



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO

**Facultad de Ciencias de la Educación, Humanas y Tecnológicas
Carrera de Diseño Gráfico**

**El comic histórico-fantástico como una herramienta de promocionar el
personaje de Fernando Daquilema.**

**Trabajo de Titulación para optar al título de Licenciatura en Diseño
Gráfico**

Autor:

Brandon Alexis Loza Martínez

Tutor:

MgSc. Mariela Verónica Samaniego López

Riobamba, Ecuador. 2025

DECLARATORIA DE AUTORÍA

Yo, **Brandon Alexis Loza Martínez**, con cédula de ciudadanía **0605127703**, autor (a) (s) del trabajo de investigación titulado: **El comic histórico-fantástico como una herramienta de promocionar el personaje de Fernando Daquilema**, certifico que la producción, ideas, opiniones, criterios, contenidos y conclusiones expuestas son de mí exclusiva responsabilidad.

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 (a) de la obra referida, será de mi entera responsabilidad; librando a la Universidad Nacional de Chimborazo de posibles obligaciones.

En Riobamba, a la fecha de su presentación.



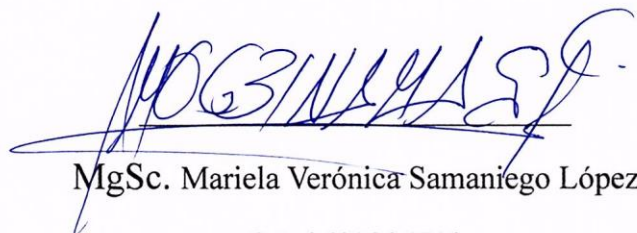
Brandon Alexis Loza Martínez

C.I: 0605127703

DICTAMEN FAVORABLE DEL PROFESOR TUTOR

Quién suscribe, **MgSc. Mariela Verónica Samaniego López** catedrático adscrito a la **Facultad de Ciencias de la Educación Humanas y Tecnologías**, por medio del presente documento certifico haber asesorado y revisado el desarrollo del trabajo de investigación, **El comic histórico-fantástico como una herramienta de promocionar el personaje de Fernando Daquilema**, bajo la autoría de **Brandon Alexis Loza Martínez**; por lo que se autoriza ejecutar los trámites legales para su sustentación.

Es todo cuanto informar en honor a la verdad; en Riobamba, a los 05 días del mes de noviembre de 2025



MgSc. Mariela Verónica Samaniego López

C.I: 0603205519

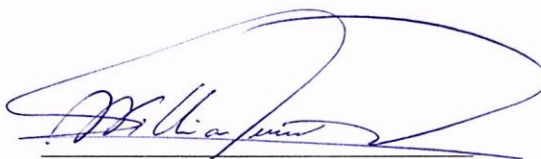
CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL

Quienes suscribimos, catedráticos designados Miembros del Tribunal de Grado para la evaluación del trabajo de investigación **El comic histórico-fantástico como una herramienta de promocionar el personaje de Fernando Daquilema** por **Brandon Alexis Loza Martínez**, con cédula de identidad número **0605127703**, bajo la tutoría de Mg. **Mariela Verónica Samaniego López**; 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 a los doce días del mes de diciembre de 2025.

Mgs. Quevedo Tumailli William Javier.

PRESIDENTE DEL TRIBUNAL DE GRADO



Mgs. Cadena Figueroa Marcela Elizabeth.

MIEMBRO DEL TRIBUNAL DE GRADO



Mgs. Benítez Obando Iván Fabricio.

MIEMBRO DEL TRIBUNAL DE GRADO





CERTIFICACIÓN

Que, **BRANDON ALEXIS LOZA MARTÍNEZ** con CC: **0605127703**, estudiante de la Carrera **DISEÑO GRÁFICO**, Facultad de **CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN HUMANAS Y TECNOLOGÍAS**; ha trabajado bajo mi tutoría el trabajo de investigación titulado **"EL COMIC HISTÓRICO-FANTÁSTICO COMO UNA HERRAMIENTA DE PROMOCIONAR EL PERSONAJE DE FERNANDO DAQUILEMA"**, cumple con el **5 %**, 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, 05 de noviembre de 2025



DESIGNADO POR EL VICERECTORADO ACADEMICO
**MARIELA VERÓNICA
SAMANIEGO LOPEZ**

VALIDA ÚNICAMENTE CON FIRMAS

Mgs. Mariela Samaniego L.
TUTOR(A)

DEDICATORIA

Esta dedicado no solo a lo que pude hacer sino también a la ayuda y consejo que recibí de mis padres que brindaron con su amor y perseverancia, tanto a mis hermanos con cada paso como fuente de motivación constante, amigos con su compañerismo que aliviaron las jornadas con apoyo y paciencia, a mis profesores por guiarme con su sabiduría y rigor en esta travesía académica de su conocimiento, este logro más que un fin es en reflejo del aporte colectivo de quienes creyeron, acompañaron e inspiraron cada etapa de este camino.

AGRADECIMIENTO

Este logro no solo se debe a mi esfuerzo personal, sino también al apoyo incondicional y los sabios consejos de mis padres, quienes estuvieron siempre presente con su amor incansable y perseverancia, agradezco profundamente a ms hermanos, quienes con cada paso fueron un impulso de motivación, así como a mis amigos, cuya compañía y solidaridad hicieron más llevaderos los momentos difíciles con apoyo y comprensión, reconozco también a mis profesores, cuya guía con su conocimiento y exigencia académica marcaron el rumbo de este recorrido, más que una meta final, este logro es el resultado de una colaboración conjunta a este trayecto.

ÍNDICE DE CONTENIDO

DECLARATORIA DE AUTORÍA	
DICTAMEN FAVORABLE DEL PROFESOR TUTOR	
CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL	
CERTIFICADO ANTI-PLAGIO ORIGINAL.....	
DEDICATORIA	
AGRADECIMIENTO	
ÍNDICE DE CONTENIDO	
ÍNDICE DE TABLAS	
ÍNDICE DE FIGURAS.....	
RESUMEN.....	
ABSTRACT.....	
CAPÍTULO I.....	16
INTRODUCCIÓN	16
1. 1. Planteamiento del problema	16
1. 2. Justificación	19
1. 3. Objetivos	21
1. 3. 1. General.....	21
1. 3. 2. Específicos.....	21
CAPÍTULO II	22
MARCO TEÓRICO	22
2. 1. La historieta: un medio narrativo visual	22
2. 1. 1. Características de la historieta	24
Síntesis visual-textual.....	26
Narrativa secuencial	26
Accesibilidad y alcance	26
Engagement emocional.....	26
2. 1. 2. Tipos de Historieta	26
2. 1. 3. Géneros de la historieta	29
2. 2. El comic.....	31
2. 3. Ilustración	33
2. 3. 1. Ilustración Realista	34
2. 4. Guion de la historieta.....	42

2. 4. 1. Estructura	42
2. 4. 2. Elementos recurrentes	43
2. 5. Fernando Daquilema	43
Biografía general	43
Liderazgo e ideología: El rol de Daquilema en la movilización	51
Impacto político y cultural: Legado y memoria histórica	51
Perspectivas historiográficas: Debates y fuentes	51
2. 6. Generación Z	52
Características	53
CAPÍTULO III.....	54
METODOLOGÍA	54
Enfoque	54
Investigación cualitativa:.....	54
CAPÍTULO IV:	59
RESULTADOS Y DISCUSIÓN	59
La encuesta	59
La Cultura Puruhá de la Sierra Ecuatoriana.....	68
Ubicación geográfica.....	68
Orígenes históricos.....	68
Idioma	69
Cultura y organización social	69
Panteón de dioses Puruhá	70
Fernando Daquilema y su Importancia en la Resistencia Puruhá	71
CAPÍTULO V:.....	72
PROPUESTA.....	72
Uso del software para la creación de historieta en Krita y Ilustrador.	72
Introducción	72
1. Conceptualización y Enfoque de cada Software	72
2. Flujo de Trabajo Básico para la Creación de una Historieta.....	73
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	106
Conclusiones	106
Recomendaciones	106
BIBLIOGRAFÍA.....	108

ANEXOS.....	112
Boceto Comic	112
Guion Captura 1	115
Guion Captura 2	116
Guion Captura 3	117
Guion Captura 4	118
Guion Captura 5	119
Guion Captura 6	120

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Cronología. (Barreno, Cronología, 2018)	49
Tabla 2: Deidades de la cultura Puruhá	70
Tabla 3: Ficha de análisis del personaje	92
Tabla 4: Proceso de diseño “Fernando Daquilema - Adulto”	93
Tabla 5: Proceso de diseño “Fernando Daquilema – Niño”	94
Tabla 6: Proceso de diseño “Fernando Daquilema – Bebe”	95
Tabla 7: Ilustración Final “Fernando Daquilema”	96
Tabla 8: Análisis de personaje “Manuela León”	97
Tabla 9: Proceso de diseño “Manuela León”	98
Tabla 10: Ilustración final “Manuela León”	99
Tabla 11: Análisis de personaje “Ignacio Daquilema”	100
Tabla 12: Proceso de diseño “Ignacio Daquilema – Adulto”	101
Tabla 13: Ilustración Final “Ignacio Daquilema”	102
Tabla 14: Análisis de personaje “María Ruiz”	103
Tabla 15: Proceso de diseño “Maria Ruiz”	104
Tabla 16: Ilustración final “Maria Ruiz”	105

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: (McCloud S., Understanding Comics, 1993)	22
Figura 2: (outcalt, 1895)	23
Figura 3: Cohn, 2013, p. 45	23
Figura 4: (Krita, 2022)	24
Figura 5: (Groensteen, Sistema de la historieta, 1999)	25
Figura 6: (Cohn, Who Understands Comics?, 2020)	25
Figura 7: (Gibbons, 1986)	27
Figura 8: (Mazzucchelli, 1988)	28
Figura 9: (Mark Waid, 1996)	29
Figura 10: (Lewis, 2018)	29
Figura 11: (Selma, 1965)	30
Figura 12: (Oosterheld, 19191978)	30
Figura 13: (McCloud S. , 1993)	31
Figura 14: (Töpffer, 1799)	31
Figura 15: (McCloud S. , 1993)	32
Figura 16: (Spiegelman A. , Maus, 1986)	32
Figura 17: (Hatfield C. , 1980)	33
Figura 18: (Nochlin, 1971)	34
Figura 19: (Spiegelman A. , 1948)	36
Figura 20: (Bou, 2019)	37
Figura 21: (Satrapi, 2000)	37
Figura 22: (Becdel, 2006)	38
Figura 23: Grafito/Carbón	38
Figura 24: Pinceles	39
Figura 25: Boceto analógico	39
Figura 26: Foto referencia	40
Figura 27: (Sacco, 2009)	40
Figura 28: (Reinamonte, 2014)	41
Figura 29: (Altarriba, 2009)	41
Figura 30: (Labarue, 1874)	44
Figura 31: (Ibarra, 1993)	44
Figura 32: (Acta de Defución de Fernando Daquilema, 1972)	45
Figura 33: (Barreno, Monumento de Fernando Daquilema, 2017)	46
Figura 34: Infografía de la Generación Z de Brandon Loza	57
Figura 35: Modelo de Entrevista	60
Figura 36: Gran plano general dibujado por Yen San	74
Figura 37: Plano general dibujado por Yen San	74
Figura 38: Plano entero picado dibujado por Yen San	74
Figura 39: Plano entero dibujado por Yen San	75
Figura 40: Plano americano dibujado por Yen San	75
Figura 41: Plano medio picado dibujado por Yen San	75
Figura 42: Plano medio dibujado por Yen San	76

Figura 43: Primer plano dibujado por Yen San.....	76
Figura 44: Primerísimo primer plano dibujado por Yen San	76
Figura 45: Primerísimo primer plano lateral dibujado por Yen San	77
Figura 46: Plano detalle dibujado por Yen San.....	77
Figura 47: Captura de pantalla usando Krita “Rostro de Fernando Daquilema”	78
Figura 48: Captura de pantalla usando Krita “Detallado de Presdas”	78
Figura 49: Captura de pantalla Adobe Ilustrador” Burbuja de dialogo”	79
Figura 50: Captura de pantalla Adobe Ilustrador “Propiedades de burbuja de dialogo”	79
Figura 51: Captura de pantalla Adobe Ilustrador “Portada y Contraportada”	80
Figura 52: Captura de pantalla Adobe Ilustrador ”Portada del comic”	80

RESUMEN

Este proyecto de tesis propone la creación de un cómic histórico-fantástico como herramienta para difundir y promover la figura de Fernando Daquilema, líder indígena ecuatoriano, el objetivo es diseñar esta historieta con fines de promoción cultural, integrando los lineamientos del realismo histórico-documental y analizando las características de la ilustración realista para garantizar un desarrollo narrativo sólido y veraz.

La investigación se fundamenta en el punto de vista donde la historieta como medio narrativo visual comparte la biografía y el legado de Daquilema, considerando además a la Generación Z como público objetivo por su afinidad con los contenidos digitales y visuales, se aplica una metodología cualitativa de tipo descriptivo, basada en revisión documental y entrevistas a expertos en historia, ilustración y cultura andina.

Los resultados obtenidos a partir de las entrevistas permitieron enriquecer la contextualización histórica de Daquilema, vinculándolo con otros referentes de su época como Manuela León y García Moreno, así como generalizar los aspectos de la cultura Puruhá, como su cosmovisión y organización social, este proceso facilitó una comprensión integral del personaje y su entorno.

Como propuesta, se plantea el desarrollo de fichas de personajes, guiones y bocetos, utilizando software especializado como Krita e Ilustrador para el diseño de escenarios, viñetas y arte final, el resultado será una historieta en versión digital que combine rigor histórico con elementos fantásticos, destinada a llegar a un público joven.

El proyecto concluye destacando el potencial del cómic como medio para preservar la memoria histórica y fomentar el diálogo intercultural, ofreciendo recomendaciones derivadas del proceso creativo y metodológico, se resalta la importancia de adaptar los formatos narrativos a las nuevas generaciones para mantener viva la herencia cultural.

Palabras Claves: Cómic, Historieta, Fernando Daquilema, Promoción, cultural, Realismo, Histórico, Ilustración, Realista, Generación Z, Puruhá, Narrativa, visual, Herencia, Software, Diseño, Escenarios, Fantástico, Personajes, Creativo, Cosmovisión, Andina, Krita, Ilustrador.

ABSTRACT

This thesis project proposes creating a historical-fantasy comic to disseminate and promote the figure of Fernando Daquilema, an Ecuadorian indigenous leader. The objective is to design this comic for cultural promotion, integrating the guidelines of historical-documentary realism and analyzing the characteristics of realistic illustration to ensure a solid, truthful narrative development.

The research is based on the view that the comic, as a visual narrative medium, shares the biography and legacy of Daquilema, and considers Generation Z as the target audience due to their affinity for digital and visual content. A qualitative descriptive methodology is applied, based on documentary review and interviews with experts in history, illustration, and Andean culture.

The results of the interviews enriched the historical contextualization of Daquilema, linking him with other figures of his time, such as Manuela León and García Moreno, and generalizing aspects of Puruhá culture, such as its cosmovision and social organization. This process facilitated a comprehensive understanding of the character and his environment.

As a proposal, the development of character sheets, scripts, and sketches is outlined, using specialized software such as Krita and Illustrator for the design of settings, panels, and final art. The result will be a digital version of comic that combines historical rigor with fantastic elements, aimed at reaching a young audience.

The project concludes by highlighting the potential of comics as a medium for preserving historical memory and fostering intercultural dialogue, and offers recommendations derived from the creative and methodological process. It emphasizes the importance of adapting narrative formats to new generations to keep cultural heritage alive.

Keywords: Keywords: Comic, Cartoon, Fernando Daquilema, Promotion, Cultural, Realism, Historical, Illustration, Realistic, Generation Z, Puruhá, Narrative, Visual, Heritage.



Reviewed by:

Mgs. Sofía Freire Carrillo

ENGLISH PROFESSOR

C.C. 0604257881

CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN

1. 1. Planteamiento del problema

Problemática

La figura histórica de Fernando Daquilema líder indígena Puruhá que lidero el levantamiento de Yaruquies en 1871, enfrenta un progresivo olvido entre la Generación Z de Riobamba, aunque (Ortiz Arellano, 2017) destaca su rol como símbolo de resistencia contra la explotación colonial (p. 126), estudios recientes evidentes evidencian que solo el 12% de los jóvenes de 15 a 18 años reconoce su relevancia (INEC, 2022), esta desconexión refleja una fractura entre la memoria histórica institucionalizada y las prácticas culturales contemporáneas, agravada por la ausencia de estrategias pedagógicas innovadoras que vinculen su legado con los intereses de las nuevas generaciones.

El origen de esta problemática se remonta al contexto socioeconómico del siglo XIX la imposición de la Ley de trabajo Subsidiario en 1869, que redujo el pago a los indígenas a 0,05 pesos diarios frente a los 0,20 estipulados (Wikipedia, 1870), genero una explotación sistémica, según (Ibarra A. , 2018), la rebelión liderada por Daquilema fue una respuesta directa a estas políticas opresivas, consolidándolo como un referente de lucha colectiva, sin embargo, su narrativa histórica no ha logrado trascender los discurso académicos tradicionales hacia formatos accesibles para audiencias juveniles.

La desvinculación de la Generación Z con figuras como Daquilema refleja una debilidad cultural sistémica, investigaciones como las de (Silva, 2021), demuestran que el uso de narrativas graficas incrementa hasta en un 40% la retención de contenidos históricos, no obstante, en Ecuador, apenas el 9% de docentes emplea estos recursos (Ecuador, 2023), esta brecha metodológica limita la apropiación del patrimonio histórico indígena, perpetuando su invisibilización en espacios educativos y mediáticos.

Adicionalmente, la representación de Daquilema en productos culturales es casi inexistente, a diferencia de figuras como Rumiñahui, cuya imagen se ha masificado mediante iconografía urbana y relatos populares, Daquilema carece de una resignificación contemporánea, como señala (Ospina, 2016), las rebeliones indígenas del periodo histórico suelen abordarse desde una perspectiva eurocéntrica, omitiendo su dimensión cultural y espiritual, esta emisión refuerza estereotipos y reduce su legado a un mero episodio de confrontación política.

El desinterés de la Generación Z también se relaciona con la falta de adaptación de los contenidos históricos a sus hábitos de consumo, plataformas como webtoon concentran al 58% de usuarios ecuatorianos menores de 25 años (Statista., 2023), pero ningún proyecto local ha utilizado estos espacios para difundir figuras indígenas, (Kotler, 2012) subrayan que la conexión con audiencias juveniles requiere estrategias que combinen entretenimiento y educación, principio que el comic histórico-fantástico podría materializar al integrar elementos culturales Puruhá como mitos o rituales, dentro de una trama atractiva.

La pérdida de saberes tradicionales grava esta situación, la cosmovisión Puruhá, vinculada a la resistencia de Daquilema, enfrenta un riesgo de erosión debido a la globalización cultural, según la (UNESCO, 2021), el 68% de las lenguas indígenas en Ecuador están en peligro, lo que evidencia una desconexión intergeneracional, recuperar estos elementos a través del comic no solo preservaría la memoria histórica, sino que fomentaría un dialogo intercultural crítico, necesario en contextos urbanos como Ecuador, donde persisten dinámicas de discriminación étnica.

La propuesta de un comic histórico-fantástico surge como una alternativa para subsanar estas carencias, herramientas como Krita permiten funcionar rigor documental, basado en archivos coloniales del Archivo Nacional de Riobamba con el fin de demostrar lo creado y marcar una experiencia inmediata para facilitar el acceso en el comic siendo en un formato físico o digital, cumpliendo su función.

