



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y
TECNOLOGÍAS

TÍTULO:

Cómic informativo turístico sobre una leyenda urbana para promover la cultura y tradición ecuatoriana.

Trabajo de Titulación para optar al título de Licenciado en Diseño Gráfico

Autor

Anthony Alexander Tapia Quingaguano

Tutor:

Msc. Iván Fabricio Benítez Obando

Riobamba, Ecuador.

2025

DECLARATORIA DE AUTORÍA

Yo, **Anthony Alexander Tapia Quingaguano**, con cédula de ciudadanía **1727968164**, autora del trabajo de investigación titulado: **Cómic informativo turístico sobre una leyenda urbana para promover la cultura y tradición ecuatoriana**, certifico que la producción, ideas, opiniones, criterios, contenidos y conclusiones expuestas son de responsabilidad del autor.

Asimismo, cedo a la Universidad Nacional de Chimborazo, en forma no exclusiva, los derechos para su uso, comunicación pública, distribución, divulgación y/o reproducción total o parcial, por medio físico o digital; en esta cesión se entiende que el cesionario no podrá obtener beneficios económicos. La posible reclamación de terceros respecto de los derechos de autor de la obra referida será de mi entera responsabilidad; librando a la Universidad Nacional de Chimborazo de posibles obligaciones.

En Riobamba, 9 de julio de 2025.



Anthony Alexander Tapia Quingaguano

C.I: 1727968164



ACTA FAVORABLE - INFORME FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

En la Ciudad de Riobamba, a los 10 días del mes de JULIO de 2025, luego de haber revisado el Informe Final del Trabajo de Investigación presentado por la estudiante **Anthony Alexander Tapia Quingaguano** con CI: **1727968164**, de la carrera **DISEÑO GRÁFICO** y dando cumplimiento a los criterios metodológicos exigidos, se emite el **ACTA FAVORABLE DEL INFORME FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN** titulado "**CÓMIC INFORMATIVO TURÍSTICO SOBRE UNA LEYENDA URBANA PARA PROMOVER LA CULTURA Y TRADICIÓN ECUATORIANA**", por lo tanto se autoriza la presentación del mismo para los trámites pertinentes.



Formado electrónicamente por:
IVAN FABRICIO
BENITEZ OBANDO

Validar electrónicamente con FARMAC

Msc. Iván Fabricio Benítez Obando
TUTOR

CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL

Quienes suscribimos, catedráticos designados Miembros del Tribunal de Grado para la evaluación del trabajo de investigación Cómic informativo turístico sobre una leyenda urbana para promover la cultura y tradición ecuatoriana, por Anthony Alexander Tapia Quingaguano, con cédula de identidad número 1727968164, bajo la tutoría de Msc. Iván Fabricio Benítez Obando; certificamos que, recomendamos la APROBACIÓN de este con fines de titulación. Previamente se ha evaluado el trabajo de investigación y escuchada la sustentación por parte de su autor; no teniendo más nada que observar.

De conformidad a la normativa aplicable firmamos, en Riobamba 28/10/2025

Mariela Samaniego. Mgs.

PRESIDENTE DEL TRIBUNAL DE GRADO

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Mariela Samaniego', written over a horizontal line.

Marcela Cadena. Mgs.

MIEMBRO DEL TRIBUNAL DE GRADO

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Marcela Cadena', written over a horizontal line.

Luis Viñan. Mgs.

MIEMBRO DEL TRIBUNAL DE GRADO

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Luis Viñan', written over a horizontal line.



CERTIFICACIÓN

Que, **ANTHONY ALEXANDER TAPIA QUINGAGUANO** con CI: **1727968164**, estudiante de la Carrera **DISEÑO GRÁFICO**, **VIGENTE** Facultad de **CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS**; ha trabajado bajo mi tutoría el trabajo de investigación titulado "**CÓMIC INFORMATIVO TURÍSTICO SOBRE UNA LEYENDA URBANA PARA PROMOVER LA CULTURA Y TRADICIÓN ECUATORIANA**", cumple con el 4%, de acuerdo al reporte del sistema Anti plagio **COMPILATIO**, porcentaje aceptado de acuerdo a la reglamentación institucional, por consiguiente autorizo continuar con el proceso.

Riobamba, 10 de julio de 2025



Firmado electrónicamente por:
**IVÁN FABRICIO
BENÍTEZ OBANDO**
Validar electrónicamente con FirmaEC

Msc. Iván Fabricio Benítez Obando
TUTOR TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

DEDICATORIA

Dedico esta tesis con cariño a mi madre Narcisa, puesto que, ha sido mi pilar fundamental para concluir este objetivo que anhelábamos juntos. Te amo Madre y agradezco a Dios y la Morenita por tener la mejor madre del mundo, así también te agradezco por todos los logros que iré forjando a lo largo de mi vida, pero sobre todo los que sea a tu mano mamá, sin ti nada hubiese sido posible.

Dedico mi trabajo a mi hermano Andrés quien ha sido mi inspiración y el punto de partida de todo lo que he logrado, para que sepa que todo se puede lograr así haya mil batallas y la vida se ponga difícil, pero de la mano de nuestra madre y Dios todo es posible.

Dedico esta tesis a mis amigos (Jhoel, Carlita, Jessi, Lucia, Isabella, Ammy, karina, Vane, Rafael), quienes se convirtieron en mi segunda familia, y estuvieron siempre apoyándome en cada uno de los momentos de esta aventura, hayan sido buenos o malos, gracias por cada consejo, palabra de aliento y momentos compartidos a su lado los atesorare mucho.

Anthony Tapia

AGRADECIMIENTO

A mi madre Narcisa Quingaguano, quien fue mi inspiración y apoyo durante el desarrollo de este proyecto, brindándome siempre su amor, comprensión y sobre todo apoyo incondicional, misma que con su ejemplo y esfuerzo me guio siempre por el buen camino, permitiéndome crecer personal y profesionalmente.

A mi hermano Andrés, quien ha sido mi amigo y compañero de vida, muchas gracias por siempre estar a mi lado hermano.

A mi amigo y docente Iván Benítez quien más allá de ser mi docente desde los primeros semestres fue como un mentor y sobre todo un gran amigo que siempre me apoyo.

Anthony Tapia

ÍNDICE GENERAL

PORTCLARATORIA DE AUTORÍA

DICTAMEN FAVORABLE DEL PROFESOR TUTOR

CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL

CERTIFICADO ANTIPLAGIO

DEDICATORIA

AGRADECIMIENTO

ÍNDICE GENERAL

ÍNDICE DE TABLAS

ÍNDICE DE FIGURAS

RESUMEN

ABSTRACT

CAPÍTULO I. INTRODUCCIÓN.....17

1.1. Introducción 17

1.2. Contextualización y análisis de la situación problemática 18

1.3. Planteamiento del problema..... 19

1.4. Justificación 21

1.5. Objetivos 22

1.5.1. Objetivo general 22

1.5.2. Objetivos específicos 22

CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO.....23

2.1 Estado del arte 23

2.1.1. El comic como medio narrativo y visual..... 23

2.1.2. El cómic como herramienta para la promoción turística..... 24

2.1.3. Promoción de la cultura y tradición 25

2.1.4. Turismo cultural 26

2.1.5. Leyendas urbanas como recurso cultural. 26

2.2. Cultura y tradición ecuatoriana..... 27

2.2.1. Promoción de la cultura y tradición ecuatoriana..... 28

2.2.2. Identidad cultural y tradicional ecuatoriana 28

2.2.3. Características de cultura y tradición 28

2.2.4. Estrategias de promoción cultural y tradicional. 29

2.2.5. Expresiones culturales ecuatorianas	30
2.2.6. Tipos de expresión cultural	30
2.2.7. Importancia de las expresiones culturales en la identidad	31
2.2.8. Literatura y Tradiciones Orales	31
2.2.9. Leyendas Urbanas	32
2.2.10. Importancia de las leyendas urbanas en la identidad cultural	32
2.2.11. Características generales de las leyendas urbanas.....	33
2.2.12. Valores que se pueden apreciar en las leyendas.....	34
2.3. Cómic Informativo Turístico	34
2.3.1. El cómic.....	34
2.3.2. El cómic Informativo Turístico	35
2.3.2.1 Características del cómic	35
2.3.2.2. Géneros del cómic.....	35
2.3.2.3. Lenguaje del cómic	36
2.3.2.4 La viñeta dentro del cómic.....	36
2.3.2.5. El encuadre en el cómic	37
2.3.2.6. El color dentro del cómic	37
2.3.3. Narrativa visual del cómic.....	38
2.3.3.1. Narrativa ilustrada aplicada al cómic.....	38
2.3.3.2. Figuras retóricas en la creación de un cómic	38
2.3.3.3. Semiótica del cómic.....	40
2.3.4. La ilustración.....	41
2.3.4.1. Tipos de ilustración dentro del cómic	41
2.3.4.2. Técnicas de ilustración.....	42
2.3.4.3 La ilustración digital	44
2.3.4.4 Rol de la ilustración en la promoción cultural y turística	45
2.3.4.5 Adaptación de estilos ilustrativos para representar la cultura local	45
2.3.5. El guion	45
2.3.5.1 El rol del guion en la comunicación de historias culturales y turísticas	46
2.3.5.2. Características del guion	46
2.3.5.3. Tipos de guion.....	46
2.3.6. Detalles de los lugares turísticos	47
2.3.6.1. Características Geográficas.....	47

2.3.6.2 Aspectos Históricos y Culturales	48
2.3.6.3. Arquitectura y Patrimonio.....	48
CAPÍTULO III. MARCO METODOLÓGICO.....	49
3.1. Enfoque.....	49
3.2. Tipo de investigación.....	49
3.2.1 Investigación descriptiva.....	49
3.2.2 Investigación exploratoria	49
3.3. Métodos	49
3.3.1 Método empírico	49
3.3.2 Método proyectual.....	50
3.4. Técnicas de recolección de datos.....	50
3.4.1. Entrevista.....	50
3.4.2. Focus Group	50
3.4.3. Análisis de Contenido	51
3.5. Instrumentos para la recolección de datos	51
3.5.1. Guía de focus group	51
3.5.2. Guía de entrevista.....	51
3.5.3. Ficha de análisis de contenido.....	51
3.6. Población y muestra del análisis.....	51
3.6.1. Población.....	51
3.6.2. Muestra.....	52
3.7. Métodos de análisis y procesamiento de datos	52
CAPITULO IV. RESULTADOS Y DISCUSION.....	54
4.1 Análisis e interpretación	54
4.2. Análisis del focus group	55
4.2. Análisis de la entrevista.....	62
4.3. Análisis de la ficha de análisis de contenido	63
CAPITULO V. PROPUESTA	66
5.1. Desarrollo de la propuesta	66
5.1.1. Teoría de Robert Scott.....	66
5.1.1.1. Causa Primera	66
Justificación	67
5.1.1.2. Causa formal	68

5.1.1.3. Causa Material	90
5.1.1.4. Causa Técnica	90
5.3. Resultado	91
CAPITULO VI. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	94
6.1. Conclusiones.....	94
6.2. Recomendaciones	95
Bibliografía	96
ANEXOS.....	107

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Repetición.....	39
Figura 2. Antítesis.....	39
Figura 3. Alegoría.....	39
Figura 4. Metáfora.....	40
Figura 5. Símil.....	40
Figura 6. Prosopopeya.....	40
Figura 7. Grafito.....	43
Figura 8. Acuarela.....	43
Figura 9. Acrílico.....	43
Figura 10. Lápices de color.....	44
Figura 11. Marcadore.....	44
Figura 12. Árbol de relación.....	55
Figura 13. Narrativa visual.....	56
Figura 14. Figuras retóricas.....	57
Figura 15. Semiótica.....	58
Figura 16. Rol del Guion.....	59
Figura 17. Características del guion.....	60
Figura 18. Tipos de Guion.....	61
Figura 19. Relaciones de códigos entre entrevistas.....	63
Figura 20. Estructura de medias y diagonales.....	78
Figura 21. Estructura de ley de tercios.....	78
Figura 22. Estructura y distribución de viñetas.....	79
Figura 23. Estructura y distribución de viñetas.....	79
Figura 24. Estructura y distribución de viñetas.....	79
Figura 25. Puerta principal de la casa museo de la ciudad de Riobamba.....	80
Figura 26. Piso del pasillo exterior de la casa museo de la ciudad de Riobamba.....	80
Figura 27. Elementos antiguos que formaron parte de la casa de Carmela León.....	81
Figura 28. Ventanas internas de la casa museo de la ciudad de Riobamba.....	81
Figura 29. Pasillos y detalles arquitectónicos de la casa museo de la ciudad.....	81
Figura 30. Sala de la casa museo de la ciudad.....	82
Figura 31. Escaleras antiguas del museo de la ciudad.....	82

Figura 32. Escaleras antiguas del museo de la ciudad	82
Figura 33. Salón principal del museo de la ciudad	82
Figura 34. Salón principa	83
Figura 35. Colegio Maldonado de la ciudad de Riobamba.....	83
Figura 36. Figura2 Teatro León de la ciudad de Riobamba	83
Figura 37. Casa museo de la ciudad de Riobamba	83
Figura 38. Catedral de la ciudad de Riobamba	84
Figura 39. Boceto burdo	84
Figura 40. Boceto burdo/ Paginas del cómic	85
Figura 41. Definición de estilo gráfico (Animado/ fantasía)	85
Figura 42. Paleta de color	86
Figura 43. Tipografía	86
Figura 44. Line ar.....	87
Figura 45. Line ar.....	87
Figura 46. Line ar.....	88
Figura 47. Coloreado y detalles	88
Figura 48. Coloreado y detalles	88
Figura 49. Maquetación/ InDesing	89
Figura 50. Maquetación/ InDesing	89
Figura 51. Resultado final/cómic.....	91
Figura 52. Resultado final/cómic.....	92
Figura 53. Resultado final/cómic.....	92
Figura 54. Resultado final/cómic.....	93
Figura 55. Resultado final/cómic.....	93

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Ficha de análisis de contenido	64
Tabla 2. Brief perfil usuario.....	66
Tabla 3. Guion Tecnico.....	71

RESUMEN

El presente trabajo de investigación plantea la creación de un cómic informativo-turístico basado en la leyenda urbana de Carmelita León (la bruja de Riobamba), con el objetivo de promover y preservar la cultura y las tradiciones ecuatorianas. Esta propuesta surge como respuesta a la pérdida progresiva del patrimonio cultural intangible, especialmente entre las nuevas generaciones, debido a la influencia de tendencias culturales globalizadas. La importancia de realizar este proyecto radica en ofrecer una alternativa innovadora para fortalecer la identidad cultural y difundir el valor del patrimonio a través de un medio accesible y atractivo.

El cómic se concibe como una herramienta visual, accesible, informativa, turística y pedagógica, que integra elementos narrativos e ilustrativos, generando un puente entre el pasado cultural y la actualidad comunicacional. Mediante un enfoque cualitativo, se analizó la relación entre el diseño gráfico, el turismo cultural y la narrativa visual como medios eficaces para rescatar tradiciones y fortalecer la identidad cultural. Para ello, se seleccionó una leyenda urbana local de la ciudad de Riobamba como base para desarrollar una narrativa ilustrada que, además de informar, despierte el interés turístico y cultural tanto en la población local como en visitantes nacionales y extranjeros.

En la etapa de análisis e interpretación de los datos cualitativos, se organizó, codificó y sintetizó la información recolectada. Gracias a ello, se identificaron patrones, categorías temáticas y relaciones conceptuales que enriquecieron la propuesta teórica y visual del cómic. Los resultados evidencian que el uso del cómic como producto informativo-turístico facilita la comprensión de los contenidos culturales y fomenta la apropiación de la identidad nacional. Asimismo, permite diversificar la oferta turística del Ecuador mediante recursos innovadores que fortalecen el sentido de pertenencia y promueven el respeto hacia el patrimonio intangible, llegando a la conclusión de que el cómic al ser una herramienta visual y lúdica tiene una gran potencia como un medio de difusión cultural y promoción turística.

Palabras claves: cómic, informativo, turístico, cultura, tradición, guion, leyendas, narrativa, semiótica, retórica.

ABSTRACT

This research project proposes the creation of an informative tourist comic based on the urban legend of Carmelita León (the witch of Riobamba), with the aim of promoting and preserving Ecuadorian culture and traditions. This proposal arises in response to the progressive loss of intangible cultural heritage, especially among younger generations, due to the influence of globalized cultural trends. The importance of this project lies in offering an innovative alternative to strengthen cultural identity and spread the value of heritage through an accessible and attractive medium.

The comic is conceived as a visual, accessible, informative, touristic, and educational tool that integrates narrative and illustrative elements, creating a bridge between the cultural past and present communication. Using a qualitative approach, the relationship between graphic design, cultural tourism, and visual narrative was analyzed as an effective means of rescuing traditions and strengthening cultural identity. To this end, a local urban legend from the city of Riobamba was selected as the basis for developing an illustrated narrative that, in addition to informing, would awaken tourist and cultural interest among both the local population and national and foreign visitors.

During the analysis and interpretation of the qualitative data, the information collected was organized, coded, and synthesized. As a result, patterns, thematic categories, and conceptual relationships were identified that enriched the theoretical and visual proposal of the comic. The results show that the use of comics as an informational tourism product facilitates the understanding of cultural content and promotes the appropriation of national identity. It also allows for the diversification of Ecuador's tourism offerings through innovative resources that strengthen the sense of belonging and promote respect for intangible heritage, leading to the conclusion that comics, as a visual and playful tool, have great potential as a means of cultural dissemination and tourism promotion.

Keywords: comic, informative, tourism, culture, tradition, script, legends, narrative, semiotics, rhetoric.



Mario Nicolas Salazar
Ramos



Revised by
Mario N. Salazar
0604069781

CAPÍTULO I. INTRODUCCIÓN

1.1. Introducción

"La preservación y promoción de la cultura y tradición de una nación es esencial ya que esto ayuda a fortalecer el sentido de pertenencia de los habitantes gracias al turismo cultural", (Garzón, 2024, p.4). En el caso del Ecuador el patrimonio intangible refiere a las tradiciones, leyendas, costumbres rituales, música y arte, estas expresiones constituyen la base de una identidad rica y diversa. No obstante, las nuevas generaciones influenciadas por las tendencias culturales globalizadas muestran un desapego cada vez mayor hacia estas expresiones, lo que pone en riesgo su continuidad. Según Armijos (2022), muchas de estas tradiciones "se encuentran en riesgo de desaparecer debido al continuo crecimiento de nuevas tendencias culturales", lo que conlleva a una pérdida progresiva del sentido identitario colectivo.

Dentro de este contexto el presente trabajo propone como alternativa comunicacional, promocional, informativa y turística el desarrollo de un cómic informativo turístico, con el objetivo de revalorizar el patrimonio cultural a través de una leyenda urbana ecuatoriana, esta herramienta que integra ilustración, narrativa visual y diseño gráfico permite representar de forma accesible atractiva y lúdica los elementos esenciales de una comunidad sirviendo tanto como material educativo como promocionar. El empleo de cómics en la comunicación cultural ha demostrado ser eficaz por su capacidad para sintetizar información y emocional al lector (Hurtado, 2015), lo que los convierte en un vehículo ideal para la difusión de contenidos tradicionales entre públicos diversos.

En capítulo I se desarrolla la introducción el tema, incluyendo la contextualización del problema, el planteamiento de la problemática central, la justificación del proyecto, los objetivos generales y específicos, aquí se destaca como la pérdida de identidad cultural se manifiesta en la desconexión entre los turistas y las leyendas urbanas, y se propone como solución el diseño de un producto gráfico que comunique de manera efectiva contenidos patrimoniales históricos y tradicionales. Este capítulo establece las bases conceptuales y sociales que justifican la relevancia de la investigación.

En el capítulo II se presenta el marco teórico, en el cual se profundiza sobre los conceptos de cómic, narrativa visual, ilustración y turismo cultural, apoyándose en estudios previos, se analiza la importancia de las leyendas urbanas como recurso narrativo para reforzar la identidad cultural y su potencial para ser transformadas en productos visuales innovadores, en este capítulo también se recoge los referentes teóricos que sustentan la propuesta metodológica y creativa del cómic.

El capítulo III corresponde al marco metodológico, en este se define el enfoque de la investigación mismo que será cualitativo, de igual manera se define el tipo de investigación, las técnicas de recolección de información y datos, el perfil del público objetivo y la planificación para el desarrollo del producto gráfico, se justifica la elección de métodos y técnicas acordes al objetivo de construir un recurso visual con fundamento cultural y turístico, también se nos detalla los criterios de diseño y selección de contenido a representar.

El capítulo IV está dedicado al análisis e interpretación de los datos recolectados en este apartado se presentan los hallazgos obtenidos a través de la entrevista, Focus group y análisis de contenido, para garantizar un análisis riguroso de los datos cualitativos obtenidos

en el proceso investigativo, se empleó el software Atlas.Ti, esta herramienta permitió organizar, codificar e interpretar la información de forma sintética, facilitando la identificación de patrones discursivos categorías emergentes y relaciones conceptuales, gracias a su uso se consolidó la base teórica y contextual que sustenta la propuesta gráfica.

En el capítulo V se concreta la propuesta final como la elaboración del convenio informativo turístico inspirado en una leyenda urbana ecuatoriana, se detalla el proceso creativo desde la construcción de del guion técnico, estructuras compositivas tanto de página como de cada una de las viñetas, la etapa de bocetaje, el diseño de los escenarios basados en el entorno hasta la construcción visual de cada página, así también se incorporaron técnicas de ilustración digital que responden a criterios de accesibilidad visual, estética y coherencia narrativa, además se consideraron los aspectos de identidad gráfica, elección tipográfica, uso del color, simbología tradicional y recursos narrativos como la elipse visual o la metáfora gráfica.

El producto final no solo representa una historia atractiva, sino que también constituye una herramienta para la educación patrimonial y promoción turística capaz de ser distribuida tanto en medios impresos como digitales, se proyecta su aplicación en espacios turísticos y plataformas culturales posicionando al cómic como un recurso eficaz en la promoción, preservación de la cultura y tradición a través de un material informativo turístico llamativo y accesible.

Entre las principales conclusiones se demuestra que el cómic informativo turístico es una herramienta eficaz para preservar y promocionar la cultura y tradición ecuatoriana, al combinar la narrativa gráfica con el contenido histórico- cultural, se logra una combinación atractiva y emocional que fortalece el sentido de pertenencia y despierta el interés de turistas y jóvenes por conocer su identidad esta propuesta, por tanto, no solo aporta una solución creativa a la pérdida de identidad cultural, sino que también abre camino a nuevas estrategias visuales en el campo del turismo cultural sostenible en Ecuador.

1.2. Contextualización y análisis de la situación problemática

La preservación, promoción de la cultura y tradición de una nación es esencial, ya que esto ayuda a fortalecer el sentido de pertenencia de los habitantes gracias al turismo cultural, en Ecuador la fusión entre el diseño gráfico y la parte turística han demostrado ser eficaces para la promoción de lugares o destinos turísticos al igual que de la cultura. Según investigaciones realizadas “El turismo Cultural busca motivar a los visitantes a aprender, disfrutar y consumir atractivos tangibles e intangibles de un determinado lugar” (Garzón, 2024, p.4)

Las leyendas urbanas son un claro ejemplo de cómo una narrativa tradicional cultural puede ser transformada en un recurso turístico gracias al diseño gráfico. Como se señala en la investigación respecto a leyendas en la que López (2021), nos menciona que, sin duda alguna existe un vínculo entre el turismo cultural y las leyendas que es único. Si bien se ha considerado que el turismo es una alternativa para mejorar la economía y la calidad de vida de los pobladores de una zona, las leyendas se caracterizan por tener y gozar de una riqueza viva en cuanto a cultura y tradición, misma que está en la memoria de los pobladores del lugar (p.3)

Por otro lado el empleo del Diseño Gráfico en la creación de un cómic ha ganado popularidad en diferentes países, ya que se ha comprobado que este recurso nos permite

comunicar de manera efectiva, como nos menciona Hurtado (2015), el cómic exige a todo profesional del diseño gráfico tener un conocimiento mixto entre la comunicación verbal y visual, ya que actualmente ha tenido un revuelo fundamental dentro de la comunicación visual, convirtiéndose así en un instrumento efectivo dentro de la comunicación de masas, debido a que atravesó la función social, cultural, informativa, propagandística o publicitaria, para convertirse en un medio de comunicación que reflexiona y analiza para brindar un aporte al desarrollo cultural de los pueblos (p.2)

Con lo anteriormente expuesto podemos mencionar que la integración de elementos gráficos como lo es la ilustración, dentro de la promoción turística no busca simplemente mejorar la visibilidad de la cultura, tradición e historia de un lugar, sino también busca generar un impacto positivo dentro del turismo sostenible, al lograr atraer turistas interesados en el patrimonio intangible, lo que fomenta el respeto por los lugares históricos, lo que asegura su preservación para futuras generaciones.

1.3. Planteamiento del problema

La problemática investigativa tiene un enfoque en la producción visual de un cómic, para la exhibición de recursos gráficos que son empleados específicamente para brindar información y detalles visuales a través del empleo de gráficos y narraciones, mismas que resultan más fáciles de comprender para las personas o usuarios que consumen este tipo de contenido. (Montenegro, 2020) Por lo general el empleo de estas herramientas de comunicación resulta excepcional para la difusión de la cultura, tradición e historia, ya que comunica de una manera sencilla y llamativa la información (Chen & Tapia, 2019)

No obstante Ecuador es considerado un país con una rica y basta herencia cultural, que incluye una gran variedad de tradiciones como lo son las leyendas que han sido transmitidas de generación en generación, estas historias forman parte de la identidad cultural de diversas regiones del país, a pesar de su importancia cultural y folclórica muchas de estas historias se han perdido o se encuentran en riesgo de desaparecer debido al continuo crecimiento de nuevas tendencias culturales, sobre todo en la población de niños, jóvenes y adolescentes, siendo este uno de los principales factores que intervienen en la pérdida de identidad cultural. Lo que ha generado que en una escala social la cultura se encuentre en el último escalón, esto conlleva a que con el tiempo esta se vaya perdiendo poco a poco hasta desaparecer y quedar en el olvido (Armijos, 2022)

La cultura y tradición son pilares fundamentales dentro de la identidad, las leyendas, fiestas, música, vestimenta y arquitectura son algunos de los elementos que componen este rico patrimonio cultural sin embargo muchos de estos elementos se han perdido o están por perderse debido a la aparición de nuevas tendencias culturales. Esto impacta de manera negativa en el turismo cultural, ya que los visitantes buscan una experiencia autentica y significativa que les permita conectar con la esencia del país (Arijos, 2022)

La preservación del patrimonio cultural inmaterial es crucial para mantener viva la identidad cultural de un país, los planes de revitalización cultural, como se menciona en Mera et, al. (2021) son esenciales para fortalecer la relación de las personas con sus manifestaciones culturales, la elaboración de un cómic informativo turístico puede ser una herramienta

innovadora que se integre a estos planes al presentar de una manera atractiva, llamativa e informativa, las leyendas, costumbres y tradiciones (Medina & Núñez, 2020)

Los cómics al convertirse en un material informativo turístico han demostrado ser una herramienta efectiva para la comunicación visual y narrativa especialmente en la promoción y preservación cultural (Lombeida, 2016), según Montenegro (2020) el empleo de este tipo de herramientas resulta relevante en el contexto actual donde la población más joven está expuesta a perder su herencia cultural debido a la aparición de nuevas tendencias culturales, en este contexto esta herramienta resulta excepcional para la difusión de la cultura, tradición, historia e información de una manera sencilla y llamativa para las nuevas generaciones.

El problema que aborda el presente documento se centra específicamente en el poco aprovechamiento del patrimonio intangible como un recurso para el desarrollo de productos turísticos innovadores, al igual del empleo de este como una herramienta para la preservación y promoción de la cultura y tradición ecuatoriana, ya que existe un declive en cuanto al conocimiento sociocultural de los habitantes y turistas tanto locales como extranjeros sobre ciertos factores tales como la: arquitectura, vestimenta, historia, leyendas, fiestas, música entre otros. Ante esta situación surge la necesidad de la elaboración de un cómic informativo turístico como una herramienta que ayude a la preservación y promoción de la cultura a través de ilustraciones llamativas.

En consecuencia, la interrogante planteada para dar inicio a la investigación es la siguiente:

¿Cómo promover la cultura y tradición, teniendo en cuenta la necesidad informativa turística, en correspondencia con los postulados y tendencias de la ilustración?

1.4. Justificación

La presente investigación tiene una relación teórico – práctico, desde su enfoque cualitativo, como una respuesta a la necesidad de promover la cultura y tradición ecuatoriana; así también, para potenciar el desarrollo turístico cultural, debido a la falta de conocimiento sobre el patrimonio cultural local, lo cual limita la capacidad de los habitantes y turistas para conectarse con elementos que componen la identidad de diversas regiones del país. En este contexto el desarrollo de un cómic informativo turístico se presenta como una herramienta innovadora que puede revitalizar y transmitir estos valores culturales a las nuevas generaciones. El cómic es una herramienta efectiva para la difusión de la cultura ya que presenta la información de manera visual y accesible, lo que facilita su comprensión.

