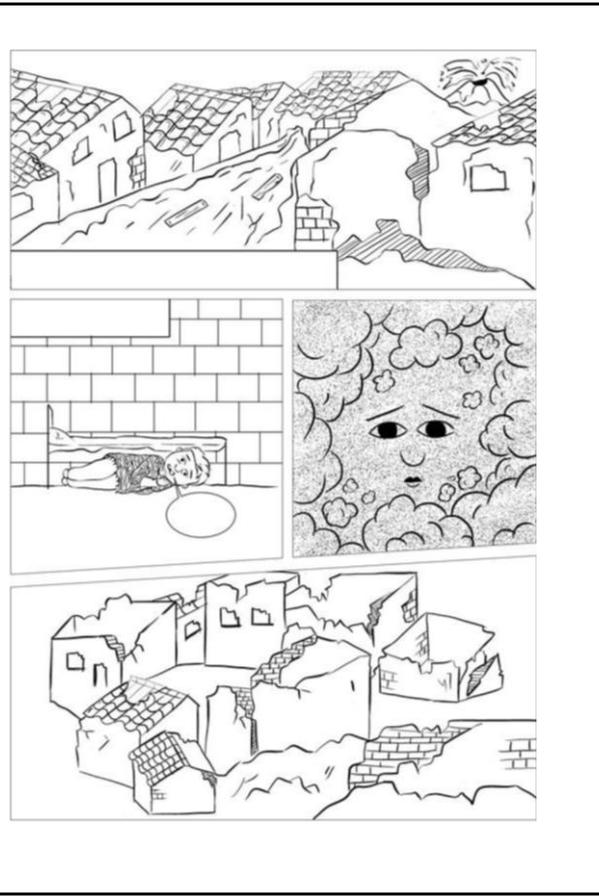
Página 7



Página 8



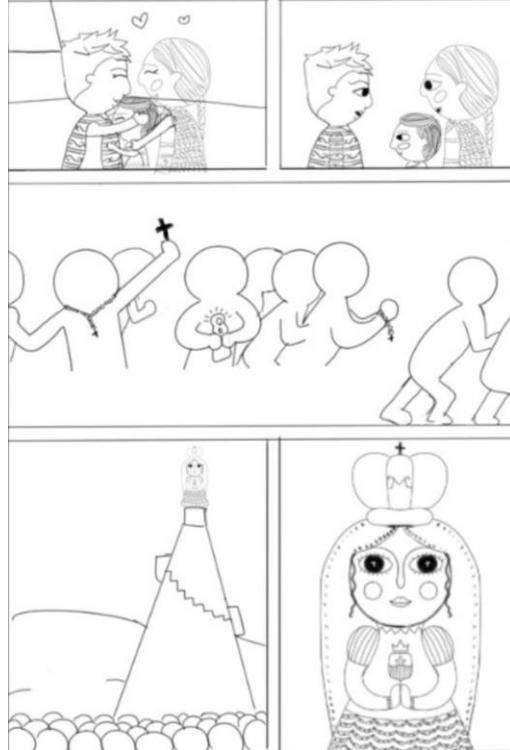
Página 9



Página 10



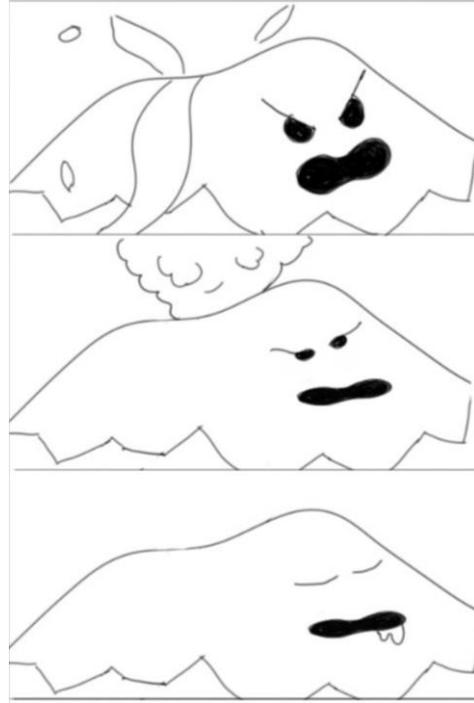
Página 11



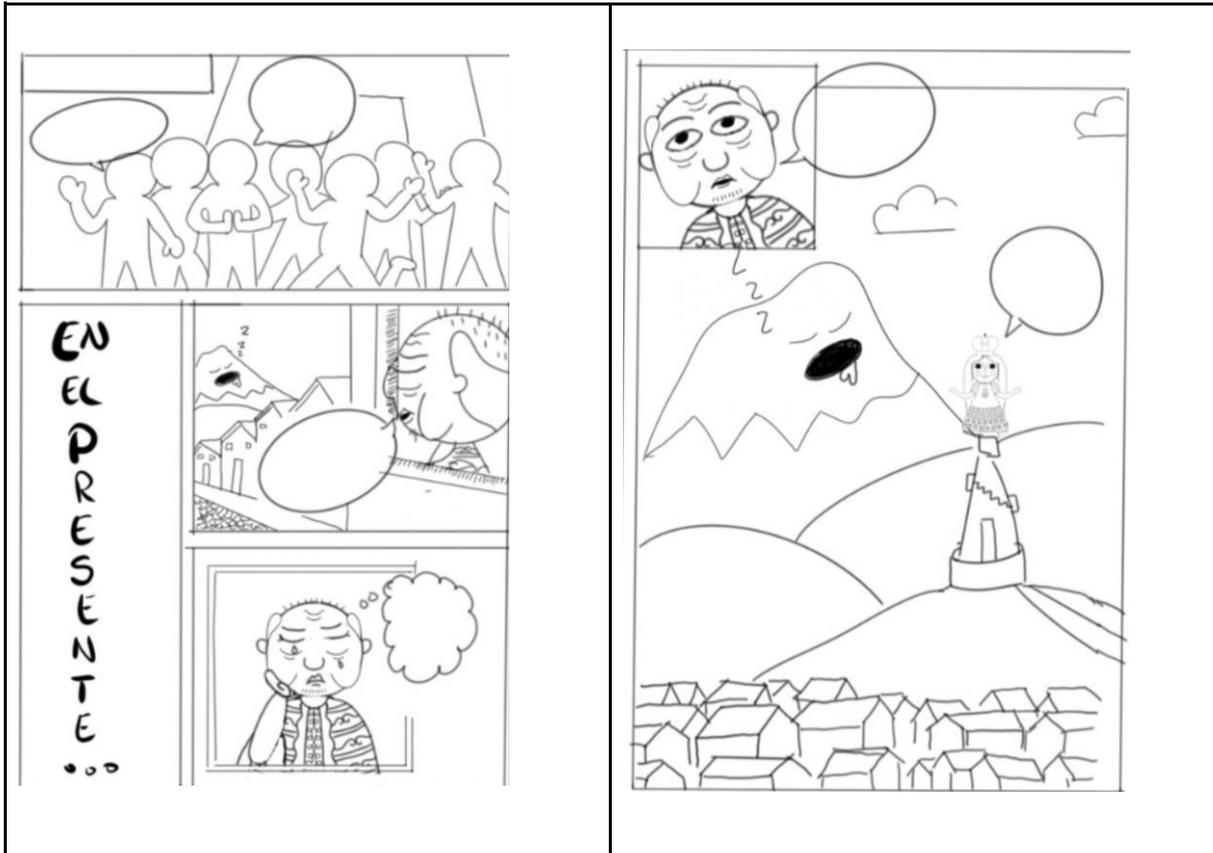
Página 12



Página 13

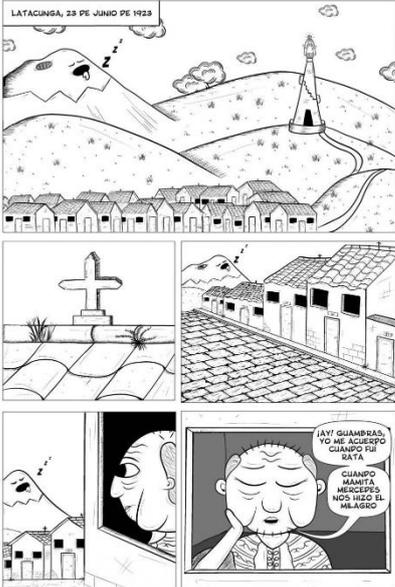
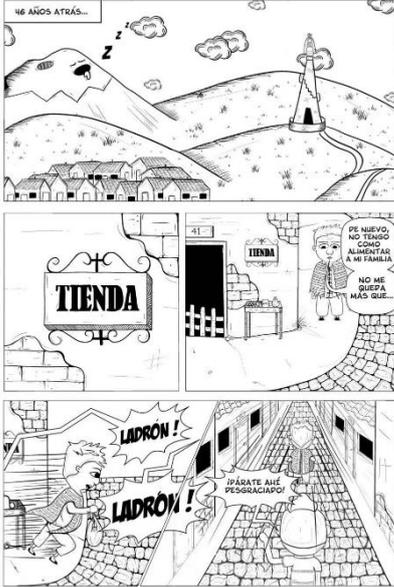