Finalmente para representar en un eje fundamental como en la Federación indígena de Chimborazo (León Bastidas), esto advierte que el proyecto cultural debe evitar y garantizar precisión histórica, por ello en la investigación incluirá con sus fuentes originales para asegurar que la narrativa grafica para poder respetar la cultura Puruhá, en el enfoque no solo honraría el legado de lucha que hizo Daquilema, sino sentaría un precedente para revitalización de figuras indígenas en el imaginario colectivo ecuatoriano.

1. 2. Justificación

La investigación analiza el potencial del cómic histórico-fantástico como recurso innovador para acercar la figura de Fernando Daquilema, líder indígena de Chimborazo, a la Generación Z. El estudio se centra en cómo este género, al fusionar elementos reales y sobrenaturales, puede generar conexiones emocionales con personajes históricos, especialmente ante la ausencia de representaciones gráficas contemporáneas de Daquilema, pese a su relevancia cultural. Se propone la creación de una narrativa visual que integre su legado con técnicas modernas, abordando así el desinterés de gran parte de la juventud ecuatoriana hacia los símbolos indígenas.

El proyecto plantea desarrollar un cómic digital dirigido específicamente a adolescentes y jóvenes, aprovechando su preferencia por consumir contenidos visuales en plataformas interactivas. Esta estrategia busca contrarrestar la brecha generacional identificada en estudios recientes, donde se observa una desconexión entre las nuevas generaciones y las problemáticas históricas locales. La propuesta se sustenta en la capacidad de las narrativas gráficas para combinar rigor documental con recursos estéticos, potenciando su valor pedagógico. Además, se destaca el uso de la fantasía como vehículo para reinterpretar conflictos del pasado mediante metáforas, una aproximación que ha demostrado eficacia en iniciativas similares para incrementar el interés juvenil con la historia.

Ante la sobreexposición a contenidos digitales efímeros, el cómic se presenta como una alternativa para revitalizar el interés por las identidades culturales. Su diseño incorporaría elementos visuales precisos junto a componentes interactivos, adaptándose a los hábitos de consumo de audiencias acostumbradas a formatos dinámicos. La elección de un soporte digital responde además a la necesidad de alinearse con políticas que promueven la economía creativa, sector en crecimiento dentro de la región. Geográficamente, el proyecto se enfoca en zonas con alta densidad poblacional juvenil, consideradas ideales para implementar metodologías innovadoras que vinculen figuras históricas con las demandas actuales.

El marco conceptual de la iniciativa articula tres ejes: análisis visual, diseño digital y perspectivas socioeducativas. Se concibe al cómic como un arte secuencial capaz de estimular procesos cognitivos complejos, facilitando la reinterpretación crítica de hechos históricos. Esta aproximación contribuiría a la preservación del patrimonio cultural, particularmente relevante en contextos donde escasas iniciativas aprovechan herramientas digitales para difundir bienes históricos. La representación gráfica de Daquilema funcionaría como puente intergeneracional, resaltando paralelos entre sus luchas anticoloniales del siglo XIX y las reivindicaciones juveniles actuales.

El diseño propuesto mezcla atributos tradicionales, como indumentaria indígena, con elementos visuales modernos, utilizando una paleta de colores que combina tonalidades terrosas con matices surrealistas para enfatizar la dimensión épica de su historia. Investigaciones en pedagogía respaldan que las narrativas gráficas mejoran significativamente la retención de contenidos históricos entre adolescentes, aunque su aplicación en entornos educativos locales sigue siendo limitada. Teóricamente, se argumenta que este formato actúa como mediador en procesos de aprendizaje, además de transmitir simbólicamente ideologías de resistencia a través de imágenes.

Para abordar posibles críticas sobre distorsión histórica, se argumenta que lo fantástico permite profundizar en la comprensión de realidades pasadas. Representar a Daquilema enfrentando entidades sobrenaturales simbolizaría, por ejemplo, las opresiones coloniales, siguiendo estructuras narrativas que han demostrado efectividad en otros contextos. Esta estrategia busca reposicionar su figura en el imaginario colectivo juvenil, enmarcándolo como un héroe cuyas luchas resuenan con problemáticas contemporáneas.

Metodológicamente, se emplean enfoques híbridos que integran análisis cualitativos como entrevistas y estudios iconográficos con datos cuantitativos obtenidos mediante encuestas. Midiendo indicadores de retención histórica y cambios actitudinales comparados con métodos tradicionales. El guion incorporará uso de tercera persona para guiar al lector, y potenciar su función didáctica y adaptarse a las preferencias de los jóvenes, donde predominan los contenidos breves y dinámicos.

La iniciativa aspira a convertirse en un modelo replicable para revitalizar figuras históricas mediante narrativas gráficas, combinando rigor académico con innovación tecnológica. Al fusionar datos históricos, técnicas de diseño contemporáneo y enfoques pedagógicos críticos, el proyecto demuestra cómo el cómic puede actuar como detonante de memoria colectiva en entornos digitales. Esta propuesta sienta bases metodológicas para futuras iniciativas que busquen democratizar el acceso al patrimonio cultural mediante herramientas visuales atractivas para audiencias globales.

1. 3. Objetivos

1. 3. 1. General

- Diseñar una historieta de género histórico-fantástico de Fernando Daquilema como una herramienta de promoción.

1. 3. 2. Específicos

- Fundamentar los lineamientos teóricos y metodológicos del personaje Fernando Daquilema y del Realismo Histórico/Documental
- Analizar las características y parámetros de la ilustración Realismo Histórico/Documental para el desarrollo de una historieta.
- Diseñar una historieta aplicando la ilustración Realismo Histórico/Documental para difundir el legado de Fernando Daquilema.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2. 1. La historieta: un medio narrativo visual

La palabra "historieta" es un término propio del español, formado por el sustantivo "historia" y el sufijo diminutivo "-eta". Etimológicamente, designaba originalmente una "historia pequeña" o un relato breve. Su aplicación para nombrar al medio de narrativa gráfica secuencial (equivalente al cómic) es un desarrollo semántico del siglo XX, la historieta se define como un formato narrativo que combina imágenes secuenciales con texto para transmitir una historia o mensaje. Según (McCloud S. , 1993), este medio utiliza recursos como viñetas, globos de diálogo y onomatopeyas para integrar elementos visuales y lingüísticos, creando una experiencia única de lectura (p. 9). Su estructura permite una interpretación dinámica, donde el lector participa activamente al "cerrar" los espacios entre las viñetas El origen de la historieta moderna se remonta al siglo XIX, con ejemplos como *The Yellow Kid* (1895) en Estados Unidos, considerado uno de los primeros cómics impresos en periódicos (Eisner, 1985). Este formato evolucionó como un producto cultural vinculado a la industria editorial y a movimientos artísticos, diversificándose en géneros como el superheroico, el costumbrista o el experimental.

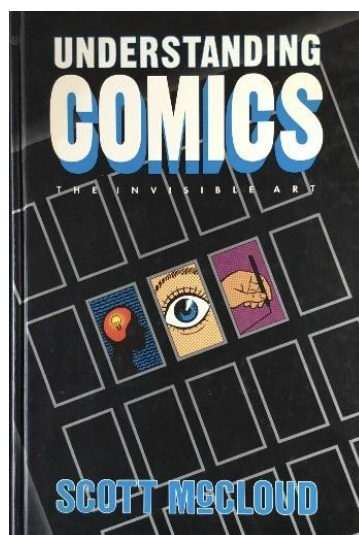


Figura 1: (McCloud S., *Understanding Comics*, 1993)

En el ámbito cultural, la historieta ha sido un reflejo de identidades y contextos sociales. Por ejemplo, en América Latina, obras como *Mafalda* de Quino (1964-1973) criticaron problemáticas políticas y de desigualdad, consolidándose como un símbolo de resistencia (Groensteen, 2007). Actualmente, su influencia se extiende a otras formas de arte, como el cine y los videojuegos. Con la digitalización, la historieta ha adoptado formatos interactivos y transmedia, como webcómic y novelas gráficas animadas. Plataformas como *Webtoon* han democratizado su producción, permitiendo a creadores independientes publicar obras globalmente (Schwartz, 2018). Este cambio tecnológico también ha redefinido la relación entre autor y audiencia

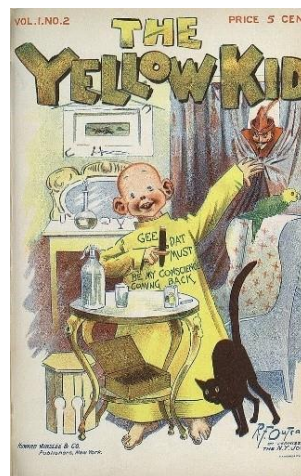


Figura 2: (outcault, 1895)

En el ámbito educativo, se ha utilizado para fomentar la lectura crítica y la creatividad. Estudios demuestran que su estructura visual facilita la comprensión de temas complejos, como la historia o la ciencia (Martínez-Sanz, 2021). Además, su adaptabilidad la convierte en una herramienta pedagógica versátil

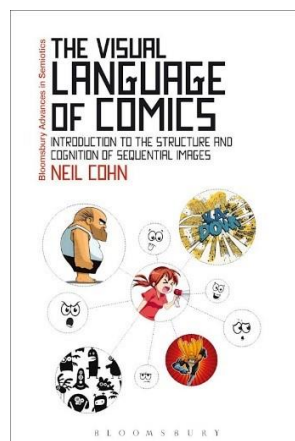


Figura 3: Cohn, 2013, p. 45

Finalmente, la digitalización ha transformado la producción y consumo del cómic. Plataformas web y aplicaciones como *Webtoon*, *Comixology* o *Krita* han democratizado su acceso, aunque también plantean desafíos, como la adaptación de formatos tradicionales a pantallas (McCloud S. , 2000). Según (Groensteen, 2013), esto redefine la interactividad, permitiendo animaciones o hipervínculos. No obstante, persisten debates sobre la preservación de su esencia narrativa frente a la innovación tecnológica, un tema crucial para futuras investigaciones (Duncan, 2009).



Figura 4: (*Krita*, 2022)

2. 1. 1. Características de la historieta

La historieta se distingue por integrar elementos visuales y textuales en una estructura secuencial. Según (McCloud S. , 1993), su esencia radica en la combinación de imágenes estáticas, organizadas en viñetas, que generan una ilusión de movimiento y tiempo mediante la participación del lector (p. 8). Este formato emplea recursos como globos de diálogo, cartelas narrativas y símbolos gráficos ej. Onomatopeyas, para articular acciones y emociones una característica clave es su capacidad para sintetizar narrativas complejas mediante la economía visual. (Eisner, 1985) señala que la historieta utiliza composiciones dinámicas y encuadres específicos (ej. primeros planos o panorámicas) para enfatizar momentos dramáticos o psicológicos (p. 45). Además, la disposición de las viñetas (tamaño, forma y orden) influye en el ritmo y la interpretación de la historia

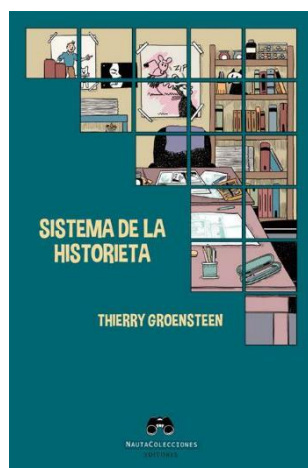


Figura 5: (Groensteen, *Sistema de la historieta*, 1999)

La historieta también se define por su diversidad cultural y estilística. Por ejemplo, el *manga* japonés emplea convenciones gráficas únicas, como ojos grandes o líneas cinéticas, para expresar intensidad emocional (UNESCO, 2020). En contraste, cómics europeos como *Tintín* privilegian el realismo visual y tramas detectivescas, reflejando tradiciones artísticas locales. Otro rasgo es su adaptabilidad a formatos híbridos. Con el auge digital, surgen cómics interactivos que incorporan animación, sonido o hipervínculos, expandiendo sus posibilidades narrativas (Schwartz, 2018). Estas innovaciones desafían la definición tradicional del medio, integrando lenguajes transmedia. Finalmente, la historieta funciona como herramienta de comunicación masiva y crítica social. Obras como *Persépolis* de Marjane Satrapi demuestran su potencial para abordar temas políticos e identitarios con accesibilidad visual (Martínez-Sanz, 2021). Esta versatilidad consolida su relevancia en contextos educativos y culturales.

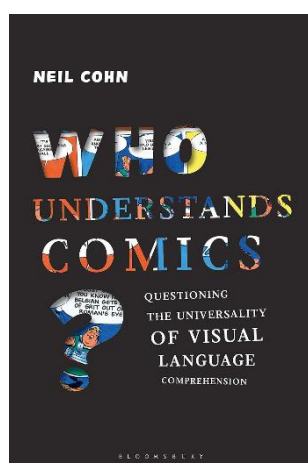


Figura 6: (Cohn, *Who Understands Comics?*, 2020)

La Historieta como Herramienta de Difusión

La historieta, también conocida como cómic, se consolida como un medio eficaz para la difusión de contenido debido a su capacidad única de combinar elementos visuales y textuales. Esta síntesis narrativa facilita la transmisión de ideas complejas de manera accesible y atractiva para públicos diversos (McCloud S. , 1993). Mediante un mecanismo clave de difusión.

Síntesis visual-textual

La integración de imágenes y palabras permite una doble codificación de la información, reforzando la comprensión y retención del mensaje (Sadoski, 2013).

Narrativa secuencial

La estructura secuencial guía al lector a través del contenido, facilitando la asimilación de procesos, cronologías o conceptos causales (Eisner, 1985).

Accesibilidad y alcance

Su formato atractivo y lenguaje frecuentemente menos formal que el texto académico tradicional la hace idónea para llegar a audiencias no especializadas o jóvenes (UNESCO, 2020).

Engagement emocional

El arte gráfico y la caracterización fomentan la identificación y conexión emocional, potenciando la numerabilidad del contenido difundido (García, 2010).

2. 1. 2. Tipos de Historieta

2. 1. 2. 1. *Novelas gráficas*

Marcó un punto de inflexión al abordar temas complejos con una profundidad narrativa y visual hasta entonces inusual en el medio. Obras como *Maus* (Spiegelman A. , 1986), que retrata el Holocausto mediante alegorías con animales antropomórficos, y *Watchmen* (Moore

A. &., 1986), deconstrucción oscura del género de superhéroes, replantearon la percepción del cómic como vehículo para explorar traumas históricos y dilemas éticos.

Estas obras abandonaron la moralidad binaria de décadas anteriores, presentando personajes con contradicciones psicológicas y motivaciones ambiguas, como el vigilante Rorschach o el superviviente Vladek Spiegelman. Según (Hatfield c. , 2005), este giro hacia audiencias adultas se acompañó de un cuidado estético innovador: en *Watchmen*, los recursos visuales como el uso simbólico del reloj de arena o la estructura de página de nueve viñetas reforzaban temas de fatalidad y control, mientras que en *Maus* el blanco y negro austero y las metáforas zoomorfas intensificaban la crudeza del testimonio histórico.

La distribución en formato libro, alejada de los cómics serializados en revistas, facilitó su recepción como obras literarias autónomas, aptas para análisis académico. Además, estas novelas gráficas integraron referencias intertextuales desde la filosofía existencialista hasta la crítica posmoderna, ampliando su resonancia cultural.

La combinación de técnicas cinematográficas, simbolismo visual y narrativas no lineales demostró que el cómic podía abordar capas temáticas comparables a las de la novela o el cine de autor. así, el género no solo trascendió su asociación con el entretenimiento juvenil, sino que se estableció como un espacio de reflexión artística, legitimando el medio en circuitos intelectuales y editoriales tradicionalmente reacios al arte secuencial.

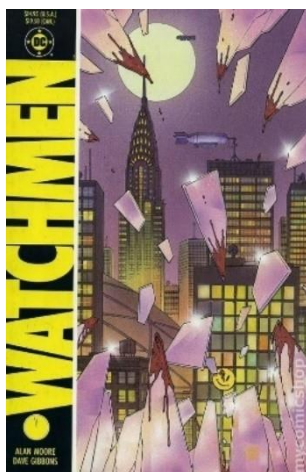


Figura 7: (Gibbons, 1986)

2. 1. 2. 2. *Comic de Superhéroes*

El cómic de superhéroes se distingue por personajes con proporciones anatómicas verosímiles, escenarios urbanos minuciosamente elaborados y una narrativa centrada en el drama humano (Miller F. &., 1987). Ejemplos emblemáticos incluyen *Batman: Año Uno*, donde Frank Miller y David Mazzucchelli, emplean un enfoque cinematográfico con sombras expresivas y diseños urbanos detallados para explorar la dualidad moral del protagonista; *Kingdom Come* de Mark Waid y Alex Ross, que utiliza pintura hiperrealista para humanizar figuras icónicas, enfatizando su vulnerabilidad emocional; y *Daredevil*, ilustrado por David Aja, que combina líneas limpias y composiciones realistas para retratar el realismo callejero de Hell's Kitchen. Estas obras priorizan la conexión emocional con el lector a través de conflictos personales y contextos sociales creíbles.

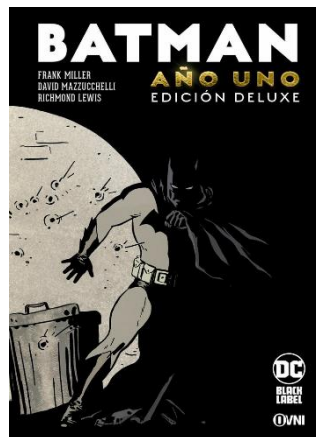


Figura 8: (Mazzucchelli, 1988)

En el cómic de superhéroes, la ilustración realista se manifiesta mediante técnicas como el claroscuro para modelar volúmenes, la precisión anatómica y la recreación detallada de entornos urbanos. En *Batman: Año Uno*, Mazzucchelli emplea sombras contrastantes y perspectivas dinámicas para evocar tensión dramática (Miller F. &., 1987), mientras que Ross, en *Kingdom Come*, utiliza óleos para dotar de texturas y expresiones faciales realistas a personajes sobrehumanos (Waid, 1996). Por su parte, Aja integra un estilo minimalista con encuadres innovadores en *Daredevil*, usando fondos estilizados pero reconocibles para enfatizar la crudeza del entorno urbano (Aja, 2011). Estas técnicas no solo refuerzan la credibilidad visual, sino que amplifican la inmersión en las tramas, equilibrando fantasía y humanidad.

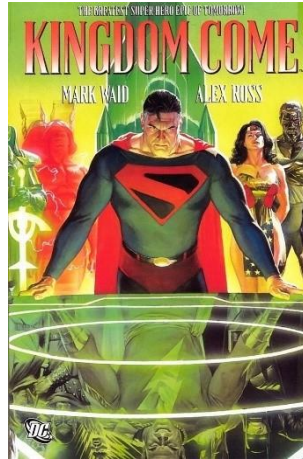


Figura 9: (Mark Waid, 1996)

2. 1. 3. Géneros de la historieta

2. 1. 3. 1. *Histórico y documental*

La historieta histórica y documental se ha consolidado como un género que combina el rigor investigativo con la narrativa gráfica, permitiendo reconstruir eventos complejos y biografías desde una perspectiva accesible y pedagógica. Obras como *Maus* (Spiegelman A. , 1991) de Art Spiegelman y *March* (Lewis, 2016) de John Lewis, Andrew Aydin y Nate Powell ejemplifican este enfoque, utilizando recursos visuales y alegóricos para transmitir experiencias traumáticas y luchas sociales. *Maus*, por ejemplo, relata el Holocausto mediante la representación de judíos como ratones y nazis como gatos, una metáfora que simplifica la comprensión de la persecución sistemática sin trivializar su horror. Este recurso alegórico no solo humaniza a las víctimas, sino que también facilita la reflexión sobre mecanismos de opresión, algo que al abordar la importancia de preservar testimonios para combatir la distorsión histórica.