El cómic, al ser un medio narrativo y visual ha demostrado eficacia en la promoción cultural y turístico, esta forma de comunicación resulta relevante en el contexto actual donde se ha visto que las nuevas generaciones están perdiendo su herencia cultural debido a la globalización. Es aquí donde la implementación de un cómic permite presentar de manera llamativa y atractiva elementos como leyendas, costumbres y tradiciones, lo que facilita la conexión emocional del público con la cultura local, esta herramienta no solo ayuda a promover la preservación de la cultura y tradición del país, sino también genera un interés por conocer más sobre la historia y las tradiciones de las comunidades, tanto por parte de los locales como los turistas.

La creación de un cómic informativo turístico contribuirá a los esfuerzos de revitalización cultural, al facilitar la conexión de las nuevas generaciones con su cultura y tradiciones, la divulgación de estas tradiciones a través de plataformas modernas y medios impresos como lo son las redes sociales y libros de cómic puede llegar a un público de manera más amplia y diversa promoviendo el conocimiento, información y apreciación de la cultura ecuatoriana. Este tipo de material o producto turístico no solo preserva la memoria histórica sino también se convierte en una herramienta estratégica para fomentar el turismo comunitario y valorización de la cultura y tradición.

La implantación de un cómic como un recurso turístico también tiene el potencial de diversificar y enriquecer la oferta turística, al permitir que los turistas tanto locales como nacionales accedan a contenido auténtico sobre la cultura y tradiciones de diferentes regiones del país, este tipo de contenido visual se ha utilizado con éxito en otros contextos para promover destinos turísticos, lo que contribuye en la creación de una experiencia más inmersiva y significativa para los visitantes.

Además, el uso de cómics informativos turísticos no solo benefician a los turistas sino también fortalece el sentido de pertenencia e identidad dentro de las comunidades locales, de esta manera se genera un sentido de orgullo en la población, al ver reflejado elementos de su cultura en medios visuales llamativos, este proceso de valorización cultural es esencial para la construcción de una identidad colectiva que en lugar de ser eliminada o desfigurada por las influencias externa, se reafirma y se celebra, así el cómic se convierte en un medio que no solo educa o informa si no también promueve la participación activa de la comunidad en la preservación de la cultura.

La creación de un cómic informativo turístico es una respuesta innovadora y estratégica a la necesidad de preservar y promover la cultura ecuatoriana. Al aprovechar la atracción visual y la capacidad narrativa de los cómics, lo que convierte a esta herramienta en una vía efectiva para revitalizar las tradiciones locales, atraer turistas interesados en la cultura y tradición, sin dejar de lado el sentido de pertenencia en las comunidades, en este contexto el cómic se podría convertir en un recurso fundamental para la preservación y promoción del patrimonio intangible de Ecuador.

La justificación de este estudio radica en la necesidad de integrar al cómic como una herramienta informativa y turística en el contexto de la preservación del patrimonio cultural inmaterial. Un cómic bien diseñado que combina elementos visuales y narrativos puede cumplir eficazmente con este objetivo, convirtiéndose en un producto innovador en el contexto de la preservación y promoción cultural. Al atraer el interés de los turistas, este formato no sólo los invita a disfrutar de la riqueza cultural y las tradiciones locales, sino que también fomenta su participación en la conservación y difusión de estas herencias culturales.

1.5. Objetivos

1.5.1. Objetivo general

Elaborar un cómic informativo turístico sobre una leyenda urbana para promover la cultura y tradición ecuatoriana.

1.5.2. Objetivos específicos

- Establecer el estado actual de las necesidades informativas turísticas para promover la tradición y cultura ecuatoriana.
- Desarrollar una estructura para elaborar un cómic informativo turístico que incorpora y refleje aspectos significativos de la cultura y tradición ecuatoriana presentes en una leyenda urbana.
- Diseñar la propuesta de material informativo turístico, para la promoción de la cultura y tradición ecuatoriana, en correspondencia con los postulados y tendencias de la ilustración.

CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO

2.1 Estado del arte

A continuación, se establecieron una serie de estudios que servirán como base con respecto a estudios de cómic y material informativo turístico para destacar ideas específicas en áreas definidas como los indicados a continuación, para esto se consideró la herramienta PRISMA, explicada a continuación:

Según Page et al., (2021), el método PRISMA (Preferred Reporting for Systematic Reviews and Meta Analyses) es una herramienta que permite elaborar revisiones de manera sistemática dentro de una investigación científica, de esta manera los investigadores pueden estructurar sus investigaciones de manera que facilite la evaluación crítica y la comparación con otras investigaciones. Inicialmente las bases de la presente investigación se fundamentaron sobre el modelo de la técnica PRISMA, para generar de esta manera un marco estructural y sistemático para la recolección de datos, en consecuencia, se analizaron documentos científicos de calidad como: tesis, artículos científicos, papers, revistas y libros.

Durante la investigación se realizó una selección de bases de datos de publicaciones científicas con capacidad de acceso y visualización, siendo estas: Google Scholar, Redalyc, Scielo y Scopus, posteriormente siguiendo las estipulaciones de Alcoba (2024), fueron recopilados artículos, tesis y libros que tuvieran vigencia dentro de los últimos 5 años hasta la fecha, estableciendo finalmente la elección de 15 documentos para la revisión y elaboración del estado del arte descrito a continuación:

2.1.1. El comic como medio narrativo y visual

La investigación realizada por Jiménez (2016) la cual lleva por título “La historieta como medio narrativo” se destaca como un análisis fundamental de la historieta o cómic, abordando desde su capacidad para integrar narrativas secuenciales y elementos visuales como un medio de comunicación, este estudio, sobre todo, enfatiza la vocación narrativa. Destacando su capacidad para combinar imágenes y texto en un formato que facilite la comprensión de historias y conceptos. En la parte metodológica, el autor emplea principios estructuralistas y modelos narratológicos basados en Gerard Genette, desglosando así elementos como duración, orden y frecuencia temporal dentro de un relato, además de explorar ciertas características específicas de un cómic, como son estereotipos visuales y la construcción de personajes. Los resultados de este análisis resaltan la importancia del cómic como una herramienta única que trasciende como un medio cultural y narrativo relevante en un contexto social turístico. Su relación radica directamente ya que busca promover la cultura y tradición ecuatoriana a través de un cómic informativo turístico, al igual que la obra de Jiménez, la tesis explora el cómic como un puente para conectar a las audiencias contemporáneas con el patrimonio cultural, tradicional tangible e intangible utilizando estrategias visuales y narrativas innovadoras para preservar la identidad cultural del país.

En su obra *Cómic, arquitectura narrativa*, Borde (2017) propone un enfoque innovador al concebir al comic como una “arquitectura del pensamiento”, destacando que su estructura de viñetas no solo busca organizar el espacio dentro de una página, sino también el discurso

narrativo de la misma, este enfoque establece una analogía entre el diseño arquitectónico y la construcción narrativa un cómic, entendiendo cada página como una planta arquitectónica donde se distribuyen los elementos secuenciales de la historia, Bordes también menciona que los fundamentos teóricos y prácticos del comic se han fortalecido con el tiempo incorporando conceptos como la solidaridad icónica y la multiviñeta, reconociendo así la creciente legitimidad académica del medio como objeto de estudio.

Completando esta visión estructural del cómic, Fernández (2003) considera que el cómic es un medio narrativo peculiar, situado entre la literatura y el cine, definiendo su lenguaje como “verboicónico” debido a que combina elementos textuales con iconos dentro de un medio narrativo secuencial que requiere de la participación del lector, además subraya la importancia de la elipsis narrativa, haciendo referencia a la capacidad del cómic para omitir fragmentos de acción entre viñetas, como una herramienta expresiva central del medio. Desde una perspectiva educativa Fernández aboga por el uso del cómic en el aula no solo como un recurso didáctico, sino también como objeto de análisis formal e ideológico, capas de fomentar la lectura crítica y alfabetización visual en los estudiantes o lectores del cómic.

2.1.2. El cómic como herramienta para la promoción turística

En el estudio realizado por Zamora & García (2024), titulado “El uso del cómic como herramienta para la promoción turística” en este documento se analiza la eficiencia del cómic como un medio de difusión cultural y turístico, en este se destaca la capacidad para conectar narrativas visuales, con la difusión de valores tradicionales. El objetivo de este trabajo radica en explorar cómo el cómic puede contribuir y fortalecer la identidad turística de determinados destinos mediante la representación gráfica de paisajes, tradiciones y elementos culturales locales. Metodológicamente el estudio emplea un análisis cuantitativo usando herramientas como entrevistas a expertos en turismo y narrativas visuales, además de una revisión de casos exitosos en Europa y América Latina, los resultados de esta investigación evidenciaron que los cómics generan un alto impacto emocional que ayuda en la asimilación de contenidos especialmente entre audiencias jóvenes y adultos, este enfoque se relaciona directamente con la presente investigación ya que ambas iniciativas convergen en la implementación del cómic como un medio para preservar y promover la cultura y tradición alineándose con tendencias contemporáneas en turismo cultural.

En este contexto el estudio realizado por Maza (2013), titulado “Un acercamiento al cómic: origen, desarrollo y potencialidades”, destaca la versatilidad del cómic como un medio de comunicación capaz de adaptarse a múltiples soportes y propósitos que van más allá del mero entretenimiento, incluyendo su uso como una herramienta de promoción cultural y turística, el autor menciona que al ser este un medio que combina la imagen con el texto de una manera narrativa secuencial permite transmitir ideas, valores, historia y mensajes de reflexión de una manera clara, dinámica y accesible para una amplia variedad de públicos, Maza subraya que el cómic ha sido usado de manera histórica en campañas de salud, educación y concientización, lo que demuestra la eficacia como un vehículo de mensajes sociales y culturales, esta capacidad de comunicar contenidos complejos de una manera versátil lo convierte en una herramienta idónea para proyectos de promoción turística.

A estos aportes se suma el estudio semiótico de Cuñarro y Finol (2013), que analiza las principales convenciones graficas, icónicas y lingüísticas del cómic, destacando su capacidad

para estructurar relatos, metáforas, colores, planos, perspectivas y lenguaje corporal, su investigación centrada en la novela gráfica *Civil War*, demuestra que el cómic constituye un lenguaje narrativo complejo y versátil, capaz de generar significación y evocar emociones mediante una gramática visual propia, esta riqueza expresiva lo convierte en un medio ideal para la promoción turística en este sentido los autores afirman que “el cómic remite al receptor a un mundo alternativo, utilizando una serie de símbolos que dan ligar a diversas lecturas en cuyo trasfondo existe una cosmovisión que lo orienta en el laberinto de sus vivencias” (Cuñarro & Finol. 2013, p. 288)

2.1.3. Promoción de la cultura y tradición

Otro estudio titulado “Promociones y rescate de tradiciones culturales locales en estudiantes de educación básica de la Universidad Nacional de Loja”, realizado por Gordillo et al., (2021), en esta investigación se exploraron estrategias para promover y rescatar la tradición y cultura de la provincia de Loja, destacando su importancia en el desarrollo cultural territorial, a través de una metodología descriptiva que incluyó herramientas como análisis documental, de contenido y encuestas, mismas herramientas identificaron deficiencias en la incorporación de contenidos y recursos culturales. Los resultados evidenciaron la necesidad de transversalizar el aprendizaje cultural mediante proyectos y material que fomente el reconocimiento y preservación de la cultura tradición local. Estos hallazgos son congruentes con la presente investigación, ya que propone un cómic informativo turístico como un recurso y material efectivo para la promoción de la cultura y tradición ecuatoriana, este formato, además de preservar la tradición y cultura, también fomenta el interés turístico y cultural en las comunidades ecuatorianas, consolidando la identidad y el orgullo cultural.

Apoyando esta visión, Morales y Soria (2018), en su tesis titulada “Creación de material informativo de los lugares turísticos y gastronómicos del cantón Baños de Agua Santa” señalan que la falta de información sobre recursos turísticos y gastronómicos obstaculizan el desarrollo del turismo local, a través del diseño editorial, entrevistas, encuestas y recopilación fotográfica se elaboró una guía informativa que permite a los turistas a conocer paisajes, actividades y tradiciones del cantón, este material, accesible y visualmente atractivo, refuerza la importancia de producir contenidos gráficos que faciliten la difusión cultural y turística de manera efectiva y sostenible.

De una manera similar Tiglla (2020), en su investigación “Implementar material informativo turístico dirigido a extranjeros en inglés y español activando el comercio en el mirador del panecillo en Quito, Ecuador”, destaca la necesidad de contar con información turística de manera bilingüe y visualmente clara que potencie el comercio local y la experiencia del turista, su propuesta basada en infografías y folletos, no solo responde a una demanda de información accesible para turistas, sino también promueve el reconocimiento del valor histórico y cultural de espacios emblemáticos como el panecillo, la autora resalta que la implementación de estos materiales fortalecen el vínculo entre patrimonio, identidad y promoción turística.

2.1.4. Turismo cultural

Por otro lado, en la investigación realizada por Ortega et al., (2021) el cual lleva por titulado “Evolución del turismo cultural, estudio de caso para desarrollo de un eco museo en la provincia de Manabí (Ecuador)”, en mencionada investigación se aborda el impacto del turismo cultural como una estrategia de promoción en relación al turismo cultural, esta investigación emplea un enfoque metodológico de carácter mixto combinando herramientas como el análisis bibliográfico, entrevistas, encuesta, focus groups y observación de campo, explorar la viabilidad de una comunicación sostenible, logrando así que los recursos no solo preserven la cultura y tradición, sino que también fortalecería la economía local y promovería la participación de las comunidades. Esta propuesta se relaciona con la investigación ya que buscan destacar el turismo cultural como un medio para revitalizar el patrimonio intangible mediante herramientas innovadoras como el cómic informativo turístico, al ofrecer una forma visual atractiva y accesible de representar la cultura y tradiciones ecuatorianas, promoviendo así un turismo cultural sostenible.

Complementariamente, la tesis de Cabrera y Posada (2008), titulada “La difusión de los atractivos turísticos de la provincia de Imbabura a través de medios multimedia”, propone implementar una estrategia de comunicación alternativa basada en la creación de una guía multimedia interactiva, este material integrara imágenes, textos, sonidos y videos para mostrar la riqueza natural y cultural de la provincia de Imbabura, destacando aspectos como fiestas, tradiciones, gastronomía, artesanías y servicios turísticos, los autores señalan que el empleo de medios digitales interactivos representa una herramienta eficaz para captar la atención del visitante, favorece la comprensión de los contenidos y mejorar las experiencia turística, además destacan que este tipo de material puede contribuir significativamente al desarrollo local al fomentar el turismo comunitario y generar oportunidades económicas para la población. }

2.1.5. Leyendas urbanas como recurso cultural.

En el estudio realizado por Chávez (2019), titulado “Las leyendas urbanas y la identidad cultural de los estudiantes de cuarto grado de educación primaria de la institución educativa N° 81540 “San Francisco de Asís” Tanguiche – Chao. 2019”. Se analizó la relación entre las leyendas urbanas y la identidad cultural, con un enfoque relacional y descriptivo en este se emplearon cuestionarios como instrumentos de recolección de datos, en la misma se destaca que las leyendas urbanas desempeñan un papel importante en la promoción de la identidad cultural, al facilitar la transmisión de valores, tradiciones y costumbres, a través de relatos que combinan elementos reales y ficticios como lo son las leyendas urbanas. Los resultados de mencionada investigación muestran una alta correlación positiva entre las variables analizadas, destacando la importancia de narrativas en el fortalecimiento del sentido de pertenencia en la sociedad, este análisis conecta directamente con nuestra investigación al considerar a las leyendas urbanas como un recurso narrativo fundamental para promover la cultura y tradición ecuatoriana, la propuesta de un cómic informativo turístico amplía esta perspectiva ya que incorpora elementos visuales que facilitan la comprensión e interpretación de estas historias lo que genera un impacto en las nuevas generaciones.

Este planteamiento se ve reforzado por la investigación de, Gutiérrez (2017), titulado “Promoción y difusión de leyendas urbanas de Cuenca mediante foto ilustración” desarrollo un foto libro ilustrado basado en la leyenda de “ La viuda del farol” tradicional del barrio el Vado,

su proyecto no solo incluyó la elaboración artística mediante talleres con niños, sino que también implicó un proceso participativo con la comunidad, dando lugar a una obra que conjuga el arte relacional, la memoria colectiva y el diseño gráfico. La autora nos menciona que el uso de medios ilustrados resulta eficaz para rescatar, reinterpretar y proyectar leyendas urbanas con un enfoque contemporáneo y accesible.

De igual manera, Ortega (2018), menciona en su tesis “Difusión de los mitos y leyendas como una herramienta para desarrollar el turismo cultural del cantón Babahoyo”, en esta investigación se resalta la importancia de estas narrativas tradicionales como un elemento identitario y motor del turismo cultural, su investigación propone estrategias mediante eventos escénicos, medios digitales y campañas de sensibilización cultural, con el objetivo de preservar el patrimonio intangible del cantón Babahoyo y fortalecer la identidad colectiva de los habitantes, en este contexto el autor argumenta que los mitos y leyendas locales tienen el potencial de dinamizar el turismo cultural, generar vínculos intergeneracionales y promover el desarrollo económico sostenible de una región.

Asimismo, Heras(2023), en su investigación titulada “Ilustración inspirada en los personajes del proyecto investigativo Leyendas de Riobamba, aplicando estampación textil”, emplea la ilustración como una estrategia de recuperación de la memoria colectiva juvenil, a través de la técnica del manga japonés y la aplicación en soportes textiles, como camisetas, buzos, logrando representar seis leyendas tradicionales de Riobamba con un enfoque visual atractivo para adolescentes entre 15 y 17 años, esta propuesta destaca la necesidad de vincular el diseño visual con el contenido cultural para fomentar el reconocimiento y la valorización del patrimonio local, construyéndose en un antecedente claro de como el arte visual puede revitalizar las narrativas tradicionales en contextos contemporáneos.

2.2. Cultura y tradición ecuatoriana

La cultura entendida como el conjunto de conocimientos, creencias, arte y costumbres de una sociedad constituye la base de su identidad, Harris (2011), señala que es "ese todo complejo que comprende conocimientos, creencias, arte, moral, derecho, costumbres y cualquier otro tipo de capacidad y hábito adquirido por el hombre como miembro de la sociedad" (p.3).

Dentro de esta riqueza la tradición resalta como un regalo dinámico que conecta el pasado con el presente, promoviendo la memoria histórica y fortaleciendo la identidad colectiva, Viñán (2020), nos menciona que la tradición es un conocimiento cultural y patrimonial único, cada vez más significativo para la historia de un pueblo, esto permite ubicarnos en el lapso del tiempo como individuos históricos y con propósitos específicos, ya que de esa manera permite identificarse de acuerdo con sus creencias y culturas, adaptándose así a los cambios mientras se preserva su esencia.

Con lo anteriormente expuesto se puede decir que un cómic informativo turístico sobre una leyenda urbana ecuatoriana puede convertirse en un medio efectivo para promover esta herencia cultural al combinar artes visuales y narrativa, permite transmitir valores, tradiciones y elementos históricos de forma accesible y atractiva conectando a las nuevas generaciones con las raíces culturales de Ecuador.

2.2.1. Promoción de la cultura y tradición ecuatoriana

La promoción de la cultura y tradición mediante un cómic informativo turístico se convierte en una estrategia innovadora, ya que ayuda a fortalecer la identidad cultural y fomentar así el rescate de las tradiciones locales. Según Gordillo et al., (2021), “la promoción y rescate de las tradiciones culturales locales son esenciales para el desarrollo personal de los individuos” (p. 169). El poder incluir estas tradiciones de una manera llamativa ayuda a revalorizar la identidad cultural, así como también el mantener las costumbres, tradiciones y rituales propios de la población.

En este contexto, un cómic informativo turístico se convierte en una herramienta muy efectiva para promover y preservar la cultura y tradición ecuatoriana, especialmente si está enfocada en resaltar las características culturales específicas de una zona o región, en la tesis de Gordillo et al., (2021), menciona que “la cultura de la provincia de Loja está marcada por tradiciones civiles y religiosas, como los rituales religiosos y las festividades conmemorativas que se han conservado a pesar de la influencia de otras culturas externas” (p. 171). Al representar dichas tradiciones de una manera llamativa y accesible, como lo es dentro de un cómic, puede ayudar a fomentar un mayor interés y aprecio por la herencia cultural entre los lectores, logrando así preservar la cultura, tradición e identidad de nuestro país.

2.2.2. Identidad cultural y tradicional ecuatoriana

La identidad cultural y tradicional ecuatoriana, se puede definir como un conjunto de creencias, sentires y saberes que responde a la necesidad de los seres humanos, esta es transmitida y aprendida de generación en generación estando así ligada a la historia y el patrimonio cultural del país (Ulloa, 2022).

En un cómic informativo turístico, la representación de esta identidad cultural puede ser crucial para capturar la esencia de los lugares y tradiciones ecuatoriana. Por ejemplo, al ilustrar las prácticas culturales, agrícolas y gastronómicas de las culturas, como la cultura Huancavilca de la región costa o la cultura Caranqui de la región sierra, se puede resaltar la riqueza cultural del Ecuador. Estas ilustraciones pueden mostrar. Las costumbres que, a pesar de los años se mantienen vigentes en nuestra sociedad. Formando las tradiciones ancestrales que dignifican nuestros orígenes como pueblos latinoamericanos (Guerrero, M., & Guerrero, C., 2021).

2.2.3. Características de cultura y tradición

La cultura y tradición ecuatoriana se caracteriza por aspectos claves que reflejan la rica herencia cultural y la profunda diversidad que tiene el país, así también representa una conexión entre el presente y el pasado, dentro de sus características tenemos:

- **Diversidad étnica y cultural.**

Ecuador, al ser un país multiétnico y pluricultural, con una población que incluye mestizos, indígenas, afroecuatorianos y caucásicos, nuestro país cuenta con una diversidad muy amplia misma que se ve reflejada en las diferentes tradiciones, costumbres y creencia de cada región, un ejemplo de esto se nos muestra en el artículo desarrollado por Guerrero et al (2021), titulado “La revalorización de la identidad cultural, un análisis retrospectivo de las

principales culturas del Ecuador” en esta se resalta que la identidad cultural enriquece a los pueblos de una nación.

- **Tradiciones religiosas y festividades.**

Las fiestas y celebraciones religiosas, al igual que las ancestrales, son fundamentales. Un ejemplo, son las celebraciones del día de los difuntos, que incluye tradiciones culinarias como la colada morada, guaguas de pan y rituales religiosos que reflejan la fe y la identidad del pueblo ecuatoriano, estas celebraciones son expresiones vivas de la herencia ancestral y cultural del pueblo ecuatoriano (Guerrero et al, 2021).

- **Regionalismo**

El regionalismo es una característica importante, afectando la apariencia, ropa, lengua y costumbres de las personas, según la región en la que vive, las culturas de la costa, sierra y oriente ecuatoriano tienen tradiciones y vestimentas distintas. Cómo se analiza en “Culturas de la costa ecuatoriana”, donde se menciona que cada región tiene sus propias manifestaciones culturales únicas (Culturas de la costa ecuatoriana, 2017, p.110).

- **Artesanías y manifestaciones artísticas**

La producción de artesanías y arte es una expresión cultural que refleja la identidad de cada comunidad, para estas se emplean diversos materiales como caracoles, conchas, maderas, piedras, plumas semillas telas y metales, con la finalidad de ser utilizadas como adornos corporales y como ambientación para espacios, reflejando así la etnia y región de cada cultura (Gordillo et al., 2021).

- **Tradiciones gastronómicas.**

Las tradiciones gastronómicas varían según la región, la cocina costera se centra en el pescado y las legumbres, mientras que la cocina andina prefiere la carne, arroz y el maíz molido. Platos típicos como la colada morada, las tradicionales del país. Estas tradiciones culinarias “son expresiones vivas de la identidad cultural y de una herencia ancestral” (Guerrero et al, 2021).

2.2.4. Estrategias de promoción cultural y tradicional.

Las estrategias de promoción cultural y tradicional pueden aprovechar el potencial de los medios digitales e impresos para alcanzar una audiencia más amplia y conectar emocionalmente con el público objetivo. En el caso del turismo, se han utilizado redes sociales como Facebook e Instagram al igual que medios impresos como flyers, catálogos, revistas y volantes para difundir la esencia cultural de lugares específicos, promoviendo actividades que conectan a los visitantes con la identidad local (Aguilar, 2021).

En el ámbito del cómic informativo turístico, esta estrategia es particularmente relevante, pues permite a los turistas visualizar y entender la riqueza cultural de un destino, mediante narrativas visuales atractivas que reflejan tradiciones y costumbres locales, al igual que se menciona en la promoción de la reserva nacional Punta Gorda, un enfoque visual y emocional en los medios digitales e impresos, fortalece la interacción con los turistas y su interés en experimentar el destino de manera auténtica (Monge, 2023).

2.2.5. Expresiones culturales ecuatorianas

Las expresiones culturales ecuatorianas son vastas y diversas, reflejando la rica herencia étnica. Y regional del país. Una de las manifestaciones culturales más destacadas es la diablada de Píllaro, una tradición que involucra danzas y rituales que han sido estudiados en profundidad. Por ejemplo, la tesis de Landy (2019), analiza cómo está diablada es una expresión de identidad cultural local y su importancia en la preservación de la tradición. Otro ejemplo es el Rodeo Montubio, una tradición de la costa ecuatoriana que muestra las habilidades de los vaqueros, como se describe en la tesis de Ayala (2023), la fiesta del Yamor en Otavalo es otra expresión cultural significativa celebrada con la chicha del Yamor, una bebida ancestral brinca que representa la diversidad del pueblo indígena, según la tesis de Rodríguez (2017), estas manifestaciones culturales son resultado del proceso histórico y reflejan la identidad nacional a través de tradiciones y costumbres específicas, la participación comunitaria es fundamental en estas celebraciones consolidando la identidad local y nacional.

La música y la literatura también juegan un papel importante en las expresiones culturales ecuatorianas, en la región de Manabí, el Chigualo es una celebración tradicional por excelencia, que incluye bailes de navidad y versos de rueda, utilizando instrumentos típicos, como se analizó en la tesis de De la Cruz (2020). La marimba Esmeraldeña, centrada en la cultura afroamericana es estudiada en la tesis de Alvarado (2022), en esta se destacan géneros musicales, religiosos y seculares. Pero no sólo esto, la lectura oral, incluyendo leyendas y mitos, es otra forma de expresión cultural, que se ven en la tradición oral de los pueblos de ecuatoriano según Illicachi (2019), todos estos tipos de expresiones artísticas, culturales, literarias reflejan la idiosincrasia de los miembros de la sociedad ecuatoriana y su historia común, al ser representadas en un cómic informativo turístico, se generara que todo este tipo de expresiones culturales se promuevan en la actualidad y se preserven en la historia.

2.2.6. Tipos de expresión cultural

Dentro de los tipos de expresiones culturales tenemos algunas que destacan más, esto debido a que reflejan la identidad, tradiciones, culturas, y valores de la comunidad de una mejor manera a continuación mencionamos las mismas:

- **Expresiones Artísticas**
 - Música tradicional
 - Danza folclórica
 - Arte popular
- **Costumbres y tradiciones**
 - Fiestas y celebraciones
 - Rituales y ceremonias
- **Formas de organización social y ergológicas**
 - Organización social
 - Ergológico utilitario y estético
- **Expresiones lingüísticas y narrativas**
 - Leyendas
 - Mitos
 - Cuentos

- Fabulas
 - Amorfinos
 - **Gastronomía**
 - Cocina tradicional
 - **Símbolos y creencias**
 - Creencias religiosas
 - Rituales
 - Mascaras
 - Trajes típicos
 - Danzas
 - Fiestas tradicionales
- Mendoza (2016)

2.2.7. Importancia de las expresiones culturales en la identidad

La de las expresiones culturales en relación con la identidad, son fundamentales dentro de una comunidad o una nación, debido a la capacidad con la que cuentan de reflejar, preservar la historia, los valores y las tradiciones de un pueblo. La preservación de la identidad cultural es uno de los aspectos más significativos, un ejemplo de esto se ve presenta en la tesis de Ayala (2023), sobre el Rodeo Montubio en la región costa del país, este tipo de expresiones actúan como un vínculo que une una generación con otra, asegurando que las tradiciones y costumbres se transmitan de manera continua. Esto no sólo mantiene viva la memoria colectiva, sino que también fortalece el sentido de pertenencia y cohesión social dentro de la comunidad.

Además, las expresiones culturales son muy importantes debido a la cohesión social y el sentido de identidad que les brindan a las personas de una comunidad. Como nos menciona De la Cruz (2020), este tipo de celebraciones reúne a la comunidad promoviendo la unidad y el orgullo cultural, otro ejemplo de esto tiene relación con la literatura oral Mendoza (2016), nos menciona que este tipo de expresiones también contribuyen a la rica diversidad cultural de un país, ya que ayuda a preservar las leyendas, mitos y cuentos orales, estas manifestaciones culturales enriquecen la identidad y proporcionan una base sólida para la comprensión y respeto mutuo entre diferentes culturas.