Página 14



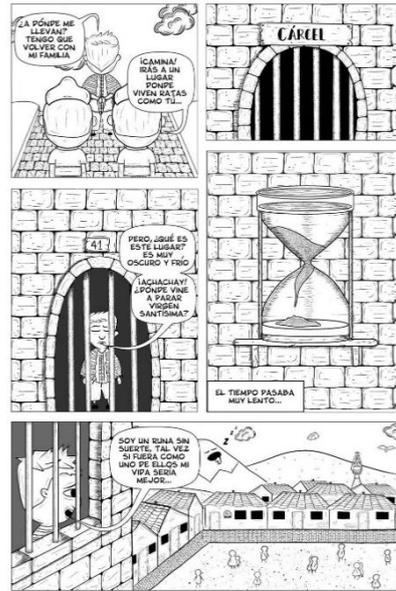
Fuente: Mullo y Silva, 2023

Tabla 6: Entintado

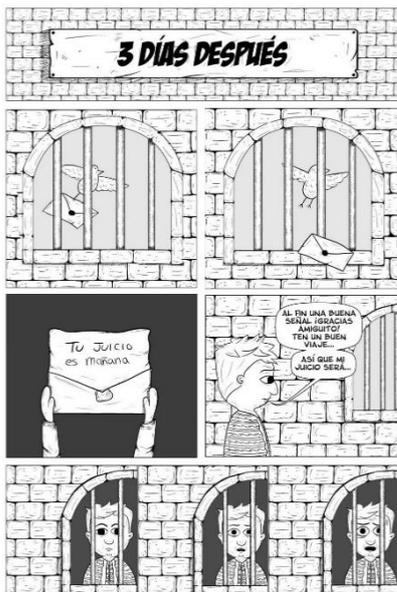
Página 1	Página 2
	
Página 3	Página 4



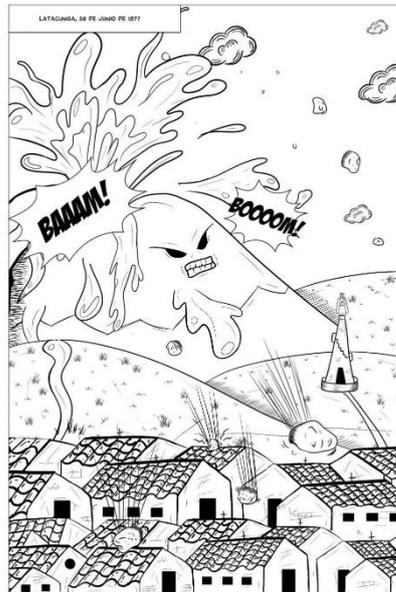
Página 5



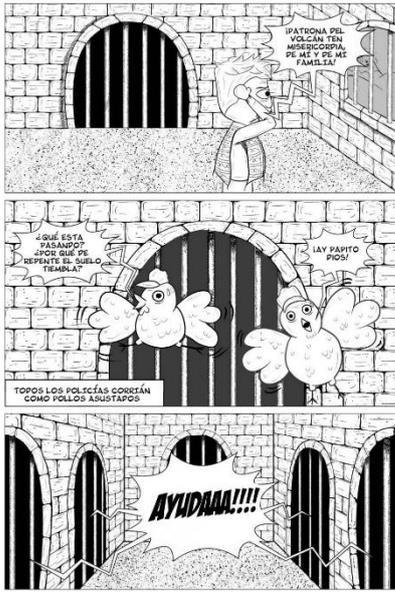
Página 6



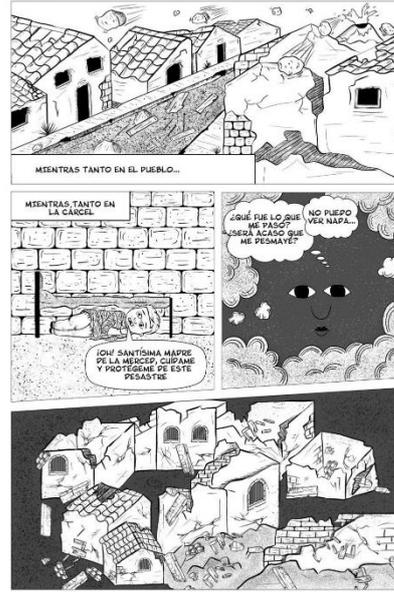
Página 7



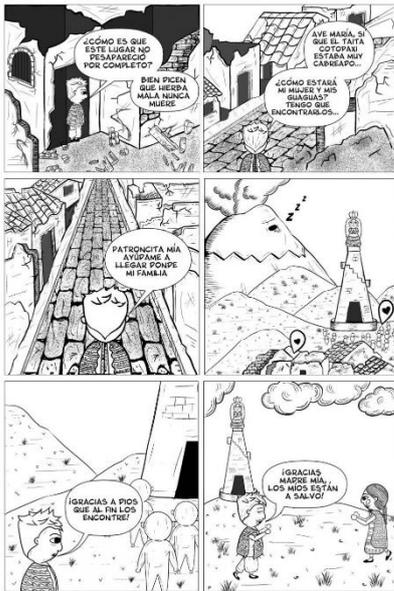
Página 8



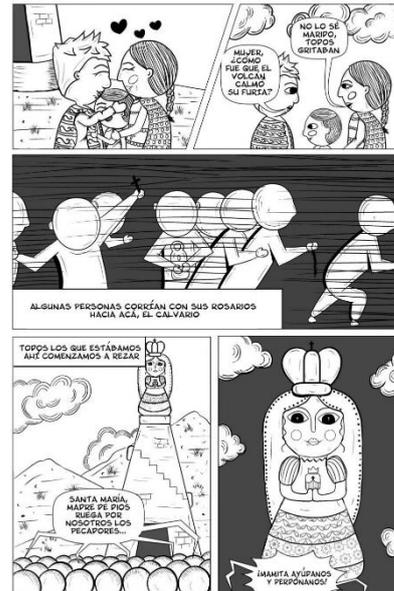
Página 9



Página 10



Página 11



Página 12



Página 13

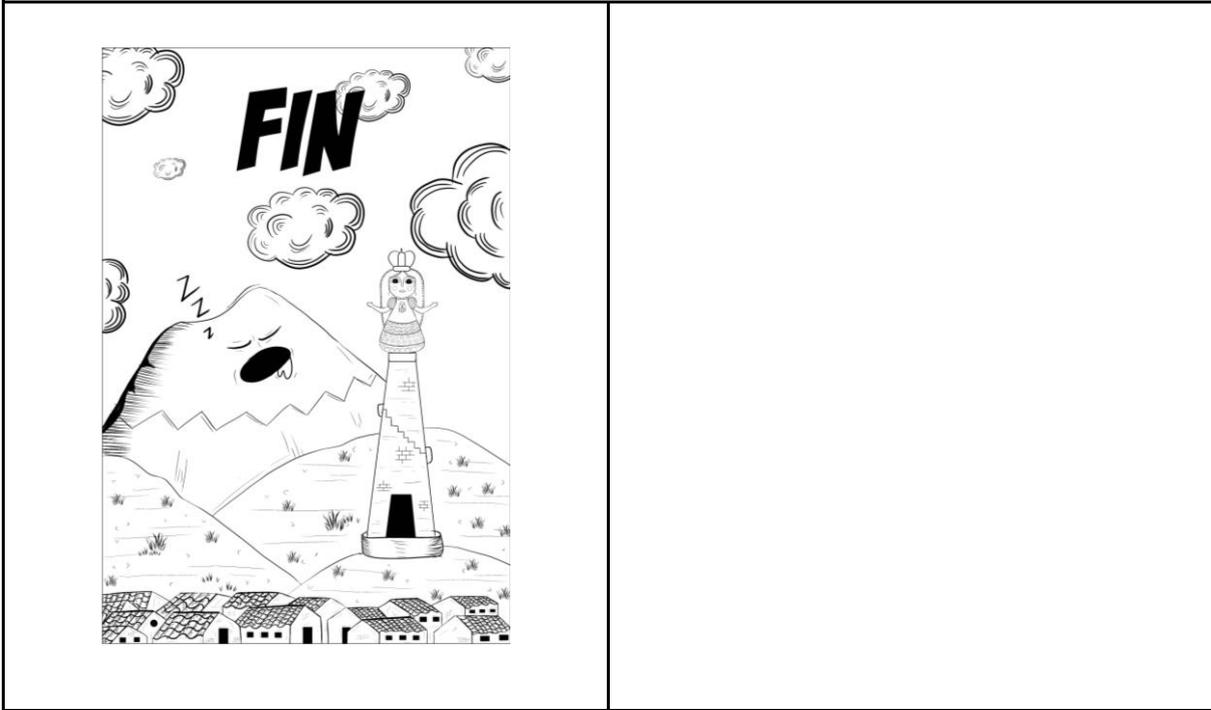


Página 14



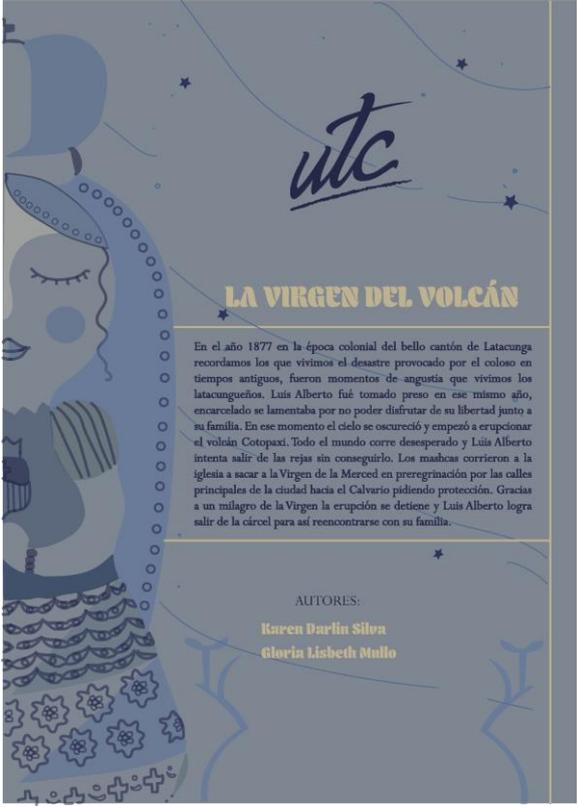
Página 15





Fuente: Mullo y Silva, 2023

Tabla 7: Contraportada y Portada

Contraportada	Portada
 <p>LA VIRGEN DEL VOLCÁN</p> <p>En el año 1877 en la época colonial del bello cantón de Latacunga recordamos los que vivimos el desastre provocado por el coloso en tiempos antiguos, fueron momentos de angustia que vivimos los laticungueños. Luis Alberto fué tomado preso en ese mismo año, encarcelado se lamentaba por no poder disfrutar de su libertad junto a su familia. En ese momento el cielo se oscureció y empezó a erupcionar el volcán Cotopaxi. Todo el mundo corre desesperado y Luis Alberto intenta salir de las rejas sin conseguirlo. Los machos corrieron a la iglesia a sacar a la Virgen de la Merced en prreregrinación por las calles principales de la ciudad hacia el Calvario pidiendo protección. Gracias a un milagro de la Virgen la erupción se detiene y Luis Alberto logra salir de la cárcel para así reencontrarse con su familia.</p> <p>AUTORES: Karen Darlin Silva Gloria Lisbeth Mullo</p>	 <p>LA VIRGEN DEL VOLCÁN</p>
<p>Tipografía</p>	
<p>Nombre: Perpetua</p>	<p>Nombre: Aromatron Regular</p>

a b c d e f g h i j k l m n ñ o p q r s t u v w x y z A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U V W X Y Z 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 .: , ; () “ ” / % & #	a b c d e f g h i j k l m n ñ o p q r s t u v w x y z A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U V W X Y Z 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 .: , ; () “ ” / % & #
---	---

Fuente: Mullo y Silva, 2023

Fase 3. Output

Producto final

Una vez finalizado el producto gráfico, es decir el cómic, se realizó la validación del mismo, de modo que, se aplicó la técnica del focus group, siendo un cuestionario el instrumento aplicado, el cual consta de cuatro preguntas abiertas, cuyo fin es verificar el desarrollo, así como retroalimentar el proyecto. Por lo tanto, las temáticas que aborda el instrumento competen a composición y comprensión del contenido del cómic, dichos temas son importantes en la narrativa gráfica. Es por ello que el grupo focal que interviene en esta validación está compuesto por personas de nivel experto y avanzado que practiquen el arte de la ilustración digital o manual.

Las preguntas que se realizan dentro del focus group son las mencionadas a continuación:

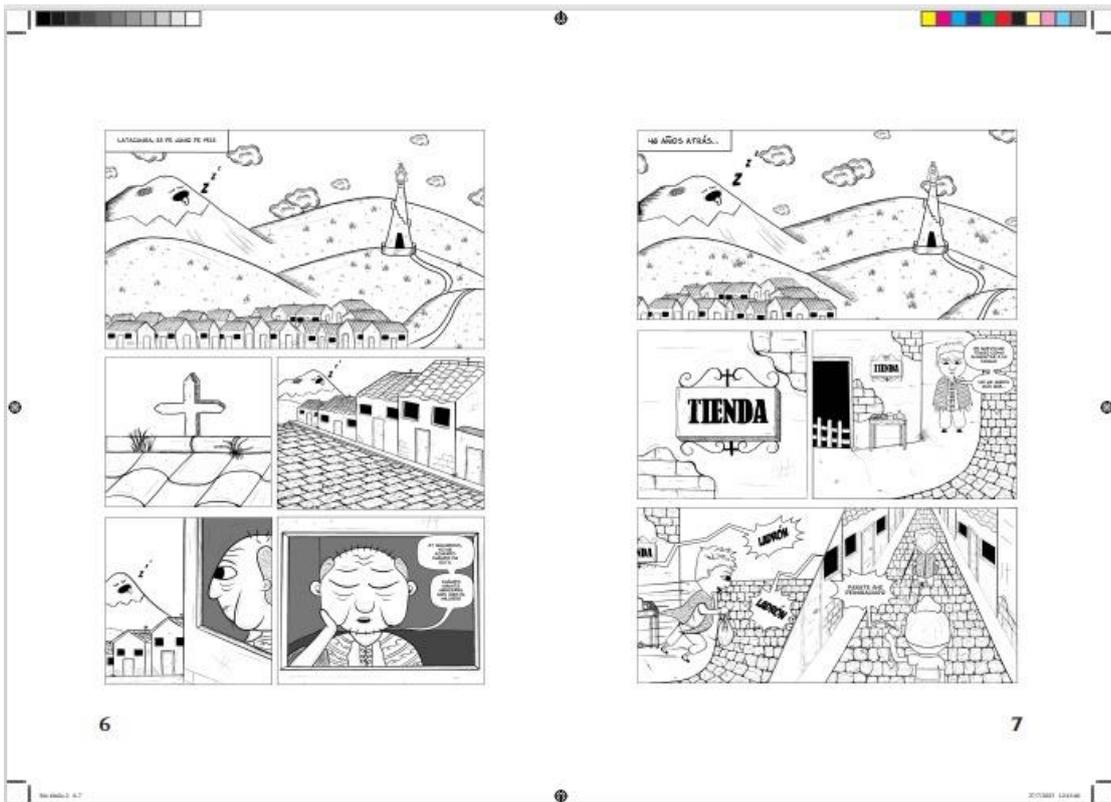
- ¿Cómo evaluarías la composición y el diseño de página del comic?
- ¿Se puede comprender con facilidad la historia narrada en el cómic?
- ¿Cuál es tu opinión sobre el cómic que estás evaluando?
- ¿Tienes alguna sugerencia o consejo para mejorar el arte o la narrativa del cómic?