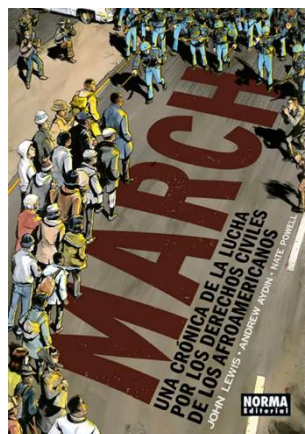


Figura 10: (Lewis, 2018)

Por su parte, March reconstruye el movimiento por los derechos civiles en Estados Unidos desde la mirada de (Lewis, 2016), uno de sus líderes, combinando memorias personales con documentación histórica. La obra, estructurada en tres volúmenes, detalla eventos como la Marcha de Washington 1963 (Jones, 2013) y el "Bloody Sunday" en Selma 1965 (Lewis J. &, 2013), utilizando un estilo gráfico expresivo que enfatiza la violencia institucional y la resistencia pacífica. Al igual que Maus, esta novela gráfica trasciende el ámbito literario para convertirse en un material educativo utilizado en escuelas, lo que subraya su valor testimonial y su capacidad para conectar con nuevas generaciones. La elección del formato cómic no solo dinamiza la narrativa, sino que también democratiza el acceso a contenidos históricos, una estrategia que académicos vinculan con la necesidad de adaptar los discursos pedagógicos a medios contemporáneos (Chute, 2008).



Figura 11: (Selma, 1965)

Ambas obras comparten un compromiso con la veracidad y la ética narrativa. Maus se apoya en entrevistas y archivos para retratar la vida del padre del autor durante el Holocausto, mientras que March integra documentos oficiales y fotografías de época para contextualizar su relato. Este rigor las distingue de otras aproximaciones ficcionales, posicionándolas como referentes en la intersección entre arte y memoria histórica. Además, su impacto trasciende lo académico: March ha sido promovido por instituciones gubernamentales para reflexionar sobre la justicia social, mientras que Maus enfrentó debates sobre censura, evidenciando el poder disruptivo del cómic como herramienta de denuncia. Así, estas obras no solo documentan el pasado, sino que también interpelan al presente, invitando a una reflexión crítica sobre temas como el racismo, la autoridad y la resistencia.



Figura 12: (Oesterheld, 19191978)

2. 2. El comic

El cómic se define como un medio narrativo que combina secuencias de imágenes y texto para comunicar ideas o historias (McCloud S. , 1993). Este formato, también denominado *novela gráfica* en contextos literarios, opera mediante la interacción de elementos visuales y lingüísticos, lo que permite una experiencia de lectura dinámica. Según (Eisner, 1985), el cómic trasciende su asociación histórica con el entretenimiento infantil al abordar temas complejos, desde la política hasta la identidad cultural. Su estructura secuencial, basada en viñetas y globos de diálogo, facilita la representación de tiempo y movimiento, cualidades que lo distinguen de otros medios (Groensteen, 1999).

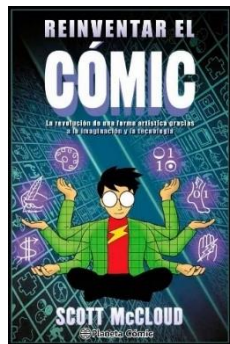


Figura 13: (McCloud S. , 1993)

La evolución del cómic como artefacto cultural se remonta al siglo XIX, con publicaciones como *The Yellow Kid* (1895), considerado uno de los primeros ejemplos modernos. No obstante, su consolidación como medio masivo ocurrió durante el siglo XX, especialmente en Estados Unidos con el auge de los superhéroes y en Europa mediante la tradición de la *bande dessinée*: *Historieta en francés* (Sabin, 1996). Autores como Rodolphe Töpffer, en el siglo XIX, ya exploraban su potencial narrativo, sentando bases para su reconocimiento como herramienta artística y pedagógica (Beaty, 2012). Este desarrollo histórico refleja su adaptabilidad a contextos sociopolíticos diversos.

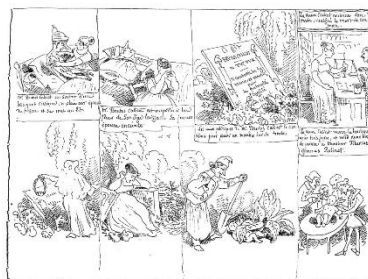


Figura 14: (Töpffer, 1799)

Desde el punto de vista semiótico, el cómic emplea un lenguaje multimodal donde lo visual y lo textual se complementan. (McCloud S. , 1993) enfatiza el concepto de *closure*,

proceso mental mediante el cual el lector une viñetas discontinuas para construir una narrativa coherente. Además, la tipografía, el color y la composición de páginas influyen en la interpretación emocional (Cohn, 2013). Por ejemplo, el uso de onomatopeyas o líneas cinéticas no solo enriquece la acción, sino que también establece ritmos de lectura, tal como analiza (Eisner, 1985) en su estudio sobre gramática visual.



Figura 15: (McCloud S. , 1993)

En el ámbito cultural, el cómic ha sido tanto un reflejo como un crítico de las sociedades que lo producen. Según (Eco, 1964), personajes como Superman simbolizan mitos contemporáneos, mientras que obras como *Maus* de Art (Spiegelman A. , 1986) demuestran su capacidad para abordar traumas históricos como el Holocausto. En Latinoamérica y Asia, el cómic ha servido para reivindicar identidades locales, como muestran la historieta argentina *El Eternauta* (Oesterheld H. G., 1957) o el manga japonés (Gravett, 2004). Estas expresiones evidencian su rol como vehículo de memoria colectiva y resistencia.

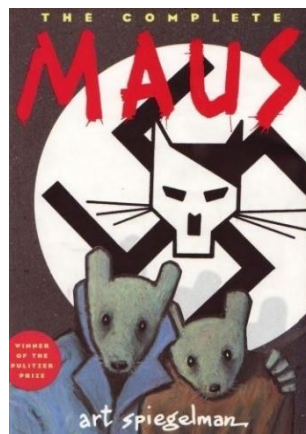


Figura 16: (Spiegelman A. , *Maus*, 1986)

Académicamente, el cómic ha ganado legitimidad como objeto de estudio interdisciplinario, desde la década de 1990, se han creado programas universitarios dedicados a su análisis, integrando perspectivas de la literatura, el arte y la comunicación (Hatfield C. , 2005), autores como (Postema, 2013) argumentan que su estructura fragmentaria exige lectores

activos, capaces de decodificar significados implícitos. Esta complejidad ha motivado su inclusión en pedagogías innovadoras, donde se utiliza para enseñar desde historia hasta pensamiento crítico.

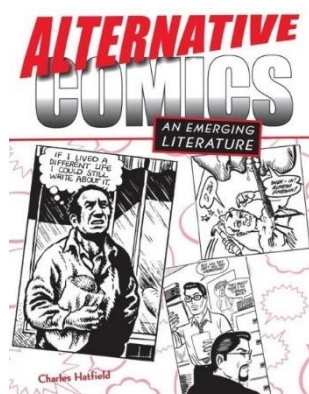


Figura 17: (Hatfield C. , 1980)

Finalmente, la digitalización ha transformado la producción y consumo del cómic. Plataformas web y aplicaciones como *Webtoon*, *Comixology* o *Krita* han democratizado su acceso, aunque también plantean desafíos, como la adaptación de formatos tradicionales a pantallas (McCloud S. , 2000). Según (Groensteen, 2011), esto redefine la interactividad, permitiendo animaciones o hipervínculos. No obstante, persisten debates sobre la preservación de su esencia narrativa frente a la innovación tecnológica, un tema crucial para futuras investigaciones (Duncan, 2009).

2. 3. Ilustración

La Ilustración, como movimiento filosófico e histórico, puede aplicarse a la creación de cómics mediante la integración de sus principios fundamentales razón, crítica social y defensa de derechos universales en narrativas visuales que busquen educar, cuestionar estereotipos o inspirar reflexión en el público. Según (McCloud S. , 1993), el cómic es un medio que combina imagen y texto para comunicar ideas complejas de manera accesible, lo que lo convierte en un vehículo ideal para transmitir mensajes ilustrados, como la lucha contra la opresión o la promoción de la igualdad. Un ejemplo de esto es la obra *Persépolis* de Marjane (Satrapi, 2000), que utiliza el arte gráfico para criticar regímenes autoritarios y destacar la importancia de la libertad individual, principios alineados con el pensamiento ilustrado.

Para captar la atención del público general, es clave emplear recursos visuales y narrativos que equilibren entretenimiento y profundidad temática. Según (Cohn, 2013), la estructura secuencial del cómic permite guiar al lector a través de metáforas visuales, como el

uso de claroscuros para representar la dicotomía entre razón e ignorancia, o personajes arquetípicos ej.: un héroe que encarna la búsqueda de conocimiento, que simbolizan ideales ilustrados. Además, la incorporación de diálogos filosóficos breves pero impactantes, inspirados en obras de Voltaire o Diderot, puede generar identificación sin sacrificar el rigor conceptual.

2. 3. 1. Ilustración Realista

La ilustración realista, como corriente artística, se fundamenta en la representación fiel de la realidad, evitando idealizaciones o distorsiones subjetivas, surgida en el siglo XIX como parte del movimiento realista, liderado por figuras como Gustave Courbet y Jean François Millet, esta corriente realista prioriza la observación meticulosa de la naturaleza, la vida cotidiana y los rostros humanos, con el fin de transmitir verdades sociales, políticas o emocionales (Nochlin, 1971).

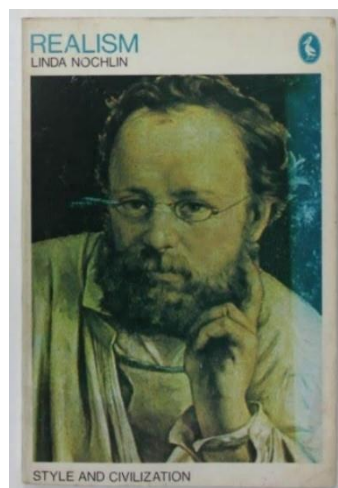


Figura 18: (Nochlin, 1971)

A continuación, presentaremos varios tipos, estilos y técnicas de ilustración realista a tomar en cuenta para la realización del comic:

2. 3. 1. 1. Tipo de ilustración realista

La ilustración realista en las historietas busca representar personajes, escenarios y acciones con precisión anatómica, detalle visual y coherencia con la realidad, aquí le presento los principales estilos en tomar en cuenta en relación con el comic:

Realismo Histórico/Documental

En este tipo de ilustración se enfoca en el creativo que busca una representación precisa y rigurosa de eventos y contextos históricos, en un método en base a sustentos de investigación exhaustiva de fuentes primarias y secundarias, como archivos fotográficos, diarios, testimonios orales y documentos históricos, para una mayor fidelidad para los posibles escenarios, vestuarios y atmosferas de la época determinada, ya que no solo sería para informar, sino también a transmitir una carga emocional y la verdad humana de los hechos del pasado.

A través de un ejemplo de una corriente de una novela gráfica es “Maus” (Spiegelman A. , 1986), el autor retrata el evento del Holocausto mediante el estilo grafico con sobrio en blanco y negro, representando a los judíos como ratones y a los nazis como gatos, esto es para potenciar el impacto narrativo sin perder la fidelidad a los testimonios reales, sobre un padre superviviente de los campos de concentración, ya que la obra demuestra el realismo documental con una visual diferente para profundizar una verdad histórica compleja.

En aplicar el enfoque la figura histórica de Fernando Daquilema de un líder indígena proclamado “Rey” durante el levantamiento de 1871 en Cacha, con una profundidad en los hechos históricos y hechos de la cultura de su pueblo, para la narrativa puede basarse en los eventos o documentos oficiales como nombran sobre la proclamación de Daquilema como “Ñucanchi Jatun Apu” (Nuestro gran señor), pero se cambió de nombre para que este mas cercando con sus raíces indígenas como “Runakuna Kamak” (Rey de los indios), donde se organizaron con miles de hombres y mujeres, también sobre los enfrentamientos en Yaruquíes, Cajabamba y Punín donde destaco Manuela León, donde se reflejaba la opresión bajo el gobierno de Gabriel García Moreno, que manifestaba en por el cobro de diezmos y sobreexplotación laboral, un factor detonante de la rebelión.

En la integración de la cosmovisión andina que funciona para enriquecer la narración más allá para fundamentar la corporación de elementos de la cosmovisión del pueblo Puruhá, esto le representa la profunda conexión espiritual con el territorio como las creencias de las deidades o fuerzas de la naturaleza que conforman su identidad cultural, para que la historieta

no solo sea un recurso fantástico sino una forma de reflejar la percepción del mudo a treves de Daquilema con la guía de las deidades para la rebelión de la época.



Figura 19: (Spiegelman A. , 1948)

A través de la combinación del estilo del dibujo realista y una paleta limitada a blanco y negro se hace en una decisión estética con múltiples ventajas, no solo facilita la legibilidad e impacto visual directo, esto también evoca la gravedad de los hechos históricos y establece un potencial en contar en la historieta, esta elección sobre la cromática lejos de ser una ilimitación, es un potencial en la expresividad de las composiciones y guiar la atención del lector hacia los elementos narrativos esenciales.

Realismo Social/Crítico

Es un enfoque en problemáticas sociales contemporáneas, desigualdad, migración, discriminación, combinando denuncia política con estética detallista que usa técnica de integración de elementos periodísticos, entrevistas, datos estadísticos en viñetas, como *La Grieta* de (López M. , 2019), que documenta la crisis de refugiados sirios con trazos precisos y composiciones emotivas.



Figura 20: (Bou, 2019)

Realismo Costumbrista

Una representación de la vida cotidiana y entorno cultural específicos, evitando idealizaciones, usa técnica de paletas de colores terrosos y escenarios urbanos detallados, como *Persepolis de Mariane* (Satrapi M. , 2000), que combina trazos minimalistas con detalles realistas para explorar la vida en Irán durante la Revolución islámica.



Figura 21: (Satrapi, 2000)

Realismo Psicológico

Es la profundización en las emociones y conflictos internos de los personajes, usando expresiones faciales y lenguaje corporal detallado, usando sombreado expresivo y encuadres íntimos para enfatizar estados emocionales, como un ejemplo *Fun Home* de (Becdel, 2006), que emplea un dibujo meticuloso para explorar relaciones familiares complejas e identidad sexual.



Figura 22: (Beedel, 2006)

2. 3. 1. 2. Estilos de Ilustración Realista

La interacción con el lector, mediante finales abiertos o preguntas reflexivas en los diálogos, también fomenta la participación crítica, alineándose con el ideal ilustrado de autonomía intelectual (Kant, 1784).

2. 3. 1. 3. Técnicas de Ilustración Realista

En el contexto moderno, la ilustración realista se aplica en cómics, novelas gráficas y medios digitales, utilizando técnicas como el sombreado detallado, la anatomía precisa y la paleta de colores naturalistas para generar identificación y credibilidad en el espectador (Hampton, 2006).

Técnicas Tradicionales

Lápiz Grafito/Carbón

El uso bocetado inicial y sombreado detallado para volúmenes y texturas, como claves gradientes suaves y estudios anatómicos previo, como *Maus* de (Spiegelman A. , 1986), al usar tramas de grafito para crear profundidad en escenas históricas.



Figura 23: Grafito/Carbón

Técnicas Digitales

Brushwork Digital

Es para emular pinceles tradicionales (acuarela, óleo) con texturas realistas usando como herramientas el Procreate, Krita, Clip Studio Paint, como es *Blackasad* de (Guarnido, 2000), usa *brushes* personalizados para piel y pelaje.



Figura 24: Pinceles

Técnicas Híbridas

Inking Digital sobre Bocetos Analógicos

Es escanear dibujos a lápiz y vectorizar líneas para edición flexible, como *Fun Home* de (Beckdel, 2006), digitaliza tinta para ajustar expresiones faciales.



Figura 25: Boceto analógico

Técnicas Especializadas

Estudio de Foto referencias

Es basado en viñetas en fotos propias o archivos para garantizar precisión, como es *Palestine* de (Sacco J. , 1996), dibuja sobre fotos de campo para mantener fidelidad geográfica.



Figura 26: Foto referencia

2. 3. 1. 4. Géneros de ilustración realista

En busca de representar figuras, escenas y objetos con alta fidelidad a la realidad, se basa en anatomía precisa, perspectiva rigurosa, luz/sombre estudiada y detalles verosímiles, en el comic, sirve para inmersión, credibilidad e impacto emocional.

Periodismo Gráfico

Es un reportaje visual basado en trabajo de campo, con verificación de fuentes, como las *Notas de pie de Gaza* (Sacco, 2009), incluye coordenadas geográficas y nombres reales de testimonios.

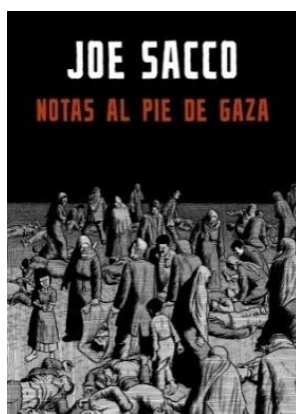


Figura 27: (Sacco, 2009)

Biográfico de Inmersión

Una reconstrucción de vida mediante investigación etnográfica (entrevistas, visitas a lugares claves), como es *Al sur de la Alameda* (Reinamontes, 2014), es una novela gráfica sobre revuelta estudiantil chilena con participantes reales acreditados.



Figura 28: (Reinamonte, 2014)

Guerra Testimonial

Es relatos bélicos desde voces marginadas (civiles, desertores), como *El arte de volar* (Altarriba, 2009), en la autobiografía del padre de Kim con transcripciones de audio originales.



Figura 29: (Altarriba, 2009)

2. 4. Guion de la historieta

El guion de la historieta se conceptualiza como un documento técnico-literario estructurado que sirve de plano maestro para la creación de una obra de narrativa gráfica (historieta, cómic o novela gráfica). Su función primordial es articular la narrativa, detallando los elementos visuales, textuales (diálogos, monólogos, onomatopeyas) y secuenciales que posteriormente serán interpretados por el dibujante, el entintador, el rotulista y el colorista (McCloud S. , 1993). A diferencia de un guion cinematográfico, el guion de historieta debe enfatizar la descomposición en viñetas y páginas, especificando la composición visual y el flujo de la lectura inherente al medio (Eisner, 1985).

2. 4. 1. Estructura

Cabecera

Título:	[Nombre de la historieta]
Guionista:	[Nombre y Apellido]
Artista:	[Nombre y Apellido]
Fecha:	[Fecha de elaboración]
Páginas estimadas:	[Números de página]
Género:	[Histórico-Fantástico]
Público objetivo:	[jóvenes de Generación Z]

Sinopsis

Párrafo único que resume la historia completa (máximo 5 líneas).

Estructura por página

PÁGINA 1	
- Descripción de página:	Breve nota sobre ambiente, tono o composición general si es relevante
VIÑETA 1	
- Descripción visual:	[Acciones, escenario, personajes, encuadre, ángulo y elementos clave]. [Indicaciones artísticas específicas – ej: ("Plano medio", "Picado", "Iluminación tenue", "Expresión de terror")].

- Diálogos/Narrativa:	[Personaje 1 (en off/si aplica)]: [Texto del diálogo] [Narrador]: [Texto del narrador]
VIÑETA 2	[...] (Repetir estructura por viñeta)
TRANSICIÓN A PÁGINA 2:	[continuidad si es necesario]

2. 4. 2. Elementos recurrentes

- **Personajes:** Breve perfil con rasgos físicos/psicológicos claves en anexo
- **Escenarios:** Descripción detallada en sección aparte si son complejos (ej: ciudad futurista).
- **Glosario:** Términos técnicos o ficticios relevantes.