2.2.8. Literatura y Tradiciones Orales

La literatura y las tradiciones orales son componentes esenciales de la cultura y la identidad de las comunidades, especialmente en un contexto donde la oralidad ha sido la principal forma de transmisión de conocimientos e historia dentro de esta encontramos:

- **Mitos y leyendas**

Los mitos y leyendas son parte integral de la literatura oral, cumpliendo funciones importantes dentro de la comunicación, los mitos buscan la permanencia en el lenguaje y los contenidos, mientras que las leyendas se transforman, y enriquecen con el tiempo, como se describe en la tesis de Mendoza (2016).

- **Cuentos y relatos**

Los cuentos y relatos orales expresan el modo de vida de los grupos humanos, transmitiendo sucesos, costumbres y creencias, estos relatos son esenciales para la socialización y la transmisión de valores culturales, según las tesis de García (2020).

Actualmente, tanto los mitos, leyendas, cuentos y relatos pueden ir variando, no siempre se mantienen de una cierta forma, esto debido a que al transmitirse de generación en generación los mismos pueden ir variando, pero es innegable que estos, tipos de literatura y tradiciones orales ayudan a mantener y transmitir tradiciones, costumbres y creencias dentro de la comunidad.

2.2.9. Leyendas Urbanas

Las leyendas urbanas son narrativas contemporáneas que, a pesar de su naturaleza fantástica, se presentan como hechos verídicos, estas historias suelen surgir de la cultura popular y se transmiten de forma oral a través de medios digitales, adaptándose a las características socioculturales de cada comunidad, según la tesis de Chávez (2019), las leyendas urbanas no sólo reflejan la identidad cultural de un grupo, sino que también actúan como vehículos para la transmisión de valores, tradiciones, creencias y advertencias morales, lo que les otorga un papel significativo dentro de la educación social, así también nos menciona que este tipo de narraciones son especialmente relevantes en contextos urbanos, donde se difunden rápidamente y adquieren diversas versiones que enriquecen su contenido original.

Las leyendas urbanas y el cómic informativo turístico pueden entrelazarse de una manera interesante, ya que ambos formatos comparten la capacidad de narrar historias que reflejan la cultura, tradición, valores, creencias y más acciones de la comunidad. En el caso del cómic Parque Chas, creado por Ricardo Barreiro y Eduardo Risso buscan explorar leyendas urbanas que habitan en un barrio Buenos Aires, donde la realidad se mezcla con lo fantástico y el folclor, creando un ambiente narrativo que invita a los lectores a reflexionar sobre su entorno Tebeoesfera (2024). En este contexto el cómic no sólo sirve como medio de entretenimiento, sino que también actúa como un medio para preservar y difundir las tradiciones, la cultura e historia local que dan forma a la identidad cultural de la región.

2.2.10. Importancia de las leyendas urbanas en la identidad cultural

Las leyendas urbanas desempeñan un papel fundamental en la configuración de la identidad cultural al actuar como el vehículo para transmitir tradiciones, valores, la cultura y también conocimientos de una comunidad. Estas narrativas, que combinan elementos reales y fantásticos, fortalecen el sentido de pertenencia al conectar a los individuos con la memoria colectiva y los símbolos culturales de su entorno, según Chávez (2019), las leyendas son esenciales para la preservación de las costumbres y creencias de los pueblos funcionando como un reflejo de su identidad cultural, además a través de su difusión oral o escrita permiten la continuidad de prácticas culturales que promueven la cohesión social y la transmisión de valores intergeneracionales.

En un contexto más amplio, las leyendas urbanas destacan como un patrimonio inmaterial que refuerza la diversidad cultural de una región. Pomanquero et al., (2020), señala que estas narraciones no sólo consolidan la memoria histórica de los pueblos, sino que también constituyen un medio para enfrentar los desafíos de la globalización cultural, que tiende a

homogeneizar las identidades locales, en este sentido, las leyendas ayudan a preservar las raíces culturales al proporcionar relatos significativos que alimentan la identidad de las comunidades y fomentan el reconocimiento de las particularidades que las hacen únicas.

2.2.11. Características generales de las leyendas urbanas

Las leyendas urbanas como relatos que entrelazan hechos reales y elementos fantásticos son una manifestación clave del patrimonio cultural inmaterial, estas narraciones transmitidas a lo largo del tiempo no sólo buscan entretener, sino que también buscan educar y preservar tradiciones, la cultura y fortalecer el sentido de identidad de las comunidades, Barreto (2021), menciona que su carácter dinámico les permite evolucionar y adaptarse a los cambios culturales mientras mantienen su esencia como portadoras de valores y enseñanzas, a continuación, se describen las principales características de una leyenda urbana:

- **Elementos fantásticos**

Las leyendas emplean elementos mágicos o sobrenaturales, esto genera que se puedan transmitir ideas abstractas como virtudes y emociones empleando narrativas fantásticas.

- **Explicaciones de hechos ficticios**

Busca representar o interpretar acontecimientos del pasado sean estos reales o ficticios, lo que proporciona un entendimiento metafórico de situaciones contemporáneas.

- **Ubicación en un lugar en concreto**

A diferencia de otros tipos de leyendas las leyendas urbanas transcurren en locaciones específicas, sean edificios, parques o calles de una localidad.

- **Uso de arquetipos**

Por lo general suelen incluirse personajes que buscan evitar la ambigüedad moral, lo que facilita la identificación de roles claros dentro de la historia.

- **Evolución por transmisión oral**

Al estar basada en la tradición oral suelen tener diferentes versiones y su adaptación a diferentes contextos culturales.

- **Personajes humanos y semihumanos**

Los protagonistas y personajes de las leyendas suelen tener motivaciones comprensibles que facilitan la conexión emocional con el público, aunque su apariencia física se variable.

- **Inclusión de folclore**

Suelen utilizarse símbolos o elementos culturales locales, haciendo las historias relevantes y significativas para la audiencia.

- **Cierre de la historia**

Se caracteriza por finalizar con desenlace definido dejando así pocas interpretaciones abiertas sobre el curso de la narración.

- **Moraleja**

Concluye con una lección moral, que refuerza los valores o comportamientos deseables dentro de la comunidad. (Barreto, 2021)

2.2.12. Valores que se pueden apreciar en las leyendas

Las leyendas presentan valores esenciales que son transmitidos de generación en generación y reflejan tanto los principios morales como las preocupaciones humanas universales, en el contexto de un cómic informativo turístico, las leyendas se convierten en una herramienta narrativa fascinante para transmitir valores culturales y éticos de manera atractiva y memorable, Según Magán (2000), estos relatos están imbuidos en enseñanzas sobre la justicia, la solidaridad, el respeto y valores ejemplificados en narraciones orales o graficas.

Las leyendas al adaptarse a un cómic turístico pueden fomentar la apreciación de valores como:

- Justicia
- Solidaridad
- Respeto
- Humildad
- Tolerancia
- Responsabilidad
- Gratitude
- Valor y coraje

Todos estos valores ayudan a promover el interés por los destinos cargados de cultura, historia y tradición. Según Arieta et al., (2015), la representación gráfica de leyendas ayuda a los visitantes a conectar emocionalmente con la narrativa local, esto no sólo fortalece el aprendizaje cultural, sino que también anima a los turistas a explorar activamente los lugares narrados integrando el entretenimiento, la educación y la información en una experiencia significativa.

2.3. Cómic Informativo Turístico

2.3.1. El cómic

Basados en la definición de Scott McCloud y Román Guberm, El cómic es una narración visual de ilustraciones yuxtapuestas de manera secuencial, a partir de un guion previamente escrito, con el propósito de transmitir información. cómo se menciona en (Hurtado, 2015)

Para (Ortega, 2010) el cómic:

Está formado por la secuencia progresiva de viñetas, pictogramas o células, en cuya estructura sintagmática se pueden integrar o no elementos de escritura fonética. Su semiosis se fundamenta a partir del lexigrama, cuya escritura fonética está formada por un sistema convencional de signos típicos. (p. 5)

El cómic se puede considerar como una forma de arte única en la que se fusiona la imagen y el texto, para generar la narración de historias, al igual que comunicar ideas de una manera secuencial. Su distintivo formato de viñetas y bocadillos de dialogo son esenciales ya que sirven como una guía para el lector a lo largo de la narrativa. Los cómics pueden explorar una diversidad muy amplia de géneros y temáticas debido a su versatilidad. Pasando desde el épico mundo de los superhéroes y la fascinante ciencia ficción, hasta el profundo drama y la ligereza de la comedia.

2.3.2. El cómic Informativo Turístico

El cómic informativo turístico se puede definir como una forma de narrativa visual que combina ilustraciones yuxtapuestas de una manera secuencial con la parte textual, esto basados en un guion previamente elaborado, con el objetivo de transmitir información sobre un destino o lugar turístico, en el concepto de cómic de McCloud y Román Guberm, esta herramienta gráfica utiliza el poder de la secuencia visual para contar una historia mientras que como menciona Medina y Núñez (2020), su finalidad radica en mejorar la experiencia turística al brindar información de una manera clara y organizada, sobre el significado tradicional, cultural e histórico de los lugares visitados. Por lo tanto, el cómic informativo turístico no solo entretiene si no también educa y enriquece la comprensión de la cultura y tradición de un determinado lugar.

2.3.2.1 Características del cómic

- 1.-Exposición breve de una situación concreta en pocos encuadres.
- 2- No necesita guardar secuencia cronológica.
- 3.- Requiere secuencia muy limitada a una situación concreta que le da sentido.
- 4.- Casi siempre son humorísticos.
- 5.-Puede construir una narración completada o puede continuar por periodos que varían en el tiempo.
6. Poseen aproximadamente las mismas características de elaboración que el filme guion, planificación, composición de planos y montaje (Hurtado, 2015)

2.3.2.2. Géneros del cómic

Actualmente el cómic abarca una amplia variedad de géneros lo mismo que ha permitido que se adapte a diferentes audiencias, gustos y contextos culturales, no obstante, los géneros del cómic están determinados por el género narrativo Blasco y Parramón (1966) mencionan que el género narrativo ayuda a determinar el género del cómic, ya que los géneros narrativos sirven como un modelo o tradición de estructuración formal y temática, que se ofrece al autor como un esquema previo a la creación, lo que ayuda en su clasificación, distribución y venta de la misma.

Basados en la definición el género se clasifica tomando en cuenta elementos comunes del cómic los cuales son:

- **Aspectos formales:** temática, estética, grafismos, estilo, tono y sobre tono, etc.
- **Aspectos temáticos:** situaciones, ambientación, personajes entre otros.

No obstante, los géneros también se definen por el formato de publicación.

Géneros:

- Aventura
- Bélico
- Ciencia ficción o futurista:
- Cómico y satírico
- Costumbrista
- Deportivos, de artes marciales o juegos de mesa
- Erótico o pornográfico
- Fantástico o legendario
- Histórico
- Policiaco o criminal
- Sentimental y romántico
- Terror

2.3.2.3. Lenguaje del cómic

Dentro de un cómic de cualquier género se mantiene tres lenguajes:

- **Lenguaje icónico:** se caracteriza por el empleo de imágenes, sean estas fijas o en movimiento ya que no busca generar una comunicación verbal lo que la convierte en un lenguaje universal (Hurtado, 2015, p.29)
- **Lenguaje textual:** dentro de los cómics el lenguaje textual emplea diversas características icónicas textuales como. Los globos (se caracteriza por indicar el contenido o un pensamiento de un personaje), el texto (se utiliza para relacionar varias ilustraciones entre sí), el diálogo (consiste básicamente en la conversación o charla que sostiene los personajes, mismas que van dentro de globos), las onomatopeyas (consiste en la representación textual de un sonido) e iconos auxiliares (son imágenes que apoyan al mensaje icónico) (Hurtado, 2015, p.29)
- **Lenguaje tipográfico:** consisten en el tipo o forma de letra que se va a emplear para representar los estados de ánimo de un personaje, un ejemplo de esto podría ser el usar una tipografía en mayúsculas o gruesa podría representar que alguien está furioso o a su vez por la distancia está gritando (Hurtado, 2015, p.29)

2.3.2.4 La viñeta dentro del cómic

Recuadro con dibujos que forma una serie con otros para componer una historieta (Real Academia Española [RAE], 2024)

Gubern (1972) define a la viñeta como una representación pictórica del mínimo espacio y tiempo significativo que constituye la unidad mínima de montaje del cómic.

Existen diferentes tipos de viñetas:

- Cerradas
- Abiertas o sin límites

- Ortogonales
- Diagonales
- Exteriores
- Interiores
- Decorativas
- Rotas
- Psicológicas

2.3.2.5. El encuadre en el cómic

Para Cuñarro y Finol (2013), consiste en la limitación de un espacio donde se va a desarrollar alguna acción dentro de una viñeta, en la que se pueden emplear diferentes recursos visuales como lo son los y la perspectiva, pero debido a que no hay una cámara como tal dentro de un cómic se habla de encuadre y no de planos, en encuadre o planos ayudan a generar una acción o generar esa sensación de movimiento entre las viñetas de un cómic.

Existen diferentes tipos de encuadre o planos mismos que pueden tener diferentes tipos de ángulos de visión a continuación se mencionaran los diferentes tipos de planos o encuadres y los ángulos de visión:

- Gran plano general
- Plano general
- Plano americano
- Plano medio
- Plano detallado
- Primer plano
- Primerísimo primer plano
- Angulo de visión normal
- Angulo de visión contrapicado
- Angulo de visión en picado
- Angulo cenital
- Angulo nadir o supino

2.3.2.6. El color dentro del cómic

El color dentro de cualquier diseño en este caso el cómic desarrollara un papel importante dentro de la composición ya que el color puede cumplir con diferentes funciones como estéticas, figurativas, psicológicas y significantes, lo que ayudara a adaptarse al público al que va dirigido, la percepción y apreciación de los colores vendrán dadas o definidas dependiendo del contexto cultural y la época. El uso del color dentro del cómic se lo realiza bajo un esquema de colores con la finalidad de darle un carácter específico a una imagen, en su mayoría busca llamar la atención, mejorar la legibilidad e impresionar emotivamente a los lectores (Curraño y Finol, 2013)

2.3.3. Narrativa visual del cómic

Ruiz y Casona (2017), nos mencionan que la narrativa visual es el estudio de formas de transmisión de mensajes con imágenes, ya sean estas estáticas o en movimiento. Para la narrativa visual dentro de cómic el lugar o el espacio estará determinado por la imagen, pues gracias a la capacidad evocadora con la que cuenta esta ayuda a la representación de ambientes vinculados a la percepción visual del observador, al igual que el empleo de diversos códigos, sobre todo de imágenes y palabras, es decir que las palabras ayudan a describir acciones, situaciones y espacios, y la imagen o parte gráfica evidencia la temporalidad de las acciones, situaciones o espacios (Segovia, 2010)

2.3.3.1. Narrativa ilustrada aplicada al cómic

Para Young (2013):

La ilustración creativa informa sobre los hechos sociales, es artística por su calidad y originalidad, por su capacidad de emocionar y transmitir como cualquier obra artística. En este sentido, cabe definir qué, es un modo de hacer narración, un modo de contar visualmente. (p. 33)

La narrativa visual ilustrada cumple un función importante dentro del cómic ya que tiene una intención comunicativa, esto refiere a que la misma no depende del netamente de un texto o palabras para comunicar, transmitir una idea o mensaje, esto ayuda a crear mensajes claros y concretos, este tipo de narrativa puede llegar a ser muy detallada o subjetiva, todo esto dependerá del espectador ya que dependerá de su acervo cultural, imaginación y experiencia para dar la interpretación a la ilustración (Flores, 2022)

Lario (2016) nos menciona que la ilustración brinda una manera de narrar enfocada en una acción o un personaje, proporcionando así un contexto no siempre explícito que puede ser inferido por los observadores, en contraste a ilustraciones no narrativas como lo son los posters, mismos se centran mucho en la parte estética dejando de lado la parte de contar una historia.

2.3.3.2. Figuras retóricas en la creación de un cómic

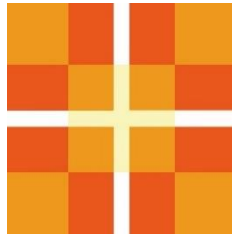
Para McQuarrie (2004), las figuras retóricas son “tergiversaciones deliberadas que se conectan con una especie de plantilla identificable” (p.114)

En un contexto ilustrativo de un cómic las figuras retóricas se convierten en un recurso que añade una forma de expresión gráfica o literaria, brindando un significado original a algo fuera de lo común, existen una amplia variedad de figuras retóricas como:

- **Repetición**

Consiste en la repetición de elementos o grupos de elementos de una manera idéntica.

Figura 1.
Repetición



Nota: elaboración propia

- **Antítesis**
Es la oposición de ideas, busca ofrecer una contradicción, su base léxica son los antónimos (García, 2000)

Figura 2.
Antítesis



Nota: elaborado por Simplified | AI Ads Revolution

- **Alegoría**
Busca personificar objetos inanimados.

Figura 3.
Alegoría



Nota: elaboración propia

- **Metáfora**
Se caracteriza por construir una similitud de contenido y no de forma (Cifardo,2020)

Figura 4.
Metáfora



Nota: elaborado por Tania Arce

- **Símil**
Realce de pensamiento u objeto estableciendo comparaciones con otros (García, 2000).

Figura 5.
Símil



Nota: elaborado por Atteneri de León Ramos

- **Prosopopeya**
Consiste en la atribución de cualidades o aspectos humanos a personas ficticias o seres inanimados.

Figura 6.
Prosopopeya



Nota: elaborado por Omar Rosales

2.3.3.3. Semiótica del cómic

La semiótica aplicada al cómic refiere al empleo y estudio de signos y códigos en específico que permiten comunicar algo complejo mediante elementos visuales o lingüísticos,

el empleo de códigos cromáticos, icónicos, gráficos y lingüísticos que interactúan entre sí dentro del lenguaje propio del cómic, ayudan en la interpretación del lector a través de imágenes. En este contexto la semiótica dentro del cómic incorpora técnicas de otras disciplinas como la fotografía, el cine y la pintura lo que proporciona que el lenguaje propio del cómic se enriquezca, generando de esta manera una comunicación semiótica multidimensional que permite la complementación de la imagen y el texto mutuamente (Cuñarro y Finol, 2013)

2.3.4. La ilustración

En el contexto del cómic, la ilustración se puede definir como un lenguaje visual que ayuda en el desarrollo narrativo de una historia en este caso de una leyenda ya que ayuda a ampliar el mensaje central de la historia. Según Fanlo (2011), la ilustración dentro del cómic funciona básicamente como un pensamiento de imágenes secuenciales con la finalidad de complementar la parte textual, al igual que aportar profundidad al mensaje transmitido. Por otra parte, Tamayo (2020) mantiene que la ilustración al ser un recurso narrativo facilita la comprensión de los mensajes, ya que permite al lector engancharse a la historia a través de su imaginación. De esta manera podemos mencionar que la ilustración en el cómic no solo busca apoyar a la narrativa textual, sino también invita al lector a dar una interpretación activa, basada en sus experiencias, conocimientos y acervo cultural.

2.3.4.1. Tipos de ilustración dentro del cómic

- **Ilustración Narrativa**

Según (España, 2014) la ilustración narrativa se trata de un conjunto de ilustraciones que buscan expresar argumentos de manera gráfica, lo que conocemos comúnmente como narrar una historia, estas pueden complementar un texto o ser parte esencial de una narración.

La ilustración narrativa en el contexto de un cómic es un medio visual mediante el cual se relatan historias a través de imágenes o gráficos de manera dinámica. El propósito de este tipo de ilustración se enfoca en capturar momentos, acciones claves, personajes y emociones, proporcionando de esta manera una experiencia visual que complementa y enriquece la narrativa textual con el fin de generar una comunicación impactante o llamativa.

- **Ilustración editorial**

La ilustración editorial se concibe como un elemento clave para enriquecer el contenido en medios impresos y digitales, ajustándose a la temática textual y ofreciendo representaciones visuales que cautivan al lector. Este tipo de ilustración no solo refuerza el mensaje, sino que también añade un componente estético al diseño editorial, facilitando la comprensión y atrayendo la atención visual hacia la información escrita. La ilustración resulta como un lenguaje artístico cuyo objetivo radica en la relación directa con el texto, al cual elabora, esclarece y decora (Obiols, 2004)

Para Cuenca (2017)

Ya que es un tipo de ilustración utilizada principalmente para libros o todo tipo de publicaciones impresas, se relaciona directamente con las ideas, ayuda a comunicar

conceptos a los distintos tipos de lectores y generar diferentes criterios y opiniones sobre la ilustración que acompaña a un texto en particular (p. 22)

- **Ilustración de portada**

La ilustración de portada se utiliza básicamente para elaborar la portada de diferentes medios impresos como: libros, cuentos, fábulas, novelas, revistas, etc. Este tipo de ilustración ha ayudado a representar hechos ficticios y se aplica principalmente para libros infantiles, que por su contenido dinámico estos llegan a poseer muchas ilustraciones (Cuenca, 2017, p.24)

La ilustración de portada aplicada a un cómic refiere a la elaboración de la primera página de un trabajo impreso, el objetivo de este tipo de ilustración radica en atraer la atención de los lectores, ya que esta debe comunicar y transmitir la esencia del cómic fomentando de esta manera interés en la obra, ya que se establece una conexión inicial con el lector sirviendo, así como engancho para que el mismo se sienta interesado en explorar el contenido del cómic.

- **Ilustración Vectorial**

La ilustración vectorial se centra en la creación de imágenes de manera digital, haciendo uso de herramientas y softwares especializados, donde las formas se definen matemáticamente por puntos, líneas y curvas, a diferencia de otro tipo de imágenes esta conserva su calidad sin importar su escala lo que la vuelve ideal si se requiere flexibilidad y precisión.

La vectorización radica en transformar una imagen bitmap o fotografía en imágenes formadas por vectores. Esta técnica se logra dibujando todos los contornos y rellenos de la imagen mediante curvas Bézier. Las ilustraciones obtenidas mediante la vectorización son imágenes de contornos perfectamente definidos, que pueden ampliarse o reducirse a cualquier tamaño sin que se modifique su alta calidad (Vite, 2012, pág. 21)

2.3.4.2. Técnicas de ilustración

Una técnica llega a definirse como una herramienta importante para el ilustrador ya que existe una gran variedad. Es importante definirla desde el principio para cada proyecto, ya que cada una de ellas brinda diferentes acabados, así como sus pros y contras (Sarango, 2017, pág. 28)

Las diferentes técnicas de ilustración aplicadas al cómic nos ayudan a alcanzar diferentes resultados mismos que dependen de la intención que tenga el ilustrador y guionista en relación con el desarrollo de la obra, abarcando desde técnicas análogas hasta llegar a las digitales dentro de estas tenemos técnicas como:

- **Grafito**

Figura 7.

Grafito



Nota: elaborado propia.

- Acuarela

Figura 8.

Acuarela



Nota: elaborado propia.

- Acrílico

Figura 9.

Acrílico



Nota: elaborado propia.

- Lápices de color

Figura 10.

Lápices de color



Nota: elaborado propia.

- Marcadores

Figura 11.

Marcadores



Nota: elaborado propia.

2.3.4.3 La ilustración digital

“La ilustración digital es aquella que se hace manejando medios informáticos, en la cual en los tiempos de antes se ilustraba sobre papel, reflejando que los tiempos cambian, así como la forma de trabajar” (Lozada, 2019).

La ilustración digital actualmente se ha convertido en una herramienta poderosa al momento de generar material informativo turístico, especialmente cuando se lo busca aplicar al formato de cómic, en este contexto la ilustración permite la creación de viñetas. Llamativas y vibrantes, que capturan de manera efectiva la esencia de los lugares turísticos, un claro ejemplo de esto son las ilustraciones elaboradas por Celia Uve dichas ilustraciones buscan reflejar espacios singulares con su estilo singular y característico lo que carga a cada una de sus ilustraciones de un aspecto divertido, lo que resulta atractivo y llamativo para las personas que observan o leen sus obras de cómic. (Asociación de Amigos del Camino de Santiago, 2023)

El empleo de la ilustración y narrativa visual aplicada al cómic se utiliza para el desarrollo de proyectos que tengan un enfoque en preservar y promover el patrimonio cultural y tradicional, a través de la Ilustración digital, un claro ejemplo de esto se menciona en la tesis sobre ilustración digital de personajes de la fiesta del Corpus Christi en Cuenca de Zambrano (2013) en esta investigación se busca representar a través de ilustraciones vectoriales a personajes característicos de estas fiestas populares, este tipo de iniciativas demuestran como

la ilustración se puede convertir en una herramienta efectiva para promover la cultura, tradición y turismo, haciendo, logrando así que el material informativo turístico en este caso el cómic sea un medio educativo, informativo y entretenido.

2.3.4.4 Rol de la ilustración en la promoción cultural y turística

La aplicación de la ilustración en la promoción cultural y turística actualmente juega un rol importante, específicamente cuando se emplean nuevos productos como material turístico o en este caso el cómic. La ilustración digital se ha convertido en una herramienta innovadora y efectiva para atraer turistas, promocionar los atractivos culturales y turísticos de la ciudad, según una investigación sobre la publicidad ilustrada en el ámbito turístico de la ciudad de Esmeraldas, "la ilustración digital es una nueva forma de publicitar la ciudad para atraer a los turistas" y "el desarrollo y uso de ilustraciones en las composiciones publicitarias es una nueva forma de promocionar los atractivos turísticos de forma fresca dándole nuevos aires" (Olivo,2023)

Cuando hablamos del cómic informativo turístico, la ilustración permite la creación de viñetas llamativas y detalladas ya que captura la esencia de los lugares de manera atractiva y accesible, además la integración de ilustraciones como una estrategia de promoción turística permite la visualización y percepción directa sobre el lugar de destino, ya que resalta características exactas de lugar, despertando así la curiosidad de los lectores, generando interés en visitar y conocer estos lugares turísticos (Terán, 2024) Esto nos recalca el rol que cumple la ilustración si hablamos de promoción turística, cultural y tradicional.

2.3.4.5 Adaptación de estilos ilustrativos para representar la cultura local

La adaptabilidad de los diferentes estilos de ilustración para poder representar la cultura y tradición local es crucial, sobre todo al momento de crear un cómic informativo turístico, ya que esto permitirá la representación auténtica y atractiva de elementos culturales y tradicionales del lugar, por ejemplo Zambrano (2013) en su tesis sobre ilustración digital de los personajes de la fiesta del Corpus Christi, en la que se busca destacar los personajes más representativos de mencionada festividad, tiene el objetivo de preservar y promover esta fiesta mediante el empleo de la ilustración vectorial capturando la esencia más pura de la festividad.

El estilo de la ilustración se convierte en un elemento primordial de comprensión y reconocimiento identitario que trasciende en un sentido cultural, al representar elementos visuales y culturales de los pueblos y nacionalidad, de esta manera la ilustración en cómics puede visibilizar a los pueblos y nacionalidades a través de la representación gráfica de la realidad creando un lenguaje visual capaz de expresar la identidad cultural local (Nina, 2021)

2.3.5. El guion

Para Feldman (1990), el guion se puede considerar como un texto en forma de un libro, el que sirve como punto de partida para una animación, filmación de una película, obra de teatro, un programa de televisión, un cómic, entre otros, en el mismo se describe el tema con la mayor cantidad de detalles posibles como: diálogos, textos, planos de las escenas y colores.

En el contexto del cómic el guion tiene el objetivo de describir detalladamente la secuencia narrativa y textual que se desarrollara en cada una de las viñetas y páginas, este guion ayuda a estructurar el dialogo, las acciones de los personajes, y elementos visuales de cada escena, lo que sirve de guía para el artista o ilustrador al momento de dar su interpretación visual a través de la ilustración.

2.3.5.1 El rol del guion en la comunicación de historias culturales y turísticas

El rol del guion en la comunicación de historias culturales y turísticas en el contexto del cómic permite la creación de narrativas cautivadoras y significativas que conectan al lector con el patrimonio cultural y los sitios turísticos, un guion bien estructurado puede transformar la mera transmisión de hechos de experiencias emocionales y cognitiva, según Cárdenas (2020) el guion es una herramienta efectiva para la promoción turística porque permite la creación de historias que conectan con los lectores generando una experiencia más profunda y significativa.