Concluido el conversatorio, con las respuestas obtenidas de los evaluadores se pudo destacar que la composición del cómic es excelente y buena a su vista, del mismo modo la comprensión de la historia en el cómic es excelente y a su vez buena se entiende que el uso de una narración oral puede ayudar

a otorgar un sentido pertinente a una narración visual mediante la creación de imágenes ilustradas. Por otro lado, expusieron que la creación del producto gráfico es factible y de un buen potencial, en otras palabras, les gusta o encanta, mientras que también existe la disputa de que el cómic en general podría mejorarse en el transcurso de su desarrollo. Para el último punto del conversatorio los ilustradores coinciden de que la narrativa gráfica se encuentra desarrollada de manera excelente pues gracias al uso adecuado de imagen y texto se puede comprender muy bien una narración oral. Como sugerencia los ilustradores mencionan que tal vez se pueda mejorar las expresiones de los personajes y el mayor uso de la perspectiva en las viñetas del cómic.

Seguidamente, tras realizar los respectivos cambios, tomando en cuenta las sugerencias recibidas en el focus group anteriormente mencionado se llevó a cabo el proceso de maquetación para impresión, por ende se utilizó el programa Adobe InDesign en donde se determinó la ubicación de cada página, líneas de corte, líneas de zona segura, esto con el fin de evitar inconvenientes al momento del corte del papel y manchas de tinta al imprimir, del mismo modo se determinó el formato, siendo este de B 5, debido a que es el más adecuado este tipo de narrativa gráfica. Seguidamente se escogió soporte sobre el cual se va a imprimir, siendo el ganador el papel couché de 115 gr para las hojas de cuerpo, mientras que para la portada y contraportada el gramaje es de 150 gr. La razón por la que se seleccionó este tipo de papel es debido a que su brillosidad realza y mejora la presentación de las ilustraciones.

Figura 23: Maquetación de impresión



Fuente: Mullo y Silva, 2023

De manera que, se ejecutó las pruebas de impresión, lo cual permitió verificar si se cumple la regla de cuatro expuesta por las imprentas y así también generar machotes que servirán para la encuadernación, la cual se realizará con grapas, esto por el motivo de la poca cantidad de hojas y el valor económico.

Figura 24: *Presentación mockups de la portada y contraportada*



Fuente: Mullo y Silva, 2023

Figura 25: *Presentación mockups del cuerpo del cómic*



Fuente: Mullo y Silva, 2023

12. IMPACTOS (TÉCNICOS, SOCIALES, AMBIENTALES O ECONÓMICOS)

12.1. Impacto técnico

Para el proyecto de investigación y creación del producto cómic inspirado en la identidad cultural latacungueña expuesta en la leyenda de la Virgen de las Mercedes; se utilizó programas de diseño como Sketchbook para el diseño de personajes y escenarios de la leyenda, además Clip Studio para el entintado y por último para maquetación del cómic se usó Adobe InDesign. Por lo tanto, la presentación del proyecto será el que otorgue a la sociedad un valor de identidad y un mensaje acerca de un problema social integrado entre la cosmovisión andina.