2. 5. Fernando Daquilema

Biografía general

Fernando Daquilema (1848-1872) emergió como un símbolo de resistencia indígena en el Ecuador del siglo XIX, durante un periodo marcado por la perpetuación de estructuras coloniales bajo el Estado republicano. Su liderazgo en la rebelión de 1871 en Chimborazo se enmarca en un contexto de explotación económica, como el sistema de *concertaje* y los tributos abusivos, que profundizaban la marginalización de las comunidades indígenas (Ibarra A. , 2018).

Según (Guerrero, 1997), estas prácticas reflejaban una continuidad del colonialismo internalizada por las élites criollas, quienes mantenían jerarquías étnicas mediante mecanismos legales y coercitivos. La figura de Daquilema, originario de la comunidad de Quera, trascendió su ejecución en 1872 al convertirse en un referente histórico para movimientos contemporáneos de reivindicación indígena (Sánchez, 2019).



Figura 30: (Labarue, 1874)

El levantamiento de 1871, centrado en las parroquias de Yaruquíes, Punín y Cajabamba, fue una respuesta organizada a la opresión sistemática. Documentos como el *Acta de Ejecución de 1872* revelan el temor de las autoridades ante su influencia, al describir la rebelión como un acto de “salvaje ferocidad” instigado por la embriaguez, una narrativa que buscaba deslegitimar la protesta (Ibarra A. , 2018). Sin embargo, fuentes primarias, como los registros de trabajo subsidiario, evidencian que Daquilema movilizó a comunidades dispersas bajo demandas concretas: abolición de tributos y autonomía territorial (García M. , 2020).

Esta articulación de reclamos económicos y culturales desafió la visión reduccionista del Estado, que atribuía la insurrección al “alboroto étnico” (Ospina, 2010).



Figura 31: (Ibarra, 1993)

La relevancia de Daquilema radica en su capacidad para fusionar la cosmovisión andina con estrategias políticas. Como señala (Prieto, 2015), su autoridad como *tayta* (padre protector) no solo derivaba de su liderazgo militar, sino de su conexión espiritual con tradiciones

ancestrales, simbolizada en el uso de elementos religiosos como la corona de San José durante la rebelión (Ibarra A. , 2018).

Esta dualidad —líder político y figura simbólica— permitió cohesionar a comunidades fragmentadas, aunque su ejecución truncó la expansión nacional del movimiento. Su legado, no obstante, sobrevivió en narrativas orales y rituales, como los registrados en Cacha, donde se le considera un *Jatun Apu* “gran señor” (Barreno J. , 2018).

Tras la independencia, el Estado ecuatoriano mantuvo mecanismos de control colonial, como el tributo indígena, abolido en 1857, pero reemplazado por el trabajo subsidiario (impuesto en dinero o jornadas laborales forzadas). Este sistema, intensificado bajo García Moreno, recaía principalmente en comunidades indígenas, exacerbando desigualdades. Entre 1830 y 1930, Chimborazo registró 46 conflictos rurales, destacando sublevaciones locales 35% y disputas por tierras 41% (Ibarra A. , 1990).

La rebelión inició el 18 de diciembre de 1871 en Yaruquíes, extendiéndose a Calabamba, Sicalpa y Punín. Los sublevados, en su mayoría indígenas, protestaron contra los cobradores de impuestos y la explotación en las haciendas. Documentos judiciales revelan que las autoridades acusaron a los insurgentes de "tumulto" y "asalto", procesando a más de 300 personas, incluido Daquilema, quien fue capturado en enero de 1872, Juicio Criminal, 1871. El gobierno declaró el estado de sitio en Chimborazo, militarizando la región y ejecutando a líderes como Julián Manzano y Manuel León, Decreto de García Moreno, 1871.

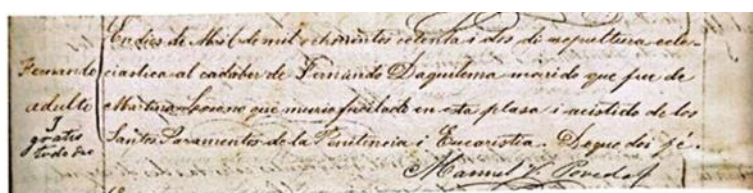


Figura 32: (Acta de Defunción de Fernando Daquilema, 1972)

En el siglo XX, su figura fue reinterpretada por movimientos indígenas y académicos. La CONAIE lo adoptó como emblema de lucha anticolonial, mientras que el Estado ecuatoriano lo declaró “héroe nacional” en 2010, un gesto criticado por diluir el carácter radical de su protesta (Yáñez, 2006) (Andrade, 2013). Representaciones artísticas, como el mural de

Oswaldo Guayasamín y el balé folclórico que lleva su nombre, reforzaron su imagen como ícono de resistencia (Ibarra A. , 2018).

Estas apropiaciones reflejan tensiones entre la memoria oficial y las narrativas comunitarias, donde Daquilema encarna tanto la lucha histórica como las demandas actuales de plurinacionalidad. Tras un juicio sumario, Daquilema fue condenado a muerte y ejecutado el 8 de abril de 1872. Su figura, sin embargo, trascendió como símbolo de resistencia.

Durante el siglo XX, movimientos indígenas y artistas lo reivindicaron: en 1967, el Ballet Folklórico Nacional presentó una coreografía sobre su rebelión, y en 1988, Oswaldo Guayasamín lo incluyó en el mural "Imagen de la Patria" del Parlamento ecuatoriano. Además, cooperativas y monumentos, como el erigido en San Miguel de Quera 2013, preservan su legado (Barreno J. , 2018).



Figura 33: (Barreno, Monumento de Fernando Daquilema, 2017)

Finalmente, estudios recientes destacan la necesidad de descolonizar su narrativa. Investigaciones interdisciplinarias, basadas en metodologías como la historia oral, han cuestionado las versiones eurocéntricas que lo redujeron a un “mártir folclórico” (Pérez, 2008) (García M. , 2020). La recuperación de documentos inéditos, como los anexos judiciales del levantamiento, permite una reconstrucción más precisa de su agencia política (Ibarra A. , 2018).

Así, Daquilema no solo representa un hito histórico, sino un puente para analizar las dinámicas de poder, etnicidad y resistencia en América Latina. La memoria histórica de Daquilema ha sido disputada: mientras versiones oficiales del siglo XIX lo asociaban con

"barbarie", intelectuales indigenistas y la izquierda lo reinterpretaron como héroe anti-oligárquico.

Cronología

EVENTO		FECHA	AÑO
Antes del Levantamiento	Bautizo de Fernando Daquilema en Riobamba	5 de junio	1848
	Decreto de supresión del protector de naturales	23 de noviembre	1854
	Decreto de supresión del tributo indígena	21 de octubre	1857
Antes del Levantamiento	Ley de Régimen Municipal: disposiciones para la contribución subsidiaria	9 de octubre	1863
	Matrimonio de Fernando Daquilema y Martina Losano	13 de octubre	1871
Inicio de la sublevación	Disturbio ocasionado por indígenas en Yaruquíes	18 de diciembre (16:00 horas)	
	Asesinato de Rudecindo Rivera, Carlos Montero y Javier Poma	18 de diciembre	
Inicio de la sublevación	La Gobernación de Chimborazo forma un grupo de 50 hombres de la Guardia Nacional cargo de Ayudante Mayor José Antonio Laso	18 de diciembre (24:00 horas)	
	Cadáver de Rivera colgado en Balbanera ante 200 indígenas sublevados	18 de diciembre (16:00 horas)	
	Enfrentamiento en Yaruquíes entre Guardia Nacional e indígenas	19 de diciembre	
	La Gobernación de Chimborazo solicita al Gobierno Nacional refuerzos		

Desarrollo	Indígenas llegan de Cajabamba y Sicalpa; asesinan empleados de carreteras	20 de diciembre	1871
	Indígenas se reúnen en Balbanera; apoyo de Cajabamba y Sicalpa		
	Gobierno Nacional envía caballería a Chimborazo		
	Declaración de estado de sitio en Chimborazo	21 de diciembre	
	Indígenas de Licto se unen a la sublevación		
	Enfrentamiento en Chacabamba: 11 indígenas muertos		
	Gobierno Nacional crea Comandancia Militar en Chimborazo	22 de diciembre	
	Nueve mestizos muertos en Punín		
	Sepultura de Rudecindo Rivera en Sicalpa		
	Gobierno envía refuerzos: 4000 municiones y 200 fusiles		
	Enfrentamiento en Yaruquíes: cinco indígenas muertos	24 de diciembre	
	Indígenas roban víveres en Punín	25 de diciembre	
	Gobernador envía víveres a Punín		
	Indígenas de Cacha y Amulá solicitan indulto		
Llegada de tropas nacionales a Punín	26 de diciembre		
Incendio de 14 casas en Punín; cuatro milicianos muertos	27 de diciembre		

Desarrollo	Indígenas solicitan indulto en Punín	28 de diciembre	
	Captura de 55 indígenas en Punín (20 hombres y 35 mujeres)	28 de diciembre	
	Decreto presidencial para evitar abusos de diezmeros	30 de diciembre	
	Grupos indígenas persisten en Sicalpa y Punín	31 de diciembre	
	Arresto de Manuel Vagua (cabecilla) en Sicalpa		
	Restablecimiento del orden; disolución de la Guardia Nacional	1 de enero	1872
	Captura de Julián Manzano (cabecilla)		
	Captura de 69 indígenas en Cajabamba		
Ajusticiamiento de implicados	Primera reunión del Consejo de Guerra en Riobamba	5 de enero	1872
	Ejecución de Julián Manzano y Manuel León en Punín	8 de enero	
	Fin del estado de sitio en Chimborazo	16 de marzo	
	Obispo de Riobamba ordena auxilios eclesiásticos para Daquilema	6 de abril	
	Consejo de Guerra conmuta penas de muerte por trabajos forzados	9 de abril	

Tabla 1: Cronología. (Barreno, Cronología, 2018)

La estructura agraria de la sierra central, particularmente en Chimborazo, jugó un papel clave en estos conflictos. Las haciendas expandieron su control mediante alianzas con autoridades locales, mientras las comunidades indígenas de Cacha, Yaruquíes y Punín resistían mediante la defensa de sus tierras y la revitalización de redes de reciprocidad (Lentz, 1986). La rebelión de 1871, descrita en los anexos como un intento de «restablecer la dominación de su raza, reflejaba no solo un rechazo a los impuestos, sino también una reivindicación de autonomía territorial y política, incluso con la proclamación simbólica de «reyes» indígenas como acto de desafío al poder criollo.

La represión estatal fue brutal y sistemática. El decreto de estado de sitio en Chimborazo y la ejecución de líderes como Julián Manzano y Manuel León, ilustran cómo el gobierno de García Moreno combinó la militarización con mecanismos legales para aplastar la rebelión. La participación de la Guardia Nacional y la criminalización masiva —con más de 300 indígenas encarcelados— muestran que el Estado republicano replicó prácticas coloniales de control social (Méndez, 2014). Sin embargo, como advierte Sergio (Huarcaya, 2003), estas acciones no lograron erradicar la resistencia, sino que reforzaron la memoria colectiva de lucha, visible en la posterior erección de monumentos a Daquilema como símbolo de identidad indígena (Barreno J. , 2018).

Finalmente, la rebelión de Daquilema dejó un legado ambiguo: por un lado, evidenció la capacidad de movilización transcomunitaria; por otro, mostró los límites de la resistencia frente a un Estado centralizado y aliado con las élites terratenientes. Como analiza (Méndez, 2014), estos conflictos del XIX sentaron las bases para demandas posteriores, vinculando la lucha por la tierra con la búsqueda de reconocimiento político, un proceso que se extendería hasta el siglo XX con el movimiento indígena ecuatoriano.

Liderazgo e ideología: El rol de Daquilema en la movilización

El liderazgo de Daquilema se caracterizó por su capacidad para unificar a comunidades dispersas bajo un objetivo común: la abolición de tributos y la autonomía territorial (García M. , 2020). Su discurso, arraigado en la cosmovisión andina, fusionó símbolos religiosos ancestrales con demandas políticas inmediatas, como señala (Prieto, 2015). Según testimonios recopilados por (Ospina, 2010), su autoridad emanaba de un reconocimiento colectivo como “tayta” (padre protector), figura central en la organización social indígena. Esta dualidad — líder político y espiritual— permitió consolidar una resistencia que trascendió lo local, aunque su ejecución en 1872 truncó su proyección nacional (Guerrero, 1997).

Impacto político y cultural: Legado y memoria histórica

Pese a la represión estatal, la rebelión de Daquilema dejó un legado simbólico en las luchas indígenas contemporáneas. Su figura fue reivindicada en el siglo XX por movimientos como la CONAIE, que la adoptaron como referente de resistencia anticolonial (Sánchez, 2019). En 2010, el Estado ecuatoriano lo declaró “héroe nacional”, un acto que, según (Andrade, 2013), refleja una reconciliación simbólica con el pasado étnico. No obstante, autores como (Yáñez, 2006) critican que su incorporación al relato oficial diluye el carácter radical de su protesta. Su memoria sigue vigente en rituales y narrativas orales, evidenciando su papel en la construcción identitaria (García M. , 2020).

Perspectivas historiográficas: Debates y fuentes

La historiografía sobre Daquilema ha oscilado entre enfoques que lo reducen a un “mártir folclórico” y análisis que profundizan en su agencia política (Pérez, 2008). Documentos como el Acta de Ejecución de 1872 —analizada por (Guerrero, 1997)— revelan el miedo de las élites a su influencia.

Sin embargo, la escasez de fuentes escritas indígenas obliga a recurrir a metodologías interdisciplinarias, como la historia oral (Yáñez, 2006). Revisiones recientes, como las de (García M. , 2020), destacan la necesidad de descolonizar su narrativa, integrando voces comunitarias. Este debate subraya la complejidad de estudiar figuras indígenas en contextos de exclusión documental.

2. 6. Generación Z

La Generación Z, también denominada Gen Z, Centennials o Zoomers, constituye la cohorte demográfica que sucede a la Generación Millennial y precede a la Generación Alfa. Se define convencionalmente como los individuos nacidos entre mediados de la década de 1990 y principios de la década de 2010, comúnmente entre los años 1995 y 2010 (Dimock, 2019) (Seemiller C. &, 2016). Esta generación es la primera en haber experimentado la totalidad de su desarrollo dentro de un contexto de omnipresencia digital y conectividad global instantánea.

Se caracteriza fundamentalmente por ser nativa digital, habiendo incorporado tecnologías como internet de alta velocidad, dispositivos móviles inteligentes y plataformas de redes sociales desde sus primeros años de socialización (Keenan, 2023). Su experiencia vital está intrínsecamente ligada a la inmediatez de la información, la interacción social mediada por pantallas y un ecosistema mediático altamente fragmentado (Turner, 2015).

Desde una perspectiva sociológica, la Generación Z exhibe rasgos distintivos como una marcada valoración de la diversidad y la inclusión, una conciencia global y activismo social potenciado por el acceso digital, una preferencia por la autenticidad en las comunicaciones y marcas, y una mentalidad pragmática y emprendedora en su visión del futuro laboral y educativo (Parker, 2020) (Seemiller C. &, 2019). Su relación con el entorno laboral tiende a priorizar la flexibilidad, el propósito significativo y el equilibrio entre vida personal y profesional (Fry, 2020).

Su aprendizaje y consumo de información se distingue por ser visual, rápido y orientado a soluciones inmediatas, desarrollando habilidades de multitarea digital pero también enfrentando desafíos como la sobrecarga informativa y la necesidad de desarrollar un pensamiento crítico robusto ante la desinformación (Seemiller C. &, 2016) Se les identifica además por su tendencia a integrar de forma fluida los espacios físicos y digitales ("phygital") en su vida diaria (Seemiller C. &, 2019).

Características

Nativos Digitales Hiper cognitivos

Los miembros de esta generación exhiben una competencia innata para cruzar datos de múltiples fuentes digitales y procesar información en entornos virtuales. El 68% dedica entre 6 y 10 horas diarias a internet, utilizando plataformas como TikTok, Instagram y YouTube como principales canales de información y entretenimiento. Su dominio tecnológico les permite realizar multitarea digital eficiente, aunque estudios señalan un tiempo de atención reducido frente a generaciones precedentes.

Valores Sociales y Actitudinales

- **Consciencia Global:** El 70% prioriza causas ambientales y de justicia social, mostrando preferencia por marcas sostenibles y éticas.
- **Pragmatismo Económico:** Influenciados por crisis financieras globales, valoran la estabilidad laboral, pero con flexibilidad. El 76% prioriza el aprendizaje continuo, y un 17% opta por emprendimientos propios frente a trayectorias tradicionales.
- **Salud Mental:** El 58% identifica el estrés y la ansiedad como preocupaciones prioritarias, fomentando una cultura de autocuidado psicológico.

Comportamiento de Consumo

- **Inmediatez y Omnicanalidad:** Demandan experiencias sin fricciones entre entornos online/offline (*phygital*), con el 64% prefiriendo modelos híbridos en comercio y trabajo. El 61% utiliza dispositivos móviles como principal método de compra.
- **Influencia Digital:** El 50% basa decisiones de compra en recomendaciones de *influencers* y reseñas de usuarios reales, mostrando escepticismo hacia publicidad tradicional.
- **Innovación:** Valoran pagos digitalizados (billeteras virtuales, tokenización) y experiencias disruptivas como el metaverso.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

Enfoque

Investigación cualitativa:

Es un estudio que adopta una investigación en un enfoque cualitativo para comprender la historieta contando la historia de Fernando Daquilema, siendo el objetivo mediante la experiencia en profundizar mediante un punto de vista de expertos y que le cause interés al público objetivo siendo la Generación Z que refine las preguntas claves de la investigación.

En el instrumento de recolección de datos será las entrevistas realizadas a profesionales de la historia del Ecuador más relacionado con el personaje de Fernando Daquilema, a través de estas entrevistas ya que se centrarían en sus opiniones, experiencias y conocimientos sobre Daquilema, a través de sus respuestas se buscó identificar enfoques para identificar y prevenir de una forma adecuada abordado el tema de la narrativa de la historieta.

En las entrevistas se analizó y se llevó a cabo bajo una exhaustiva revisión de forma de la literatura existente, como libros, estudios, o artículos académicos sobre Fernando Daquilema y su representación de la época de la rebelión, las fuentes servirían como marco teórico para proporcionar el contexto y antecedentes para un análisis de los datos obtenidos de las entrevistas.

Este enfoque cualitativo permite obtener la comprensión profunda, basado en los conocimientos y las experiencias profesionales de la historia y expertos en su campo estos puntos de vista para lograr concientizar el uso de la historieta.

Tipo de investigación

Investigación descriptiva

La investigación descriptiva sería para definir las propiedades mediante la evaluación y variantes de manera directa para encontrar las características individuales con precisión.

Se centró en evaluar la investigación y combinación de los artículos obtenidos para mejorar el resultado en el campo de estudio, pero también las características más relevantes en sus variantes para la obtención de resultados para conseguirlo en caso de estudio.

Diseño de investigación

No experimental

A través de la investigación mediante una observación directa no hay problema relacionado con las variables, ya que en analizar estos enfoques en un entorno normal que llevara las variables claras y precisas para llegar a la conclusión.

En la investigación servirá para llegar a cabo una revisión exhaustiva que servirá en acorde a la historieta y la preservación de la memoria e historia de la rebelión de Fernando Daquilema ya que se analizaran los comics con temas similares y utilizarlos para la creación de la historieta para alcanzar al público objetivo.

Técnica de recolección de datos

Levantamiento documental

A través de métodos de recolección de datos y una revisión exhaustiva de la historieta y de Fernando Daquilema para una revisión para comprensión de la estructura del comic, añadiendo elementos atractivos como fantasía acorde a la cultura Puruhá para que el personaje tenga vínculos definidos y que tenga detalles en la paginas de la historieta.