2.3.5.2. Características del guion

Las características del guion dentro de la creación de un cómic informativo turístico son fundamentales para lograr una comunicación efectiva de historias culturales y turísticas, un guion bien estructurado debe contar con características como:

- **Claridad y concisión:** esto permite que el lector siga la historia de una manera fluida, esto asegura que el lector retenga la información de manera más fácil y sin confusión (Cervantes, 2023)
- **La trama y el tomo:** debe ser cuidadosamente planificado para poder mantener el interés del lector, la narrativa visual debe mantener un ritmo y un equilibrio entre el texto y la imagen para mantener la atención del lector y transmitir una historia de manera efectiva (Cervantes, 2023)

2.3.5.3. Tipos de guion

Guion literario

Este tipo de guion se centra en la parte textual y narrativa escrita, en la que se describe la historia, diálogos y acciones, básicamente es una descripción detallada de lo que sucederá en cada escena o viñeta sin incluir algún tipo de imágenes o elementos gráficos, este solo se centra en la definición del contenido, división de planos, división de escenas y diálogos de una manera muy técnica (García, 2022)

Guion técnico

Como nos menciona Muñoz (2024), el guion técnico a diferencia del literario se centra en la disposición visual de cada viñeta como lo son los planos, ángulos de la cámara, posicionamiento de los personajes, este tipo de guion esta más orientado a la parte de diseño lo que lo vuelve fundamental para la planificación visual de un cómic.

Guion gráfico

El guion gráfico (storyboard) radica en la representación gráfica de una historia ya sea a través de bocetos, imágenes, fotos o borradores de cada una de las viñetas, se lo podría considerar como la versión preliminar de cada una de las páginas de cómic, este tipo de guion nos brinda un acercamiento a la disposición final de cada una de las viñetas, posición y acción de los personajes, objetos y ambientación de cada una de las viñetas, esto ayuda en el flujo visual dentro del cómic, el guion gráfico puede variar de calidad gráfica yendo desde dibujos muy sencillos a unos más complejos, la calidad gráfica en este punto no es tan importante ya que el objetivo de este tipo de guion radica en visualizar una historia a través de imágenes, gráficos o bosquejos de una manera secuencial (Medrano, 2009).

2.3.6. Detalles de los lugares turísticos

El empleo de detalles, de lugares turísticos es crucial para la creación de un cómic informativo turístico que sea tanto atractivo como informativo, al incluir detalles precisos y auténticos de cada destino se puede crear una representación fiel y llamativa de los lugares, por ejemplo en el caso de Quito la capital de Ecuador es importante destacar sobre todo su centro histórico declarado patrimonio cultural de la humanidad por la UNESCO en 1978, Quito es conocida por su arquitectura colonial, monumentos, monasterios y templos barrocos religiosos, este tipo de información o detalles sobre su arquitectura en el caso específico de Quito resultan enriquecedores al momento de emplearlos o representarlos dentro de un cómic, debido a que esto ayudara a que el mismo conecte de mejor manera con la audiencia (Maldonado, 2018).

Otro ejemplo de esto nos presenta Olvera (201), en el que nos menciona que la amazonia ocupa un 40% del territorio nacional y no solo esto si no también su amplia biodiversidad cultural, de flora y fauna, esto ha generado que esta región obtenga oportunidades de ecoturismo, lo que ha generado que las personas que visitan esta región puedan interactúa con su cultura, flora y fauna, esto refleja la importancia del empleo de nuevas estrategias y productos turísticos como el cómic que ayuden a promover y preservar la cultura, tradiciones y costumbres de la zona.

2.3.6.1. Características Geográficas

Dentro de la elaboración de un cómic las características geográficas de un destino turístico juegan un papel importante, ya que las mismas definen la identidad y el atractivo de los lugares representados, en este contexto los espacios o lugares turísticos se caracterizan por sus elemento naturales o culturales, que son esenciales o únicos de cada lugar turístico, un ejemplo de esto se nos muestra en la tesis de Terán (2024), “La Reserva Natural Punta Gorda en la provincia de Manabí”, la presencia de manglares y bosques secos, así también cuenta con una diversidad muy amplia en cuanto a flora y fauna, son algunos de los detalles que podrían ser aprovechados.

La representación de características geográficas dentro de un cómic informativo turístico permitirá una visualización llamativa y detallada de los lugares, esto despierta el interés en los visitantes y posibles visitantes, la geografía dentro del turismo busca enfatizar la importancia de la territorialidad esto incluyendo aspectos como la motivación, espacios

turísticos y procesos de desarrollo, en este contexto el cómic puede ser una herramienta que ayude a destacar aspectos geográficos únicos y llamativos de cada uno de los lugares o destinos turísticos (Romos & Fernández, 2022).

2.3.6.2 Aspectos Históricos y Culturales

La implementación de aspectos históricos y culturales, para la elaboración de un cómic informativo turístico resulta importante ya que de esta manera se alcanza una representación fidedigna de los lugares turísticos, lo que inspira a los lectores a visitar estos lugares. Por ejemplo, en un contexto de turismo cultural el patrimonio tangible sigue siendo el principal polo de atracción para los turistas, no obstante, en la actualidad existe una tendencia creciente que valora el patrimonio inmaterial y la cultura contemporánea creativa (Expreso, 2019).

En un cómic informativo turístico el poder representar de manera fiel aspectos históricos y culturales ayuda a despertar el interés en los lectores por conocer estos lugares. Un estudio publicado en el Journal Unhas menciona que la representación de la historia y cultura en materiales como el cómic pueden ayudar a promover actividades relacionadas con el turismo, sin dejar de lado la promoción cultural y tradicional de la zona (Susiati et al., 2022).

2.3.6.3. Arquitectura y Patrimonio

La arquitectura y el patrimonio de un destino turístico son elementos que resultan esenciales al momento de ser destacados en un cómic, especialmente cuando se trata de ciudades o países que cuentan con una rica historia y cultura, como lo es la ciudad de Riobamba. En Riobamba la arquitectura colonial y los edificios históricos se convierten en testigos vivos de la rica herencia cultural de la ciudad, un claro ejemplo es el edificio de correos al igual que el museo de la ciudad, estos fueron restaurados por el Municipio de Riobamba. Según el artículo publicado por el periódico Expreso (2019), “Conozcan uno de los patrimonios arquitectónicos de Riobamba” las restauraciones realizadas fueron con el propósito de recuperar la historia a través del patrimonio logrando así a partir de la historia dinamizar áreas dentro del turismo

En un cómic informativo turístico la representación detallada de estos edificios o museos resulta crucial para capturar la esencia de los lugares, los museos de Riobamba como el Museo de arte religioso de la Concepción y el Museo de la Ciudad guardan los preciados recuerdos y objetos que aportan a la historia, cultura, tradiciones e identidad de la ciudad, estos museos pueden ser ilustrados de manera que resalten sus características arquitectónicas y culturales, haciendo que el lector se sienta atraído por la riqueza patrimonial de la ciudad, cómo se menciona en la descripción de los museos de Riobamba “La historia es uno de los temas más recurrentes en la memoria de los riobambeños los museos reflejan claramente estos temas como ventana directa entre sus creencias y obsesiones” (Dirección de Gestión de turismo de GADM Riobamba. S.f.).

CAPÍTULO III. MARCO METODOLÓGICO

3.1. Enfoque

El enfoque aplicado en la presente investigación corresponde al modelo cualitativo, según Blasco & Pérez (2007), la investigación cualitativa se dedica a analizar la realidad. En un contexto original, observando cómo se desarrollan los fenómenos y extrayendo interpretaciones a partir de la experiencia de las personas implicadas, para recopilar información se emplean una variedad de herramientas como Internet, entrevistas e imágenes, focus group, fichas de análisis y observación. Al igual que narrativas de vida que permiten describir las rutinas diarias y las situaciones problemáticas, así como los significados que éstas tienen para los participantes.

3.2. Tipo de investigación

3.2.1 Investigación descriptiva

Tomando en cuenta el tipo de investigación expuesta por Andrade (2013) la investigación descriptiva permite la caracterización detallada y precisa de fenómenos, eventos o contextos específicos. Facilitando su comprensión mediante la recopilación y sistematización de datos, este tipo de estudios no busca establecer relaciones casuales, sino presentar de manera organizada y objetiva la información disponible, sirviendo como base para investigaciones posteriores, la investigación descriptiva es esencial para mapear un área de estudio y resaltar vacíos en el conocimiento, además de permitir una visión crítica del estado actual del tema de interés.

3.2.2 Investigación exploratoria

La presente investigación es del tipo exploratorio, Según Arias & Corvinos (2021), la investigación exploratoria se centra en examinar problemas o temáticas poco estudiadas, permitiendo un acercamiento inicial para comprender sus características y contextos, este tipo de investigación no busca obtener resultados concluyentes, sino identificar nuevos enfoques, conceptos o perspectivas que puedan guiar estudios futuros, es especialmente útil para centrar las bases de proyectos más detallados al recopilar información preliminar y generar ideas sobre fenómenos poco claros o desconocidos.

3.3. Métodos

3.3.1 Método empírico

El método empírico abordado en la presente investigación se basa en la metodología de investigación propuesta por Sampieri, quien mantiene que este enfoque es interpretativo y no lineal, esto implica que el proceso de recolección y obtención de datos se realice de manera flexible, permitiendo ajustes a medida que emerjan nuevos hallazgos durante la investigación, este carácter adaptativo es esencial para explorar en profundidad las percepciones y significados para los participantes que atribuyen a la leyenda urbana seleccionada, contribuyendo así a un entendimiento más rico y contextualizado de la cultura ecuatoriana (Sampieri et al., 2014).

3.3.2 Método proyectual

La presente investigación se fundamenta en la teoría de Robert Scott, quien busca enfatizar la importancia de la inteligencia proyectual como un proceso que busca sistematizar experiencias previas para desarrollar proyectos innovadores y culturalmente relevantes. Según Scott (1993), su enfoque no solo se centra en la técnica, sino también considera las dimensiones culturales y sociales del diseño, lo que resulta importante al momento del desarrollo de un cómic informativo turístico sobre una leyenda urbana ecuatoriana, que promueva la cultura y tradición. Este método permite la integrar conocimientos teóricos con prácticas empíricas facilitando así una propuesta que no solo informe, sino que también entretenga, eduque y conecte emocionalmente con el público.

3.4. Técnicas de recolección de datos

3.4.1. Entrevista

La entrevista es una técnica cualitativa que se utiliza para recolectar información directamente de los participantes a través de un diálogo estructurado o semi estructurado. Permite explorar, percepciones, conocimientos y experiencias adaptándose a la interacción para profundizar en aspectos claves del tema de estudio en investigaciones descriptivas y exploratorias, como las relacionadas con la creación de un cómic informativo turístico, la entrevista contribuye para obtener perspectivas enriquecedoras sobre los elementos culturales y visuales necesarios para conectar con el público objetivo (Scott, 2023).

La entrevista fue construida con la finalidad de recolectar información clave y fundamental, para recrear de manera asertiva la leyenda seleccionada, los indicadores fueron basados en la operacionalización de variables, la misma fue validada por el gremio de expertos con relación a la cultura, tradición y turismo. La entrevista fue diseñada para ser aplicada a cuatro expertos seleccionados a manera de cuotas, se seleccionaron 2 expertos con relación a cultura y tradición, y también 2 expertos con relación a turismo, la aplicación de este tuvo una duración de una hora por cada experto.

3.4.2. Focus Group

El focus group es una herramienta que permite obtener información profunda y detallada sobre actitudes, necesidades, intereses y motivaciones de los participantes a través de la interacción grupal guiada por un moderador capacitado. Su fortaleza radica en espontaneidad. Y autenticidad de las respuestas, facilitando la comprensión de percepciones y comportamientos en un contexto específico. Además, se emplea en diversas disciplinas para explorar temas, desarrollar productos y enriquecer investigaciones. Cuantitativas, mediante un enfoque descriptivo y participativo (Guillen & Quesada, 2011).

La construcción del instrumento fue desarrollada con el objetivo de obtener información fundamental al momento de crear un cómic informativo turístico que promueva la cultura y tradición, este instrumento fue validado por tres expertos en cómic e ilustración, los indicadores fueron extraídos de la operacionalización de variables, este instrumento fue aplicado a un grupo de 6 expertos en cómic e ilustración, la aplicación de este tuvo una duración de 3 horas.

3.4.3. Análisis de Contenido

El análisis del contenido. Ayuda en la interpretación sistemática y objetiva. Para estudiar textos, imágenes o cualquier tipo de comunicación o cualquier tipo de comunicación para identificar patrones explícitos o implícitos a través de un proceso estructurado. Esta técnica descompone el material en categorías temáticas, facilitando la inferencia de significados relacionados con el contexto social y cultural en el que se produjo. Es útil para comprender la. Representaciones culturales y los mensajes latentes en un fenómeno social, tal como la promoción de tradiciones y leyendas en un cómic turístico (Andreu, 2002).

La construcción del instrumento fue basada en la obtención de información relacionada con la ilustración y leyendas para crear un cómic informativo turístico que promueva la cultura y tradición, este instrumento fue validado por tres expertos en ilustración, los indicadores fueron obtenidos de la operacionalización de variables, este instrumento fue aplicado a modo de cuotas, ya que se seleccionaron dos cómics que traten de leyendas, en el que el personaje principal sea una mujer, hable de muerte o fantasmas, ocurra en un lugar arquitectónico, y sea de género de terror o suspenso.

3.5. Instrumentos para la recolección de datos

3.5.1. Guía de focus group

Respecto al instrumento correspondiente a la técnica del focus group, fue diseñada y aplicada para recolectar información acerca del cómic, ilustración y guion, que el investigador podrá analizar y emplear en el desarrollo de la propuesta (Escobar y Bonilla, 2024).

3.5.2. Guía de entrevista

El instrumento empleado considerando la aplicación de la técnica de la entrevista, fue la guía de entrevista, este instrumento se caracteriza por proporcionar información concreta al investigador sobre aspectos culturales, tradicionales y turísticos, que se mencionan dentro de la leyenda o en el lugar en el que transcurre la misma (Feria et al, 2020).

3.5.3. Ficha de análisis de contenido

El instrumento desarrollado en relación con la técnica de análisis de contenido fue la ficha de análisis de contenido la misma fue diseñada con la finalidad de obtener respuestas concretas sobre, estilo, técnica, color, el rol de la ilustración en la promoción cultural y tradicional, la importancia de las leyendas, características y valores presentes en leyendas (Andreu, 2002).

3.6. Población y muestra del análisis

3.6.1. Población

Como nos menciona Arias (2006, p. 81), la población se entiende como “un conjunto finito o infinito de elementos que comparten características comunes, sobre los cuales se desea obtener información o realizar inferencias, esta queda delimitada por el problema y objetivos de la investigación o estudio”

Teniendo en cuenta lo anteriormente expuesto, la población correspondiente en la presente investigación corresponde a aquellas que sean capaces de generar un aporte de calidad con relación a la cultura, tradición, leyendas, ilustración y cómic, la población destacada se derivó principalmente del segmento de expertos conocedores e impartidores de la cultura, tradición, ilustración y cómic en el país.

3.6.2. Muestra

Al tener una gran cantidad de habitantes conocedores del tema se aplicó lo que menciona Arias (2006), al hallar una gran cantidad de elementos capaces de ser considerados como una población objetiva para la investigación, se procedió a realizar una selección específica de elementos como un subconjunto representativo de la población, con el fin de proporcionar características y elementos para obtener información, lo que garantiza los resultados de la investigación.

En este sentido la muestra del presente estudio no se determinó de manera estadística, si no que se seleccionó de manera intencionada, misma se realizó considerando la representatividad de diferentes grupos demográficos, la diversidad de roles y actividades dentro de la comunidad, buscando así la inclusión de voces claves que puedan proporcionar una comprensión completa en relación al presente estudio, tomando en cuenta lo anteriormente expuesto se seleccionó a un grupo de 10 expertos en áreas específicas como cultura, tradición, turismo, ilustración y cómic, por el valioso conocimiento de los mismos en estas áreas, a los que se les aplicó 2 instrumentos de recolección de datos.

3.7. Métodos de análisis y procesamiento de datos

En relación con el análisis y procesamiento de datos obtenidos durante el focus group, entrevista y análisis de contenido, se estableció un trato especial a los expertos que facilitaron la información, para las mismas fue necesario tener una conversación previa con los expertos, para lograr una ambientación adecuada del espacio con la finalidad de que los expertos se sientan cómodos, con el objetivo de ganar su confianza y de esta manera se logre generar una conversación fluida y no forzada.

Al recopilar información de las técnicas de recolección de datos empleadas con expertos se aplicó el criterio de naturalidad, en el que se formularon preguntas sencillas y claras para evitar interrupciones, esto garantiza que los participantes expresaran de manera fluida y espontánea sus ideas, así también se adoptó una actitud abierta y receptiva con relación a la gestualidad y afirmaciones, con la finalidad de que los participantes asumieran el papel principal durante estas reuniones.

Un aspecto fundamental en la aplicación de las técnicas fue la adaptación en relación con la ambientación, ya que permite generar un entorno propicio que favorecerá la confianza y comodidad entre los participantes, para esto se llegó a un acuerdo conjunto en la selección de espacios adecuados que minimicen distracciones o interferencias que resulten contraproducentes y corten el hilo de la conversación.

Por otra parte, las dimensiones e indicadores presentados en la matriz de operacionalización del presente documento fueron procesados a través del empleo del software Atlas.Ti en el mismo se establecieron categorías dependiendo de las dimensiones e indicadores expuestos, reflejados en el capítulo 4.

CAPITULO IV. RESULTADOS Y DISCUSION

4.1 Análisis e interpretación

En este capítulo se presenta el análisis e interpretación de los datos obtenidos una vez aplicados las técnicas e instrumentos de recolección de datos, para esto se procede a describir cada una de las técnicas e instrumentos empleados, en el presente estudio se utilizó 3 técnicas de recolección de datos: focus group con expertos, entrevista a expertos y análisis de contenido. Los expertos fueron seleccionados por recomendación de otros expertos con relación al cómic, ilustración y cultura y tradición. El focus grup se aplicó a 6 expertos en ilustración y cómic, el instrumento de recolección de datos fue la guía de preguntas de (Focus Grup), mismo que incluyo preguntas sobre aspectos relacionados al comic e ilustración como: narrativa visual, semiótica, retórica y guion.

La entrevista se realizó a 4 expertos en el área de cultural, tradicional y turismo, el instrumento de recolección de datos empleado fue una guía de preguntas estructuradas, en la que se incluyeron preguntas sobre aspectos turísticos, culturales, tradicionales y sobre leyendas urbanas.

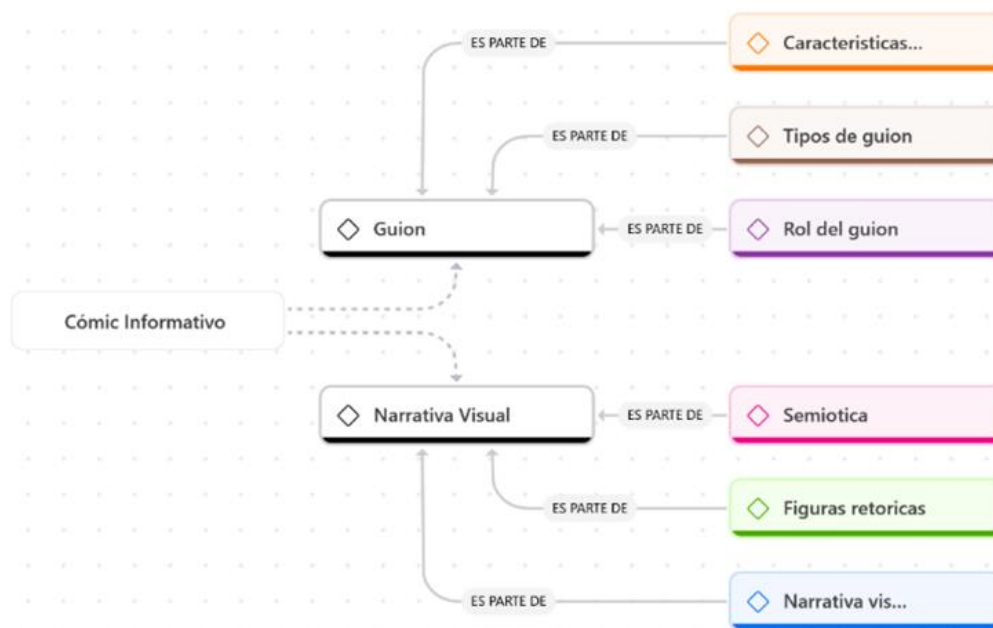
El análisis de contenido se realizó a dos cómics mismos fueron seleccionados de manera estratégica ya que se buscó comics que tengan cierta relación con la leyenda que vamos a representar en el cómic, esta técnica se centró en analizar aspectos específicos con relación a la ilustración.

El análisis de los resultados se realizó desde una perspectiva cualitativa, para el mismo se empleó el software Atlas.Ti para elaborar una observación a nivel de relaciones, frecuencias y nodos de las respuestas brindadas en el focus group y entrevistas, para identificar aspectos y características importantes para ser aplicadas dentro del cómic informativo turístico de la leyenda urbana.

En la figura se observa la relación que existe dentro del análisis cualitativo, se puede apreciar que los expertos en las que el cómic informativo mantiene una relación estrecha con diversos aspectos del diseño como: narrativa visual, semiótica, guion, figuras retoricas, etc.

Figura 12.

Árbol de relación



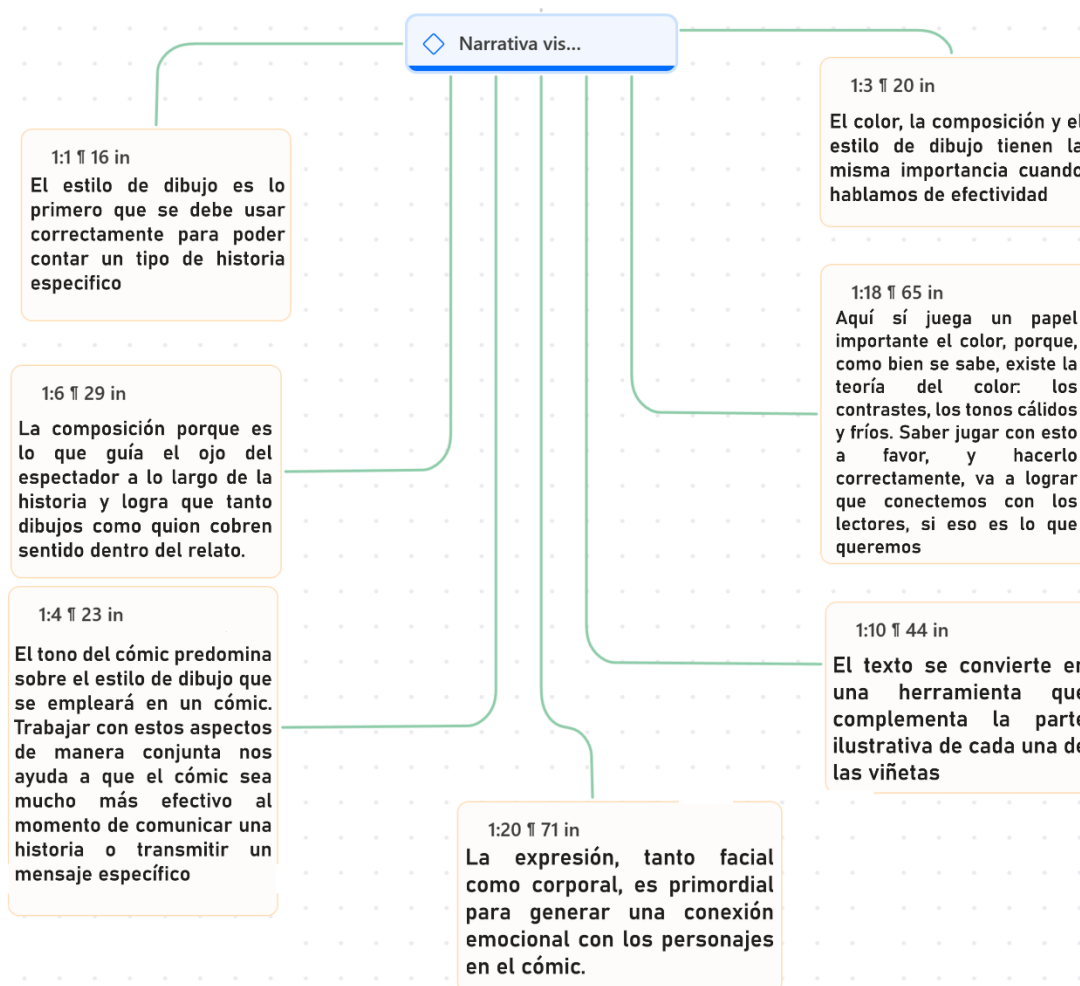
Nota: Elaboración propia

4.2. Análisis del focus group

Para el análisis de la narrativa visual, se parte del focus group, en función al conocimiento de los expertos en las áreas de ilustración, cómic y producción audiovisual, los mismos mencionan que tanto el color, composición, guion y estilo de dibujo son igual de importantes si nos referimos a efectividad, el saber implementar estos correctamente ayudara a conectar de manera efectiva con los lectores, así también nos mencionan que es muy importante partir de un guion, ya que de esta manera se logra que los dibujos cobren sentido dentro del cómic, esto sumado a un buen empleo en cuanto a composición, color y estilo de dibujo ayudaran a guiar al espectador a lo largo de la historia dentro del cómic, así mismo los expertos llegaron al consenso de que el texto no es fundamental ya que se vuelve una herramienta que complementa la parte ilustrativa dentro del cómic.

Figura 13.

Narrativa visual

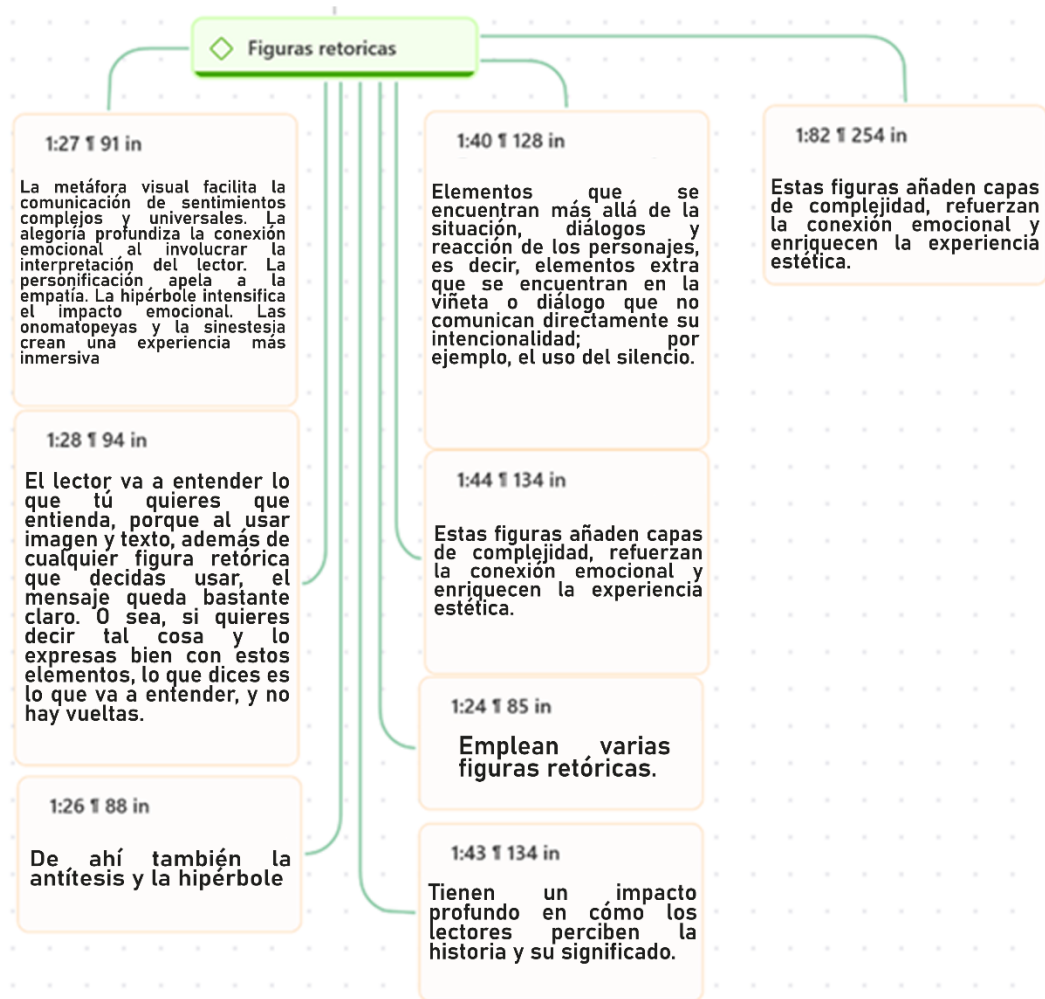


Nota: Elaboración propia

Bajo el mismo criterio, los expertos mencionan que el empleo de figuras retoricas como: metáforas visuales, alegorías, personificación, hipérbole y antítesis dentro de un comic informativo turístico es fundamental ya que el empleo de las mismas ayudara a que el mensaje sea claro, emplear una o varias figuras retoricas no solo añade una capa de complejidad si no que enriquecen la experiencia estética y esto genera un impacto profundo en como los lectores perciben la historia y su significado, lo que genera que el comic establezca una conexión directa y empática con los lectores.

Figura 14.