12.2. Impacto social

De acuerdo con la creación de un cómic se pretende transmitir la expresión oral y escrita expuesta en la leyenda de la Virgen de la Merced del cantón Latacunga, a través de la adaptación de una historia que cuenta un problema social con la leyenda, sin perder el contexto de la misma. Por ello se pretende que este proyecto aporte a la sociedad con la difusión de bienes patrimoniales presentados en la historia original, de manera que con la creación de personajes inéditos se otorgue un valor de identidad cultural propia de los latacungueños.

13. PRESUPUESTO PARA LA PROPUESTA DEL PROYECTO

Tabla 8: *Recursos*

RECURSOS	
RECURSOS HUMANOS	<p>Autores/Diseñadores: Mullo Gloria, Silva Karen</p> <p>Tutor: Mg. Naranjo Huera Vilma Lucía</p> <p>Historiadores latacungueños, Carlo Herrera Toro y Luis Eduardo Freire Zapata</p>

MATERIALES	Resmas de papel, lápices, borradores
INSTITUCIONALES	Universidad Técnica de Cotopaxi Iglesia de la Merced Biblioteca municipal de Latacunga
TECNOLÓGICOS	Computadoras, softwares de diseño, cámara fotográfica, tabletas gráficas e internet.
BIBLIOGRÁFICOS	Libros físicos y digitales, fotografías, entrevistas

Fuente: Mullo y Silva, 2023

Tabla 9: *Recursos directos*

DETALLE	UNIDAD	V. UNITARIO	V. TOTAL
Lápiz	2	0.55	1.10
Resma de hojas	1	4.20	4.20
Borrador	2	0.45	0.90

Impresiones	6	0.15	0.90
Impresión de cómic	4	15.00	60.00
Armado de cómic	4	15.00	60.00
Total			127.10

Fuente: Mullo y Silva, 2023

Tabla 10: *Recursos técnicos*

DETALLE	UNIDAD	V. UNITARIO	V. TOTAL
Computadoras	2	Lenovo 1200 Laptop HP 830	2,030
Tabletas gráficas	2	260	520
Cámara Reflex	1	725.00	725.00
Internet	4	20	80.00
Total			1,327.03

Fuente: Mullo y Silva, 2023

Tabla 11: *Recursos indirectos*

DETALLE	UNIDAD	V. UNITARIO	V. TOTAL
Transporte	10	0.30	3.00
Varios	2	12.50	25.00
Total			28.00

Fuente: Mullo y Silva, 2023

Tabla 12: *Total, de recursos*

DETALLE	TOTAL
Recursos Directos	127.10
Recursos Técnicos	1,327.03
Recursos Indirectos	28.00
Total	1,482.13

Fuente: Mullo y Silva, 2023

14. CONCLUSIONES

- El desarrollo investigativo del proyecto nos ayuda a conocer más a fondo la historia de la leyenda de la Virgen de la Merced, debido a que en las entrevistas realizadas a los historiadores Carlos Herrera y Luis Eduardo Freire mencionan que la leyenda tiene tres versiones diferentes. Como resultado esta información apoya en el desarrollo del concepto principal de la narrativa gráfica, es decir en la ideación y creación de la historia y de los personajes.
- Se concluye que el diseño del producto gráfico, en otras palabras, del cómic desarrollado con bases del arte andino expresado con la ilustración, se obtiene gracias a las metodologías de diseño expuestas por Christopher Jones el modelo de la caja negra, así también el proceso creativo de Jaime Martín, donde cada fase de las dos metodologías se complementaron con la intención de crear una historia adaptada de la leyenda sin perder su contexto para que, de esta manera se pueda promover la cultura mashca ayudando a salvaguardar la identidad cultural del cantón Latacunga.

15. BIBLIOGRAFÍA

Agenda de Reflexión En Arquitectura, Diseño Y Urbanismo (29 de marzo de 2019). *El registro fotográfico para el estudio de las prácticas de enseñanza en la universidad. De la ilustración al descubrimiento.* <https://area.fadu.uba.ar/area-23/augustowsky23/>

Arias, F. G. (2012). El Proyecto de Investigación. Introducción a la Metodología Científica. 6ta. Edición.

Barbour, R. (2013). Los grupos de discusión en investigación cualitativa. Madrid: Ediciones Morata

Bhaskaran, Lakshmi. (2006). ¿Qué es el diseño editorial?. Barcelona, España: Index Book S.L.

Cabado T, J. M. (II.). (2020). Encrucijadas gráfico-narrativas: novela gráfica y álbum ilustrado.. Ediciones Trea. <https://elibro.net/es/lc/utcotopaxi/titulos/182926>

Caro, L. (n.d.). *7 Técnicas e Instrumentos para la Recolección de Datos*. https://gc.scalahed.com/recursos/files/r161r/w25172w/M1CCT05_S3_7_Tecnicas_e_instrumentos.pdf

Christofer Jones. *Métodos del Diseño*. Editorial Gustavo Gili, Barcelona, España

Construcción del guión. (s/f). Edu.uy. Recuperado el 27 de julio de 2023, de http://www.anep.edu.uy/ipa-fisica/document/material/primer/2008/espacio/08_guion.pdf

Corral, R. (2017). *Fundamentos del diseño: ¿cómo partimos desde las leyes y principios de la cosmovisión andina?* Universidad Nacional de Educación, UNAE (Ecuador). Recuperado el 27 de enero del 2023 de: [file:///C:/Users/ing_a/Downloads/jcrespofajardo-1738-5246-1-ce%20\(2\).pdf](file:///C:/Users/ing_a/Downloads/jcrespofajardo-1738-5246-1-ce%20(2).pdf)

Falcón, M. (2017). *Metodología de diseño para la creación de patrones ornamentales desarrollada con los estudiantes de Diseño Gráfico*. Recuperado el 22 de noviembre del 2022: file:///C:/Users/ing_a/Downloads/Dialnet-Metodologia_Disenio_ParaLaCreacionDePatronesOrnamen-4496687.pdf

Folgueiras Bertomeu, P. (n.d.). *La entrevista*. <https://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/99003/1/entrevista%20pf.pdf>

García Cuetos, M. P. (2014). *El patrimonio cultural: conceptos básicos*. Prensas de la Universidad de Zaragoza. <https://elibro.net/es/lc/utcotopaxi/titulos/42282>

Santana, L. (2008). *Guías Para Elaborar Fichas Bibliográficas En La Redacción De Ensayos, Monografías Y Tesis* [Archivo PDF]. https://sociales.uprrp.edu/egap/wp-content/uploads/sites/13/2016/04/guias_elaboracion_fichas.pdf

Hamui, A., Hamui-Sutton, A., & Varela-Ruiz, M. (2013). *Investigación en Educación Médica*. Redalyc.org. Recuperado el 27 de julio de 2023, de <https://www.redalyc.org/pdf/3497/349733230009.pdf>

Instructivo para fichas de inventario de Inmaterial – Instituto Nacional de Patrimonio Cultural. (2019). Patrimoniocultural.gob.ec. <https://www.patrimoniocultural.gob.ec/instructivo-para-fichas-de-inventario-de-inmaterial/>

Maria, L. S. (2015, junio 19). *Por qué la consistencia visual puede mejorar o arruinar tu diseño de páginas web*. Staff Creativa. <https://www.staffcreativa.pe/blog/por-que-la-consistencia-visual-puede-mejorar-o-arruinar-tu-diseno-de-paginas-web/>

Martín, J. (2020). *Taller – Jaime Martín*. Jaimemartin.info. <http://www.jaimemartin.info/taller/>

Morote, P. (2016). *La leyenda y su valor didáctico*. Universitat de Valencia, España

Normativas, S., Directrices, & Muebles, B. (n.d.). *Instructivo para fichas de registro e inventario Bienes muebles Instructivo para fichas de registro e inventario*. <https://downloads.arqueo-ecuadoriana.ec/ayhpwxgv/noticias/publicaciones/INPC-X-InstructivoParaFichasDeRegistroInventarioBienesMuebles.pdf>

Salinas, P. J. (2012). *Metodología de la investigación científica*. Universidad de Los Andes Mérida.

UNESCO, (2003). *Convención para la salvaguardia del patrimonio cultural inmaterial*. Recuperado el 22 de enero del 2023 de: https://ich.unesco.org/doc/src/2003_Convention_Basic_Texts-2018_version-SP.pdf

Valenzuela, E. (2011). *La leyenda: un recurso para el estudio y la enseñanza de la Geografía*. Universidad Simón Bolívar.

Ver. (2018, May 31). *Leyendas*. Patrimonio Histórico Cultural de Latacunga; Patrimonio Histórico Cultural de Latacunga. <https://culturappatrimonio.wordpress.com/2018/05/31/leyendas/>

Zanón, Andrés David. (2007). *Introducción al Diseño Editorial*. España: Editorial Visión Libros.