Mientras se analiza la rebelión de Fernando Daquilema de diferentes fuentes para una comprensión para contar su historia y que cause el interés del público en la lectura de la historieta.

Entrevista

En la entrevista es usado como una herramienta de investigación que permitirá ayudar para la recolección de los datos para el caso de estudio, esto se realiza a través de preguntas dirigidas al entrevistado con relación con el estudio proporcionado para que la información sea relevante y valiosa.

Para llevar a cabo estas entrevistas con profesionales de historia con experiencia de la historia del Ecuador, con el objetivo de explorar en profundizar el tema de la historia de Fernando Daquilema sobre la época donde vivió, su rebelión y su legado en el país, durante las entrevistas se analizaron en diferentes enfoques, intervenciones y prácticas para la historieta, los entrevistados aportaron sus conocimientos sobre la historia de Fernando Daquilema para mejorar la narrativa para el público objetivo, en los resultados, se identificaron aspectos claves que fortalecen para que la historia sea entendible y de interés al público.



Figura 34: Infografía de la Generación Z de Brandon Loza

Procesamiento de datos

Las entrevistas ofrecen una comprensión completa sobre la historia de Fernando Daquilema abarcando su definición, con su cosmovisión andina con la cultura Puruhá, sobre su legado que dejó durante y después de la rebelión, para llegar a estas conclusiones.

A través de la historia podría incluir cambios para mejorar la narrativa en la historieta como la aparición de los dioses Puruhás para que encaje con la historia original de Fernando Daquilema antes, durante y después de la rebelión.

La manera de contar a través de lo históricos para mejorar la narrativa como era la vida en esa época tanto su ropa como su manera de hablar ya que no es la misma de los indígenas que hablan quichua con los mestizos que hablan español.

La aparición de personajes históricos que coincidieron en la misma época que vivieron como Manuela León, sería interesante ya que demostraría que todo lo que paso en la rebelión de 1871 no estuvo solo sino demostrando la unidad con su pueblo para ser libres de las presiones de los gobiernos de la época.

Para resumir el entorno de la historia de Fernando Daquilema explicando su vida y muerte como su significado en la rebelión es esencial para crear un entorno seguro y apoyarse para la historieta para el interés del lector.

CAPÍTULO IV:

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

La encuesta

Entrevista



Las entrevistas ofrecen una comprensión integral de la historia de Fernando Daquilema a la vista de profesionales de la historia de la región del país Ecuador, caracterizada para la narrativa de la historieta. Este grupo de factores conduce para garantizar el interés de la historia de Fernando Daquilema en la época que vivió y lo que hizo en la rebelión, señalando dinámicas para contar la historia como pudieron interpretar los personajes, pero sin opacar al personaje principal, para que a largo plazo en la estructura del guion del comic.

Los factores que moldean al público en la actualidad para favorecer el interés en la lectura, es asta necesaria para preservar la efectividad de los conocimientos de nuestra historia del país a un largo plazo para que entorne de la sociedad se mantenga consciente de los hechos históricos que cambiaron la historia a través de estas figuras históricas.

Entrevista	Nº:	
Entrevista realizada a:		
1) Definición de la historia		
Pregunta:	¿Podría describirnos las condiciones de vida de los pueblos indígenas sobre todo de Puruhá en Cacha en los años 1850 a 1870?	
Respuesta:		
Contenido:		
2) Fernando Daquilema		
Pregunta:	¿Qué sabe sobre Fernando Daquilema, y su importancia en la historia como en la rebelión de la época?	
Respuesta:		
Contenido:		
3) Cosmovisión andina		
Pregunta:	La cosmovisión andina habla sobre el equilibrio, ¿Cómo fue roto por las autoridades mestizas o blancas y la iglesia de la época, esto le afectó a Fernando Daquilema?	
Respuesta:		
Contenido:		
4) Reflexión de otros líderes indígenas		
Pregunta:	Se cuenta antes de la rebelión de Daquilema otros líderes también se estaban revelando, ¿Qué papel jugó Manuela León para tomar la decisión de levantarse con el apoyo de Fernando Daquilema?	
Respuesta:		
Contenido:		
5) Su significado como líder indígena		
Pregunta:	En diciembre de 1871 en la comunidad Yaruquíes Daquilema fue proclamado “Rey”, ¿Qué significaba este título dentro de la cosmovisión o pueblo Puruhá?	
Respuesta:		
Contenido:		
6) Significado de la rebelión		
Pregunta:	Uno de los actos significativos de la rebelión de Daquilema fue la toma de lugares específicos, ¿Cuál fue su objetivo en esto, un ataque contra la fe católica o unas protestas contra quienes los oprimía?	
Respuesta:		
Contenido:		
7) Su reflexión final de Daquilema		
Pregunta:	La rebelión fue sofocada con dureza con el ejército y traidores indígenas, y que fueron capturados, enjuiciados y condenados a muerte, ¿Cuáles fueron sus reflexiones finales de Daquilema y su sacrificio que quedaría grabado en la memoria del pueblo?	
Respuesta:		
Contenido:		
8) El gobierno de la época		
Pregunta:	¿Cree que el gobierno de García Moreno entendía las comunidades del levantamiento o solo vio como una molestia que debía ser aplastado y mandó a capturar a Fernando Daquilema?	
Respuesta:		
Contenido:		
9) Su importancia en la actualidad		
Pregunta:	En la actualidad Fernando Daquilema es reconocido como un héroe nacional indígena, ¿Cuál cree que es el legado más importante que dejó, en su lucha de su época?	
Respuesta:		
Contenido:		
10) Mensaje		
Pregunta:	Para las generaciones actuales y futuras, ¿Qué enseñanza deberían ser tanto para los indígenas como a los mestizos en la actualidad?	
Respuesta:		
Contenido:		

Figura 35: Modelo de Entrevista

Muestras de entrevistas

Entrevista	Nº: 1	Director del museo de la ciudad de Riobamba	
Entrevista realizada a:		Patricio Cardenal	
Evidencia fotográfica:	<div></div> <div></div>		
1) Definición de la historia			
Pregunta:	¿Podría describirnos las condiciones de vida de los pueblos indígenas sobre todo de Puruhá en Cacha en los años 1850 a 1870?		
Respuesta: La república del Ecuador nació muy joven de esa época casi 20 a 30 años después de la salida de la Gran Colombia y las guerras de independencia, a diferencias del pensamiento de las personas no se independizaron sino un cambio de gobierno envés de los españoles eran los Criollos (mestizos), pero hubo más sector indígena en los sectores rurales dedicada a la agricultura a través de un sistema explotador como la hacienda más en la zona sierra centro en Chimborazo, Tungurahua, Bolívar, fueron haciendas de congregaciones religiosas y tenían mucho poder adquisitivo y sobre la gente, con los oligarcas de la costa, y los mestizos de la sierra, les obliga a trabajar en cualquier obra del estando sin remuneración, los de cacha vivían por los cerros en esa época eran lo más bravos y tenía la libertad de elegir y ellos buscan a la gente para sublevar.			
Contenido: La república del Ecuador nació joven en esa época La gente no era independiente sino gobernados por los españoles y criollos (mestizo) La mayoría de los indígenas se dedicaban a la agricultura Sobreexplotaron agrícolamente el país llevándose muchas vidas de indígenas Les obliga a trabajar en cualquier obra del estando sin remuneración			
2) Fernando Daquilema			
Pregunta:	¿Qué sabe sobre Fernando Daquilema, y su importancia en la historia como en la rebelión de la época?		
Respuesta: Fernando Daquilema en la época era un asesinado más del estado y que no era nadie, se hablaba de el en parte de lo moral en los pueblos indígenas más en Cacha, y de contar sobre el en generación a generación y que ha mantenido mucho de el en su memoria, pero en lo oficial no le decían nada, en esa época García Moreno fue uno de los presidentes más sanguinarios del país, en la vida real no era un líder nato pero en la cultura de la época les consideraba adultos una vez que se casaban, también tenía parentela sus apellidos con la nobleza Ishiri por que los Cacha provienen de los Puruhás reyes los que se aliaron con los Incas y por eso su apellido estaba vinculado con ellos, y siendo adulto en esa época le dieron el mando de la rebelión.			
Contenido: Se consideraban adultos después del casamiento Su apellido proviene de un linaje de nobleza Ishiri de los Puruhás reyes Siendo considerado adulto y con un apellido de los Puruhás le dan el mando de la rebelión a Daquilema			

3) Cosmovisión andina	
Pregunta:	La cosmovisión andina habla sobre el equilibrio, ¿Cómo fue roto por las autoridades mestizas o blancas y la iglesia de la época, esto le afectó a Fernando Daquilema?
Respuesta:	El presidente García Moreno era un apersona muy católica, y dio entrada a todas las congregaciones de la iglesia de la época, de eso vino la educación superior pero siempre ha querido relegar y olvidar a un lado a los saberes ancestrales, traer la educación occidental fue romper la cosmovisión andina de los pueblos y eran más indígenas que mestizos, después de hacerles donde viva Daquilema ir a atacarles en sus tierras, comunidades, perseguirles en sus campos y por eso mantuvieron resistencia porque eran esclavos durante 400 años y dando eso el valor a levantarse por primera vez contra sus opresores de la época.
Contenido:	La educación occidental fue la que romper la cosmovisión andina de los pueblos que querían que olviden sus saberes ancestrales.
4) Reflexión de otros líderes indígenas	
Pregunta:	Se cuenta antes de la rebelión de Daquilema otros líderes también se estaban revelando, ¿Qué papel jugó Manuela León para tomar la decisión de levantarse con el apoyo de Fernando Daquilema?
Respuesta:	Manuela León no se sabe casi nada en las fuentes oficiales pero si se contaba a través de las generaciones como lo que hicieron con Fernando Daquilema, según lo que contaban cuando habían sublevaciones de los soldados de la época, tenían una estrategia los hombres adelante con palos y piedras, cuando eran golpeados o con heridas las mujeres estaban atrás poniendo sal a las heridas ese era su táctica contra los soldados armados desde la guerra de independencia, y se repitió en muchas generaciones y en época de crisis, y que el problema era nacional y muchos pueblos eran rebeldes lo mas revoltosos eran los Cayambe, los Quitus cara de Pichincha, los Cacha, y esto se reflejó y comenzaron a sublevar el decreto del presidente y lo que contaban que Manuela León fue un nexo entre las comunidades cercanas pero en esa época sospechaban mas de un hombre que una mujer, y ella estaba entre los revoltosos y los que comunicaba con las demás y siempre estuvo alado de Daquilema para apoyarle.
Contenido:	Manuela León no se sabe casi nada en las fuentes oficiales, pero si se contaba a través de las generaciones Fue un nexo entre las comunidades cercanas, pero en esa época. Sospechaban más de un hombre que una mujer. Ella estaba entre los revoltosos y los que comunicaba con las demás. Siempre estuvo alado de Daquilema para apoyarle.
5) Su significado como líder indígena	
Pregunta:	En diciembre de 1871 en la comunidad Yaruquíes Daquilema fue proclamado “Rey”, ¿Qué significaba este título dentro de la cosmovisión o pueblo Puruhá?
Respuesta:	Históricamente no el Ecuador era un gran imperio solo había pequeños reinos organizados que había los reinos de los Quito Cara los del norte junto a los de Otavalo, los Puruhás Cacha desde Guamote asta Quisapincha, el oeste hasta la costa en Guaranda, ya más abajo de la costa era otros líderes pero tenían comunicación igual con los de la amazonia, y su modo de gobernar era muy organizado lo que cuentan sus ancestros para el último periodo que vienen los Incas, aquí supuestamente había un “Rey” pero era un Cacique era el líder de las comarcas que estaban juntas, cuando pasan sobre los españoles Atahualpa era hijo del cacique de Duchicela de aquí que se llamaba por el termino pacha así que los Cacha son la nobleza que quedo de los Puruhás y los Incas, y cuando le declaran “Rey ” a Daquilema dando el poder que el era el representante de los pueblos ya que para sublevarse necesitaban un líder.

Contenido:

El título de “Rey” pero era un Cacique era el líder de las comarcas que estaban juntas.
 Declaran “Rey” a Daquilema dando el poder que él era el representante de los pueblos.
 Proclamarse “Rey” es estar en contra del gobierno y del cura representante de los opresores.

6) Significado de la rebelión

Pregunta:	Uno de los actos significativos de la rebelión de Daquilema fue la toma de lugares específicos, ¿Cuál fue su objetivo en esto, un ataque contra la fe católica o unas protestas contra quienes los oprimía?
------------------	---

Respuesta:

En esa época la iglesia estaba siendo auspiciada por el presidente García Moreno ya que él era muy católico, ya que la edad media los reyes estaban respaldados por el papa, y quedo asta eso gobiernos que estaban respaldados por la iglesia católica y en la constitución de la época para ser ecuatoriano tienes que ser católico, y a los indígenas a punto de doctrinas y enseñanzas les obligaron a tener miedo y a creer en la religión de la iglesia, en esa época se construyeron los pueblos mestizos o hispano sobre los pueblos indígenas para olvidar el pasado de los indígenas y también nos obligaron hablar el idioma español y casi se pierde el Kichwa, y había una opresión intelectual no dejaban pensar, en los centros de ciudades de las plazas un parque central, palacio municipal y la iglesia y eso era el esquema español para que el poder este concentrado en la ciudad, les dejaba para que hagan fiestas como el carnaval, cuando estaba haciendo la rebelión tomarse la plaza es tomar el sitio del patrón y estar en su contra.

Contenido:

A los indígenas a punto de doctrinas y enseñanzas les obligaron a tener miedo y a creer en la religión de la iglesia.
 Se construyeron los pueblos mestizos o hispano sobre los pueblos indígenas.
 En los centros de ciudades de las plazas un parque central, palacio municipal y la iglesia.
 En la rebelión tomarse la plaza es tomar el sitio del patrón y estar en su contra.

7) Su reflexión final de Daquilema

Pregunta:	La rebelión fue sofocada con dureza con el ejército y traidores indígenas, y que fueron capturados, enjuiciados y condenados a muerte, ¿Cuáles fueron sus reflexiones finales de Daquilema y su sacrificio que quedaría grabado en la memoria del pueblo?
------------------	---


Respuesta:

Las enseñanzas serian como se hizo en su tiempo es estar en contra del pueblo de poder, y reconocer que en la actualidad está pasando lo mismo, en ese tiempo las autoridades en esa época les dijeron traidores a la patria, vinieron con soldados con un pelotón era 50 soldados con un cañón rodante queriendo reprimir al pueblo, en contra de 400 a 500 indígenas con el tiempo bajaron los números de los indígenas y les ganaron a la fuerza al principio venían a reprimir con latigazo algunos indígenas pero no pudieron en vez de eso los indígenas se fueron tomando otro pueblo, con el tiempo no pudieron más y les captura también por los mestizos ya que era más dividido en esa época y los llevan a Yaruquíes y les declara a casi 200 personas al destierro y vivir a trabajo forzado, entre niños, mujeres, y ancianos a los lideres les fusilaron frente a la iglesia sin dejar reflexión final de Daquilema pero sus acciones guiaron a otros lideres indígenas en otras rebeliones que respeten sus costumbres y tradiciones en contra del los lideres de la época.

Contenido:

Siendo la primera vez que se rebelaron los indígenas mostraron su resistencia ante los soldados y sus opresores.
 Otros lideres indígenas en otras rebeliones en otras épocas llevaron su respeto de Daquilema y inspiraron a otros.
 No hay informes oficiales o los que dicen sobre su historia de Daquilema.
 Pero sin eso entendieron que solo no podían hacer nada, pero como pueblo juntos pueden hacer un gran impacto.

8) El gobierno de la época	
Pregunta:	¿Cree que el gobierno de García Moreno entendía las comunidades del levantamiento o solo vio como una molestia que debía ser aplastado y mando a capturar a Fernando Daquilema?
Respuesta: Para el gobierno fue una amenaza como en cualquier gobierno no le conviene que el pueblo le diga lo que está haciendo está mal, y en esa época los indios eran considerados animal, así que solo le vio en esa época solo una simple molestia.	
Contenido: Fue una molestia para el Gobierno. No le conviene que el pueblo le diga lo que está haciendo está mal.	
9) Su importancia en la actualidad	
Pregunta:	En la actualidad Fernando Daquilema es reconocido como un héroe nacional indígena, ¿Cuál cree que es el legado más importante que dejó, en su lucha de su época?
Respuesta: Por el 2008 en el gobierno de Correa, al indígena Fernando Daquilema ahí fue declarado héroe nacional y se alzó una campaña para alzar y difundir su historia, de ahí vino un comic mientras esa distribución ahí se expandió más la historia de Daquilema y nuestra exposición son apenas del 2021 post pandemia y desde ahí hablamos de Daquilema, y como dije era un desaparecido más del gobierno, y que aun en la actualidad hay injusticia, racismo, y que los ecuatorianos no les interesa su pasado, y hay personas que piensan que son blanca pura, y todos son mestizos runas y que nos parecemos más a nuestros ancestros indígenas y hay que aprender a crecer y tener memoria.	
Contenido: Por el 2008 en el gobierno de Correa, Fernando Daquilema fue declarado héroe nacional En la actualidad hay injusticia, racismo, y que los ecuatorianos no les interesa su pasado Para aprender hay crecer en mente y memoria histórica.	
10) Mensaje	
Pregunta:	Para las generaciones actuales y futuras, ¿Qué enseñanza deberían ser tanto para los indígenas como a los mestizos en la actualidad?
Respuesta: En primer lugar, ya no somos indígenas o mestizos me gusta más un término que usa un amigo que es mestizo runa, ya que es un mestizo, pero tiene un gran respeto de su legado ancestral por eso yo me siento muy orgulloso ser así y comunicar a través de los medios de comunicación y con respeto sobre la cosmovisión andina.	
Contenido: Ya no somos indígenas o mestizos. Somos mestizo runa es un mestizo, pero tiene un gran respeto de su legado ancestral. Difundir los saberes ancestrales a través de todos los medios de comunicación y que no se olviden.	

Entrevista	Nº: 2	Director de la carrera de Pedagogía de la Historia y las Ciencias Sociales
Entrevista realizada a:	Ms. Lenin Garces Viteri	
Evidencia fotográfica:		
1) Definición de la historia		
Pregunta:	¿Podría describirnos las condiciones de vida de los pueblos indígenas sobre todo de Puruhá en Cacha en los años 1850 a 1870?	
Respuesta:	<p>Bueno primero debemos tomar en cuenta que todo se da en rezago desde la colonia, es decir cuando ya empezamos como república en 1830, la situación de los indígenas era inclusive según algunos historiadores, hasta como se complicó para los indígenas, es decir fueron explotados, muchos de ellos durante un tiempo de la república, tuvieron que pagar un tributo de 3 pesos anuales, también tenían que realizar trabajo subsidiario, y generalmente tenían que pagar una serie de tributos y siendo explotados todavía, muchos fueron despojados de sus tierras comunitarias y terminaron presos viviendo en los páramos.</p>	
Contenido:	<p>Los indígenas, fueron explotados Tuvieron que pagar un tributo de 3 pesos anuales</p>	
2) Fernando Daquilema		
Pregunta:	¿Qué sabe sobre Fernando Daquilema, y su importancia en la historia como en la rebelión de la época?	
Respuesta:	<p>Bueno Fernando Daquilema sin duda alguna fue uno de los líderes en este caso estuvo al frente de una rebelión durante el periodo de García Moreno, es una de las personas que ha recibido bastante como señal de rebeldía desde los pueblos indígenas, un personaje que ha sido clave e importante en nuestra historia ya republicana, por uno de los alzamientos importantes que se da en el periodo de García Moreno, la cosmovisión andina habla sobre el equilibrio.</p>	
Contenido:	<p>Fue uno de los líderes en este caso estuvo al frente de una rebelión Un personaje que ha sido clave e importante en nuestra historia ya republicana</p>	
3) Cosmovisión andina		
Pregunta:	La cosmovisión andina habla sobre el equilibrio, ¿Cómo fue roto por las autoridades mestizas o blancas y la iglesia de la época, esto le afectó a Fernando Daquilema?	