Figuras retóricas

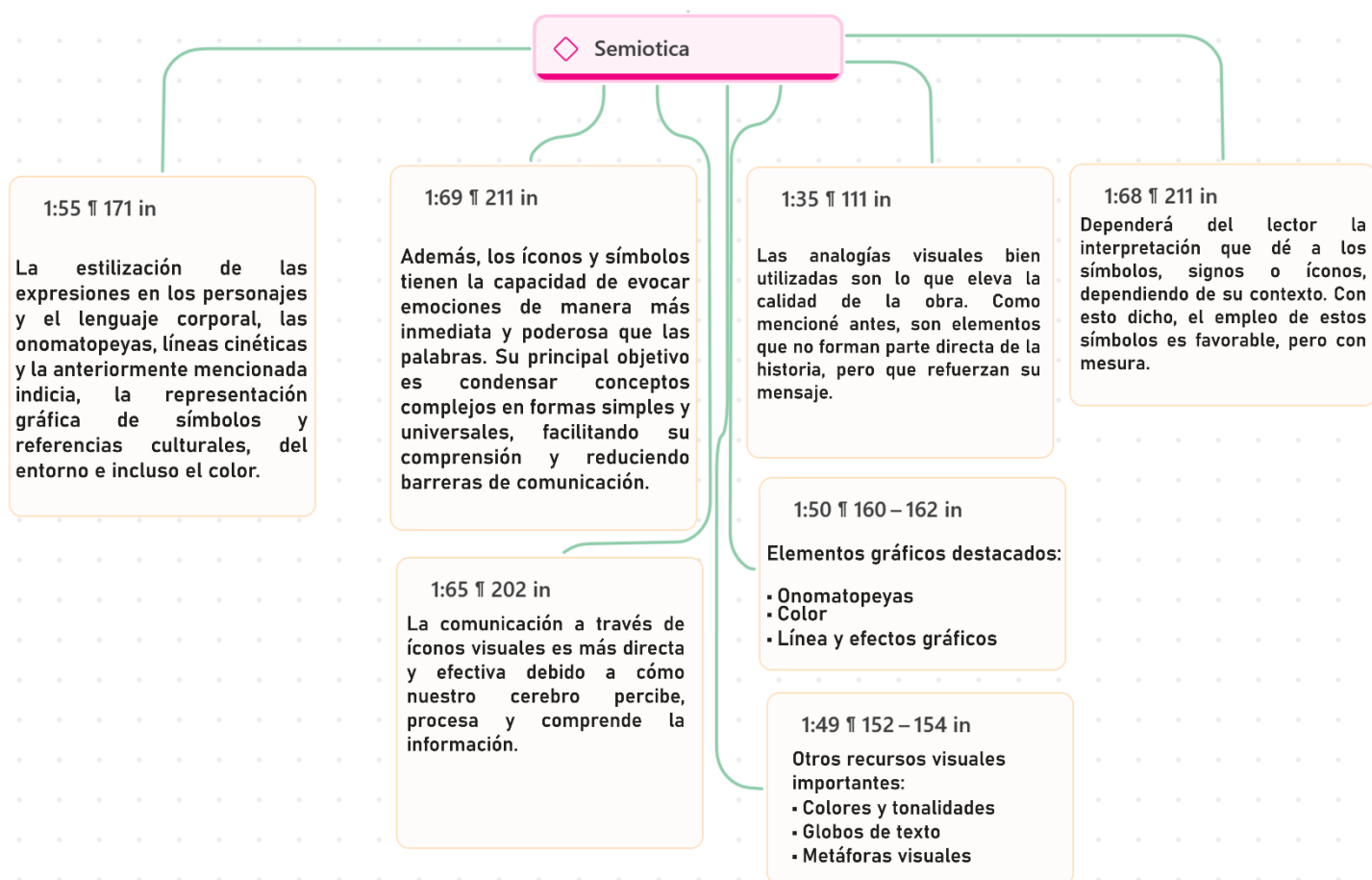


Nota: Elaboración propia

Así también mencionan que el empleo de la semiótica tiene un papel importante dentro del cómic, ya que su objetivo principal es simplificar conceptos complejos en formas simples y universales, facilitando su comprensión, debido a que la comunicación a través de iconos o símbolos visuales resulta más directa y efectiva debido a como el cerebro percibe, procesa e interpreta la información, esto también dependerá del contexto y el acervo cultural de los lectores, los expertos mencionan que hay aspectos dentro de la semiótica que son fundamentales dentro de un cómic de los cuales destacan la onomatopeya, color, tonalidades, globos de texto y metáforas visuales.

Figura 15.

Semiótica

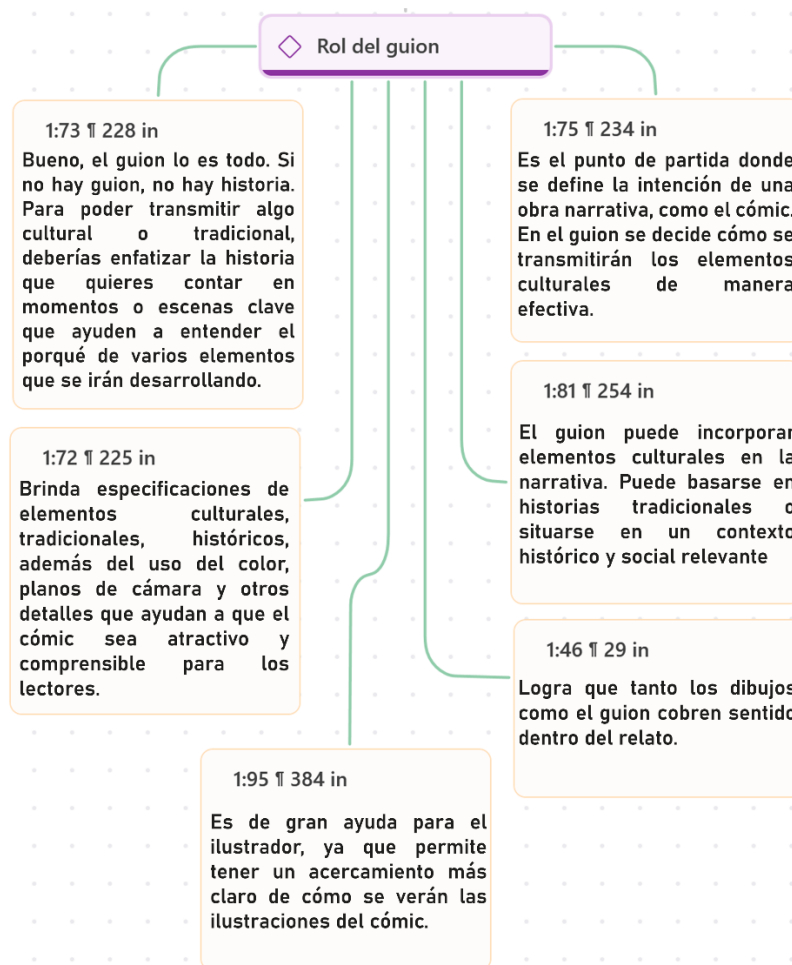


Nota: Elaboración propia

De este modo el rol del guion dentro de la elaboración de un comic informativo turístico es fundamental, ya que como nos mencionan los expertos es la parte medular del cómic debido a que sin este no existiría una historia y por ende no habría que ilustrar, en este caso específico de investigación el guion es el punto de partida donde se define la intención de una obra narrativa como el cómic, y es en el donde se decide como se transmitirán los elementos culturales y turísticos de una manera efectiva, en este se especifican elementos culturales, tradicionales, históricos, color, planos de cámara y más detalles que ayudaran a que el cómic sea atractivo y comprensivo para los lectores.

Figura 16.

Rol del Guion

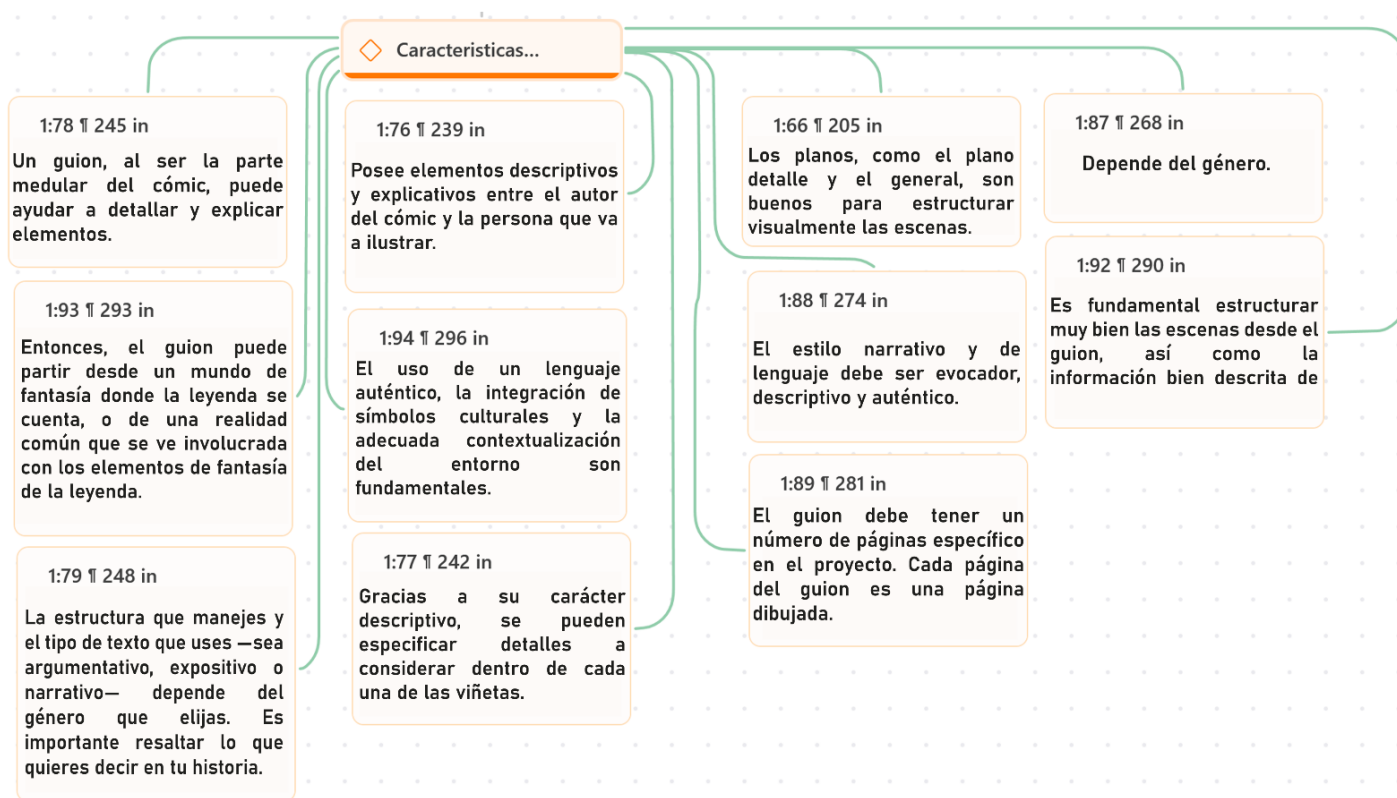


Nota: Elaboración propia

De este modo los expertos nos mencionan que existen ciertas características del guion que debemos considerar al momento de realizar uno, nos mencionan que un buen guion debe poseer tanto elementos descriptivos como explicativos, lo que ayudara a optimizar los procesos que existen entre el guionista e ilustrador, así también debe ser redactado con un lenguaje autentico, integrar elementos culturales y sobre todo debe gozar de una adecuada contextualización del entorno, destacan estas características ya que las mismas ayudan a definir el número de páginas, especificaciones de cada una de las viñetas como acciones, diálogos, color y más, lo que resulta fundamental al momento de elaborar un cómic.

Figura 17.

Características del guion

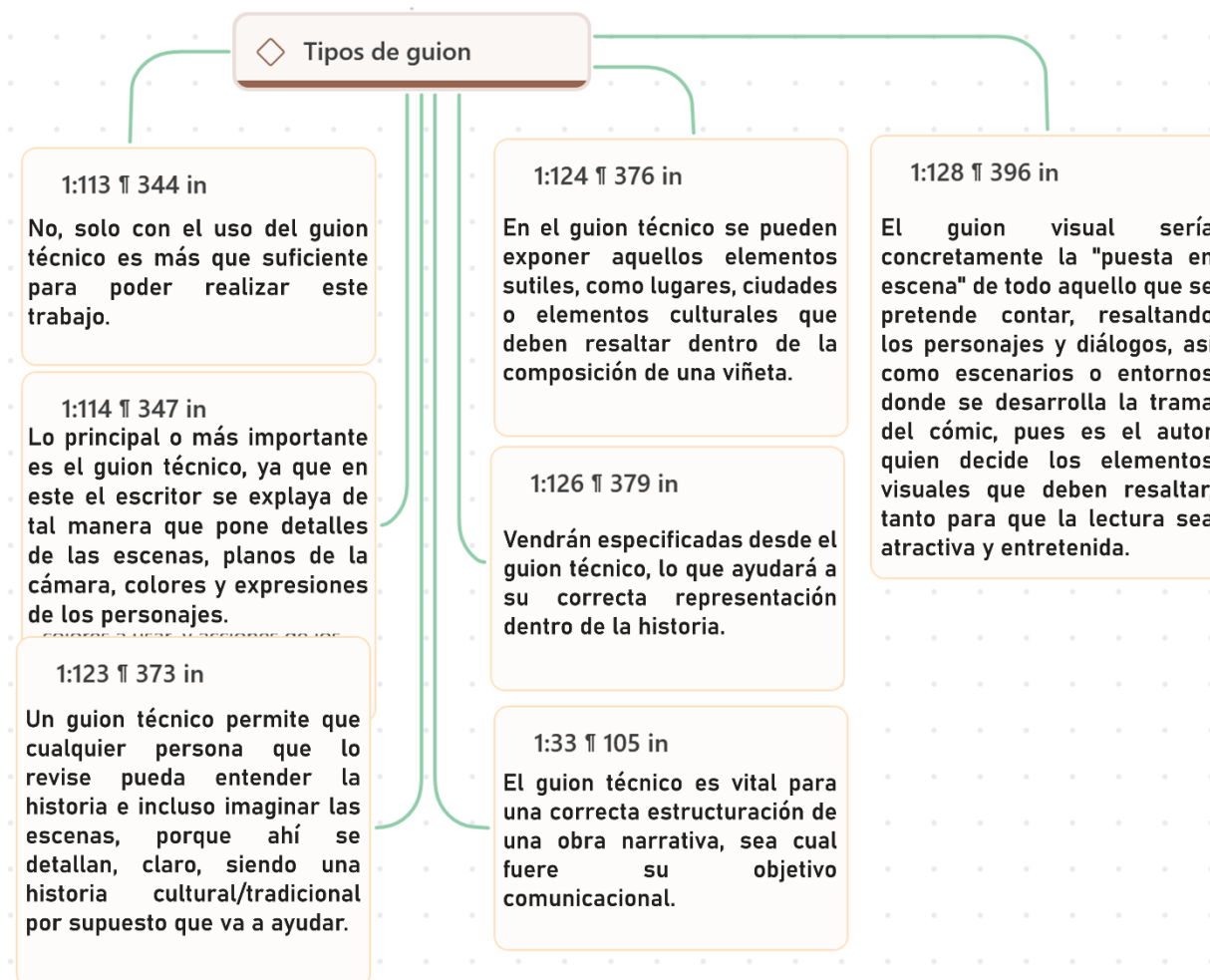


Nota: Elaboración propia

Como se ha mencionado anteriormente el guion es la parte medular dentro de la elaboración de un comic informativo turístico, pero de todos los tipos de guion el de mayor importancia sería el técnico ya que en este es donde el escritor se explaya y brinda especificaciones de todos los detalles y características de cada una de las páginas y viñetas dentro del cómic, es en este en el que se detallan aspectos turísticos y culturales, para que el comic sea informativo turístico.

Figura 18.

Tipos de Guion



Nota: Elaboración propia

Para el análisis en relación con la ilustración se empleó una ficha de análisis de contenido misma que ayudo a analizar desde los tipos de ilustración, hasta como la ilustración ayuda a preservar y transmitir valores a través de la memoria colectiva, una vez aplicada las fichas a las leyendas seleccionadas se determinó que dentro de los cómics de leyendas urbanas el estilo de ilustración que predomina es el animado y de fantasía, mismos que se mantienen uniformes durante todo el cómic, a su vez gozan de una narrativa visual y textual muy enriquecedora.

De este modo también se pudo identificar que la técnica mayormente empleada es digitales, mismas que se caracterizan por emplear una combinación de líneas tanto suaves como fuertes, al igual que emplean un sombreado un tanto detallado gracias a una paleta cromática variada, así también emplean este tipo de técnica ya que es muy versátil al momento de reproducirla en diferentes soportes, esto debido a su alta resolución.

Así también la importancia del rol de la ilustración, la adaptación de los estilos dentro de la promoción y preservación tanto cultural como turística, generan espacios de conservación

y apreciación de la cultura, esto debido al empleo de iconografías y elementos culturales dentro de la historia del cómic, esto sumado a una representación fidedigna de mencionados elementos resultan atractivos para los lectores logrando así establecer una conexión con los mismos.

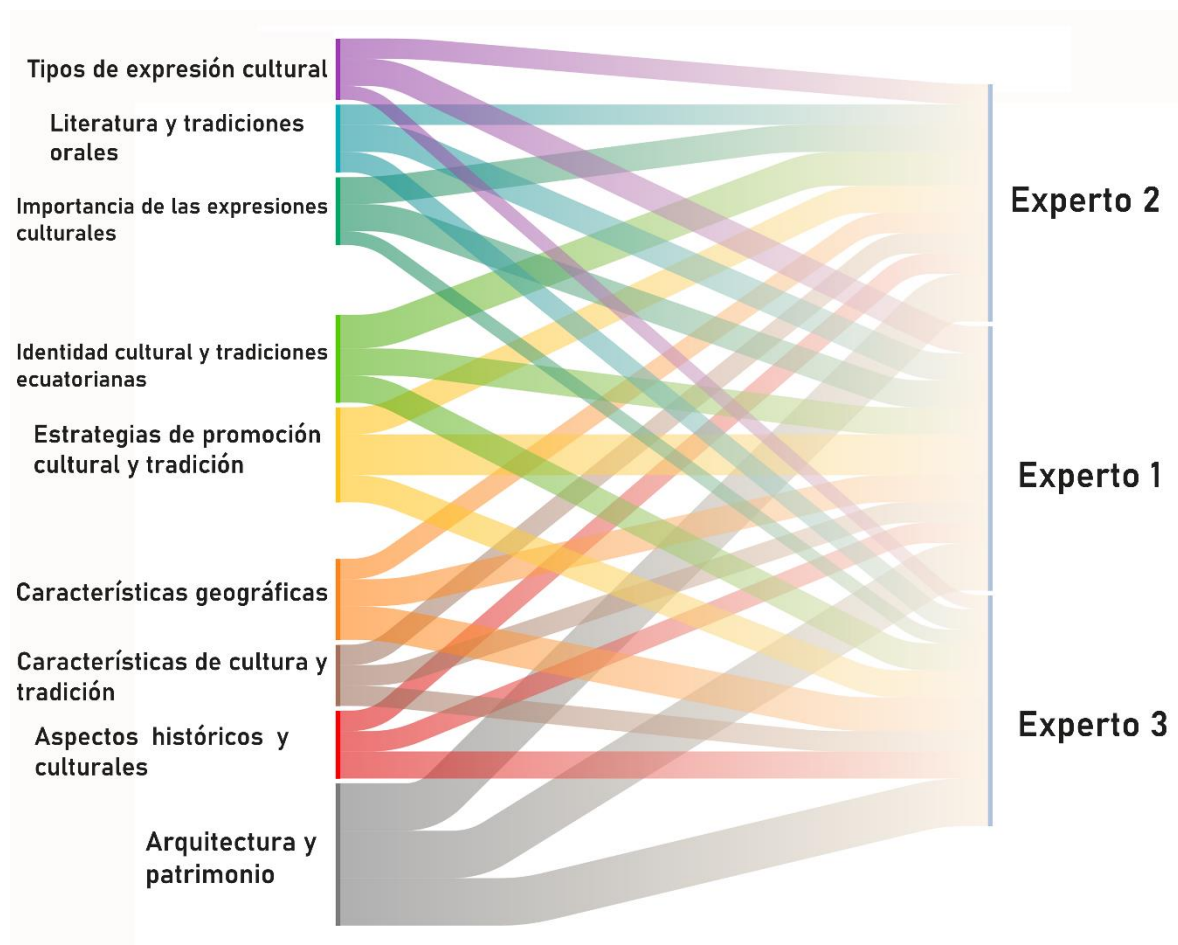
4.2. Análisis de la entrevista

En la siguiente figura se muestra la relación presente entre algunos códigos y las entrevistas realizadas a expertos, a partir de la herramienta Atlas. Ti, en este sentido se encuentra que la arquitectura es un aspecto relevante para los expertos, al momento de querer representar una leyenda urbana de un lugar turístico, ya que el entorno como la arquitectura y lugares patrimoniales gozan de una rica herencia tanto cultural como histórica lo que los convierte en aspectos importantes que deberán ser representados dentro del cómic, seguidos de la identidad y estrategias de promoción cultural, tradicional ecuatoriana, lo que indica que la generación de material informativo turístico ayudara a fortalecer la identidad cultural y a su vez funcionara también como un medio de promoción de la cultura y tradición para los turistas, en un contexto más ilustrado, la representación de la cultura y tradiciones en un medio como el cómic generara que el material informativo turístico de promoción sea mucho más accesible y llamativo para los turistas que visiten el lugar.

En este contexto los diferentes tipos de expresiones culturales, como la danza, música, arte, literatura y oratoria son aspectos que se deben considerar al momento de generar una representación acertada de la cultura y tradición de un lugar, ya que estas son muy importantes dentro de la memoria colectiva cultural, los expertos mencionan que la literatura y tradiciones orales como las leyendas son una herramienta que gozan de una carga de folclore mágico sin alejarse mucho de la realidad, así también cuentan con características geográficas, personajes, símbolos y más aspectos culturales lo que las convierte una herramienta efectiva al momento de generar material informativo turístico como un cómic.

Figura 19.

Relaciones de códigos entre entrevistas



Nota: Elaboración propia

4.3. Análisis de la ficha de análisis de contenido

En este mismo contexto las leyendas urbanas son una herramienta muy efectiva para promover y preservar la cultura y tradición, esto debido a que en sí mismo una leyenda es parte tanto de la cultura como de la tradición de las personas, al realizar la adaptación de una leyenda al formato de un cómic, ayudará a reforzar la identidad cultural colectiva y al mismo tiempo ayudará a transmitir valores o enseñanzas ya que buscan promover cautela, reflejar valores comunitarios y resaltar el respeto hacia las costumbres pero esto de una manera llamativa, ya que la misma tendrá una ambientación local lo que generará una conexión con los lectores.

Tabla 1.

Ficha de análisis de contenido

 FICHA DE ANÁLISIS DE CONTENIDO	
Objetivo: Analizar las características visuales, técnicas ilustrativas y narrativas de los cómics basados en leyendas urbanas, evaluando su contribución a la preservación cultural, el refuerzo de la identidad local y la transmisión de valores tradicionales, con el fin de identificar elementos clave para la preservación y promoción de la memoria colectiva y la cultura a través de medios visuales como el cómic.	
Título del cómic: Pacto Mortal	Autor del cómic: Mono comics
Año de publicación: 2017	
	1.- Tipos de ilustración 1.- Estilo predominante: • Caricaturesco • Abstracto • Manga • Otro: Fantasía 2.- Consistencia del estilo: • Uniforme a lo largo del cómic • Cambiante según la narrativa 3.- Relación con la narrativa: • Enriquecedora • Neutra • Limitada
2.- Técnicas de ilustración	3.- La ilustración digital
4.- Medio empleado: • Tradicional • Digital • Mixta 5.- Textura y líneas: • Líneas suaves • Líneas fuertes • Sombreado detallado • Textura uniforme 6.-Color y paleta: • Colores vivos • Colores apagados • Monocromático • Paleta variada	7.- Uso de software específico: • Notable • Pocos efectos digitales 8.- Integración de recursos digitales: • Texturas digitales • Efectos 3D • Line art detallado 9.- Calidad visual: • Alta resolución • Resolución media • Baja resolución
4.- Rol de la ilustración en la promoción cultural y turística	5.- Adaptación de estilos ilustrativos para representar la cultura local
10.- Representación cultural: • Alta (elementos culturales destacados) • Moderada • Baja 11.- Conexión con el público: • Muy atractiva • Medianamente atractiva • Poco atractiva	13.- Fusión de estilos locales e ilustrativos: • Alta • Moderada • Nula 14.- Iconografía y símbolos culturales: • Muy presente • Medianamente presente • Poco presente

12.- Valorización de la cultura: • Promueve aprecio y conservación • Neutra • No promueve	15.- Autenticidad cultural: • Fiel representación • Parcialmente fiel • No representa fielmente
6.- Importancia de las leyendas urbanas en la identidad cultural	7.- Características generales de las leyendas urbanas
16.- Refuerzo de la identidad cultural: • Contribuye significativamente • Contribuye moderadamente • No contribuye 17.- Transmisión de valores tradicionales: • Fortalece valores de pertenencia • Neutro • No refleja valores 18.- Preservación de la memoria colectiva: • Presenta la leyenda como legado cultural • Parcialmente logra el objetivo • No cumple	19.- Elementos sobrenaturales o misteriosos: • Muy destacados • Moderadamente destacados • Poco destacados 20.- Ambientación local o urbana: • Claramente basada en el entorno local • Medianamente ligada al entorno • Escasamente relacionada 21.- Relato de advertencia o enseñanza: • Incluye un mensaje claro • Mensaje poco claro • No incluye mensaje
8.- Valores que se pueden apreciar en las leyendas	
22.- Respeto a lo desconocido: • Promueve cautela • Neutro • No lo promueve 23.- Valorización de la comunidad: • Refleja valores comunitarios • Parcialmente refleja • No refleja 24.- Importancia de la tradición: • Resalta respeto a costumbres • Neutro • No lo resalta	

Nota: Elaboración propia

Finamente la presente investigación contribuye al conocimiento acerca de la importancia de la generación de material informativo turístico como el cómic para promover y preservar la cultura y tradición de un lugar, los hallazgos presentados en el estudio pueden servir de base para que se generen programas y ordenanzas en pro de la preservación y promoción de la cultura y tradición, se planea que el cómic sea una inspiración para que se pueda generar más material informativo turístico como animaciones, documentales, experiencias de realidad aumentada, posters, stickers, banners entre otros medios de promoción turística que puedan ayudar a fortalecer y preservar la cultura y tradición de una región.

CAPITULO V. PROPUESTA

5.1. Desarrollo de la propuesta

Las leyendas urbanas han formado parte de una de las más importantes expresiones culturales del patrimonio oral de los ecuatorianos, estas narrativas han sido transmitidas de generación en generación, mencionadas narrativas orales encierran historia, creencias, valores, enseñanzas y elementos simbólicos que conforman la identidad cultural y tradicional del país, no obstante en un mundo globalizado en el que cada día se desarrolla más tanto los contenidos digitales como la tecnología, muchas de las leyendas se han ido perdiendo o permanecen relegadas en un grupo reducido de personas, al ser conscientes de esta problemática se plantea el diseño de un cómic informativo turístico de una leyenda urbana para promover y preservar la cultura y tradición ecuatoriana.

En este contexto el presente proyecto empleo la metodología proyectual de Robert Scott, misma que plantea una estructura metodológica orientada en la solución de problemas de diseño a través de unas series de fases claras y progresivas, este enfoque permite una construcción solida del producto, garantizando su pertinencia cultural, funcionalidad comunicacional y viabilidad gráfica.

5.1.1. Teoría de Robert Scott

5.1.1.1. Causa Primera

Para el desarrollo de la propuesta fue necesario identificar las necesidades de nuestro público objetivo y del entorno que la rodea de esta manera se emplea un brief creativo detallado.

Tabla 2.

Brief perfil usuario

Brief		
Edad: de 6 a 40 años	Idioma dominante: español	Nivel educativo: Medio – Superior
Perfil demográfico	Turistas locales, nacionales y extranjeros, estudiantes, profesores, viajeros culturales, lectores, amantes del arte gráfico e historiadores.	
Intereses	Presentan un alto interés en la cultural, tradición, historia, mitología, arte visual, cómics, mangas, anime, medios digitales y turismo.	