16. ANEXOS

Anexo 1: *Hoja de vida de la docente tutora Lucía Naranjo*



Nombres y apellidos: Vilma Lucía Naranjo Huera

Lugar de nacimiento: Tulcán, Ecuador.

Año de nacimiento: 1980

Registro: <https://orcid.org/0000-0003-3506-7021>

e-mail: vilma.naranjo@utc.edu.ec

Diseñadora Gráfica de la Universidad Israel, Ecuador. Magister en Dirección de Comunicación Corporativa e Institucional de la Universidad de Las Américas, Ecuador. Desde el 2002 trabaja como diseñadora gráfica en el área editorial, identidad corporativa, dirección de arte y creatividad publicitaria, para empresas, editoriales y agencias de publicidad a nivel nacional hasta el 2008. Desde el 2008 es docente titular, de la Universidad Técnica de Cotopaxi en la carrera de Diseño Gráfico. Investiga algunas relaciones entre el diseño y la cultura. Ha realizado ponencias y publicado diferentes artículos que tienen que ver con; la dirección de comunicación interna, el Diseño Gráfico y las colecciones de cerámica precolombina Panzaleo de Ecuador. Actualmente Doctoranda del programa de Diseño de la Universidad de Palermo, Buenos Aires, Argentina. Realiza su tesis doctoral sobre las gráficas de comercios en barrios populares de la provincia de Cotopaxi Ecuador.

Anexo 2: Hoja de vida de la estudiante Mullo Gloria



Gloria Lisbeth Mullo Aimacaña

ESTUDIANTE DE DISEÑO GRÁFICO

CONTACTO

✉ gloria.mullo7941@utc.edu.ec

☎ 0995849727

SOBRE MI

Lisbeth Mullo, estudiante del séptimo ciclo de la carrera de Diseño Gráfico, generadora de ideas y conceptos claros que generar impacto en la gente, por medio de esquemas, guiones gráficos y diseños de arte. Tomando como base ideas creativas y vivencias del entorno.

DATOS PERSONALES

ID: 0503667941

NACIONALIDAD: Ecuatoriana

LUGAR DE RESIDENCIA: Latacunga

EDAD: 20 años

FECHA DE NACIMIENTO: 20/01/2002

ESTADO CIVIL: Soltera

ESTUDIOS

Unidad Educativa "Dr. José María Velasco Ibarra"
Primaria

Unidad Educativa "Vicente León"
Secundaria

Universidad Técnica de Cotopaxi
Superior

HABILIDADES

Comunicación	Creatividad
<div style="width: 80%; height: 10px; background: linear-gradient(to right, #c0392b, #f1c40f);"></div>	<div style="width: 80%; height: 10px; background: linear-gradient(to right, #c0392b, #f1c40f);"></div>
Trabajo en equipo	Capacidad de innovar
<div style="width: 80%; height: 10px; background: linear-gradient(to right, #c0392b, #f1c40f);"></div>	<div style="width: 80%; height: 10px; background: linear-gradient(to right, #c0392b, #f1c40f);"></div>

Anexo 3: Hoja de vida de la estudiante Silva Karen



Karen Darlin Silva Galarza

ESTUDIANTE DE DISEÑO GRÁFICO

DATOS PERSONALES

ID: 0504317512
 NACIONALIDAD: Ecuatoriana
 LUGAR DE RESIDENCIA: Latacunga
 EDAD: 20 años
 FECHA DE NACIMIENTO: 08/02/2002
 ESTADO CIVIL: Soltera

ESTUDIOS

Unidad Educativa "Club Rotario"
 Primaria
 Unidad Educativa "Luis Fernando Ruiz"
 Secundaria
 Universidad Técnica de Cotopaxi
 Superior

HABILIDADES

Comunicación	Creatividad
Trabajo en equipo	Capacidad de innovar

CONTACTO

karen.silva7512@utc.edu.ec
 0984166533

SOBRE MI

Mi nombre es Karen, soy estudiante del séptimo ciclo de la carrera de Diseño Gráfico, amante del arte, las expresiones culturales y la fotografía, me gusta mucho generar ideas que innoven lo cotidiano u olvidado.

Anexo 4: Guías de Entrevistas

Guía N° 1

1. Presentación (nombre, edad, ocupación...)
2. En su opinión ¿A qué cree que se deba la creación de leyendas dentro del cantón?
3. En su opinión, ¿estos relatos qué relación tienen con temas religiosos, culturales o sociales?

4. ¿Cuáles son las leyendas más populares y que han permanecido, y a su vez las que han ido desapareciendo con el tiempo?
5. Desde su punto de vista ¿cuál cree que es el enfoque o enseñanza que tienen la leyenda anterior contada?
6. En su opinión ¿Considera que es de importancia que la población latacungueña debe conocer sobre estas historias? Y ¿por qué?
7. Según usted, ¿cuál es la leyenda más adecuada para ser representada gráficamente?

Repregunta: ¿Cuál es su opinión sobre la creación de un cómic que exhiba gráficamente una leyenda?

Guía N° 2

1. Presentación (nombre, edad, ocupación...)
2. En su opinión ¿A qué cree que se deba la creación de leyendas dentro del cantón?
3. En su opinión, ¿estos relatos qué relación tienen con temas religiosos, culturales o sociales?
4. ¿Cuáles son las leyendas más populares y que han permanecido, y a su vez las que han ido desapareciendo con el tiempo?
5. En su opinión ¿Considera que es de importancia que la población latacungueña debe conocer sobre estas historias a través de un cómic? Y ¿por qué?
6. ¿Considera que es de importancia que la población latacungueña debe conocer sobre estas historias a través de una representación gráfica?
7. ¿Qué opinas de la apariencia física del personaje en términos de representar la cultura latacungueña?

Anexo 5: Entrevistas

Entrevista N° 1 - Carlos Herrera Toro

Transcripción de entrevista
<p>Nombre de la persona entrevistada: Carlos Herrera Toro</p> <p>Edad de la persona entrevistada: 35 años</p> <p>Procedencia de la persona entrevistada: Latacunga, Ecuador</p> <p>Ocupación: Historiador</p> <p>Fecha de realización de la entrevista: 02 de abril del 2023</p> <p>Hora de la entrevista: 15:00</p> <p>Duración de la entrevista: 0:40:51</p> <p>Sonidos relevantes en el entorno del espacio de la entrevista: Padres de familias que ingresan a dejar a los niños a talleres que se imparten dentro de la casa de la cultura.</p> <p>Entrevista realizada por: Mullo Lisbeth y Silva Karen</p>
<p>Breve contextualización de la entrevista:</p> <p>El señor Carlos Herrera es uno de los historiadores más conocidos de la ciudad de Latacunga. Escritor e historiador que ha colaborado en medios de comunicación locales, nacionales e internacionales. Es miembro correspondiente de la Casa de la Cultura y de colectivos literarios y culturales alrededor de Latinoamérica. Cuenta con alrededor de 7 libros y 3 novelas publicadas, donde algunas de ellas hablan sobre la cultura popular latacungueña como lo son las leyendas propias del cantón.</p>

Objetivo de la entrevista: Llegar a conocer más sobre las leyendas que existen dentro de la ciudad de Latacunga, así como la emoción expresada mediante la narración de nuestro entrevistado.

Ítems de entrevista:

En su opinión ¿A qué cree que se deba la creación de leyendas dentro del cantón?

Menciona que dentro de la ciudad de Latacunga parte de historias narradas dentro de un pueblo que se han desarrollado una serie de leyendas donde al no tener una investigación científica de fondo para ellos ha llegado a ser una verdad absoluta en base a sus creencias. Pero en todo el mundo existen leyendas iguales con variaciones y que cada sector lo considera propio como por ejemplo la leyenda del duende o unaguilli que se cuenta en toda América, la leyenda de la dama tapada que la población guayaquileña la cree propia a pesar de que esta historia se llega a contar en todo el mundo. Por tanto, la creación de una leyenda se interpreta como la cosmovisión de la visualización del entorno de una persona, así como sus creencias religiosas.

A su vez explica que existen muchas leyendas propias del cantón que en general no podría decir el número total, que cada una nace a partir de cómo una persona ve o vive una situación, que son tal vez copiadas y cambiadas en algunas partes, pero nos cuenta la leyenda más propia de la ciudad vendría a ser el de La Virgen de la Merced.

En su opinión, ¿estos relatos qué relación tienen con temas religiosos, culturales y sociales?

Manifiesta que las leyendas contienen una imaginación popular contada por nuestros abuelos o nuestros propios padres, por ello cada sector representa en estos relatos a sus deidades más conocidas como por ejemplo en el sector Occidental dentro de sus historias mencionan a buda, drama mientras que en Latinoamérica ingresa lo que son imágenes católicas, diablos, fantasmas, ángeles y santos. Por ende, las leyendas se relacionan directamente con la religión y con la cultura

que interpreta lo que uno cree y piensa a través de una filosofía planteada en la imaginación que ciertamente no es verdad.

¿Cuáles son las leyendas más populares y que han permanecido, y a su vez las que han ido desapareciendo con el tiempo?