Respuesta: Yo creo que si le afecta, porque tomarse en cuenta que simplemente las elites responden a sus intereses de grupo, marginan totalmente a los indígenas, al igual que lo margina es parte de los mestizos, es decir acá no se puede solamente hablar de una explotación ya que recordemos que para la explotación de los indígenas se conjugaban al mismo tiempo de los terratenientes y por supuesto la iglesia que era cómplice, se cuenta antes de la rebelión de Daquilema otros lideres también que estaban rebelando.	
Contenido: Simplemente las elites responden a sus intereses de grupo	
4) Reflexión de otros lideres indígenas	
Pregunta:	Se cuenta antes de la rebelión de Daquilema otros lideres también se estaban revelando, ¿Qué papel jugo Manuela León para tomar la decisión de levantarse con el apoyo de Fernando Daquilema?
Respuesta: Según el historiador Ibarra el historiador nos cuenta que, por ejemplo, Manuela León es un personaje de leyenda o una especie de mítico, es decir realmente ella no existió como comúnmente se le pone en el conocimiento histórico, generalmente se le ha dicho que ella participo, pero es un personaje que muy probablemente según Ibarra no existió, en diciembre 1871 las comunidades Yaruquies de Daquilema proclamado “Rey”	
Contenido: Es un personaje de leyenda o una especie de mítico.	
5) Su significado como líder indígena	
Pregunta:	En diciembre de 1871 en la comunidad Yaruquíes Daquilema fue proclamado “Rey”, ¿Qué significaba este título dentro de la cosmovisión o pueblo Puruhá?
Respuesta: Es de reconocer sus ancestros, sus antepasados y sobre todo su cultura, sin duda alguna no se los detalles del contexto general de lo que, significada para ellos llamarlo rey, pero supongo que no es tanto como un rey occidental, sino que respondía posiblemente a su convocación y su forma de ser.	
Contenido: Es de reconocer sus ancestros, sus antepasados y sobre todo su cultura	
6) Significado de la rebelión	
Pregunta:	Uno de los actos significativos de la rebelión de Daquilema fue la toma de lugares específicos, ¿Cuál fue su objetivo en esto, un ataque contra la fe católica o unas protestas contra quienes los oprimía?
Respuesta: Bueno fue una protesta sobre quieren les oprimían y sobre todo una serie de impuestos que ellos les iban de alguna manera imponiendo, no fue tanto en contra de la religión, la rebelión fue sofocada con dureza con el ejército y los traidores indígenas y fueron capturados, enjuiciados y condenados a muerte.	
Contenido: Ellos les iban de alguna manera imponiendo contra el gobierno.	
7) Su reflexión final de Daquilema	
Pregunta:	La rebelión fue sofocada con dureza con el ejército y traidores indígenas, y que fueron capturados, enjuiciados y condenados a muerte, ¿Cuáles fueron sus reflexiones finales de Daquilema y su sacrificio que quedaría grabado en la memoria del pueblo?

Respuesta: Bueno sin duda el muere fusilado. La represión es la sublevación es aplastada con mucha violencia en contra del gobierno de García Moreno el no toleraba este tipo de actos, este tipo de levantamientos así que fue obviamente consecuencia, que simplemente los ánimos como descargan y prácticamente con esto ya no hay oportunidad.	
Contenido: No ubo reflexiones finales	
8) El gobierno de la época	
Pregunta:	¿Cree que le gobierno de García Moreno entendía las comunidades del levantamiento o solo vio como una molestia que debía ser aplastado y mando a capturar a Fernando Daquilema?
Respuesta: No yo creo que el gobierno de García Moreno es caracterizado por una contradicción, porque por su lado impulso o trato poner una modernización del estado, pero al mismo tiempo como una cuestión de memoria así represiva, porque la represión de García Moreno se dio a distintos niveles, no solo fue con los indígenas fue también reprimió a los sectores vestigios algunos sectores del ejército y también incluye a la iglesia, pese a que fue aliado de García Moreno también reprimió cuando tenía que hacerlo.	
Contenido: La represión de García Moreno se dio a distintos niveles, no solo fue con los indígenas fue también reprimió a los sectores vestigios algunos sectores del ejército y también incluye a la iglesia	
9) Su importancia en la actualidad	
Pregunta:	En la actualidad Fernando Daquilema es reconocido como un héroe nacional indígena, ¿Cuál cree que es el legado más importante que dejo, en su lucha de su época?
Respuesta: Bueno el legado yo creo que fue revelarse sobre todo ante ciertas injusticias, cierto tipo de opresiones, yo creo que él estaba presente, por eso recordemos que en Cacha se lo recuerda hay una memoria, hay diferentes instituciones educativas, comerciales que llevan su nombre en homenaje a él porque realmente trascendió y aportó sobre todo en el sentido de responder y reaccionar cuando se producen injusticias.	
Contenido: Realmente trascendió y aportó sobre todo en el sentido de responder y reaccionar cuando se producen injusticias	
10) Mensaje	
Pregunta:	Para las generaciones actuales y futuras, ¿Qué enseñanza deberían ser tanto para los indígenas como a los mestizos en la actualidad?
Respuesta: Primero un poco la unión que si falta tanto luego el reclamar las injusticias y levantarse cuando uno tenga que hacerlo para que no pisoteen nuestros derechos.	
Contenido: Reclamar las injusticias	

La Cultura Puruhá de la Sierra Ecuatoriana

La cultura Puruhá constituye un pueblo indígena que habita en la región andina del Ecuador, específicamente en la provincia de Chimborazo y zonas aledañas. Este grupo étnico, perteneciente a la familia lingüística quichua, tuvo una gran influencia en la conformación cultural de la Sierra ecuatoriana, destacándose por su organización social, prácticas agrícolas y una cosmovisión profundamente arraigada en la naturaleza y lo sagrado. Se ha logrado reconstruir parte de su historia, aunque muchos aspectos permanecen en el misterio debido a la escasez de fuentes directas. Este trabajo busca analizar su ubicación geográfica, orígenes históricos, idioma, cultura, cosmovisión andina, así como la importancia del líder indígena Fernando Daquilema en la resistencia Puruhá frente a la colonización.

Ubicación geográfica

Los Puruhá se asentaron principalmente en la provincia de Chimborazo, en la Sierra central del Ecuador, aunque su influencia se extendió hacia zonas de Tungurahua, Bolívar y Cañar. Su territorio abarcaba tierras fértiles en los valles interandinos y zonas altas cercanas al nevado Chimborazo, considerado un lugar sagrado, según el historiador (Hurtado, 1985), "los Puruhá fueron un grupo étnico que logró adaptarse a las condiciones geográficas de la Sierra, desarrollando sistemas agrícolas en terrazas y aprovechando los diferentes pisos climáticos".

Los habitan principalmente en la provincia de Cotopaxi. Su territorio se extiende desde los valles del norte de la provincia hasta zonas aledañas al volcán Cotopaxi, incluyendo comunidades en los cantones de Latacunga, Salcedo, Pujilí, y parte de Saquisilí. Según (Salazar, 2005) "la ubicación estratégica de los Puruhá entre los valles fértiles y las alturas montañosas les permitió desarrollar una agricultura sostenible y una fuerte identidad territorial". Esta región, caracterizada por su clima templado y suelos volcánicos fértiles, fue clave para el desarrollo de su economía agrícola y su cosmovisión basada en el respeto a la Pachamama (Madre Tierra).

Orígenes históricos

El origen de los Puruhá sigue siendo discutido entre los investigadores. Algunas teorías sugieren que descienden de migraciones provenientes de la región amazónica, mientras que otros los vinculan con los Cara, un pueblo que habitó en la Sierra norte antes de la expansión incaica, los orígenes de los Puruhá se remontan a tiempos preincaicos, siendo considerados uno de los pueblos más antiguos del altiplano ecuatoriano. Aunque no existen registros escritos previos a la llegada de los incas, evidencias arqueológicas y estudios lingüísticos sugieren que los Puruhá ya habitaban la región desde al menos el siglo V d.C. (López F. , 2010).

Antes de la expansión del Imperio Inca, los Puruhá vivían en pequeñas comunidades organizadas en ayllus (unidades familiares y sociales), con un sistema político descentralizado basado en líderes locales conocidos como curacas, durante el siglo XV, el Imperio Inca, bajo el gobierno de Túpac Yupanqui, intentó someter a los Puruhá, quienes ofrecieron una resistencia férrea. Según (Muratorio, 1994), "la resistencia puruhá fue una de las más prolongadas y organizadas frente al expansionismo incaico, lo que demuestra su cohesión social y su profundo arraigo territorial". A pesar de ser finalmente incorporados al Tahuantinsuyo, los Puruhá conservaron gran parte de su autonomía cultural y religiosa.

Idioma

El idioma original de los Puruhá era el puruháes, una lengua de origen quichuaide o posiblemente de una rama pre-quichua, aunque actualmente está extinguido. Con la expansión incaica y posteriormente con la colonización española, el quechua (kichwa) se impuso como lengua vehicular. Hoy en día, la mayoría de los Puruhá hablan kichwa cotopaxiense, una variante del quechua ecuatoriano. Como señala (Landaburu, 2008), “la pérdida del puruháes original es un ejemplo del impacto lingüístico del colonialismo, aunque el kichwa sigue siendo un vehículo de transmisión cultural”.

Cultura y organización social

La cultura Puruhá se caracteriza por una fuerte vinculación con la tierra, la agricultura, y la reciprocidad social. Su organización social tradicional se basa en el ayllu, una estructura comunitaria que combina parentesco, trabajo colectivo (minga), y gestión de recursos naturales, la autoridad tradicional recae en el jatun curaca o cacique, quien actúa como líder político, religioso y mediador comunitario, la economía puruhá se sustenta principalmente en la agricultura de papa, maíz, quinua y habas, complementada con la ganadería menor (ovejas, cuyes) y el trueque en ferias locales. La fiesta de la Pawkar Raymi, celebrada en febrero, es una de las expresiones culturales más importantes, marcando el inicio de la temporada de siembra y honrando a las deidades agrícolas.

Cosmovisión andina

La cosmovisión andina de los Puruhá se basa en una visión holística del universo, donde todos los elementos naturales están imbuidos de espíritu y energía. Esta cosmovisión se estructura en torno al concepto de Pachamama (Madre Tierra), Apu (montañas sagradas), y Allpa (suelo cultivable), todos ellos considerados seres vivos con voluntad propia, según la antropóloga (Albornoz, 2003), “para los Puruhá, el equilibrio entre el ser humano y la naturaleza no es solo una necesidad práctica, sino un mandato espiritual”. Esta relación simbiótica se expresa en rituales de agradecimiento, ofrendas, y ceremonias agrícolas que buscan mantener la armonía cósmica.

La cosmovisión Puruhá estaba estrechamente ligada a la naturaleza y a los ciclos agrícolas. Creían en la existencia de un mundo dividido en tres planos:

1. **Hanan Pacha** (mundo superior, morada de los dioses).
2. **Kay Pacha** (mundo terrenal, donde habitan los humanos).
3. **Uku Pacha** (mundo subterráneo, relacionado con la muerte y la fertilidad).

Los rituales y festividades estaban asociados a los solsticios, equinoccios y cosechas, en los que realizaban ofrendas (**pagapus**) a las deidades.

Panteón de dioses Puruhá

Aunque no existe un registro completo de su mitología debido a la pérdida de su lengua original y la influencia de culturas dominantes, se han recuperado fragmentos del panteón puruhá a través de tradiciones orales, crónicas coloniales y estudios etnográficos. A continuación, se presenta una lista de deidades reconocidas:

Nombre	Significado	Dominio/Atributos	Representación Física/Simbólica	Evidencia Histórica
Pachacámac	"Sostenedor del mundo"	Dios creador, ordenador del universo	Representado como un ser invisible o como el sol	Citado en crónicas de (Cieza de León, 1553)
Guayacuray	"El que protege con el árbol de guayacán"	Protector de los guerreros y defensor del territorio	Figura guerrera con escudo de madera sagrada	Relatos orales en Salcedo; mencionado en crónicas de fray Jodoco Ricke (1560)
Pachamama	Madre Tierra	Fertilidad, agricultura, vida	Mujer con montaña con tierra fértil y plantas.	Universal en Andes; presente en rituales actuales
Taita Cotopaxi	Padre Cotopaxi	Volcán, fuego, purificación	Montaña con ojos y voz; llama fuego	Adorado como <i>Apu</i> ; ofrendas en su cima
Mama Cocha	Madre Agua	Ríos, lluvias, pesca	Mujer con cabello de agua y peces	Venerada en lagunas como la de Colta
Inti	Sol	Luz, energía, tiempo	Disco solar con rostro humano	Adoptado del Inca; integrado al panteón local
Mama Quilla	Madre Luna	Ciclos femeninos, noche, sabiduría, fertilidad	Mujer con velo plateado, luna creciente	Relacionada con ritmos agrícolas
Illapa	Trueno, rayo	Rayos, tormentas, justicia, clima, lluvia	Hombre con hacha de piedra, relámpago y trueno	Invocado para pedir lluvias o castigar injusticias
Chimborazo (Taita Chimborazo)	"Padre Chimborazo"	Dios creador, soberanía, fertilidad.	Montaña nevada, protección, Fuerza natural	Persistente en Comunicados indígenas, (Espinoza Soriano, 1988).

Tabla 2: Deidades de la cultura Puruhá

Estas deidades no son vistas como entidades separadas del mundo natural, sino como personificaciones de fuerzas cósmicas. Como afirma la investigadora (Martínez, 2012), “en la cosmovisión puruhá, cada montaña, río o estrella tiene un nombre, una historia y una relación con la comunidad” (p. 134).

Fernando Daquilema y su Importancia en la Resistencia Puruhá

Fernando Daquilema (1834–1874) es una figura central en la historia reciente de los Puruhá. Nacido en la comunidad de Yaruquíes, en el cantón de Salcedo, Daquilema se convirtió en símbolo de resistencia indígena durante el siglo XIX, en un contexto de explotación por parte de hacendados y autoridades eclesiásticas y estatales.

En 1871, Daquilema lideró una sublevación conocida como la Rebelión de los Puruhá, en protesta por los abusos del sistema de habilitación (endeudamiento forzado de indígenas) y la imposición de impuestos excesivos. Bajo su liderazgo, miles de indígenas tomaron las armas y ocuparon brevemente Latacunga. Aunque la rebelión fue reprimida con violencia y Daquilema fue capturado y ejecutado en 1874, su figura trascendió como ícono de dignidad y lucha por la justicia.

Para los Puruhá, Daquilema no es solo un héroe histórico, sino un Taita (padre espiritual) que encarna los valores de resistencia, autonomía y defensa del territorio. Como señala el historiador (Ayala Mora, 2008), “Daquilema representa la continuidad de la cosmovisión puruhá: proteger la tierra, desafiar la opresión y afirmar la identidad”. Hoy, su memoria se honra en festividades, escuelas y monumentos, especialmente en Salcedo, donde se erigió una estatua en su honor.

CAPÍTULO V:

PROPUESTA

Uso del software para la creación de historieta en Krita y Ilustrador.

Introducción

La creación de historietas, o cómics, ha experimentado una evolución significativa con la llegada de la era digital. Los métodos tradicionales de tinta y papel han sido complementados, y en muchos casos reemplazados, por software especializado que ofrece herramientas versátiles y flujos de trabajo eficientes. Entre la amplia gama de aplicaciones disponibles, dos programas destacan por su potencia y enfoque: Krita, una suite de pintura digital de código abierto y gratuita, y Adobe Ilustrador, la aplicación estándar de la industria para el diseño vectorial. Esta investigación tiene como objetivo analizar cómo ambos programas pueden ser utilizados para la creación de una historieta, desglosando sus características básicas, ventajas, desventajas y el flujo de trabajo fundamental para un estudiante o artista emergente.

1. Conceptualización y Enfoque de cada Software

1.1. Krita: La Potencia de lo Ráster para la Expresión Artística

Krita está diseñado primordialmente como una aplicación de gráficos rasterizados (o de mapa de bits). Esto significa que las imágenes se construyen a partir de una cuadrícula de píxeles, donde cada uno tiene un color y una posición específicos. Este enfoque es ideal para emular técnicas artísticas tradicionales como la pintura al óleo, la acuarela o el dibujo a lápiz, ya que permite trazos orgánicos, texturas complejas y mezclas de color suaves. Su interfaz y motor de pinceles están altamente optimizados para artistas que utilizan tabletas gráficas.

1.2. Adobe Ilustrador: La Precisión y Escalabilidad de lo Vectorial

Adobe Ilustrador, por otro lado, es una aplicación de gráficos vectoriales. En lugar de píxeles, las imágenes se construyen a partir de formas geométricas definidas por fórmulas matemáticas (vectores). Esto confiere una ventaja principal: la escalabilidad infinita. Una ilustración puede redimensionarse a cualquier escala sin pérdida de calidad. Su fortaleza reside en la creación de logotipos, tipografía, ilustraciones de estilo plano ("flat design") y composiciones gráficas con líneas limpias y precisas.

2. Flujo de Trabajo Básico para la Creación de una Historieta

2.1. Fase 1: Guion y Planificación (Preproducción)

Esta fase es independiente del software. Implica escribir el guion, definir la narrativa y realizar los storyboards o bocetos preliminares de las viñetas. Aquí, el artista puede usar cualquier medio, desde papel hasta herramientas digitales simples, para planificar la composición de cada página.

2.2. Fase 2: Diseño de Personajes y Escenarios

En Krita: Esta etapa es muy natural. El artista puede crear un lienzo y utilizando la vasta biblioteca de pinceles personalizables, dibujar y pintar los personajes y fondos con un estilo orgánico y pictórico. Es ideal para diseños con texturas, sombreado suave y un aspecto "pintado a mano".

En Adobe Ilustrador: El diseño se realiza utilizando herramientas como las formas básicas. Para la creación de viñetas y fondos del paisaje.

2.3. Fase 3: Diseño de la Página y Viñetas

En **Krita**: Ofrece una poderosa herramienta que permite crear plantillas de páginas márgenes y sangrado. El artista puede dibujar directamente o usar herramientas de forma para crearlas. Cada elemento (dibujos, globos) suele residir en capas separadas dentro del mismo archivo.

En **Adobe Ilustrador**: La página se configura como un "tablero de trabajo" (Artboard). Las viñetas se crean usando herramientas de forma (rectángulos, elipses) o trazados. La organización mediante capas es fundamental. Ilustrador permite una alineación y distribución de objetos extremadamente precisa, facilitando la creación de composiciones de página limpias y equilibradas.

Los tipos de planos en el cómic

De acuerdo con San (2023), los diferentes tipos de planos en el comic son herramientas fundamentales para narrar una historia de manera efectiva, ya que cada uno cumple una función específica para introducir escenarios, presentar personajes o guiar la acción.

El autor explica que el Gran plano general se emplea para establecer una localización amplia, como una ciudad, proporcionando el contexto inicial al lector.

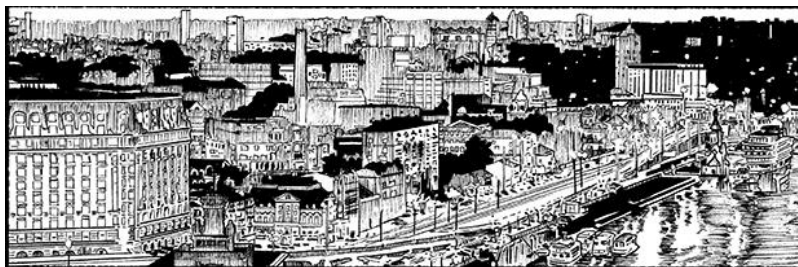


Figura 36: Gran plano general dibujado por Yen San

A continuación, el Plano general presenta una localización más concreta, como una calle, para situar la acción.