Hábitos de consumo	Presentan un alto consumo de contenido en plataformas digitales (YouTube, Tik Tok, Instagram, plataformas de Streaming), así también consumen materiales impresos (Libros, mangas, cómics, posters, camisetas, material informativo), tienen mayor preferencia por contenido breve y accesible, valoran un diseño atractivo y un contenido que enseña mientras divierte.
Cultura visual dominante	Están expuestos a contenido visual atractivo gracias a medios innovadores tanto en medios digitales como impresos, debido a su alta estética y narrativa en los productos gráficos.
Contexto urbano	Por lo general el público suele vivir o habitar lugares urbanos donde las leyendas están presentes, pero pasan desapercibidas en el paisaje cotidiano.
Identidad fragmentada	En la actualidad existe una creciente desconexión de las nuevas generaciones con sus raíces culturales y tradicionales del país causada por la globalización y la urbanización.
Tendencias actuales	Valorización por la cultura y tradición local, lo auténtico, lo identitario y exclusivo, al igual que la nostalgia y el redescubrimiento de lo tradicional mediante el empleo de nuevas tecnologías y soportes innovadores están en auge.
Educación Actual	Pese a todo el acceso a información actualmente existe una baja apropiación de las leyendas como elementos patrimoniales, lo que representa una oportunidad para reintroducir estos relatos en medios y soportes visuales actuales.

Nota: Elaboración Propia

Justificación

El cómic resulta ideal al ser un medio que combina lo narrativo con lo visual, lo que lo convierte en una herramienta poderosa de comunicación visual, específicamente en un contexto donde lo que se busca transmitir es un mensaje cultural complejo de una manera accesible, entretenido y emocionante, su formato híbrido que combina texto e imagen permite representar elementos simbólicos, personajes míticos y escenarios históricos, facilitando su comprensión.

En un contexto ecuatoriano en el que las leyendas urbanas forman parte del patrimonio intangible el cómic se convierte en un vehículo ideal para su revalorización, a través del diseño narrativo y estético es posible capturar la atención de un público joven y contemporáneo que buscan experiencias que conecten con lo auténtico y lo local, en un entorno saturado de

contenido digital el cómic destaca por su versatilidad ya que puede ser impreso o difundido en medios y plataformas digitales, al igual que adaptarse a los diferentes formatos que se necesite.

5.1.1.2. Causa formal

La causa formal es aquella etapa en la que se fundamenta de manera teórica lo expuesto el producto final, así también en esta etapa se relaciona la parte conceptual con la estructural del diseño ya que es aquí donde se involucran procesos como el creativo técnico y práctico para desarrollar la propuesta final.

Con lo mencionado anteriormente es importante establecer un proceso que ayude a organizar de manera adecuada la serie de pasos empleados para la elaboración del producto final, en conjunto con las diversas formas que se abordaron durante el proceso creativo del diseño.

5.1.1.2.1. Proceso creativo para la elaboración de un cómic

Conceptualización:

- **Selección de una leyenda**

Una vez recopilada la información mediante el brief, entrevistas, focus group y fichas de análisis, se procedió a seleccionar una leyenda urbana que ocurriera en un lugar turístico. En este caso específico, se eligió la leyenda conocida como “La loca” o “La bruja Carmela”. Una vez seleccionada, se realizó la recolección e indagación de esta. Para ello, se llevó a cabo un acercamiento a las instalaciones de la Casa Museo de la ciudad de Riobamba, ya que es allí donde transcurre la leyenda.

En este lugar se mantuvo un diálogo con la Mgs. Carla Castillo, encargada del Museo de la Ciudad de Riobamba, quien facilitó y autorizó el uso de su versión de la leyenda. Ella menciona que esta narrativa fue construida a partir de la memoria colectiva y de las experiencias tanto personales como compartidas de personas que vivieron durante la época o que han transitado por las instalaciones hasta la actualidad.

El aporte de este trabajo a la memoria colectiva radica en rescatar y preservar relatos que forman parte de la tradición oral de Riobamba, fortaleciendo el sentido de pertenencia cultural y generando un registro que permite transmitir estos conocimientos y valores a las nuevas generaciones. De esta manera, la leyenda se convierte en un recurso que no solo mantiene viva la identidad local, sino que también contribuye a enriquecer el patrimonio cultural intangible del país.

- **Autorización y transcripción de la leyenda**

AUTORIZACIÓN DE USO DE OBRA

Yo, **Carla Castillo Parra**, autora de la obra titulada “La Leyenda de la Señorita Carmela, la Bruja de Riobamba”, por medio de la presente:

AUTORIZO al Sr. **Anthony Tapia**, estudiante de la Carrera de Diseño Gráfico de la Universidad Nacional de Chimborazo (UNACH), a utilizar y adaptar la versión original de la mencionada leyenda con fines académicos y educativos, específicamente para la elaboración y presentación de su tesis de grado.

Esta autorización contempla el derecho a:

- Usar el texto completo o fragmentado de la obra.
- Adaptar y reinterpretar la leyenda en función de las necesidades creativas y narrativas del proyecto de tesis.

Con este documento dejo constancia expresa de mi consentimiento, esperando que el uso de la leyenda contribuya significativamente al desarrollo académico y creativo del proyecto mencionado reservando los derechos morales y patrimoniales de la misma.

Firmado en Riobamba, a los 24 días del mes de mayo de 2025.



Firmado electrónicamente por:
**CARLA VICTORIA
CASTILLO PARRA**

Validar únicamente con FirmaEC

Carla Castillo Parra

C.I.0604596486

Adjunto: Texto

La Leyenda de la Bruja de Riobamba Carmelita León

Cuentan los más antiguos del lugar que, en el corazón del centro histórico de Riobamba, donde hoy se alza el majestuoso Museo Municipal de la Ciudad, vivía una mujer enigmática, de mirada intensa y modales exquisitos, a quien todos conocían como la Señorita Carmela.

En los años cuarenta, su presencia no pasaba desapercibida. Alta, elegante y siempre perfumada, tenía los cabellos tan claros como el amanecer y una voz suave, casi hipnótica. Desde joven sintió una extraña pasión por la lectura y el arte de embellecer a las mujeres. Con ese propósito viajó a Europa, donde aprendió secretos de belleza que ninguna otra mujer en la ciudad conocía.

Al regresar, instaló en su elegante casona la primera estética femenina de Riobamba. Las damas acudían por decenas a someterse a sus tratamientos, en especial la famosa permanente, donde el cabello era envuelto en bigudíes metálicos calientes y bañado en líquidos ondulantes. Al salir, llevaban sobre la cabeza rizos perfectos, como espirales encantadas. Por un tiempo, la Señorita Carmela fue considerada una artista... una reina del estilismo.

Pero todo cambió tras su segundo viaje al Viejo Continente. A su regreso, algo en ella ya no era igual. Su mirada se volvió más profunda, su voz más baja y su risa... más ausente. Decían las malas lenguas que había traído consigo un libro antiguo, cubierto de símbolos extraños y páginas escritas en lenguas olvidadas. Pronto dejó de recibir clientas, clausuró el segundo piso donde alquilaba habitaciones, y se dedicó por completo a la lectura del tarot. Fue entonces que los rumores comenzaron a arder como fuego entre los pasillos y calles empedradas: “La Señorita Carmela se ha hecho bruja”, murmuraban.

Y la ciudad le dio la espalda.

Ya nadie la llamaba señorita ni artista. Ahora era Doña Carmelita, “la Bruja de Riobamba”, y a escondidas la observaban cuando, cada madrugada, se dirigía sola a la catedral para la misa de las cinco. Dicen que allí se acercaba a los hombres y les susurraba: “Me das una rosa y te

doy un calé”. Aquello, lejos de enternecer, causaba temor. Ya no solo era la bruja. Algunos la llamaban también “la loca Carmelita”.

Cansada del rechazo, decidió encerrarse en su casa. Despidió a su último sirviente, apagó las luces de su salón, y durante quince años vivió entre las sombras. Solo salía para recoger, en la entrada, la canasta con comida que frecuentemente le traían. Nadie la veía, pero todos sabían que seguía allí. Las paredes del caserón parecían guardar un secreto, uno que respiraba por las noches.

Un día, la canasta quedó sin recoger. Pasaron dos, tres días... y nada. Preocupados, los vecinos forzaron la entrada. Lo que hallaron dejó a todos sin aliento.

En el baño de baldosas cerámicas antiguas, dentro de una bañera de metal, yacía el cuerpo sin vida de Doña Carmelita. Nadie supo con certeza qué ocurrió. Algunos decían que se había quitado la vida, y otros, que su alma simplemente se había despegado del cuerpo, cansada del mundo de los vivos. Como dictan las creencias populares, quien muere por su propia mano no encuentra descanso... y así nació la leyenda.

Desde entonces, muchos aseguran que el espíritu de la Señorita Carmela nunca abandonó la casa. Los guardias nocturnos del museo cuentan haber sentido una presencia, una energía densa que recorre las escaleras al caer la noche. Se han escuchado susurros, pasos sin dueño, puertas que se cierran solas y un leve aroma a perfume antiguo que flota en el aire. Algunas visitantes aseguran haber percibido un suave respiro y el roce de su cabello.

Pero no todos creen en la versión trágica. Algunos piensan que la Señorita Carmela no fue bruja ni estaba loca. Dicen que, gracias a un antiguo libro de metafísica, aprendió a viajar entre planos espirituales. Que su alma no está atrapada, sino que eligió quedarse, y que su cuerpo fue apenas una carcasa que decidió abandonar.

Sea como fuere, la leyenda de la Señorita Carmela —o Doña Carmelita, como la recuerdan algunos— sigue viva en Riobamba. Quienes han caminado a solas por el museo durante la noche afirman haberla sentido cerca, como una sombra amable, o tal vez como un eco de otros tiempos. Su historia nos recuerda que algunos espíritus jamás se marchan... sobre todo, si fueron desterrados del mundo por no encajar en él.

- **Desarrollo del guion**

Esta etapa en el proceso de la elaboración del cómic es la parte medular, para la elaboración de esta, una vez seleccionada la leyenda se procedió a elaborar solo uno de los tres tipos de guion, esto tomando en cuenta lo que mencionaron los expertos ya que el guion técnico es el más importante de los tres tipos, ya que es en este en el que se brindan todas las especificaciones como: cuantas paginas tendrá el cómic, cuantas viñetas conformaran cada una de las páginas, la composición de cada una de las viñetas, planos, ángulos de la cámara y posicionamiento de los personajes.

Tabla 3.

Guion Técnico

Guion técnico		
Cantidad de paginas: 12 paginas		Genero: terror y suspenso
Estilo: Cricatura / Fantasia		
Nº Pagina	Nº de Viñetas	Descripción
1	3	Viñeta 1 - Ilustración: Vista aérea de Riobamba, mostrando el centro histórico con calles empedradas, edificios coloniales y la imponente catedral. - Texto (narrador): "En el corazón de Riobamba, una ciudad llena de historia, se cuenta la leyenda de Carmelita León." Viñeta 2 - Ilustración: Primer plano de la casa de Carmelita, una mansión colonial con ventanas altas y un portón de hierro. Está parcialmente cubierta por sombras, y la luz de la luna ilumina el techo. - Texto: "En esta casa vivió una mujer que pasó de ser admirada a temida." Viñeta 3 - Ilustración: Silueta de Carmelita observando desde una ventana entreabierta, con una mirada misteriosa y una vela encendida junto a ella. - Texto: "¿Fue bruja, visionaria, o simplemente incomprendida?"
		Viñeta 1 - Ilustración: Carmelita joven, atendiendo a una clienta en su estética. Hay espejos grandes con marcos dorados y herramientas antiguas sobre una mesa. - Texto (narrador): "Carmelita León era conocida por su elegancia y su talento en el estilismo." Viñeta 2 - Ilustración: Ella calienta clavos grandes en una estufa antigua mientras el cabello de una clienta está enrollado. El vapor llena el ambiente. - Texto: "Su técnica única para rizar el cabello era su mayor atractivo." Viñeta 3 - Ilustración: Mujeres elegantemente vestidas salen de la estética luciendo peinados rizados y radiantes.

		- Texto: "Pronto, se convirtió en la reina del estilismo en Riobamba." Viñeta 4 - Ilustración: La casa de Carmelita, con clientas entrando y saliendo, en una atmósfera animada y próspera. - Texto: "Su casa era un lugar de moda y belleza."
3	5	Viñeta 1 - Ilustración: Carmelita en Europa, sosteniendo un libro oscuro con símbolos enigmáticos mientras camina por un mercado antiguo. - Texto (narrador): "Todo cambió tras su segundo viaje a Europa." Viñeta 2 - Ilustración: Detalle del libro sobre una mesa en su casa, con velas encendidas y una atmósfera oscura. - Texto: "Se decía que había adquirido conocimientos prohibidos." Viñeta 3 - Ilustración: Vecinos susurrando entre ellos, observando la casa de Carmelita desde la calle. Sus expresiones son de temor y curiosidad. - Texto: "Los rumores comenzaron a crecer: '¡Es una bruja!'. " Viñeta 4 - Ilustración: Carmelita en la catedral, inclinándose hacia un hombre y susurrándole al oído. Su rostro es enigmático. - Texto: "'Dame una rosa y te daré una moneda', decía, alimentando el miedo." Viñeta 5 - Ilustración: La casa de Carmelita, ahora cerrada y oscura. La atmósfera es opresiva, y los rumores la llaman 'la bruja Carmela'. - Texto: "Su reputación quedó marcada para siempre."
4	4	Viñeta 1 - Ilustración: plano detalle Carmelita recoge una canasta con comida dejada frente a su puerta. La casa se ve deteriorada y sombría. - Texto (narrador): "Carmelita se encerró en su casa por 15 largos años." Viñeta 2 - Ilustración: Vista interior de la casa: un salón polvoriento con muebles viejos, libros apilados y velas encendidas. Carmelita, en penumbra, lee un libro oscuro. - Texto: "El mundo exterior dejó de importarle."

		Viñeta 3 - Ilustración: plano cenital Una canasta abandonada en la entrada, con pan mohoso y frutas podridas. - Texto: "Hasta que un día, dejó de salir." Viñeta 4 - Ilustración: combinación de plano normal y detalle Los vecinos discuten frente a la puerta, uno de ellos empuja para abrirla. Sus expresiones son de miedo y curiosidad. - Texto: "Los vecinos decidieron entrar."
5	4	Viñeta 1 - Ilustración: plano normal, Interior oscuro de la casa, con muebles cubiertos de polvo y telarañas. - Texto (narrador): "Lo que encontraron los dejó sin aliento." Viñeta 2 - Ilustración: plano picado Carmelita en una bañera de metal, inerte, con una expresión serena. A su alrededor hay velas apagadas y símbolos dibujados en el suelo. - Texto: "Carmelita yacía sin vida en una bañera de metal." Viñeta 3 - Ilustración: combinación de planos detalle y picado Detalle de un rosario roto sobre la mesa junto a un libro de metafísica. - Texto: "Algunos decían que se había quitado la vida, condenando su alma." Viñeta 4 - Ilustración: primer plano, Los vecinos salen de la casa con expresiones de miedo y susurros entre ellos. - Texto: "Así nació la leyenda de la bruja Carmelita León."
6	4	Viñeta 1 - Ilustración: plano entero Un guardia nocturno camina por un pasillo del museo. Las luces son tenues, y las vitrinas con objetos antiguos reflejan su silueta. - Texto (narrador): "El museo, construido sobre la antigua casa de Carmelita León, no está libre de historias inquietantes." Viñeta 2 - Ilustración: Primer plano del guardia deteniéndose. Su rostro muestra incertidumbre mientras mira hacia una escalera al fondo, envuelta en penumbra. - Texto (guardia, en globo de pensamiento): "¿Escuché pasos?"

		Viñeta 3 - Ilustración: Un detalle de las escaleras vacías, pero en el reflejo de una vitrina cercana, se ve la silueta de una mujer con cabello suelto y ondulado. - Texto: "Dicen que el espíritu de Carmelita se hace presente en las noches." Viñeta 4 - Ilustración: plano americano El guardia retrocede, dejando caer su linterna al suelo. La luz de la linterna proyecta una sombra que parece moverse hacia él. - Texto (narrador): "Algunos no aguantan el primer encuentro."
7	5	Viñeta 1 - Ilustración: Vista en contrapicado de las escaleras, con sombras alargadas que parecen serpientes ascendiendo. El ambiente es inquietante. - Texto (narrador): "Las escaleras del museo son el epicentro de las historias más aterradoras." Viñeta 2 - Ilustración: Un guardia sube las escaleras lentamente, sudando. Detrás de él, una figura femenina translúcida aparece en el aire. Texto (guardia, susurrando): "¿Quién está ahí?" Viñeta 3 - Ilustración: Detalle de un escalón que cruje, acompañado de una mano pálida y espectral que parece aferrarse al pasamanos. - Texto: "Algunos han visto manos que no pertenecen a este mundo." Viñeta 4 - Ilustración: El guardia tropieza y cae, mirando horrorizado hacia atrás mientras la figura de Carmelita parece desvanecerse. - Texto (narrador): "El terror que sienten es suficiente para que abandonen el trabajo." Viñeta 5 - Ilustración: Una carta de renuncia en el escritorio del director del museo. - Texto: "La mayoría no dura más de unas noches."
8	4	Viñeta 1

		- Ilustración: Un guardia camina por un salón lleno de objetos antiguos. En una vitrina se refleja el rostro de Carmelita, pero cuando se da la vuelta, no hay nadie. - Texto: "A veces, Carmelita aparece como un reflejo que desaparece en un parpadeo." Viñeta 2 - Ilustración: Detalle de un libro antiguo abierto en una mesa del museo. Las páginas parecen moverse solas mientras una brisa invisible lo envuelve. - Texto (narrador): "Los objetos en el museo parecen cobrar vida en su presencia." Viñeta 3 - Ilustración: Una sombra femenina alargada cruza un corredor vacío, proyectada por la luz de una lámpara que parpadea. - Texto: "Las sombras parecen tener voluntad propia." Viñeta 4 - Ilustración: El guardia está sentado en una sala de descanso, temblando y sosteniendo un rosario mientras mira hacia la puerta abierta. - Texto (guardia, murmurando): "No puedo seguir con esto."
9	4	Viñeta 1 - Ilustración: Un guardia entra al salón principal. Su cabello está ligeramente erizado, y su linterna parece parpadear. - Texto: "Muchos describen una energía que eriza la piel." Viñeta 2 - Ilustración: Primer plano de un termómetro antiguo en una vitrina. La temperatura desciende drásticamente, con una pequeña nube de aliento frío visible cerca del guardia. - Texto: "El frío repentino es uno de los signos más comunes de su presencia." Viñeta 3 - Ilustración: Carmelita aparece como una figura etérea en el fondo del salón. Su expresión es tranquila, pero sus ojos reflejan un misterio insondable. - Texto (narrador): "Dicen que no siempre parece amenazante, pero su presencia es innegable." Viñeta 4 - Ilustración: El guardia abandona el museo apresuradamente, dejando caer sus llaves en la entrada.

		- Texto: "Muchos no regresan después de una experiencia así."
10	5	Viñeta 1 Ilustración: Un guardia está solo en un pasillo, mirando hacia una esquina oscura. De repente, escucha un susurro. Texto (susurro): "Dame una rosa... y te daré una moneda." Viñeta 2: Ilustración: El guardia se da la vuelta rápidamente, apuntando con su linterna, pero no hay nada allí. Texto (narrador): "El susurro es uno de los eventos más reportados." Viñeta 3 Ilustración: Primer plano del rostro del guardia, sudando y con los ojos muy abiertos. Texto (guardia, murmurando): "No... esto no es real..." Viñeta 4 Ilustración: Carmelita aparece brevemente frente a él, su figura brillante y fantasmal. En su mano, sostiene una moneda antigua. Texto: "Algunos afirman haberla visto por un instante..." Viñeta 5 Ilustración: El guardia cae de rodillas, dejando caer su linterna al suelo. La figura de Carmelita se desvanece. Texto: "...pero ese momento los marca para siempre."
11	4	Viñeta 1 - Ilustración: Una pareja de turistas observa el museo desde la calle, escuchando a un guía contar la leyenda de Carmelita. - Texto (guía): "Dicen que su espíritu nunca dejó este lugar." Viñeta 2 - Ilustración: Primer plano de una ventana del museo, donde se refleja la figura de Carmelita con una sonrisa enigmática. - Texto: "Algunos aseguran que todavía cuida su hogar." Viñeta 3 - Ilustración: Un visitante nocturno camina por el museo y siente un escalofrío mientras observa las escaleras. - Texto (narrador): "¿Es su alma atrapada o una elección deliberada?" Viñeta 4 - Ilustración: Silueta completa de Carmelita, mirando desde la ventana mientras la luna ilumina la escena.

		- Texto: "La leyenda de Carmelita León sigue viva en las noches de Riobamba."
12	3	Viñeta 1 - Ilustración: Un visitante nocturno recorre el museo y siente un escalofrío. - Texto (narrador): "Hoy, quienes visitan el museo aseguran sentir su presencia." Viñeta 2 - Ilustración: Silueta del espíritu de Carmelita mirando por una ventana del museo, con una sonrisa enigmática. - Texto: "¿Está atrapada, o eligió quedarse?" Viñeta 3 - Ilustración: Vista exterior del museo, con la luz de la luna iluminándolo. Las sombras de las ventanas parecen moverse. - Texto: "La leyenda de Carmelita León sigue viva en Riobamba."

Nota. Elaboración propia

Prototipo o bocetaje:

- **Bocetaje, estructuración y distribución de viñetas**

Una vez realizado el guio la siguiente etapa consiste en la parte del desarrollo creativo de la propuesta, en esta etapa se procede a seleccionar estructuras compositivas que ayudaran en el proceso de maquetación y distribución de las viñetas dentro de la página, mencionadas estructuras fueron seleccionado de tal manera de que la lectura sea de izquierda a derecha y de arriba abajo, al igual ayuda a establecer los márgenes de protección al momento de imprimir el cómic.

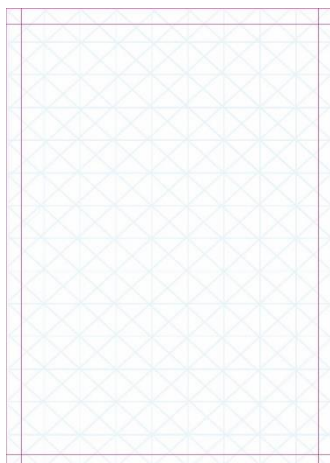
Estructuras básicas empleadas:

- **Estructura de medias y diagonales**

Este tipo de estructura compositiva se utilizó como base ya que gracias a su versatilidad ayudo a desarrollar de manera adecuada la maquetación y bocetaje de la estructura de cada una de las páginas y así también en la distribución de las viñetas.

Figura 20.

Estructura de medias y diagonales



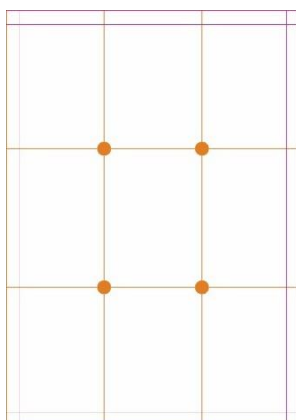
Nota: Elaboración propia

- **Estructura de ley de tercios**

Esta estructura fue empleada en la elaboración de cada una de las viñetas y portada del cómic, se seleccionó la misma ya que esta pese a ser muy sencilla goza de una amplia versatilidad, ya que ayuda a guiar la mirada de los lectores a los diferentes cuadrantes en los que deseamos centrar mayormente la atención, lo que la convierte en la estructura adecuada para la etapa de bocetaje e ilustración.

Figura 21.

Estructura de ley de tercios

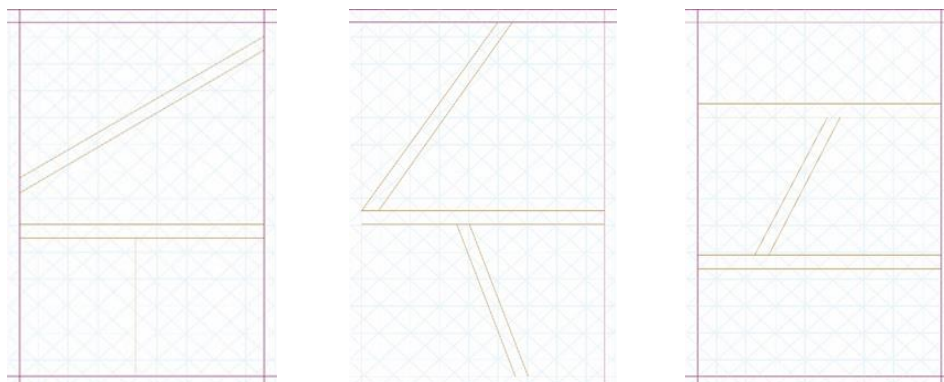


Nota: Elaboración propia

Con lo anteriormente expuesto se procedió a realizar la distribución de cada una de las viñetas en cada página, esto se realizó utilizando las guías diagonales, verticales y horizontales de las estructuras compositivas básicas.

Figura 22.

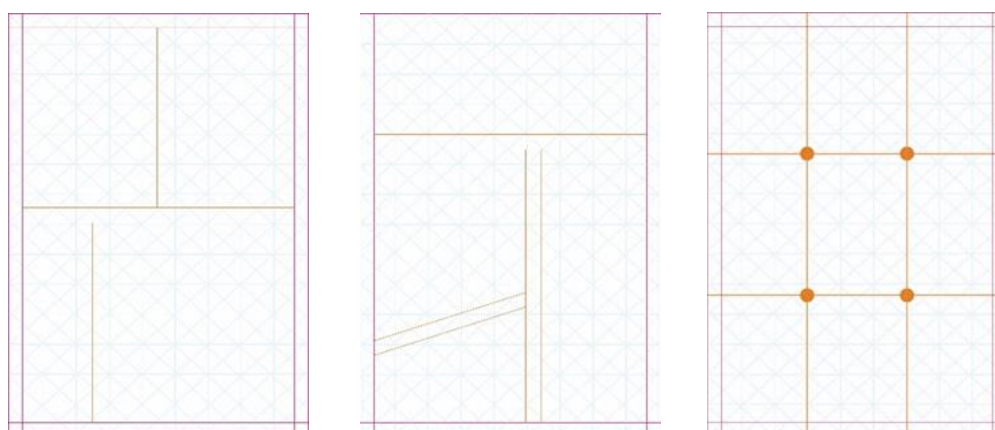
Estructura y distribución de viñetas



Nota: Elaboración propia

Figura 23.

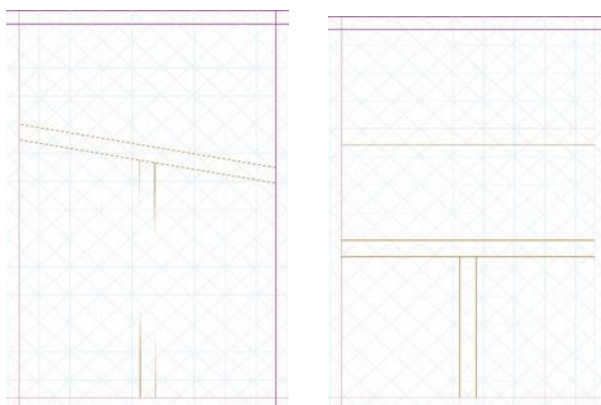
Estructura y distribución de viñetas



Nota: Elaboración propia

Figura 24.

Estructura y distribución de viñetas



Nota: Elaboración propia

- **Creación de bocetos**

En esta etapa se procede a tomar diferentes fotos que servirán como inspiración al momento de realizar la representación gráfica de la historia, una vez realizadas las fotos, se procede a realizar bocetos de manera rápida, sin tantos detalles en los que se busca ubicar los elementos y personajes dentro de cada una de las viñetas.

- **Fotografías**

Se realizaron fotografías de los lugares que se mencionan dentro de la leyenda tanto en el exterior como interior de la casa museo de la ciudad de Riobamba con la finalidad de realizar una representación fidedigna de lo que se menciona en la historia y guion del cómic.

Figura 25.

Puerta principal de la casa museo de la ciudad de Riobamba



Nota: Elaboración propia

Figura 26.

Piso del pasillo exterior de la casa museo de la ciudad de Riobamba



Nota: Elaboración propia

Figura 27.

Elementos antiguos que formaron parte de la casa de Carmela León



Nota: Elaboración propia

Figura 28.

Ventanas internas de la casa museo de la ciudad de Riobamba



Nota: Elaboración propia

Figura 29.

Pasillos y detalles arquitectónicos de la casa museo de la ciudad



Nota: Elaboración propia

Figura 30.

Sala de la casa museo de la ciudad



Nota: Elaboración propia

Figura 31.

Escaleras antiguas del museo de la ciudad



Nota: Elaboración propia

Figura 32.

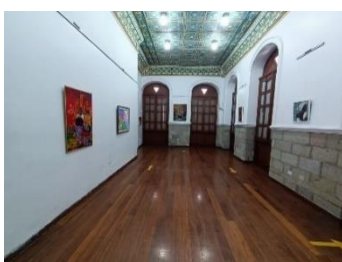
Escaleras antiguas del museo de la ciudad



Nota: Elaboración propia

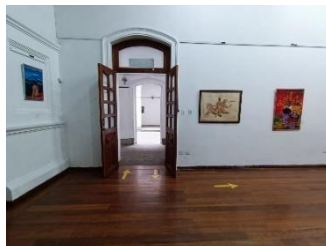
Figura 33.