Carlos nos cuenta que como la más popular él considera que es la leyenda de *La Mama negra*, *La Virgen de la Merced* y él cuenta que en la erupción del volcán Cotopaxi de 1742, la virgen fue sacada de su atrio y la llevaron en peregrinación hacia al calvario y en medio del desastre que expulsa el volcán, cuenta que la virgen alza su mano y paró la furia del coloso, así como otra versión donde menciona que la virgen no salió de su atrio pero apareció encima de las nubes y alzó su mano sobre el volcán parando con todo el desastre que enviaba hacia la ciudad de Latacunga.

Mientras que como una menos conocida considera que es una leyenda que se le ha contado su madre *El señor del Gran Poder*, el que cuenta que, dentro de la iglesia de San Agustín, existe un señor llamado el señor de la justicia, este santo o imagen de yeso. En la época de la colonia un hombre debía una cierta cantidad de dinero, por ello él acude a rezar a la imagen y este al ver su devoción el santo alza su pierna y le lanza su sandalia de oro para que él la vendiera y pudiera pagar su deuda. Las personas del pueblo no le creían que incluso la policía lo metieron preso porque pensaron que él había cometido el acto de robo, entonces él para poder defenderse les cuenta la verdad, pero obviamente no le creían y lo tildaban de loco porque era un santo de yeso y no podía moverse. Es así que ellos vuelven donde la imagen y esta alza la otra pierna y lanza la otra zapatilla, por ende, todas las personas que estaban en ese lugar quedaron impactados y le creyeron al hombre.

Desde su punto de vista ¿cuál cree que es el enfoque o enseñanza que tienen la leyenda anterior contada?

La enseñanza que nos dan estas leyendas son el acervo de la persona, como piensa, sus temores, su forma de solucionar sus problemas, muchos de nosotros quisiéramos tener un ángel que nos ayude, entonces en esa época la gente era teocrática, dominado por los sacerdotes, dominado por dios, entonces mezclaban lo político con lo religioso, entonces esa riqueza cultural que va teniendo la persona va desarrollándose en este tipo de historias, que poco a poco va trascendiendo con el tiempo, entonces es una cuestión, más que nada de descubrir como pensaban nuestros antiguos o cómo piensan en la actualidad, entonces llega un momento que la sociedad va dándole forma a estos

relatos y añadiéndole un toque de sí mismos, es por ello que siempre escuchamos “me contaron” o “yo no vi pero me contaron” por lo tanto no son historias reales.

En su opinión ¿Considera que es de importancia que la población latacungueña debe conocer sobre estas historias? Y ¿por qué?

Si, por su puesto. Lo interesante en esto sería que se muestran como una riqueza cultural, o sea si se presenta que se demuestre; primero que es una leyenda, que no pasó, pero se está recuperando la ideología antigua, dar a conocer los escenarios de la leyenda, los personajes, la historia, sin embargo, hay que mostrar a la leyenda como una leyenda ya que hasta el día de hoy la gente sigue creyendo en estos relatos. Si ustedes lo presentan, me parece maravilloso, pero mostrando que es algo irreal. Hay que destacar que todo estaba condicionado por las creencias, por eso todos saben de leyendas de vírgenes y así.

¿Según usted, cuál es la leyenda más adecuada para ser representada gráficamente?

La más interesante que sería para mí, primero “La virgen de las Mercedes” porque es una leyenda que ha trascendido, incluso hay gente que aun cree tanto es así que existe una sociedad de tributos de la Virgen de las Mercedes, y también dio origen a una festividad que es la Mama Negra que incluso este hay mitos de esta fiesta que han impedido que la gente no aprecie su finalidad.

¿Cuál es su opinión sobre la creación de un cómic que exhiba gráficamente una leyenda?

Me parece interesante, más que todo con ese enfoque, conocer cómo pensaban nuestros antepasados, sería maravilloso hacer este tipo de leyendas, claro que por ser una leyenda que no tiene derechos de autor, deberían aumentarle cosas a la leyenda, sin sacar de contexto, si no crear una historia para que tenga inicio, desarrollo, final, pueda dar un mensaje, el que ustedes quieran, pero por medio de esta muestra. Que la desarrollen para una historia de un cómic.

Entrevista N° 2 - Luis Eduardo Freire Zapata**Transcripción de entrevista**

Nombre de la persona entrevistada: Luis Eduardo Freire Zapata (Lalo)

Edad de la persona entrevistada: 68 años

Procedencia de la persona entrevistada: Latacunga, Ecuador

Ocupación: Librero

Fecha de realización de la entrevista: 04 de julio 2023

Hora de la entrevista: 10:30 am

Duración de la entrevista: 00:27:48 minutos

Sonidos relevantes en el entorno del espacio de la entrevista: Medios de transporte liviano y pesado que circulan por la Calle Calixto Pino y Quijano y Ordoñez lugar donde se encuentra la Biblio Mashca, establecimiento donde trabaja Lalo Freire.

Entrevista realizada por: Lisbeth Mullo y Karen Silva

Breve contextualización de la entrevista:

Don Luis Eduardo Freire Zapata más conocido como Lalo Freire, es uno de los escritores más reconocidos por los laticungueños debido a que lo relacionan con libros y la lectura. Comenzó a interesarse por la lectura a los 18 años y a sus 50 años publicó su primer libro titulado “Alza la pata Curiquingue”, que fue presentado en la Casa de la Cultura Núcleo de Cotopaxi en el 2014. En los últimos años, ha presentado una excelente producción literaria la cual hace referencia al escritor que cuenta las historias locales con un uso correcto del lenguaje coloquial. Actualmente debido a los avances tecnológicos y que hoy en día se puede encontrar diferentes libros en internet, Lalo es el único librero de la ciudad que aún ofrece libros impresos para fomentar la lectura dentro de la ciudad de forma clásica y muy tradicional.

Objetivo de la entrevista: obtener información sobre qué piensa sobre el origen de las leyendas de la ciudad de Latacunga, así como también conocer más sobre la leyenda de la Virgen de la Merced y generar una breve opinión sobre el diseño del cómic sobre dicha leyenda.

Ítems de entrevista:**En su opinión ¿A qué cree que se deba la creación de leyendas dentro del cantón?**

Lalo menciona que las leyendas son lo sagrado (lo que no se puede explicar científicamente o racionalmente) y lo profano (lo que vivimos, lo que se ama, lo que se come). Por ello menciona que las leyendas en el cantón son las creaciones de las cosas que le pasan a las personas como una forma de explicar lo inexplicable como por ejemplo el duende que mencionaba la aparición de un señor con un sombrero enorme que se llevaba a los malos hijos con el fin de generar miedo en las personas, así como también de las erupciones del Volcán Cotopaxi y la aparición de la Virgen de la Merced.

En su opinión, ¿estos relatos qué relación tienen con temas religiosos, culturales o sociales?

Nos menciona que todos estos relatos tienen que ver directamente con lo religioso y lo cultural, pues nos cuenta que Latacunga es una tierra de cochas, donde Lactacunany en quichua quiere decir “te entrego estas tierras” pero en taucan quiere decir “tierra de cochas” dado a que los sectores de La Cocha y La Laguna eran cochas, además de que al lado del Cotopaxi también hay lagunas. Así como también las existencias de templos sagrados dentro de la ciudad como el cerro Putzalahua, El Calvario, y es por ello que las leyendas al ser explicaciones de lo sagrado y lo profano que crean las personas se mezcla lo cultural y lo andino.

¿Cuáles son las leyendas más populares y que han permanecido, y a su vez las que han ido desapareciendo con el tiempo?

Lalo nos cuenta que la leyenda más conocida es el de la Virgen de la Merced, dado a que la misma tiene tres versiones donde cada una aumenta o disminuye acciones, mientras que las que él considera que se ha perdido porque ya no la ha escuchado es la leyenda de la caja ronca, la cual menciona que era una caja que rondaba por los campos cuando los hombres y mujeres eran infieles y ella hacía mucha bulla durante toda la noche y no dejaban que los mismo puedan dormir, entonces él cuenta que fue una leyenda creada para asustar a las personas infieles.

¿Considera que es de importancia que la población latacungueña debe conocer sobre estas historias a través de una representación gráfica?

Lalo conceptualiza que, si es factible que sean representadas a través de gráficos, por motivos de que el al ser un escritor y librero considera que como en la actualidad los jóvenes leen trabajos gráficos como los comics pues son libros que atraen gráficamente a este tipo de público al utilizar estilos, colores, tipografías muy llamativas que conceptualizan debidamente cada historia. El menciona algunos ejemplos como El quijote de la mancha, Animación al leer, así como también un trabajo realizado para un proyecto que tiene por título El hombre muerto punta pies, y él cree que este es el camino y el futuro de la lectura.

¿Qué mensaje puede dar el cómic sobre la leyenda de la Virgen de la Merced?

El menciona que sería de suma importancia que al comic se otorgue el mensaje de fé, donde se interprete que la Virgen de la Merced es un símbolo de vida y más no un icono de la iglesia católica y que se llegue a interpretar los milagros de vida realizados por la Virgen que la ciencia no puede explicar.

¿Qué opinas de la apariencia física del personaje en términos de representar la cultura latacungueña?

Lalo mencionó que el diseño de los personajes que fueron creados de acuerdo a la trama de la historia creada a partir de una adaptación de la leyenda de la Virgen de la Merced fue de total agrado para su persona, nos contó que a él le agrada mucho el vestuario y facciones que tiene cada uno y que son representativos de la época donde se suscita la historia de la leyenda.