Figura 37: Plano general dibujado por Yen San

Por su parte, el Plano entero se utiliza para presentar a un personaje completo o un objeto, ofreciendo una visión de cuerpo entero.



Figura 38: Plano entero picado dibujado por Yen San



Figura 39: Plano entero dibujado por Yen San

Un Plano derivado, el Plano americano, encuadra al personaje desde la cabeza hasta justo por debajo de los bolsillos, mostrando suficiente detalle de su vestimenta.



Figura 40: Plano americano dibujado por Yen San

El Plano medio, una de los más recurrentes, captura a los personajes desde la cintura o rodillas hacia arriba, siendo idóneo para mostrar interacciones, diálogos y reacciones emocionales.



Figura 41: Plano medio picado dibujado por Yen San



Figura 42: Plano medio dibujado por Yen San

En el ámbito de los acercamientos, el Primer plano se utiliza para crear intimidad o resaltar la importancia de un elemento, requiriendo moderación para no abrumar al lector.



Figura 43: Primer plano dibujado por Yen San

Un grado mayor de acercamiento es el primerísimo Primer plano, que se enfoca en un detalle muy específico, como los ojos de un personaje, para enfatizar una expresión o un elemento narrativo clave.



Figura 44: Primerísimo primer plano dibujado por Yen San

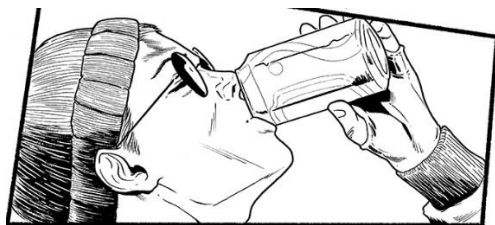


Figura 45: Primerísimo primer plano lateral dibujado por Yen San

El plano detalle dirige la atención del espectador hacia un objeto específico en primer plano, con el fin de crear un efecto dramático o subrayar su relevancia en la trama.

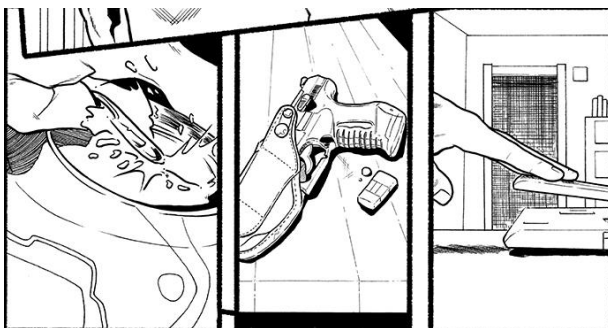


Figura 46: Plano detalle dibujado por Yen San

En todo esto destaca que el uso estratégico y variado de estos planos permite a los artistas visuales construir una narrativa coherente, dinámica y emocionante.

El desarrollo de la investigación en los resultados y discusión de la encuesta aplicada para recopilación de datos siendo fundamental es el desarrollo para el desarrollo de los temas y propuestas

En dada la muestra de calculada de la población de las encuestas lo cual fue 354 encuestas al público objetivo generación Z, y nos permite determinar el conocimiento acorde a la historieta, cosmovisión andina, sobre el personaje de Fernando Daquilema.

2.4. Fase 4: Arte Final y Entintado

En **Krita**: El entintado se realiza típicamente con un pincel estabilizado (para líneas suaves) en una nueva capa sobre el boceto. La sensación es muy similar a entintar con plumillas o pinceles reales, con presión y variación en el grosor de la línea.

En **Adobe Illustrator**: El entintado puede hacerse de dos formas: Con la herramienta Pincel de Bote de Pintura, que crea formas vectoriales rellenas a partir de trazos de pincel, combinando la sensación de dibujo a mano alzada con la precisión vectorial.

2.5. Fase 5: Coloreado

En **Krita**: Es excepcional para colorear. Ofrece modos de fusión de capas, máscaras de recorte para colorear dentro de las líneas, y pinceles que simulan acuarelas, aerógrafos y óleos. El coloreado es un proceso pictórico y orgánico.

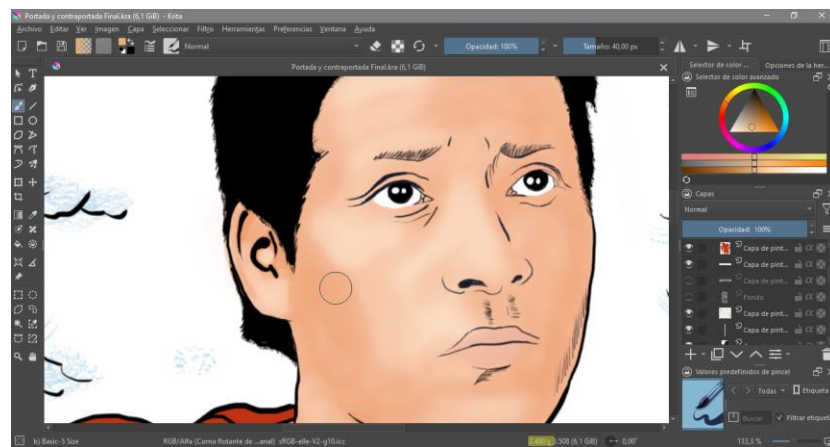


Figura 47: Captura de pantalla usando Krita “Rostro de Fernando Daquilema”

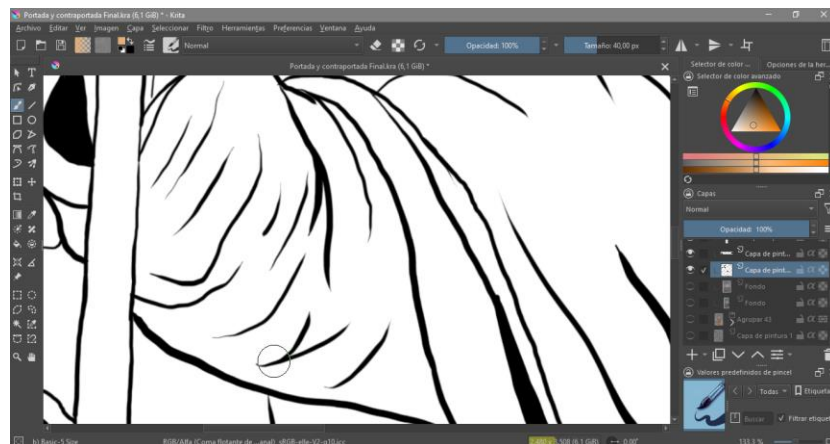


Figura 48: Captura de pantalla usando Krita “Detallado de Presdas”

En **Adobe Illustrator**: El coloreado es típicamente con colores planos. La herramienta Muestra (Eyedropper) y Panel de Muestras (Swatches) son clave. La herramienta Live Paint Bucket permite

colorear áreas cerradas rápidamente, incluso si los trazos vectoriales no forman perfectamente una forma cerrada, agilizando enormemente el proceso.

2.6. Fase 6: Texto y Globos de Diálogo

En **Krita**: Dispone de una herramienta de texto básica para añadir diálogos. Si bien es funcional, sus opciones de tipografía y gestión de texto son menos avanzadas que las de un software de maquetación profesional así que no se utiliza.

En **Adobe Illustrator**: Brinda un control tipográfico profesional. La creación de globos de diálogo con formas y texto es muy eficiente, y el texto permanece completamente editable y vectorial



Figura 49: Captura de pantalla Adobe Illustrator” Burbuja de dialogo”



Figura 50: Captura de pantalla Adobe Illustrator “Propiedades de burbuja de dialogo”



Figura 51: Captura de pantalla Adobe Ilustrador “Portada y Contraportada”

Figura 61

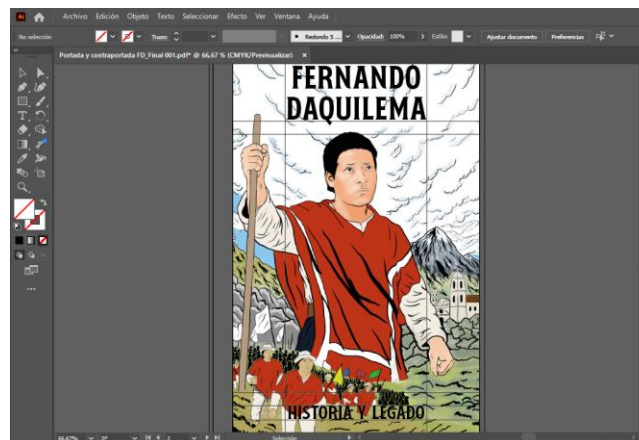


Figura 52: Captura de pantalla Adobe Ilustrador ”Portada del comic”

GUION NACIMIENTO, INFANCIA, JUVENTUD, RESISTENCIA Y MUERTE DE FERNANDO DAQUILEMA.

Título del cómic:	"FERNANDO DAQUILEMA: HISTORIA Y LEGADO"
Guionista:	Brandon Loza
Artista:	Brandon Loza
Fecha:	
Páginas estimadas:	6 paginas
Género:	Histórico-Fantástico
Público objetivo:	Jóvenes de Generación Z

Sinopsis

Esta historieta narra la vida completa de Fernando Daquilema (1848 - 1872), líder Puruhá que desafió al régimen de García Moreno. Desde su nacimiento marcado por presagios de la Taíta Chimborazo y Mamá Cocha, hasta su fusilamiento y legado eterno, entrelaza hechos históricos verificados con la cosmovisión Puruhá.

PÁGINA 1:

DESCRIPCIÓN: NACIMIENTO Y ORIGEN.

- **VIÑETA 1**

Visual (Plano general): Los Andes ecuatorianos con la comunidad indígena de Chimborazo iluminado, con cóndores sobrevuelan la comunidad.

Texto: NARRADOR: “Esta historia es sobre Fernando Daquilema, que encaminó el inicio de la rebelión y liberación indígena.”

- **VIÑETA 2**

Visual: (Plano detalle): Bebé Fernando envuelto en poncho sobre las manos de su madre (María Ruiz).

Texto: NARRADOR: “Nació el 5 de junio de 1848 en Kera Ayllu, una comunidad puruhá, sus padres eran Ignacio Daquilema y María Ruiz.”

- **VIÑETA 3**

Visual: (Plano general): Mestizo exige diezmos. Familia entregan maíz.

Texto: NARRADOR: “Vivían y trabajaban en el campo bajo el yugo de las haciendas locales y pagaban el diezmo con sus cosechas cuando no tenían el dinero.”

- **VIÑETA 4**
Visual (Plano americano): Imágenes de indígenas trabajando en campos mientras un terrateniente los supervisa, mientras un Niño Fernando (15) estando con sus padres.
Texto: NARRADOR: “Dentro de su grupo social retuvieron el uso del kichwa para la comunicación.”
Texto: FERNANDO: “¡Mama! ¿cuánto falta para irnos estoy muy cansado?”.
- **VIÑETA 5**
Visual: (Plano medio): María Ruiz (Madre) le toca el hombro a su hijo y le responde a su pregunta.
Texto: MADRE: “ Wawa aguanta y sé fuerte, ya casi terminamos y nos vamos a casa a comer.”
Texto: HIJO FERNANDO: “Si, mamá”
- **VIÑETA 6**
Visual: (Gran plano general): Vista del Volcán Chimborazo y sus alrededores.
Texto: NARRADOR: “Los dioses puruhuaes eligen a Fernando Daquilema para que lidere a su pueblo.”
Texto: VISIÓN ONÍRICA: Taita Chimborazo: “ Los pahuáes te eligen para guiar, y tu pueblo a su rey verán llegar.”.
- **VIÑETA 7**
Visual: (Plano medio): Ignacio Daquilema (Padre) habla con su hijo en secreto mientras trabajan.
Texto: NARRADOR: “Seguían trabajando bajo el sol y la mirada de los terratenientes.”
Texto: HIJO FERNANDO: “Tayta, ya no aguanto más...”
Texto: PADRE: “Wambra, Sé fuerte, tú eres mi fuerza.”
- **VIÑETA 8**
Visual: (Plano general): Mestizos riendo mientras ignoran a los de su propia raza.
Texto: NARRADOR: “La explotación era cruel para los indígenas, bajo los españoles y los mestizos.”

PÁGINA 2:

DESCRIPCIÓN: ADOLESCENCIA OPRIMIDA (1860s)

- **VIÑETA 1**
Visual: (Plano entero): Imagen de García Moreno alado el gobierno negociando con la iglesia y alado a los soldados marchando.
Texto: NARRADOR: “Bajo el gobierno de Gabriel García Moreno entre los años 1859-1865 y 1869-1875, el régimen fue centralista, autoritario y teocrático (basado en la religión católica).”
- **VIÑETA 2**
Visual: (Plano medio): Imagen de Jerónimo Carrión.

Texto: NARRADOR: “Y el gobierno de Jerónimo Carrión entre 1865-1867 fue breve, débil y estuvo marcado por la inestabilidad política.”

- **VIÑETA 3**

Visual (Plano entero): Fernando (15 años) pastorea llamas con su padre. Aprende a usar *huaraca* (honda).

Texto: NARRADOR: “En este contexto político su padre le enseñó a pastorear las llamas y resistir a largas jornadas de trabajo.”

- **VIÑETA 4**

Visual: (Plano americano): Ignacio Daquilema (PADRE) enseñando a Fernando a sembrar maíz y a rezar a la Pachamama.

Texto: NARRADOR: “Le enseñó a respetar a la naturaleza bajo las costumbres de la cultura Puruhá.”

- **VIÑETA 5**

Visual: (plano americano): Joven Fernando estudiando.

Texto: NARRADOR: “No tuvo acceso a la educación formal, así que tuvo que estudiar con sus propios medios.”

- **VIÑETA 6**

Visual: (plano entero): Joven Fernando (17 años) trabajando como arriero con un burro transportando productos.

Texto: NARRADOR: “En años posteriores trabajó como arriero y transportaba mercancías con ayuda de un burro.”

- **VIÑETA 7**

Visual (Plano americano): Fernando (23) y Martina Lozano intercambian *tupus* ante chamán contemplando el Chimborazo

Texto: NARRADOR: “A los 23 años se casa con Martina Lozano sin hijos, y con todo lo que vivió la dictadura del país le dio más motivación para luchar.”

- **VIÑETA 8**

Visual (Plano medio): Fernando viendo el horizonte pensando.

Texto: NARRADOR: “Mientras trabajaba él estudiaba sobre la conciencia social y política de su pueblo.”

PÁGINA 3:

DESCRIPCIÓN: AMANECER.

- **VIÑETA 1**

Visual: (Plano americano): Fernando hablando con otros indígenas.

Texto: NARRADOR: “Al ser arriero le permitió recorrer gran parte del país y tener contacto directo con diferentes líderes indígenas.”

- **VIÑETA 2**

Visual: (Plano entero picado): Bajo un cielo gris mientras sale el sol, campesinos indígenas trabajan bajo el látigo de los encomenderos españoles.

Texto: NARRADOR: “Así, pudo conocer que las regulaciones no impidieron que la economía serrana dependiera del trabajo forzoso y la servidumbre por deudas, con indígenas sometidos a españoles y mestizos.”

- **VIÑETA 3**

Visual: (Gran plano general): El volcán Chimborazo y la silueta de la Mamá Cocha en la niebla.

Texto: NARRADOR: "Tras observar el momento propicio, los dioses decidieron encargar a Fernando Daquilema la misión de iniciar la rebelión."

Texto: VOZ ONÍRICA: "TAÍTA CHIMBORAZO: "La visión de injusticia y dolor despertará la fuerza en tu interior."

Texto: VOZ ONÍRICA: "MAMÁ COCHA: "Con sudor que alimenta la tierra, su rebelión nunca se entierra."

- **VIÑETA 4**

Visual: (Plano americano): Un soldado azota a un niño indígena mientras un indígena ve como azotan al niño.

Texto: NARRADOR: "Los maltratos eran cada vez más frecuentes..."

Texto: SOLDADO: "¡Apresura el paso, indio de una vez!"

- **VIÑETA 5**

Visual (Plano detalle): Un indígena interviene sujetando la mano del soldado.

Texto: FERNANDO DAQUILEMA: "¡No le vuelvas a pegar!"

Texto: SOLDADO: "¡Suéltame, animal!"

- **VIÑETA 6**

Visual: (Plano medio): FERNANDO con una mirada de determinación y sin miedo.

Texto: FERNANDO DAQUILEMA: "¡BASTA! Nuestra paciencia se ha agotado con tantos abusos."

- **VIÑETA 7**

Visual: (Plano medio): FERNANDO es golpeado.

Texto: NARRADOR: "Su objetivo era dejar de ser esclavos para poder ser dueños de sus tierras, pero no sería fácil."

Texto: SOLDADO: "¡Aquí los que mandamos somos nosotros, indio bruto! "

- **VIÑETA 8**

Visual: (Primer medio): FERNANDO es humillado por el soldado haciéndole sangrar.

Texto: NARRADOR: "Necesitaría toda la ayuda posible, aunque lo humillaran estaba decidido en liberar a su pueblo."

Texto: SOLDADO: "¡Conoce tu lugar!"

PÁGINA 4:

DESCRIPCIÓN: COMIENZO DE LA REVELION (18 diciembre 1871)

- **VIÑETA 1**

Visual: (Primer medio): Indígenas trabajando en la minería.

Texto: NARRADOR: "No todos los indígenas araban la tierra, también eran obligados a trabajar en minas."

- **VIÑETA 2**

Visual: (Primer plano): Terrateniente arrestando a una mujer por no pagar impuestos.

Texto: NARRADOR: “Las mujeres indígenas eran sobreexplotadas en los trabajos más difíciles.”

Texto: TERRATENIENTE: "La deuda no se perdona, si el dinero no sobra, te ganarás el perdón con el sudor de tu frente en la montaña."

- **VIÑETA 3**

Visual: (Plano entero): Terrateniente intenta violar a la chica.

Texto: NARRADOR: “El abuso no solo era moral sino físico de los españoles y mestizos.”

Texto: CHICA: “¡Aparté sus manos de mí, hombre sin Dios!”

- **VIÑETA 4**

Visual: (Plano detalle): Manuela León (25 años) clava un palo en el ojo del terrateniente.

Mama Cocha (voz eco): " En otras regiones del país existían otros líderes indígenas, uno de estos líderes era, Manuela León, una mujer de ideales libertarios."

Texto: TERATENIENTE: "¡Aaaagh!"

Texto: MANUELA LEÓN: “¡Por todas las que sufrieron antes que nosotras!”

- **VIÑETA 5**

Visual (Primer Plano): FERNANDO se arrodilla tocando el agua del río con su mano para curar sus heridas

Texto: NARRADOR: “Mientras Fernando se limpia sus heridas, los dioses le guiaban...”

- **VIÑETA 6**

Visual: (Plano general): FERNANDO escucha una voz, queda impactado por lo que ve a través de sus ojos como visiones.

Texto: NARRADOR: “Con visiones de sangre y servidumbre.”

Visión onírica: Lagunas rojas echas por muchos cuerpos de indígenas

Visión onírica: Indígenas dando ofrendas a los españoles.

- **VIÑETA 7**

Visual: (Plano detalle): FERNANDO impactado y curado al instante mientras tenía su mano en el río sosteniendo un bastón.

Texto: NARRADOR: “Impactado tomó una decisión...”

Texto: VOZ ONÍRICA: “MAMÁ COCHA: “Tu pueblo te necesita, Hijo de Daquilema”

- **VIÑETA 8**

Visual: (Plano general): FERNANDO voltea con una mirada decidida.