Salón principal del museo de la ciudad



Nota: Elaboración propia

Figura 34.
Salón Principal



Nota: Elaboración propia

Figura 35.
Colegio Maldonado de la ciudad de Riobamba



Nota: Elaboración propia

Figura 36.
Teatro León de la ciudad de Riobamba



Nota: Elaboración propia

Figura 37.
Casa museo de la ciudad de Riobamba



Nota: Elaboración propia

Figura 38.

Catedral de la ciudad de Riobamba



Nota: Elaboración propia

- Bocetaje

Como siguiente paso se procede a realizar los bocetos de una manera burda, en al que lo primordial es disponer los diferentes elementos en cada una de las viñetas, para posteriormente llevarlo a un software en el que se darán más detalles a cada ilustración.

Figura 39.

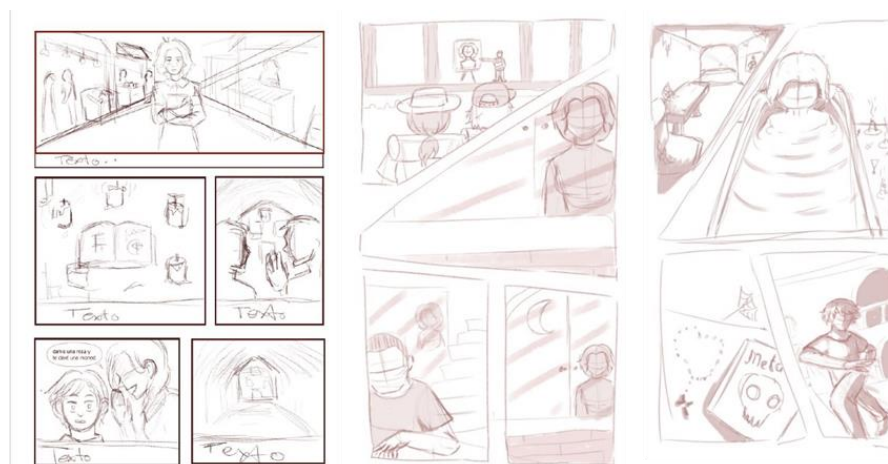
Boceto burdo



Nota: Elaboración propia

Figura 40.

Boceto burdo/ Páginas del cómic



Nota: Elaboración propia

- **Definición del estilo gráfico, paleta de colores y tipografía**

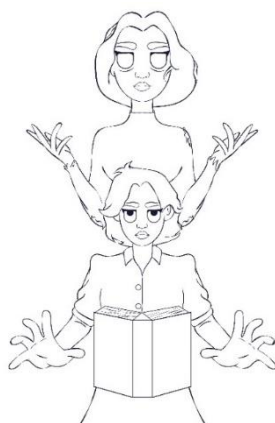
Una vez maquetadas las páginas y organizadas las viñetas, se procede a definir la paleta de colores, tipografía y se define cual será el estilo grafico que se le dará al cómic.

- **Estilo grafico**

Se decidió que el estilo grafico a ser empleado en el cómic ser de carácter animado y de fantasía tomando en cuenta el análisis realizado a comic ya existentes del mismo género, esto sin perder el estilo propio del ilustrador.

Figura 41.

Definición de estilo gráfico (Animado/ fantasía)



Nota: Elaboración propia

- **Paleta de colores**

Una vez definido y seleccionado el estilo que se empleara en el comic, se procede a elegir y definir la paleta de color, para este caso específico se

seleccionaron tres paletas de colore en correspondencia al tono del cómic y de cada viñeta.

Figura 42.

Paleta de color



Nota: Elaboración propia

- **Tipografía**

En esta etapa se realiza la elección de las tipografías tanto para el título del comic, para las viñetas y para la información general del comic, tomando en cuenta esto se seleccionaron 3 tipografías.

Figura 43.

Tipografía



Nota: Elaboración propia

Producción:

- **Digitalización del comic**

Una vez finalizada la etapa de bocetaje y ya establecido los colores y la tipografía se procede a digitalizar la propuesta con la ayuda de softwares digitales como Adobe Illustrator, el mismo ayudara a generar ilustraciones de alta calidad tanto para formatos digitales como

medios impresos, una vez terminado los bocetos procedemos a llevarlos al programa, para proceder a realizar la vectorización iniciando por el line art empleando pinceles generados por el artista, mismos que reconocen niveles de presión para tener un acabado de mayor calidad, seguimos con la parte del color y detalles, para finalizar añadimos la parte tipográfica del comic.

Figura 44.

Line art



Nota: Elaboración propia

Figura 45.

Line art



Nota: Elaboración propia

Figura 46.

Line art



Nota: Elaboración propia

Figura 47.

Coloreado y detalles



Nota: Elaboración propia

Figura 48.

Coloreado y detalles



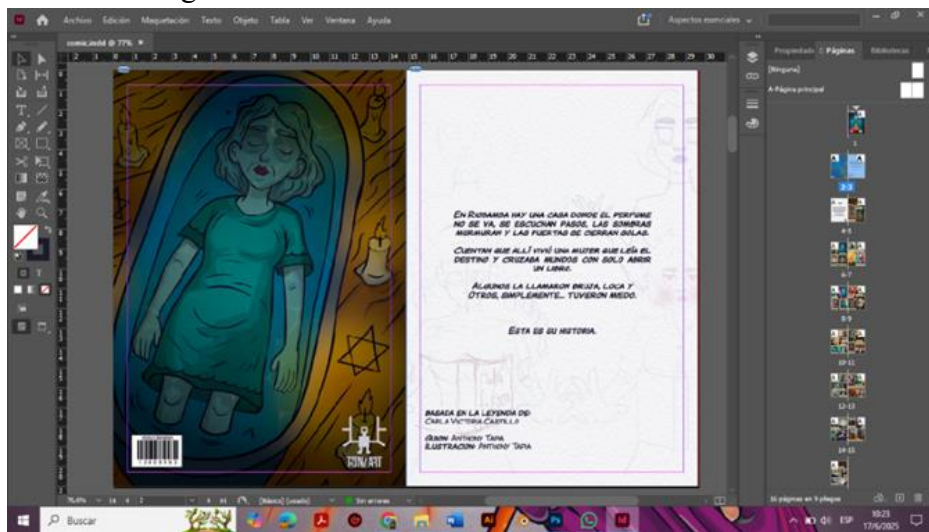
Nota: Elaboración propia

- **Maquetación editorial**

En la etapa de maquetación se utilizó el programa Adobe InDesign, reconocido por ser una herramienta especializada en el diseño editorial, este programa fue seleccionado para su alta capacidad parara gestionar de manera efectiva los elementos gráficos y textuales, así también por su gran versatilidad para generar diferentes formatos tanto digitales como impresos, lo que garantiza una presentación óptima y coherente.

Figura 49.

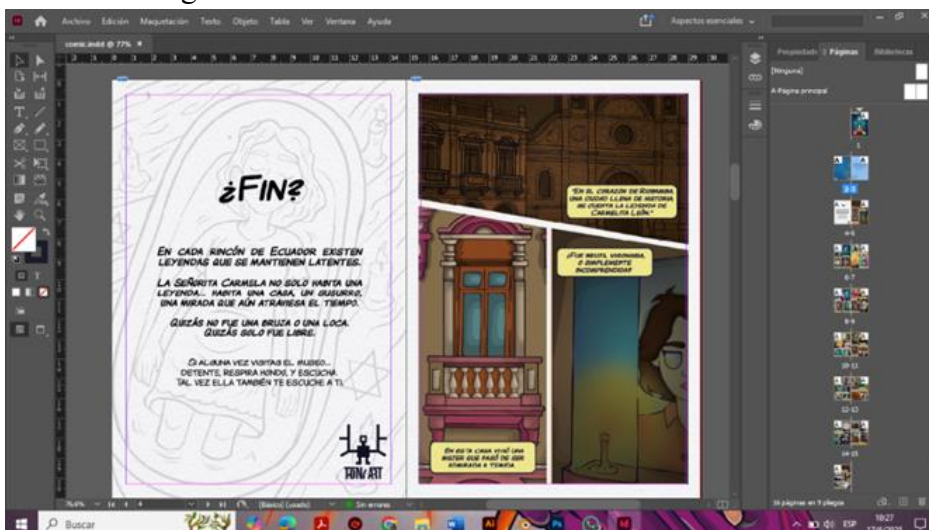
Maquetación/ InDesing



Nota: Elaboración propia

Figura 50.

Maquetación/ InDesing



Nota: Elaboración propia

- **Producción final y presentación multiformato (material impreso y digital)**

La producción final del cómic se presentará en dos formatos uno impreso y un digital, para el desarrollo de la versión física o impresa, se utilizara una impresión de alta calidad en xerox en un papel couché de 150 g para las páginas del cómic mientras que para la portada se utilizara un couché de 300 g con un acabado brillante, otorgando una mayor durabilidad y una apariencia visual atractiva, el comic se entregara con una pequeña postal y stickers en relación a la leyenda y personajes de la misma. En cuanto al formato digital se optó por la plataforma **fliphtml5** ya que nos permite visualizar el cómic en modo libro, brindando una experiencia de lectura interactiva y accesible desde diversos dispositivos.

5.1.1.3. Causa Material

En esta causa se analiza los materiales que se emplearan en el resultado final, en este caso se escoge la imprenta Digital Print, una empresa especializada en impresión editorial, esta empresa dispone del equipamiento óptimo para la producción de cómics, incluyendo impresión digital con la tecnología Xerox de alta resolución, variedad de papel couché en diferentes gramajes, y opciones de acabado laminado brillante o mate, para el presente proyecto se empleara papel couché de 150 gramos para las páginas y couché de 300 gramos para la portada con un acabado laminado brillante, garantizando un resultado y acabado optimo en la producción del cómic.

5.1.1.4. Causa Técnica

En esta etapa se presentan y describen las herramientas de software y hardware que se emplearon para el desarrollo de la propuesta.

5.1.1.4.1. Software

Adobe Photoshop: se utilizó este programa en la etapa de bocetaje de la propuesta, ya que brinda una dinámica profesional, como la facilidad de trabajar en varias capas, emplear diferentes pinceles, borradores y un sin fin de herramientas que ayudan en la optimización tanto de tiempo como de recursos en el proceso de producción del cómic.

Adobe Illustrator: este programa se utilizó para la parte de vectorización y creación final de la propuesta, ya que gracias a su versatilidad y diversas herramientas como pinceles personalizados ayudaran lograr alcanzar el resultado que se busca de una manera óptima, lo que ayuda a optimizar los tiempos y recursos empleados en la producción del cómic, así también se eligió este programa por su versatilidad para generar ilustraciones y diseños de alta calidad si perdida de la misma para diferentes formatos tanto digitales como impresos.

Adobe InDesing: se utilizó este programa en el desarrollo de la maquetación del cómic una vez finalizada la etapa de ilustración y desarrollo narrativo, este programa fue seleccionado por tratarse de una herramienta especializada en el diseño editorial, ya que goza de una precisión y versatilidad eficiente en la composición de publicaciones digitales e impresas, su empleo fue determinante para asegurar un producto editorial con altos estándares de calidad y adaptabilidad a diferentes plataformas.

5.1.1.4.2. Hardware

Cámara: se empleó esta herramienta ya que se busca obtener recursos fotográficos de alta calidad tanto para el proceso de elaboración del cómic como para la parte final de la presentación de este.

Laptop: esta herramienta fue fundamental para el uso de los diferentes programas empleados en la creación del cómic.

Tableta digital: esta herramienta potencio la creación de todas las ilustraciones para que la propuesta sea efectiva debido a su versatilidad ya que cuenta con un lápiz óptico que se asemeja a dibujar o pintar en papel.

5.3. Resultado

Una vez empleado todos los pasos, softwares y causas de la metodología mencionados anteriormente se alcanzó el siguiente resultado una vez terminado el comic fue el siguiente:

Enlace de acceso al comic digital

<https://online.fliphtml5.com/xpuy1/wnvg/>

Figura 51.

Resultado final/cómic



Nota: Elaboración propia

Figura 52.

Resultado final/cómic



Nota: Elaboración propia

Figura 53.

Resultado final/cómic



Nota: Elaboración propia

Figura 54.

Resultado final/cómic



Nota: Elaboración propia

Figura 55.

Resultado final/cómic



Nota: Elaboración propia



CAPITULO VI. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1. Conclusiones

- El estudio evidencio que el estado actual con relación a las necesidades informativas en el ámbito turístico ecuatoriano presenta importantes vacíos en cuanto a contenido que promueva y preserve de manera adecuada la tradición y cultura nacional, así también la oferta dirigida a turista sean estos locales, nacionales y extranjeros es limitada, en muchos casos superficial, sin un enfoque que rescate el patrimonio tangible e intangible, estas carencias representan una oportunidad para generar propuestas innovadoras que integren el contenido cultural y tradicional con medios visuales contemporáneos capaces de captar la atención de públicos diversos y fomentar un turismo cultural más consiente y participativo.
- El empleo de una estructura narrativa y visual para el cómic permitió consolidar una herramienta comunicacional eficiente en la que se articulan elementos simbólicos de la tradición y cultura oral con técnicas modernas de ilustración y secuencia gráfica. La leyenda urbana seleccionada fue adaptada respetando su esencia cultural, pero recontextualizándola con un lenguaje visual atractivo y actual, lo que demuestra que el cómic no solo cumple funciones de estética y entretenimiento, sino también informativas y educativas, favoreciendo la comprensión del mensaje fortaleciendo la identidad en los lectores.
- La propuesta de material informativo turístico diseñada responde a los lineamientos actuales del diseño editorial y las tendencias de la ilustración digital, su desarrollo incorporo aspectos técnicos, narrativos y simbólicos que fortalecen la promoción y preservación de la cultura y tradición ecuatoriana. El resultado final es un producto grafico con valor comunicacional y cultural, apto para su difusión en medios impresos y digitales que contribuye significativamente en la revalorización del patrimonio tangible e intangible ecuatoriano, estableciendo un puente entre la tradición y la innovación visual.

6.2. Recomendaciones

- Se recomienda que las entidades responsables de la promoción turística, cultural y tradicional tanto públicas como privadas incluyan dentro de sus estrategias de comunicación visual productos que visibilicen el patrimonio tangible o intangible del país con base en estudios de públicos y empleando medios gráficos modernos como el comic, animaciones y más, que permitan conectar emocional e intelectualmente con los turistas, promoviendo un turismo cultural que vaya más allá del paisaje o lo gastronómico.
- Para futuros proyectos similares se sugiere trabajar con metodologías creativas estructuradas que permitan el desarrollo de productos visuales coherentes, significativos y adaptados al público actual, el contenido tradicional debe ir de la mano con el uso de narrativas gráficas modernas. Se recomienda también involucrar a expertos en el área de turismo, cultura, ilustración y al público objetivo durante el proceso para asegurar autenticidad y pertinencia.
- Se exhorta a ilustradores, expertos en turismo, diseñadores y promotores culturales a expandir la producción y difusión de cómics y materiales gráficos que rescaten la cultura y tradición ecuatoriana, estas propuestas deben estar presentes tanto en formato impreso como en plataformas digitales, aprovechando la tecnología disponible para llevar nuestras leyendas más allá del papel o imaginario colectivo, hacia los dispositivos y circuitos turísticos del país y del mundo.

Bibliografía

- Aguilar, H. (2010). Análisis de las características de las ilustraciones producidas en la ciudad de Riobamba en el período 1980 – 2008. Riobamba, Chimborazo, Ecuador.
- Aguilar, M. (2021). Los Medios Sociales en la Promoción Turística de las Zonas Rurales.
- Aguilar-Torres, M. J., Henriquez-Mendoza, E. F., Santín-Picoita, F. G., & Sánchez-Martínez, H. (2021). Los Medios Sociales en la Promoción Turística de las Zonas Rurales. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes* 2.0, 1(1), 191–199. <https://doi.org/10.37843/rted.v1i1.270>
- Alarcon, A. E. O. (2018). Difusión de los “Mitos y Leyendas” como herramienta para desarrollar el turismo cultural del cantón Babahoyo, provincia de Los Ríos [UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO]. <http://dspace.utb.edu.ec/handle/49000/4241>
- Andrade, L. R. Q. (2022). Propuesta de campaña institucional por medio de ilustraciones para promover el sentido de pertenencia en los estudiantes de la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad Nacional de Chimborazo [UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO]. <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/8842>
- Arias Yamberla Derick Eduardo: Morales Mendoza Sheyla Dayana. (5-mar-2024). “EL CÓMIC COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA EL DESARROLLO DE LA COMPRESIÓN LECTORA EN LOS ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA ELEMENTAL DE LA UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL “NUESTRA SEÑORA DE FÁTIMA” [Universidad Técnica del Norte]. <https://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/15677>
- Arley Dávila, N. H. (2019). Más allá de la imagen: una mirada cercana a la ilustración editorial. *Revista digital universitaria*, 20(4). <https://doi.org/10.22201/codeic.16076079e.2019.v20n4.a1>
- Armengol, T. D. (2005). ILUSTRACIÓN, COMUNICACIÓN, APRENDIZAJE. *Revista de Educación*, 2005, 239–253. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1332480>
- Arrieta Gutiérrez, L, Beleño Navarro, N y Villa Moreno, H. (2015). Fomentando valores en la infancia a través de cuentos, fabulas, mitos, leyendas e historias bíblicas. Universidad de Cartagena. Disponible en: <https://hdl.handle.net/11227/2595>
- Asociación de Amigos del Camino de Santiago. (2023). Cómic para peregrinos. Turismo de Segovia. Recuperado de <https://turismodesegovia.com/es/camino-de-santiago/noticias/comic-para-peregrinos>

- Avila, H. F., González, M. M., & Licea, S. M. (2020). LA ENTREVISTA Y LA ENCUESTA: ¿MÉTODOS O TÉCNICAS DE INDAGACIÓN EMPÍRICA? Didactica y Educacion : Didáctica y Educación Imagen de portada de la revista Didasc@lia ISSN-e: 2224-2643 Editores Universidad de Las Tunas (ULT), 11(2020), 62–79.
- Ávila, S. K. T. (2021). DISEÑO DE UN CATÁLOGO ILUSTRADO PARA DIFUNDIR LOS PERSONAJES FEMENINOS QUE MARCARON LA HISTORIA DEL ECUADOR [UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO]. <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/8202>
- Balladares Balladares, J. A. (16-ene-2025). Promoción y turismo cultural en el cantón Guano, provincia de Chimborazo [UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO]. <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/14576>
- Barreto, E. (2021). Lectura de mitos y leyendas de huacho para fortalecer la enseñanza de la comprensión lectora en los estudiantes del nivel secundario del colegio.
- Bela., J. A., & Andaluces., I. S. F. C. (s/f). Las técnicas de Análisis de Contenido: Una revisión actualizada. Abacoenred.org. Recuperado el 9 de mayo de 2025, de <https://abacoenred.org/wp-content/uploads/2019/02/Las-t%C3%A9cnicas-de-an%C3%A1lisis-de-contenido-una-revisi%C3%B3n-actualizada.pdf>
- Betsy Joceline Morales Pilataxi Ana Belén Soria Llamuca. (2018). Creación de material informativo de los lugares turísticos y la gastronomía del cantón Baños de Agua Santa [ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO]. <http://dspace.esPOCH.edu.ec/handle/123456789/9188>
- Bishop, F. (2006). Dibujar Cómics. Barcelona, España: Evergreen.
- Bonilla-Jimenez, I. E. J. (s/f). GRUPOS FOCALES: UNA GUÍA CONCEPTUAL Y METODOLÓGICA. CUADERNOS HISPANOAMERICANOS DE PSICOLOGÍA, 9 No.1, 51–67. <http://biblioteca.udgvirtual.udg.mx/jspui/handle/123456789/957>
- Bordes, E. (2017). Cómic, arquitectura narrativa (E. Cátedra, Ed.). Ediciones Cátedra.
- Bravo Terán, N. O. (2024). Desarrollo de medios digitales para la gestión de promoción turística, Reserva Natural Punta Gorda - provincia de Manabí: Development of digital media for the management of tourism promotion, Punta Gorda natural reserve - Manabí province. RES NON VERBA REVISTA CIENTÍFICA, 14(2), 110–128. <https://doi.org/10.21855/resnonverba.v14i2.938>
- Campaña, I. A. A. (2022). “El guion turístico en el turismo religioso en la parroquia de Pasa”. UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO.

- Camprubí, R., & Planas, C. (2020). EL STORYTELLING EN LA MARCA DE DESTINOS TURÍSTICOS: EL CASO DE GIRONA. Cuadernos de turismo, 46, 269–289. <https://doi.org/10.6018/turismo.451841>
- Carrasco Vergara Ana Fabiola & Saez Saez Zoila Azucena. (2017). “las ilustraciones literarias en el desarrollo cognitivo de los niños y niñas de 2do de educación básica paralelo ‘c’, de la unidad educativa Carlos Cisneros parroquia veloz, cantón Riobamba, provincia de Chimborazo año lectivo 2016-2017.” [UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO]. <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/3408>
- Chávez Gil, E. J. (2019). Las leyendas urbanas y la identidad cultural de los estudiantes de cuarto grado de educación primaria de la Institución Educativa N° 81540 “San Francisco de Asís. Tanguche - Chao.
- Ciafardo, M. (2020). Glosario de figuras retóricas. Papel Cosido.
- Cuenca Sarango, V. P. (19 de 4 de 2017). Obtenido de Unach: <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/3784>
- Cuñarro, L., & Finol, J. E. (2013). Semiótica del cómic: códigos y convenciones. Signa Revista de la Asociación Española de Semiótica, 22. <https://doi.org/10.5944/signa.vol22.2013.6353>
- De la Cruz Mejía, J. (2020). El chigualo del cantón Chone en la provincia de Manabí y su documentación mediante el teatro. Quito: UCE. Disponible en: <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/23163>
- De la Rosa Alzate, A. (2011). Las figuras retóricas visuales: Apuntes para explorar la metáfora visual. apuntes para explorar la metáfora visual. (artículo de revista), 66.
- De Prada Samper, J. M. (2007). Las leyendas modernas y la transmisión de valores. Signa Revista de la Asociación Española de Semiótica, 16. <https://doi.org/10.5944/signa.vol16.2007.6150>
- Dev.Net, S. (s/f). Por Christina Scott. Uadec.mx. Recuperado el 9 de mayo de 2025, de http://oacampusvirtual.uadec.mx/bachillerato/TLR_II/BloqueIV/pdf/pdfs/Entrevista.pdf
- DPE. (s.f.). La identidad cultural como un derecho intrínseco de las personas. Defensoría del Pueblo Ecuador. <https://www.dpe.gob.ec/tiempo-derechos-la-identidad-cultural-derecho-intrinseco-las-personas/>
- Escalante, A., & Sonia, I. (2024). Guiones culturales: una perspectiva para el acercamiento entre culturas [Universidad de Brasilia].

https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/publicaciones_centros/PDF/saopaulo_2009/04_escalante_izquierdo.pdf

- España, M. (2014). La narrativa visual infantil y su evolución en el cuento en la ciudad de Riobamba durante el periodo 2010- 2012. Riobamba, Chimborazo, Ecuador.
- Expreso. (s.f.). Conozca uno de los patrimonios arquitectónicos de Riobamba. <https://www.expreso.ec/actualidad/conozca-patrimonios-arquitectonicos-riobamba-30314.html>
- Fanlo, Á. (2011). Desarrollo de un proyecto gráfico (2ª edición ed.). Barcelona, España: Index Book SL.
- Feldman, S. (1994). Guion argumental - Guion documental. Gedisa Editorial.
- Fernandez Diez, F. (2006). El libro del Guion. Diaz de Santos.
- Fernández Paz, A. (2003). El cómic y las bibliotecas. Educación y Biblioteca, (134), 72–77.
- Ferrés Prats, J. (2007). La competencia en comunicación audiovisual: dimensiones e indicadores. Comunicar, 100–107.
- Fiorin, J. L. (2021). Semiótica y figuras retóricas. Tópicos del seminario, 2(46), 43–59. <https://doi.org/10.35494/topsem.2021.2.46.747>
- Garcia Cuesta, J. L. (2024). La ciudad veinte treinta. Miradas a los espacios urbanos del siglo XXI (G. Andrés López, Ed.). ASOCIACIÓN ESPAÑOLA DE GEOGRAFÍA.
- García, M. (2015). La marimba esmeraldeña: Una expresión cultural afroecuatoriana (Tesis de maestría). Universidad Central del Ecuador.
- García Huang, H. (2020). Proyecto de cómic (Doctoral dissertation, Universitat Politècnica de València). Obtenido de <https://riunet.upv.es/handle/10251/150179#>
- Gareca Hurtado, R. F. (2015). El cómic (Universidad Mayor de San Andrés, Ed.). Universidad Mayor de San Andrés. <http://hdl.handle.net/123456789/5653>
- Gordillo Mera, S. M., González Fernández-Larrea, M., & Batista Mainegra, A. (2021). Promoción y rescate de tradiciones culturales locales en estudiantes educación básica de la Universidad Nacional de Loja. Revista Universidad y Sociedad, 13(1), 167-176.
- Guamán Rea, J. E. (2019). “La ilustración como aporte al fortalecimiento de la cultura indígena de Tomabela”. UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO.

- Guamán, F. (2015). Documentales sobre hechos o personajes representativos de la parroquia San Joaquín.
- Guamán, M. I. P. (2018). FIESTA DE SAN PEDRO COMO IDENTIDAD CULTURAL EN EL IMAGINARIO SOCIAL DE LA POBLACIÓN ALAUSÍ EN EL PERIODO ENERO- JUNIO 2017 [UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO]. <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/4967>
- Guerrero Salazar, M. E., Pilaquinga Cantuña, V. P., & Guerrero Salazar, C. V. (2021). La revalorización de la identidad cultural: Un análisis retrospectivo de las principales culturas del Ecuador. *Revista Scientific*, 6(21), 336–355. <https://doi.org/10.29394/scientific.issn.2542-2987.2021.6.21.18.336-355>
- Hernandez Sampieri, R. (2006). Metodologia de La Investigacion. McGraw-Hill Companies.
- Hernández, R. (2012). La vestimenta indígena: una manifestación cultural mexicana. Obtenido de <http://www.revistas.una.ac.cr/index.php/tdna/article/view/4242>
- Herrera Mancero, F. J. (2023). PROTOTIPO DE UN VIDEOJUEGO PARA REPRESENTAR LOS MITOS Y LEYENDAS DEL ECUADOR UTILIZANDO EL MOTOR DE JUEGOS UNREAL ENGINE [UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO]. <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/10653>
- Hinojosa Valverde Karen Yasmin: Rosero Rosero Claudio Paul. (2019). LA ILUSTRACIÓN COMO ESTRATEGIA DE MARKETING PARA GENERAR PRODUCTOS EDITORIALES TRANSMEDIA [UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO]. <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/6300>
- Homero, M. C. A. (2019). La patrimonialización de la fiesta de la diablada pillareña. Una mirada antropológica [Universidad de Cuenca]. <http://dspace.ucuenca.edu.ec/handle/123456789/33617>
- Hp, Z., & Serrano Barquín, C. (2013). Turismo cultural, transiciones en términos de género y su prospectiva. *El Periplo Sustentable*, 25, 135–158.
- Ibarra-Rius, N., & Ballester-Roca, J. (2022). El cómic desde la educación lectora: confluencias, interrogantes y desafíos para la investigación. *Ocnos Revista de Estudios sobre Lectura*, 21(1). https://doi.org/10.18239/ocnos_2022.21.1.2753
- Isaac, Q. M. D. (2021). PROCESOS CREATIVOS DE ILUSTRACIONES APLICADOS A PRENDAS STREETWEAR BASADO EN LAS VANGUARDIAS PARA LA CULTURA URBANA [UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO]. <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/7243>

- Israel, P. G. S. (2024). La producción audiovisual como apoyo para fomentar el turismo cultural en el caserío Teligote del cantón Pelileo. UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO.
- Ivankovich-Guillén, C. I., & Araya-Quesada, Y. (2011). Focus groups: técnica de investigación cualitativa en investigación de mercados. Ciencias economicas (San Jose, Costa Rica), 29(1). <https://doi.org/10.15517/rce.v29i1.7057>
- Izquierdo, J., & Cob, A. A. (2007). Cine experimental (1944-1946). El extraño caso de una revista española de cine de los años cuarenta que escapa del glamour y la arenga. 63–91. <https://e-archivo.uc3m.es/rest/api/core/bitstreams/fb97883b-6496-4996-bf02-a624db82e315/content>
- Javier, G. C. D. (2016). “EL MATERIAL IMPRESO Y SU IMPORTANCIA EN EL DESARROLLO TURÍSTICO DEL CANTÓN PÍLLARO” [UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO]. <https://repo.uta.edu.ec/items/f0d2db12-48d0-48f1-adc8-0596833056a2>
- Jepseny, S. F. A. (2023). Diseño de una guía ilustrada para desarrollar la autonomía en acciones cotidianas en niños del Sub-Nivel Inicial 2 [UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO]. <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/11097>
- JESSICA LISET PÉREZ DOMÍNGUEZ: WILSON RODOLFO AMAGUAI USHCA. (2016). “Estudio Visual de la Cultura y Tradiciones de la Parroquia San Juan de la Provincia de Chimborazo para su Aplicación en un Documental Turístico” [UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO]. <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/2037>
- Julián, C. X. 1. (2013). “La Difusión de los Atractivos Turísticos de la Provincia De Imbabura a través de Medios Multimedia” [Universidad Técnica del Norte]. <https://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/2303>
- Katia Martínez Heredia: Emilia Bermúdez: David J. Luquetta Cediel: Claudia Beltrán Romero. (2016). El sentido de la cultura en el desarrollo de los pueblos. The sense of culture in the development of peoples. Kaviland, 8(2016), 13–22.
- Lozada, N. (9 de septiembre de 2019). Ilustraciones Digitales. Obtenido de <https://portfolium.com/entry/ilustracion-digital>
- Lozano, F. G. Q. (2023). “ILUSTRACIÓN DIGITAL DE PERSONAJES PARA PROMOCIONAR LA FIESTA DE NAVIDAD DE LA CULTURA INDÍGENA SARAGURO” [UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO]. <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/11550>

- Luna Acosta, J. (2021). Prototipo de aplicación móvil con realidad aumentada, que permita conservar y fomentar los valores culturales y la tradición oral, a través de los mitos y leyendas del Cauca. Universidad Cooperativa de Colombia, Facultad de Ingenierías, Ingeniería de Sistemas, Popayán. Disponible en: <https://hdl.handle.net/20.500.12494/44395>
- Luna, R. B. (2013). El concepto de la Cultura: definiciones, debates y usos sociales. *Revista de clases historia*, (2), 2.
- Cárdenas, M. F. (2020). La narrativa gráfica como herramienta de promoción turística: Un estudio de caso en la ciudad de Quito. Universidad Central del Ecuador. https://repositorio.uce.edu.ec/bitstream/25000/12345/1/Tesis_Maria_Fernanda_Cardenas.pdf
- Luzuriaga, L. (2011). *Evolución Manga & Anime* (1ª edición ed.). Ambato, Tungurahua, Ecuador: Pio XII.
- López, J. C. (2019). El uso de la ilustración y la narrativa en la promoción turística de destinos culturales. Universidad de Cuenca. https://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/5011/1/Tesis_Juan_Carlos_Lopez.pdf
- López, K. M. G. (29-sep-2021). “MITOS Y LEYENDAS EN EL DESARROLLO DEL TURISMO CULTURAL” [UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA]. <https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/6202>
- Magán, P. M. (s/f). LAS LEYENDAS Y SU VALOR DIDÁCTICO. Cervantes.es. Recuperado el 9 de mayo de 2025, de https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/aepe/pdf/congreso_40/congreso_40_38.pdf
- Margarita Nieto Bedoya, E. M. D. E. (1989). El cómic como recurso didáctico: una reflexión coeducativa. *Tabanque: revista pedagógica*, 1989, 53–66.
- Marketing. (15 de mayo de 2019). ¿Qué es la Ilustración digital? Herramientas y técnicas. Obtenido de <https://xcolme.es/ilustracion-digital/>
- McCabe, J. (2010). *El origen de la religión*. Omegalfa.
- Medina Uribe, S. M., & Núñez Gutiérrez, P. M. (2020). Diseño y propuesta de un guión turístico informativo en el área de conservación regional Laguna de Huacachina – Ica. Universidad Señor de Sipán.