Anexo 6: Registro fotográfico



Anexo 7: Fichas de registro patrimonial

 		Licenciatura en Diseño Gráfico		<h1>Ficha de registro Patrimonial</h1>	
FICHA DE INVENTARIO ORFEBRERÍA					
1. INFORMACIÓN TÉCNICA					
Tipo de bien: OTRO					
Nombre: CORONA DE LA VIRGEN				Otras denominaciones: N/A	
Material: Acero <input type="checkbox"/> Aleación <input type="checkbox"/> Bronce <input type="checkbox"/> Cobre <input type="checkbox"/> Oro <input checked="" type="checkbox"/>					
Piedras Preciosas <input checked="" type="checkbox"/> Plata <input type="checkbox"/> Otros:					
Técnica: CALADO, LAMINADO, REPUJADO.				Técnica decorativa: N/A	
Autor: ANÓNIMO					
Fabricante: N/A				Siglo / Año: XX	
Dimensiones: alto: 57 CM		ancho: 30 CM		diámetro: 15 cm	
peso: 10 lb					
Inscripciones: N/A					
Descripción: Corona de oro, contiene apliques de rubí en el centro y el casquillo, imperiales en forma de hojas y remate de cruz.					
2. DATOS DE LOCALIZACIÓN					
Provincia: COTOPAXI		Cantón: LATACUNGA		Parroquia: LA MATRIZ	
Ciudad: LATACUNGA					
Contenedor / Inmueble: IGLESIA DE LA MERCED					
Dirección: CALLE JUAN ABEL ECHEVERIA				No.: N/A	
Dirección electrónica: N/A				Teléfono: 032811340	
Disposición en el contenedor: ALTAR					
Propietario / Responsable: PADRE LUIS RODRÍGUEZ / SUPERIOR DE LA IGLESIA				C.C.: N/A	
3. RÉGIMEN DE PROPIEDAD					
Público <input type="checkbox"/> Privado <input checked="" type="checkbox"/>					
4. ESTADO GENERAL DEL BIEN					
Estado de conservación (Indicadores de deterioro)		Bueno <input checked="" type="checkbox"/>		Regular <input type="checkbox"/>	
				Malo <input type="checkbox"/>	
grietas <input type="checkbox"/>		sobrepintura <input type="checkbox"/>		otros: <input type="checkbox"/>	
oxidación <input type="checkbox"/>		desgastes <input type="checkbox"/>			
fracturas <input type="checkbox"/>		faltantes soprotes <input type="checkbox"/>			
manchas <input type="checkbox"/>		roturas <input type="checkbox"/>			
desfases <input type="checkbox"/>		golpes <input type="checkbox"/>			
marcas <input type="checkbox"/>		exfoliaciones <input type="checkbox"/>			
deformaciones <input type="checkbox"/>		sales <input type="checkbox"/>			
Intervenciones inadecuadas: si <input type="checkbox"/> no <input checked="" type="checkbox"/> Elementos extraños: N/A					
Estado de integridad: completo <input checked="" type="checkbox"/> incompleto <input type="checkbox"/> fragmentado <input type="checkbox"/> detalle: <input type="checkbox"/>					

Conservación preventiva (Detección de problemas del lugar de exposición / conservación)	
Ambientales	humedad: alta <input type="checkbox"/> baja <input checked="" type="checkbox"/> temperatura: alta <input type="checkbox"/> baja <input checked="" type="checkbox"/> luz: directa <input type="checkbox"/> indirecta <input checked="" type="checkbox"/>
Físicas	extintores: si <input checked="" type="checkbox"/> no <input type="checkbox"/> montaje: adecuado <input checked="" type="checkbox"/> inadecuado <input type="checkbox"/> Sistema eléctrico defectuoso <input type="checkbox"/>
6. OBSERVACIONES	
7. FOTOGRAFÍA	
	
Descripción de la fotografía: Corona de la Virgen	
Código fotográfico: MERCED-VIRGEN-CORONA.jpg	
7. DATOS DE CONTROL	
Entidad investigadora: UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI	
Inventariado por: MULLO G. Y SILVA K.	Fecha de inventario: 2023/06/24
Revisado por: MSG. LUCÍA NARANJO	Fecha de revisión: 2023/06/29
Registro fotográfico: ANÓNIMO	-

 		Licenciatura en Diseño Gráfico		<h1>Ficha de registro Patrimonial</h1>	
FICHA DE INVENTARIO GENERAL					
1. INFORMACIÓN TÉCNICA					
Tipo de bien: ESCULTURA RELIGIOSA					
Nombre: VIRGEN DE LA MERCED				Otras denominaciones: N/A	
Material: Hueso <input type="checkbox"/> Madera <input checked="" type="checkbox"/> Metal <input type="checkbox"/> Papel <input type="checkbox"/> Piedra <input type="checkbox"/>					
Tela / Textil <input type="checkbox"/> Vidrio <input type="checkbox"/> Otros: <input type="checkbox"/>					
Técnica: TALLADO					
Autor: ANÓNIMO				Siglo / Año: XX	
Dimensiones: alto: 1,60 m ancho: 0.6 m peso: 80 lb					
Inscripciones: N/A					
Descripción: Imagen católica representativa de los creyentes mercedarios					
2. DATOS DE LOCALIZACIÓN					
Provincia: COTOPAXI		Cantón: LATACUNGA		Parroquia: LA MATRIZ	
Ciudad: LATACUNGA					
Contenedor / Inmueble: IGLESIA DE LA MERCED					
Dirección: CALLE JUAN ABEL ECHEVERIA				No.: N/A	
Dirección electrónica: N/A				Teléfono: 032811340	
Disposición en el contenedor: ALTAR					
Propietario / Responsable: PADRE LUIS RODRÍGUEZ / SUPERIOR DE LA IGLESIA				C.C.: N/A	
3. RÉGIMEN DE PROPIEDAD					
Público <input type="checkbox"/> Privado <input checked="" type="checkbox"/>					
4. ESTADO GENERAL DEL BIEN					
Estado de conservación (Indicadores de deterioro)		Bueno <input checked="" type="checkbox"/>		Regular <input type="checkbox"/>	
				Malo <input type="checkbox"/>	
grietas <input type="checkbox"/>		quemaduras <input type="checkbox"/>		falta de adhesión <input type="checkbox"/>	
oxidación <input type="checkbox"/>					
rasgaduras <input type="checkbox"/>		desfases <input type="checkbox"/>		faltantes soporte <input type="checkbox"/>	
microorganismos <input type="checkbox"/>					
manchas <input type="checkbox"/>		destensados <input type="checkbox"/>		desgastes <input type="checkbox"/>	
exfoliaciones <input type="checkbox"/>					
marcas <input type="checkbox"/>		insectos <input type="checkbox"/>		abolsados <input type="checkbox"/>	
sales <input type="checkbox"/>					
fracturas <input type="checkbox"/>		craquelados <input type="checkbox"/>		lagunas <input type="checkbox"/>	
golpes <input type="checkbox"/>					
descosidos <input type="checkbox"/>		deformaciones <input type="checkbox"/>		roturas <input type="checkbox"/>	
falta de cohesión <input type="checkbox"/>					
dobleses <input type="checkbox"/>		sobrepintura <input type="checkbox"/>		pasmados <input type="checkbox"/>	
rayaduras <input type="checkbox"/>					
Otros:					
Intervenciones inadecuadas: si <input type="checkbox"/> no <input checked="" type="checkbox"/> Elementos extraños: N/A					
Estado de integridad: completo <input checked="" type="checkbox"/> incompleto <input type="checkbox"/> fragmentado <input type="checkbox"/> detalle: N/A					

Conservación preventiva (Detección de problemas del lugar de exposición / conservación)	
Ambientales	humedad: alta <input type="checkbox"/> baja <input checked="" type="checkbox"/> temperatura: alta <input type="checkbox"/> baja <input checked="" type="checkbox"/> luz: directa <input type="checkbox"/> indirecta <input checked="" type="checkbox"/>
Físicas	extintores: si <input checked="" type="checkbox"/> no <input type="checkbox"/> montaje: adecuado <input checked="" type="checkbox"/> inadecuado <input type="checkbox"/> Sistema eléctrico defectuoso <input type="checkbox"/>
6. OBSERVACIONES	
7. FOTOGRAFÍA	
	
Descripción de la fotografía: Virgen de la Merced	
Código fotográfico: MERCED-VIRGEN.jpg	
7. DATOS DE CONTROL	
Entidad investigadora: UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI	
Inventariado por: MULLO G. Y SILVA K.	Fecha de inventario: 2023/06/24
Revisado por: MSG. LUCÍA NARANJO	Fecha de revisión: 2023/06/29
Registro fotográfico: SILVA KAREN	-

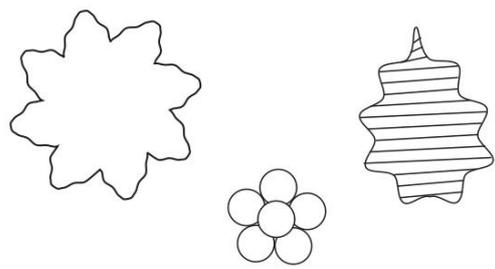
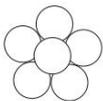
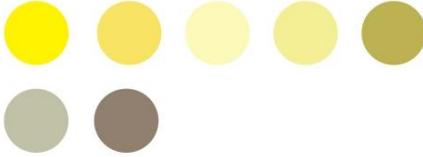
Anexo 8: Fichas morfológicas