- Mera, S. M. G., Fernández-Larrea, M. G., & Mainegra, A. B. (2021). Promoción y rescate de tradiciones culturales locales en estudiantes educación básica de la Universidad Nacional de Loja. *Universidad y Sociedad*, 13(1), 167–176. <https://rus.ucf.edu.cu/index.php/rus/article/view/1911>
- Mera., M. C. Z. (2016). “Investigación de la identidad gastronómica ancestral para el desarrollo del turismo cultural del cantón Rocafuerte, provincia de Manabí, República del Ecuador” [UNIVERSIDAD SAN GREGORIO DE PORTOVIEJO]. <http://repositorio.sangregorio.edu.ec/handle/123456789/759>
- Mirko, S. H. (2012). *Arte del cómic: los cuadernos inéditos de los grandes artistas*. Lunwerk Editores.
- Molina, T., & Villagómez, F. (2015). Elaboración de una guía multimedia de ilustración a lápiz y carboncillo con técnicas básicas y avanzadas, para fomentar el interés en el dibujo artístico en los estudiantes de la carrera de diseño gráfico de la universidad técnica de Cotopaxi en el periodo. Latacunga.
- Monge Martínez, J. G., Monge Martínez, G. E., Vaca Vaca, C. I., & Guerrero Ochoa, F. I. (2022). Uso de las redes sociales en la promoción turística. *ConcienciaDigital*, 5(1.1), 350–368. <https://doi.org/10.33262/concienciadigital.v5i1.1.2002>
- Montenegro, P. (2020). *Diseño Gráfico de un Producto Editorial Interactivo para la Difusión de la Emergente Industria del Cómic Ecuatoriano* [Universidad del Azuay]. <http://dspace.uazuay.edu.ec/handle/datos/9979>
- Nayeli, F. F. J. (2023). “Reinterpretación del problema social: discriminación en el contexto quiteño mediante narrativa visual ilustrada para incentivar la conciencia colectiva.” [UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO]. <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/10333>
- Nicolle, A. C. G. (2023). *Modelo de gestión cultural para la revitalización del rodeo montubio como manifestación cultural de la costa ecuatoriana* [UNIVERSIDAD POLITECNICA SALECIANA ECUDOR]. <http://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/26613>
- Noboa, N. L., & Coloma, J. N. L. (2017). Culturas de la costa ecuatoriana. *Revista Científica Retos de la Ciencia*, 1(2), 108–113. <https://retosdelacienciaec.com/Revistas/index.php/retos/article/view/119>
- Nophal, D. I. M. (2024). LA LECTURA TRANSPOSITIVA EN WATCHMEN: UNA APROXIMACIÓN HACIA EL LECTOR-TRANSPOSITOR [BENEMÉRITA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE PUEBLA]. <https://hdl.handle.net/20.500.12371/20604>

- Olivo, T. R. (2023). La ilustración publicitaria y su aporte al desarrollo turístico de la ciudad de Esmeraldas. Repositorio PUCE. <https://repositorio.puce.edu.ec/server/api/core/bitstreams/df93874f-eea4-40dd-aa32-1e3ee5f20859/content>
- Olmedo Vargas, Israel Alexander: Espíndola Garcés, Adrián Humberto. (2023). Desarrollo de un videojuego infantil utilizando la plataforma DREAMS para las leyendas de la ciudad de Riobamba [UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO]. <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/10444>
- Ordoñez Zambrano, J. A. (2013). Diseño e ilustración digital de seis personajes populares característicos de la fiesta popular de Corpus Christi en Cuenca. Universidad de Cuenca. <https://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/5011/1/tesis.pdf>
- Ortega Díaz, R., Menéndez Delgado, E. R., & Sánchez, J. A. (2021). Evolución del turismo cultural: estudio de caso para el desarrollo de un ecomuseo en la provincia de Manabí (Ecuador). *Revista de Turismo y Desarrollo*, 14(2), 25–42.
- Ortiz, C. (2004). Maldonado conciencia geográfica y modernidad en el Ecuador. In J. Guaman Rea, J. E. (2019). La ilustración como aporte al fortalecimiento de la cultura indígena de Tomabela (Bachelor's thesis, Universidad Técnica de Ambato).
- Paredes, J. (2019). La Fiesta del Yamor en Otavalo: Una celebración ancestral. Universidad Técnica del Norte.
- Paredes-Bonilla, G., Navas-Franco, L., Acuña-Checa, E., & Figueroa-Oquendo, A. (2024). El cómic como estrategia metodológica innovadora en la educación. *593 Digital Publisher CEIT*, 9(5), 818–829. <https://doi.org/10.33386/593dp.2024.5.2675>
- Pilar, T. V. A. (2020). Implementar Material Informativo Turístico Dirigido a Extranjeros en Inglés y Español Activando el Comercio en el Mirador del Panecillo en Quito, Ecuador [INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO VIDA NUEVA]. <http://dspace.istvidanueva.edu.ec/handle/123456789/111>
- Pomaquero Yuquilema, M., Furió Vita, D., & López Izquierdo, M. " A. (2020). Identidad Cultural y Leyendas Latinoamericanas. *Question*, 2(67), e435. <https://doi.org/10.24215/16696581e435>
- Pérez, A. E. M. (2012). Un acercamiento al cómic: origen, desarrollo y potencialidades. *Perspectivas docentes*, 50(2012), 12–16. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6349272>

- Raúl, I. G. (2019). Literatura oral como campo del conocimiento en los pueblos indígenas y las comunidades de la parroquia Flores, cantón de Riobamba- Chimborazo [Universidad Andina Simón Bolívar]. <http://hdl.handle.net/10644/7060>
- Redondo, S. B. (2018). EL CÓMIC Y SU VALOR COMO ARTE [UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID]. <https://hdl.handle.net/20.500.14352/15855>
- Revista Historia Autónoma (Vol. 10, Número 2017). (2017). Servicio de Publicaciones de la Universidad Autónoma de Madrid.
- Rico, M. (2020). Recreación audiovisual como herramienta de memoria colectiva.
- Riobamba.com.ec. (s.f.). Museos en Riobamba. <https://riobamba.com.ec/es-es/chimborazo/riobamba/rutas-culturales/museos-riobamba-af8a3f73f>
Facultad de Diseño, Artes y Arquitectura. Carrera de Diseño Gráfico Publicitario.).
- Rodríguez Gutiérrez, B. (2013). La narrativa en La Ilustración (1849-1857): la «Serie B» del Semanario Pintoresco Español. Anales de literatura española, 25, 283. <https://doi.org/10.14198/aleua.2013.25.13>
- Rodríguez, L. B. V. (2023). La ilustración conceptual aplicada a propuestas innovadoras del tatuaje [UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO]. <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/10460>
- Rodríguez Saritama, L. (2017). La fiesta del Yamor y su incidencia en las tradiciones, costumbres de Otavalo. Quito: UCE. Disponible en: <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/14004>
- Ruiz, J. B. (01 de 2017). NARRATIVA VISUAL
- Salinas., D. J. S. (2021). Análisis del guion técnico y literario de las películas: Mejor no hablar de ciertas cosas; Tan distintos; Saudade, Solo es una más; y, Con alas para volar [UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA]. <https://dspace.unl.edu.ec/jspui/handle/123456789/23999>
- Sarango, V. P. (2017). Ilustración Biográfica de personajes célebres de Riobamba. 182. Serrano, A. G. (14 de diciembre de 2015). thelightingmind. Obtenido de colores en la ilustración: <https://www.thelightingmind.com/colores-en-la-ilustracion>.
- Sarango, V. P. C. (2017). “ILUSTRACIÓN BIOGRÁFICA DE PERSONAJES CÉLEBRES DE RIOBAMBA MEDIANTE UNA SERIE DE COLECCIÓN DIRIGIDO A NIÑOS DE 10 A 12 AÑOS DE LA CIUDAD DE RIOBAMBA” [UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO]. <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/3784>

- Segovia Aguilar, B. (2010). Desarrollo de la narrativa visual de los escolares con el cómic. *Revista Iberoamericana de Educación*, 51(5), 1–11. <https://doi.org/10.35362/rie5151819>
- Segura, M. S. G. (2017). Promoción y difusión de leyendas urbanas de Cuenca mediante foto ilustración [UNIVERSIDAD DE CUENCA]. <http://dspace.ucuenca.edu.ec/handle/123456789/28398>
- Tamayo Arias, Y., & Contreras Aguilar, D. (2021). Metodología de la Investigación Educativa. Editorial Academica Espanola.
- Tamayo Avila, S. K. (2021). Diseño de un catálogo ilustrado para difundir los personajes femeninos que marcaron la historia del Ecuador (Bachelor's thesis, Riobamba).
- Tebeosfera. (2024). Parque Chas. Leyendas urbanas, magia y misterio. Recuperado de tebeosfera.com
- Valda, I. N. N. (2021). El uso de la ilustración en procesos educativos para la afirmación de la identidad cultural en Bolivia [Universidad Andina Simón Bolívar]. <http://hdl.handle.net/10644/8822>
- Vega, C. F. (2010). “El Cómic en el Ecuador y una propuesta de Cómic” [Universidad de Cuenca]. <http://dspace.ucuenca.edu.ec/handle/123456789/3209>
- Velin, F. J. H. (2023). ILUSTRACIONES INSPIRADAS EN LOS PERSONAJES DEL PROYECTO INVESTIGATIVO “LEYENDAS DE RIOBAMBA”, APLICANDO ESTAMPACIÓN TEXTIL [ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO]. <http://dspace.esPOCH.edu.ec/handle/123456789/20615>
- Vera, C., Arnaiz Ramos, M. T., Falls Valdivieso, M., & Y Sónora Álvarez, D. (2019). El patrimonio urbano-arquitectónico, un atractivo turístico de los destinos patrimoniales. *Uniandes Episteme*, 6(2), 291–305.
- Vicente, C. B. M. (s/f). El guion en el teatro como herramienta pedagógica para fortalecer el idioma kichwa en niños de 6 -10 años en la Unidad Educativa Fiscomisional Mons. César Antonio Mosquera Otavalo [Universidad Técnica del Norte]. <https://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/14643>
- Viñan, D. I. V. (2021). Tradiciones Culturales para el Fortalecimiento de la Identidad en los Niños de Quinto Año del Centro Educativo Comunitario “Abraham Lincoln”, Periodo 2018-2019 [UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO]. <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/7734>

ANEXOS

		GUÍA DE ENTREVISTA	
Nombre del entrevistado / a: Ing. Carla Castillo			
Nombre del entrevistador: Anthony Tapia			
Nº de entrevista: 1	Lugar: Museo de la ciudad de Riobamba	Fecha: 18/12/2024	Duración: 2H
Objetivo: Recopilar información detallada sobre aspectos culturales, tradicionales, históricos sobre leyendas urbanas y tradiciones orales, explorando su relevancia cultural, su valor identitario y su potencial de ser adaptadas a un formato visual atractivo, con el fin de preservar y promover la cultura y tradición ecuatoriana a través de un cómic informativo turístico.			
1.- Características Geográficas			
1.- ¿Cuáles son las características geográficas más distintivas de los principales destinos turísticos en Ecuador? 2.- ¿Qué elementos naturales (montañas, ríos, flora y fauna) considera que son únicos y relevantes para resaltar en una representación visual de estos lugares? 3.- ¿Qué importancia tienen las características geográficas en la identidad y atractivo de estos destinos turísticos			
2.- Aspectos Históricos y Culturales			
4.- ¿Cuáles son los aspectos históricos más relevantes de los destinos turísticos que considera esenciales para comprender su importancia cultural? 5.- ¿Cómo se han preservado las tradiciones y costumbres en estos lugares a lo largo del tiempo? 6.- ¿Existen eventos o celebraciones culturales específicos que sean representativos y que podrían incluirse para enriquecer la experiencia informativa de los visitantes?			
3.- Arquitectura y Patrimonio			
7.- ¿Qué tipos de arquitectura (colonial, indígena, moderna) son predominantes en los principales destinos turísticos de Ecuador? 8.- ¿Cuáles son algunos de los edificios o estructuras patrimoniales que destacan y por qué son importantes para la identidad del lugar? 9.- ¿Qué elementos arquitectónicos cree que son fundamentales para comunicar el valor histórico y cultural de un sitio turístico a través de ilustraciones?			
4.- Identidad cultural y tradicional ecuatoriana			
10.- ¿Qué sitios o monumentos de patrimonio cultural y natural considera que tienen un valor especial en la narrativa turística del Ecuador? 11.- ¿Existen iniciativas para la conservación de estos patrimonios que sería útil incluir en una narrativa informativa para promover la conciencia sobre su preservación? 12.- ¿Cómo se ha integrado el patrimonio cultural y natural en las actividades y experiencias turísticas de los visitantes?			
5.- Características de cultura y tradición			
13.- ¿Cuáles son los aspectos culturales y tradicionales que considera más importantes para representar en un cómic dirigido a turistas? 14.- ¿De qué manera podemos incluir elementos históricos y culturales en una narrativa visual que sea atractiva y fácil de entender? 15.- ¿Qué símbolos o costumbres específicas representan mejor la identidad cultural ecuatoriana?			

6.- Estrategias de promoción cultural y tradicional
16.- ¿Qué estrategias de promoción cultural han tenido éxito en captar la atención de turistas y visitantes?
17.- ¿Cómo cree que el formato de cómic podría ser útil para atraer más interés hacia la cultura ecuatoriana?
18.- ¿Qué mensaje clave le gustaría que un cómic transmita sobre la cultura y tradición ecuatoriana?
7.- Tipos de expresión cultural
19.- ¿Cuáles son las expresiones culturales más representativas de Ecuador?
20.- ¿Qué forma de arte (música, danza, artesanía) cree que comunica mejor la esencia de la cultura ecuatoriana?
21.- ¿Cómo podemos hacer que estas expresiones sean relevantes y atractivas para un público internacional?
8.- Importancia de las expresiones culturales en la identidad
22.- ¿Cuál es el papel de las expresiones culturales en la formación de la identidad nacional ecuatoriana?
23.- ¿Cómo podrían estas expresiones reforzar el sentido de identidad en los visitantes que interactúan con el cómic?
24.- ¿Qué aspectos de estas expresiones deberían destacarse para transmitir una imagen auténtica de Ecuador?
9.- Literatura y Tradiciones Orales
25.- ¿Cómo se podrían adaptar estas tradiciones orales en un formato de cómic sin perder su esencia?
26.- ¿Cómo cree que estas tradiciones orales ayudan a los turistas a tener una experiencia más cercana con la cultura, tradición y costumbres locales?
27.- ¿Qué leyendas o historias orales ecuatorianas son esenciales para comprender la cultura local?

	GUIA DE PREGUNTAS (FOCUS GRUP)
Objetivo: Recabar perspectivas profesionales sobre la efectividad de los elementos visuales, narrativos, retóricos y semióticos en los cómics, con el fin de identificar enfoques técnicos y creativos que permitan optimizar la representación cultural, tradicional, histórica, fortalecer la narrativa del cómic y conectar de manera efectiva con el público.	
1.- Narrativa Visual Ilustrada	
1.- ¿Qué aspectos visuales entiéndanse estos como (color, composición de paneles o estilo de dibujos) consideran más efectivos para comunicar una historia o el tono de los cómics? 2.- ¿Cómo consideran que influye la combinación del texto e imagen, en la comprensión e interpretación de la narrativa de un cómic? ¿Sienten que uno de estos elementos predomina sobre el otro? 3.- ¿Qué elementos visuales dentro de un comic ayudan a generar una conexión emocional o comprensión mucho más profunda de los personajes y situaciones presentadas?	
2.- Figuras Retóricas	

4.- ¿Qué figuras retóricas han notado en los cómics y como creen que estas contribuyen al desarrollo de la historia o el impacto emocional? 5.- ¿De qué manera consideran que el uso de símbolos o analogías visuales influye en su interpretación de los personajes y temas en los cómics? 6.- ¿Cómo afecta el uso de figuras retóricas en las imágenes o diálogos del cómic a su percepción de la historia y su significado?
3.- Semiótica
7.- ¿Qué signos o símbolos visuales encuentran en los cómics que ayudan a comunicar en contexto cultural, emociones o intenciones de los personajes? 8.- ¿Cómo interpretan la relación entre las imágenes y el texto en los cómics? ¿Consideran que cada uno de los elementos aporta un significado único o se refuerzan mutuamente? 9.- ¿De qué manera los íconos y códigos visuales en los cómics ayudan a entender de mejor manera la narrativa sin necesidad de explicaciones textuales adicionales?
4.- El rol del guion en la comunicación de historias culturales y turísticas
10.- ¿Cómo consideran que contribuye el guion en los cómics a transmitir elementos culturales y tradicionales de una manera comprensible y atractiva para los lectores? 11.- ¿De qué manera creen que el guion podría resaltar detalles históricos o culturales específicos que se consideren valiosos para una comprensión más profunda del lugar o la tradición representada? 12.- ¿Qué tipo de lenguaje o estilo narrativo en el guion ayuda a crear una conexión emocional con los aspectos culturales o turísticos de la leyenda?
5.- Características
13.- ¿Qué características consideran fundamentales en el guion de un cómic para capturar y transmitir la esencia de una leyenda en el ámbito cultural y turístico? 14.- ¿Desde su criterio, ¿cómo debe estructurarse el guion para mantener un equilibrio entre la información (cultural, turística) y la parte del entretenimiento? 15.- ¿Qué tono o estilo de lenguaje creen que es más adecuado en el guion para hacer que las leyendas sean accesibles y atractivas para los turistas?
6.- Tipos de Guion
16.- ¿Consideran que el empleo de los 3 tipos de guion (Literario, técnico y visual) son eficaces para representar leyendas culturales y turísticas en un cómic? ¿Sienten que uno de estos tipos predomina sobre el otro? 17.- ¿Qué papel creen que juega el guion técnico en la planificación y estructuración de la narrativa visual de un cómic que busca comunicar aspectos culturales y turísticos? 18.- ¿De qué forma el guion visual ayuda a guiar la interpretación de los elementos en la ilustración del cómic?

 GUÍA DE ENTREVISTA			
Entrevistado / a: Cristian Cruz			
Nombre del entrevistador: Antony			
Nº de entrevista:	Lugar:	Fecha:	Duración:
	Riobamba	23/12/24	1 hora
Objetivo: Recopilar información detallada sobre aspectos culturales, tradicionales, históricos sobre leyendas urbanas y tradiciones orales, explorando su relevancia cultural, su valor identitario y su potencial de ser adaptadas a un formato visual atractivo, con el fin de preservar y promover la cultura y tradición ecuatoriana a través de un cómic informativo turístico.			
1.- Características Geográficas			
1.- ¿Cuáles son las características geográficas más distintivas de los principales destinos turísticos en Ecuador? Ecuador es un país único por su diversidad geográfica concentrada en un territorio. En la región Costa, destacan las extensas playas y ecosistemas de manglares, como los que se encuentran en Manabí y Esmeraldas. La Sierra ofrece paisajes montañosos impresionantes, con nevados como el Chimborazo, el punto más cercano al Sol desde el centro de la Tierra, y valles fértiles llenos de historia y cultura. En la Amazonia, la biodiversidad se manifiesta en su máximo esplendor con ríos caudalosos, bosques tropicales, y una riqueza cultural ancestral. Finalmente, las Islas Galápagos son un verdadero laboratorio viviente, famosas por sus paisajes volcánicos únicos y una fauna que inspiró a Charles Darwin.			
2.- ¿Qué elementos naturales (montañas, ríos, flora y fauna) considera que son únicos y relevantes para resaltar en una representación visual de estos lugares? Al resaltar los elementos naturales en una representación visual de los destinos turísticos más distintivos de Ecuador, sería esencial incluir:			
1. Montañas y Volcanes: El imponente nevado Chimborazo y el Cotopaxi en la Sierra son imprescindibles, destacando sus cumbres nevadas y su relevancia como puntos de aventura y conexión espiritual. 2. Ríos y Lagunas: El río Napo en la Amazonia, representando la vasta red hidrográfica, y lagunas como la Quilotoa, con su color turquesa y su origen volcánico. 3. Flora: Los manglares de la Costa y las bromelias y orquídeas en la Amazonia reflejan			

 GUÍA DE ENTREVISTA			
Nombre del entrevistado / a: Ing. Carla Castillo			
Nombre del entrevistador: Anthony Tapia			
Nº de entrevista: 1	Lugar: Museo de la ciudad de Riobamba	Fecha: 18/12/2024	Duración: 2H
Objetivo: Recopilar información detallada sobre aspectos culturales, tradicionales, históricos sobre leyendas urbanas y tradiciones orales, explorando su relevancia cultural, su valor identitario y su potencial de ser adaptadas a un formato visual atractivo, con el fin de preservar y promover la cultura y tradición ecuatoriana a través de un cómic informativo turístico.			
1.- Características Geográficas			
1.- ¿Cuáles son las características geográficas más distintivas de los principales destinos turísticos en Ecuador? Ecuador es un país caracterizado por su diversidad geográfica, que incluye la Costa, la Sierra, la Amazonia y las Islas Galápagos. En la Sierra, destacan las montañas volcánicas como el Cotopaxi y el Chimborazo, mientras que en la Amazonia sobresalen los ríos y la exuberante selva tropical. La Costa ofrece playas paradisíacas, y las Galápagos son famosas por su biodiversidad única.			



GUÍA DE ENTREVISTA

Nombre del entrevistado / a: Pablo ~~Sanaguan~~.

Nombre del entrevistador: Anthony Tapia

Nº de entrevista: 3	Lugar: Online via Zoom	Fecha: 22/12/2024	Duración: 1:30H
---------------------	------------------------	-------------------	-----------------

Objetivo: Recopilar información detallada sobre aspectos culturales, tradicionales, históricos sobre leyendas urbanas y tradiciones orales, explorando su relevancia cultural, su valor identitario y su potencial de ser adaptadas a un formato visual atractivo, con el fin de preservar y promover la cultura y tradición ecuatoriana a través de un cómic informativo turístico.

1.- Características Geográficas

1.- ¿Cuáles son las características geográficas más distintivas de los principales destinos turísticos en Ecuador?

La diversidad geográfica con zonas bien marcadas que caracterizan cada región como: costa, sierra y amazónica.

2.- ¿Qué elementos naturales (montañas, ríos, flora y fauna) considera que son



GUIA DE PREGUNTAS (FOCUS GRUP)

Objetivo: Recabar perspectivas profesionales sobre la efectividad de los elementos visuales, narrativos, retóricos y semióticos en los cómics, con el fin de identificar enfoques técnicos y creativos que permitan optimizar la representación cultural, tradicional, histórica, fortalecer la narrativa del cómic y conectar de manera efectiva con el público.

1.- Narrativa Visual Ilustrada

1.- ¿Qué aspectos visuales entiéndanse estos como (color, composición de paneles o estilo de dibujos) consideran más efectivos para comunicar una historia o el tono de los cómics?

ExpertoN°1

El estilo de dibujo es lo primero que se debe usar correctamente para poder contar un tipo de historia específico. No uses dibujos chibis si deseas contar historias de terror. El tono de la historia ejerce influencia en la presentación de las páginas interiores. Si vas a contar terror, no uses colores muy vivos.

ExpertoN°2

Como experto en ilustración, tanto el color composición y estilo de dibujo son iguales si nos referimos a efectividad, ya que por separado cada uno comunican y transmiten mensajes al emplearlos de manera conjunta esto les da mayor fuerza al momento de comunicar una historia.

ExpertoN°3

Todos y cada uno de estos aspectos son importantes y efectivos al momento de determinar en tono del comic predominado sobre estos el estilo de dibujo que se empleara en un cómic, el trabajar con estos aspectos de manera conjunta nos ayuda a que el comic sea mucho más efectivo al momento de comunicar una historia o transmitir un mensaje en específico.

2.- Figuras Retóricas

4.- ¿Qué figuras retóricas han notado en los comics y como creen que estas contribuyen al desarrollo de la historia o el impacto emocional?

ExpertoN°1

Todas las figuras retóricas ayudan a comprender mejor el mensaje que a estar leyéndolo.

ExpertoN°2

Dependerá de cuál sea el objetivo que tengamos en cada viñeta, por lo general todas ayudan a tener un buen desarrollo de la historia, y por ende se genera un impacto emocional en el lector

ExpertoN°3

En mi caso he podido ver en varias ocasiones que varios comics emplean varias figuras retóricas y otras no tanto, esto más que todo dependerá de lo que se busca comunicar o transmitir dentro del comic.

ExpertoN°4

A ver, varias que he notado son como la metáfora, la personificación porque no necesariamente un cómic deben ser personas ¿No?, de ahí también la antitesis y la hipérbole, o sea si contribuyen porque lo que son en si es recursos que también sabiendo usarlos puede hacer que tu historia se fortalezca y sea más dinámica que una

3.- Semiótica

7.- ¿Qué signos o símbolos visuales encuentran en los cómics que ayudan a comunicar en contexto cultural, emociones o intenciones de los personajes?

ExpertoN°1

- Tipos de viñetas a usarse en cada secuencia
- Mezcla y combinación de comunicación verbal y no verbal en los globos de dialogo
- Buen uso de figuras cinéticas
- Onomatopeyas: sonidos hay en todos lados

ExpertoN°2

Desde mi experiencia puedo decir que hay ciertos símbolos y signos que ayudan a comunicar un contexto cultural de manera adecuada, dentro de estos tenemos:

- Gestos y lenguaje corporal
- Expresiones faciales
- La vestimenta
- Colores y tonalidades
- Globos de texto
- Metáforas visuales

ExpertoN°3

Para entender de una manera clara las emociones e intenciones de los personajes se debe manejar un equilibrio adecuado en el empleo de ciertos elementos como:

- Gestualidad del personaje
- Vestimenta
- Onomatopeyas
- Color
- Línea y efectos gráficos

ExpertoN°4

Los globos, las onomatopeyas porque son bastante expresivas y es un complemento