Licenciatura en
Diseño Gráfico

Ficha Morfológica

N° 02

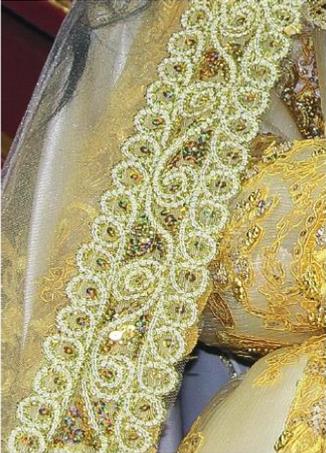
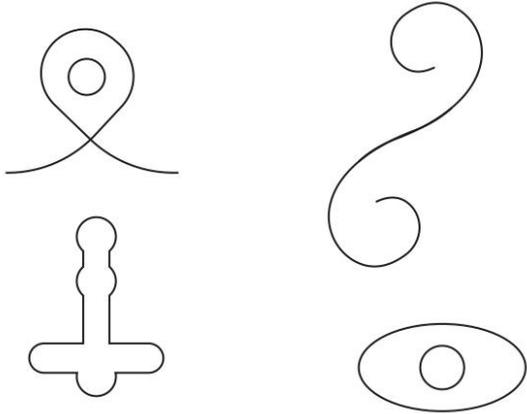
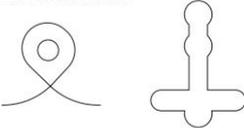
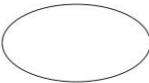
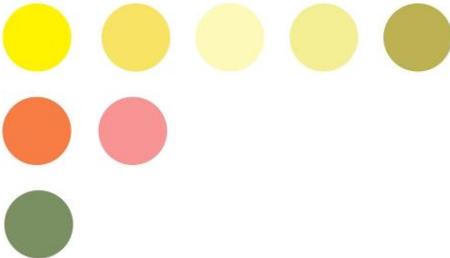
<p>1. Imágen</p>	<p>2. Abstracción de formas</p>								
									
<p>3. Categorías específicas</p>	<p>4. Cromática</p>								
<p>Figuras lineales A</p> <p>A1 Líneas onduladas</p>  <p>A2 Líneas mixtas</p>  <p>Figuras geométricas B</p> <p>B1 Figuras con forma de círculos</p> 									
<p>Integrantes del grupo:</p>	<table border="1"> <tr> <td>Nombre: Lisbeth Mullo</td> <td>Firma: </td> </tr> <tr> <td>Cédula: 0503667941</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Nombre: Karen Silva</td> <td>Firma: </td> </tr> <tr> <td>Cédula: 0504317512</td> <td></td> </tr> </table>	Nombre: Lisbeth Mullo	Firma: 	Cédula: 0503667941		Nombre: Karen Silva	Firma: 	Cédula: 0504317512	
Nombre: Lisbeth Mullo	Firma: 								
Cédula: 0503667941									
Nombre: Karen Silva	Firma: 								
Cédula: 0504317512									



Licenciatura en
Diseño Gráfico

Ficha Morfológica

N° 03

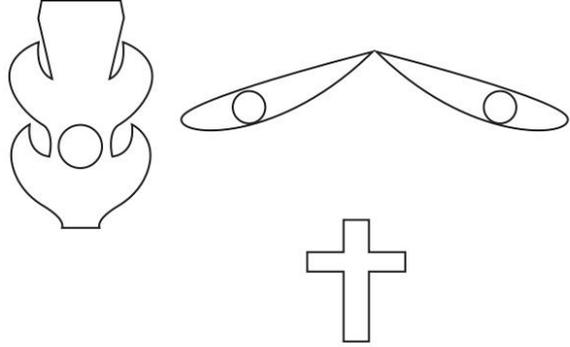
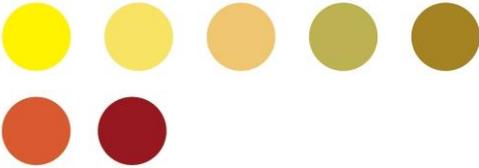
<p>1. Imágen</p>	<p>2. Abstracción de formas</p>								
									
<p>3. Categorías específicas</p>	<p>4. Cromática</p>								
<p>Figuras lineales A</p> <p>A1 Líneas onduladas</p>  <p>A2 Líneas mixtas</p>  <p>Figuras geométricas B</p> <p>B1 Figuras con forma de círculos</p>  <p>B2 Figuras con forma de óvalos</p> 									
<p>Integrantes del grupo:</p>	<table border="1"> <tr> <td>Nombre: Lisbeth Mullo</td> <td>Firma: </td> </tr> <tr> <td>Cédula: 0503667941</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Nombre: Karen Silva</td> <td>Firma: </td> </tr> <tr> <td>Cédula: 0504317512</td> <td></td> </tr> </table>	Nombre: Lisbeth Mullo	Firma: 	Cédula: 0503667941		Nombre: Karen Silva	Firma: 	Cédula: 0504317512	
Nombre: Lisbeth Mullo	Firma: 								
Cédula: 0503667941									
Nombre: Karen Silva	Firma: 								
Cédula: 0504317512									



Licenciatura en
Diseño Gráfico

Ficha Morfológica

N° 04

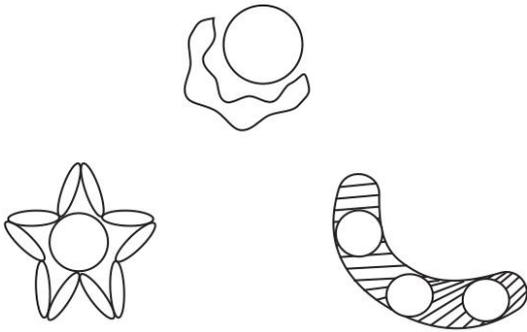
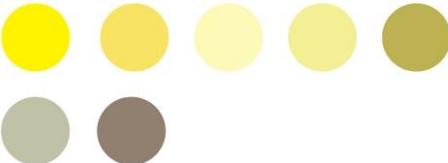
<p>1. Imágen</p>	<p>2. Abstracción de formas</p>										
											
<p>3. Categorías específicas</p>	<p>4. Cromática</p>										
<p>Figuras lineales A</p> <p>A1 Líneas rectas</p>  <p>A2 Líneas mixtas</p>  <p>Figuras geométricas B</p> <p>B1 Figuras con forma de círculos</p> 											
	<table border="1"> <tr> <td rowspan="3" style="vertical-align: middle;">Integrantes del grupo:</td> <td>Nombre: Lisbeth Mullo</td> <td>Firma: </td> </tr> <tr> <td>Cédula: 0503667941</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Nombre: Karen Silva</td> <td>Firma: </td> </tr> <tr> <td></td> <td>Cédula: 0504317512</td> <td></td> </tr> </table>	Integrantes del grupo:	Nombre: Lisbeth Mullo	Firma: 	Cédula: 0503667941		Nombre: Karen Silva	Firma: 		Cédula: 0504317512	
Integrantes del grupo:	Nombre: Lisbeth Mullo		Firma: 								
	Cédula: 0503667941										
	Nombre: Karen Silva	Firma: 									
	Cédula: 0504317512										



Licenciatura en
Diseño Gráfico

Ficha Morfológica

N° 05

<p>1. Imágen</p>	<p>2. Abstracción de formas</p>												
													
<p>3. Categorías específicas</p>	<p>4. Cromática</p>												
<p>Figuras lineales A</p> <p>A1 Líneas onduladas</p>  <p>A2 Líneas mixtas</p>  <p>Figuras geométricas B</p> <p>B1 Figuras con forma de círculos</p>  <p>B2 Figuras con forma de óvalos</p> 													
	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="641 1731 820 1765">Integrantes del grupo:</td> <td data-bbox="820 1731 1129 1765">Nombre: Lisbeth Mullo</td> <td data-bbox="1129 1731 1299 1765">Firma: </td> </tr> <tr> <td></td> <td data-bbox="820 1765 1129 1794">Cédula: 0503667941</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td data-bbox="820 1794 1129 1823">Nombre: Karen Silva</td> <td data-bbox="1129 1794 1299 1823">Firma: </td> </tr> <tr> <td></td> <td data-bbox="820 1823 1129 1848">Cédula: 0504317512</td> <td></td> </tr> </table>	Integrantes del grupo:	Nombre: Lisbeth Mullo	Firma: 		Cédula: 0503667941			Nombre: Karen Silva	Firma: 		Cédula: 0504317512	
Integrantes del grupo:	Nombre: Lisbeth Mullo	Firma: 											
	Cédula: 0503667941												
	Nombre: Karen Silva	Firma: 											
	Cédula: 0504317512												

Anexo 9: Focus Group**Guía**

1. ¿Cómo evaluarías la composición y el diseño de página del comic?
2. ¿Se puede comprender con facilidad la historia narrada en el cómic?
3. ¿Cuál es tu opinión sobre el cómic que estás evaluando?
4. ¿Tienes alguna sugerencia o consejo para mejorar el arte o la narrativa del cómic?