Texto: NARRADOR: "Con determinación para ayudar a su pueblo, guiado exclusivamente por las voces de los dioses en su lucha por la libertad."

DESCRIPCIÓN: BATALLA (18 diciembre 1871)

- **VIÑETA 1**

Visual: (Plano general): Multitud proclama a FERNANDO "Runakuna Kamak" ("Rey de los Indios").

Texto: NARRADOR: "El 15 de Diciembre de 1871 Multitud proclama a Fernando "Runakuna Kamak" ("Rey de los Indios"), como un símbolo de libertad y justicia."

Texto: VOZ ONÍRICA: "TAÍTA CHIMBORAZO: "Gobernarás con fuerza, volcán, ¡Runakuna Kamak serás ya!"

- **VIÑETA 2**

Visual: (Gran plano): FERNANDO se reúne con más líderes indígenas.

Texto: NARRADOR: "Se reúnen los líderes de los pueblos indígenas de Cacha, Cicalpa, Yaruquies, Cajabamba, Columbe, Licto y Punín con el apoyo de Manuela León, líder de la rebelión."

- **VIÑETA 3**

Visual: (plano medio): Daquilema golpea el piso con un bastón junto a la vista de TAÍTA CHIMBORAZO y MAMÁ COCHA.

Texto: NARRADOR: "Con su conocimiento, el respaldo de su comunidad y la orientación divina, Fernando Daquilema ideó una serie de ataques estratégicos contra el régimen de García Moreno."

Texto: VOZ ONÍRICA: "TAÍTA CHIMBORAZO: "El sol alumbra la maldad, y exige tu autoridad."

Texto: VOZ ONÍRICA: "MAMÁ COCHA: "Tu pueblo te necesita ya, Hijo de Daquilema, ve a luchar."

- **VIÑETA 4**

Visual: (plano general): Grupo de indígenas rebeldes, guiados por Daquilema actuaron con determinación.

Texto: NARRADOR: "Durante el 16 y 17 de diciembre, se produjo la toma de la Tenencia Política de Cajabamba por parte de un grupo de indígenas rebeldes, quienes actuaron con determinación."

Texto: VOZ ONÍRICA: "MAMÁ COCHA: "El pueblo clama con fervor, pidiendo justicia con valor."

- **VIÑETA 5**

Visual: (Primer medio): Grupo de indígenas rebeldes, guiados por Daquilema actuaron con determinación.

Texto: NARRADOR: "El 18 de diciembre, los rebeldes sitiaron la hacienda "La María", exigiendo la liberación de una mujer indígena retenida."

- **VIÑETA 6**

Visual (Plano detalle): Grupo de indígenas lideradas con Manuela León en contra de los soldados.

Texto: NARRADOR: "Manuela León era conocida en su comunidad por su fuerte personalidad, posicionándose como una dirigente natural y bajo su liderazgo, un 16 de diciembre un grupo de rebeldes asaltó e incendió la hacienda "La Lorenzo", como un símbolo de la opresión terrateniente en la región. "

PÁGINA 6:

DESCRIPCIÓN: JUICIO y LEGADO (Abril 1872)

- **VIÑETA 1**

Visual: (Plano general): García Moreno ordena capturar a Fernando Daquilema.

Texto: NARRATIVA: “Ante la persistencia de las revueltas, García Moreno decidió ordenar la captura de los rebeldes y ofrecer recompensas a cambio de su arresto.”

Texto: GARCÍA MORENO: “Indulto y tierras para quien entregue a ese rebelde y su gente.”

- **VIÑETA 2**

Visual: (Gran plano): Indígena traidor captura a Fernando y manda un mensaje.

Texto: NARRATIVA: “El 21 de diciembre de 1871 algunos indígenas lo traicionarían.”

Texto: INDIGENA TRAIADOR: “García Moreno dará tierras por la captura Daquilema...”

- **VIÑETA 3**

Visual: (plano medio): Juez ofrece crucifijo a DAQUILEMA atado.

Texto: NARRADOR: “Mediante un juicio sumario realizado por un consejo de guerra, Fernando Daquilema fue sentenciado a muerte bajo el cargo de subversión.”

Texto: JUEZ: “Confiesa tus crímenes y salva tu alma.”

- **VIÑETA 4**

Visual: (plano medio): DAQUILEMA escupe al suelo negando la respuesta del juez.

Texto: JUEZ: “Manapi... (nada)”

- **VIÑETA 5**

Visual: (plano general): Indígenas traidores pactan con tropas gubernamentales.

Texto: NARRADOR: “Mientras una parte de la población era reprimida, otros sectores conseguían influir o establecer acuerdos con las autoridades del gobierno.”

Texto: VOZ ONÍRICA: “MAMÁ COCHA: “Pactan traidores con el poder, pero tu leyenda ha de crecer.”

- **VIÑETA 6**

Visual: (Primer medio): Fernando se pone de pie y le toman la foto.

Texto: NARRADOR: “Pese a haber sido enjuiciado y ejecutado el 8 de abril de 1872 a los 24 años, su lucha marcaría el inicio de un movimiento.”

Texto: VOZ ONÍRICA: “TAITA CHIMBORAZO: “Tu pueblo clama sin cesar... tu nombre empieza a volar.”

- **VIÑETA 7**

Visual (Plano detalle): Fernando en el poste atado, Fusileros disparándole.

Visión: NARRADOR: *"Fue fusilado en la plaza de Yaruquíes, pero su ejemplo motivó a la comunidad indígena a perseguir la liberación, y su presencia simbólica se mantuvo como un pilar de fortaleza."*

Texto: VOZ ONÍRICA: "MAMÁ COCHA: *"Tu espíritu en el volcán está, y el levantamiento guiará."*

- **VIÑETA 8**

Visual (Plano detalle): Fernando marchando con su pueblo.

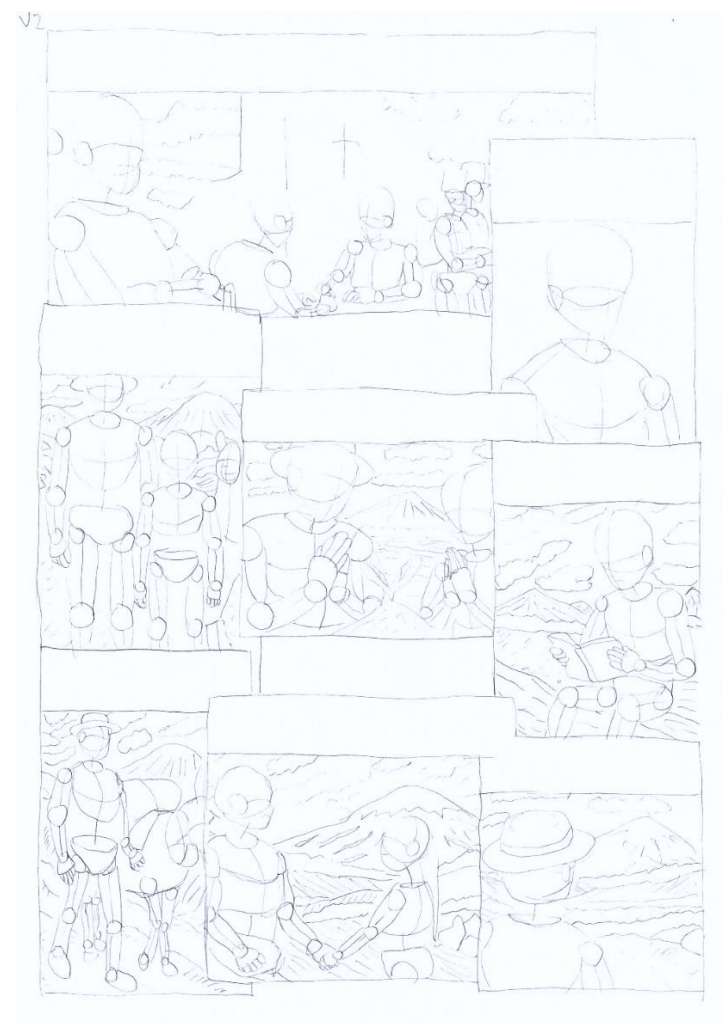
Visión: NARRADOR: *"Fernando dejó una motivación y compromiso, en contra de los gobiernos autoritarios sin ser olvidado, dejando una marca imborrable en la historia de nuestro país."*

Bocetos hechos a mano

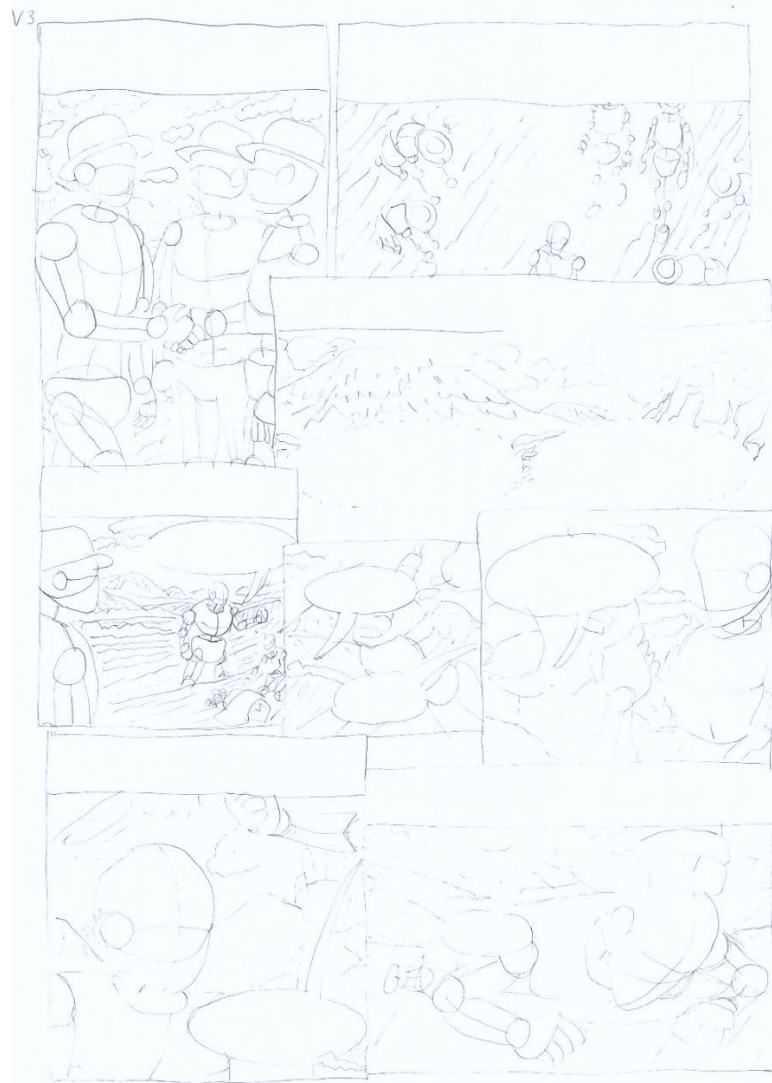
A través del guion de base ya se establece la creación de la historieta a través de técnicas tradicionales como son los bocetos hechos a mano con el uso de papel y lápiz, marcando una guía en donde va cada viñeta con sus diálogos acorde a la historia que se va a contar, también el método de lectura tradicional en la historieta que es de izquierda a derecha.



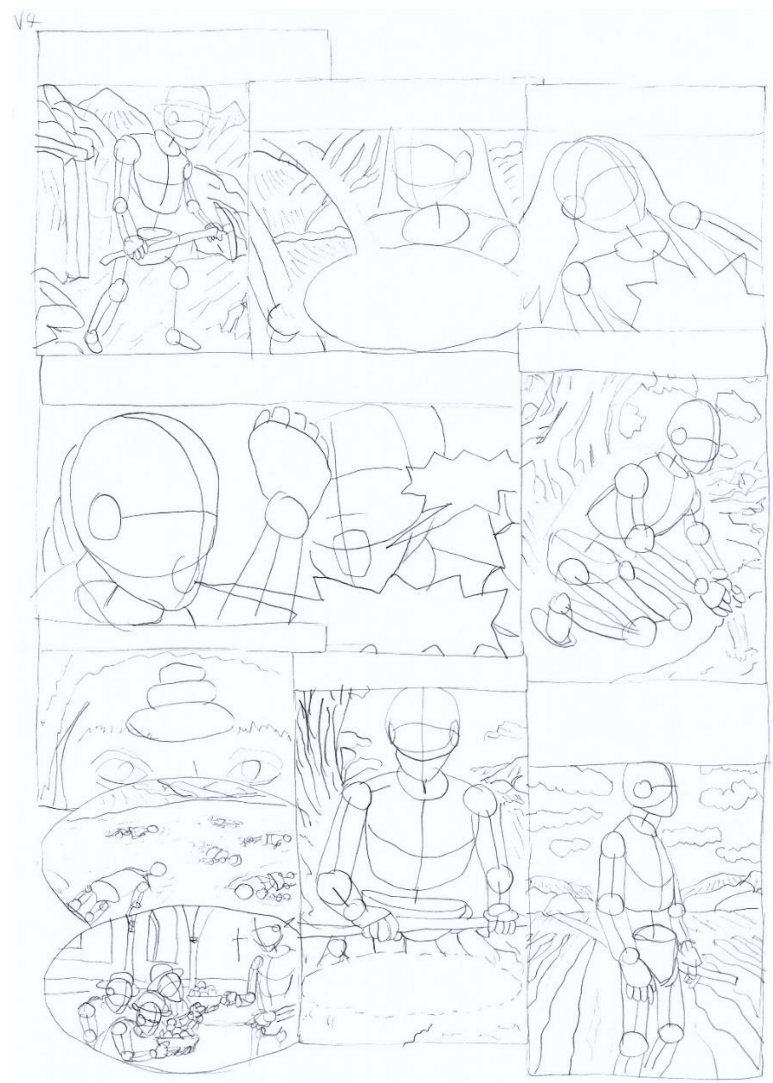
Boceto Página1



Boceto Página 2

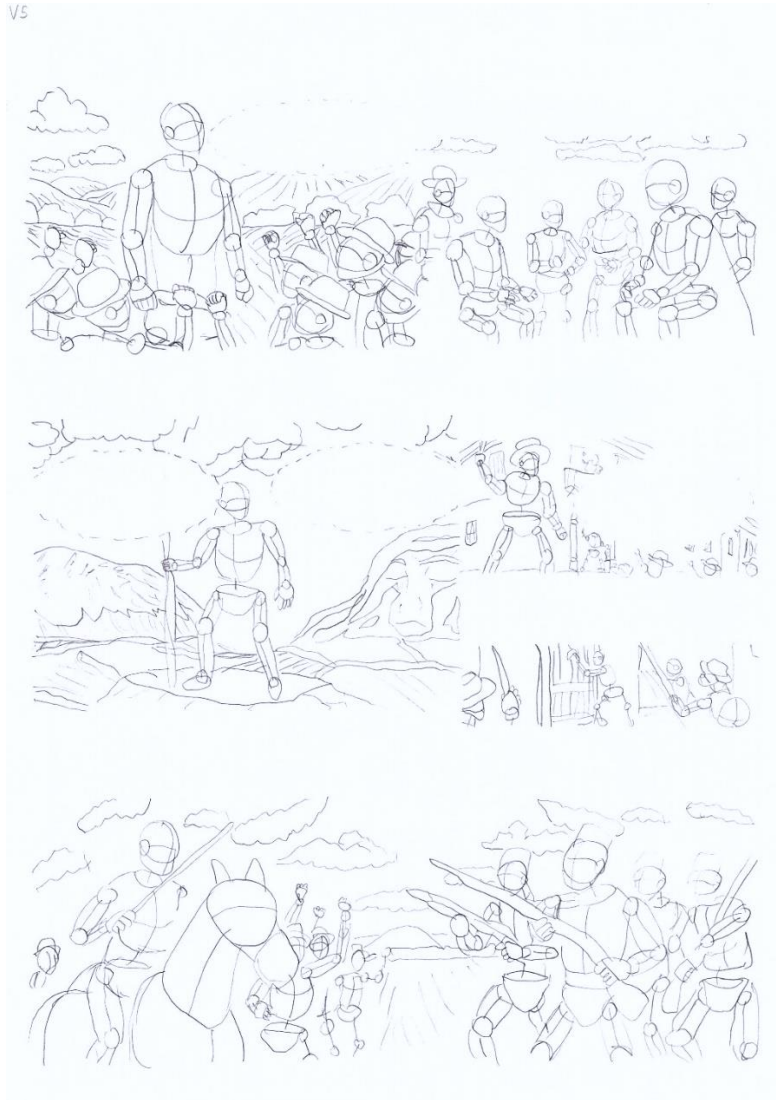


Boceto Página 3



Boceto Página 4

V5



Boceto Página 5

V6



Boceto Página 6

Fichas de Personajes

Tabla 3

Ficha para la creación del personaje de Fernando Daquilema.





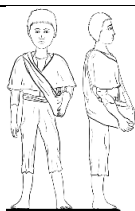



Ficha de análisis de Personaje											
N° 1		Personaje: Fernando Daquilema		Origen: Cacha - Chimborazo							
Descripción:				Vestimenta y accesorios							
fue un líder indígena ecuatoriano de la etnia Puruhá, reconocido por encabezar en 1871 una rebelión contra la opresión del gobierno de Gabriel García Moreno, que imponía tributos abusivos y trabajos forzados a las comunidades.				Nombre	Significado	Simbolismo	Signo	Elemento visual			
Contexto Cultural				Cotón / Poncho	Prenda principal masculina de lana de oveja.	Identidad étnica, protección física y espiritual, pertenencia al pueblo Puruhá. Resistencia cultural.	Tierra y comunidad				
				Pantalón	"Zamarro" (pantalón corto de cuero o lana gruesa) o calzón de lienzo rústico.	Trabajo agrícola, conexión con la tierra, humildad del campesino indígena.	Labor y resistencia				
Fernando Daquilema (Kera Ayllu, 5 de junio de 1848-Yaruquíes, 8 de abril de 1872) fue un líder indígena ecuatoriano, considerado un héroe por la lucha de los derechos de su pueblo, y proclamado por su comunidad como el último Rey de los Shyris de la dinastía de los Duchicelas.				Ojotas	Sandalias rústicas de cuero y fibra vegetal.	Pobreza impuesta, pero también raigambre terrenal. Caminar sobre la propia tierra.	Despojo y arraigo				
Elemento Visual							Chumpi (Faja)	Banda tejida que sujeta el calzón.	Fuerza interior, sostén de la identidad, unión espiritual con los ancestros.	Resistencia y unidad	
Adulto	Joven	Bebe	Unkuña (Alforja)				Bolsa tejida para llevar alimentos u objetos.	Autosuficiencia comunitaria, reciprocidad (minga), memoria colectiva (objetos rituales).	Sustento y tradición		
Personalidad							Relaciones Claves				
<ul style="list-style-type: none">Valiente: Desafía al poder establecido para defender a su pueblo.Reservado: Habla solo cuando es necesario, con palabras cargadas de simbolismo.Espiritual: Profunda conexión con la cosmovisión andina (Pachamama, dioses locales).Impulsivo en la causa justa: Actúa por convicción, no por cálculo político.				Aliados			Enemigos				
				Manuela León:		Guerrera puruhá, líder femenina de la rebelión.		Gabriel García Moreno		Presidente de Ecuador, autoritario.	
				Comuneros de Cacha:		Base de su ejército indígena.		Hacendados locales:		Dueños de tierras que explotaban indígenas.	
				Taita (sacerdote) andino:		Guía espiritual.		Ejército ecuatoriano:		Refuerzos enviados desde Quito.	

Tabla 3: Ficha de análisis del personaje

Tabla 4

Ficha de proceso de creación del personaje de Fernando Daquilema “Adulto”

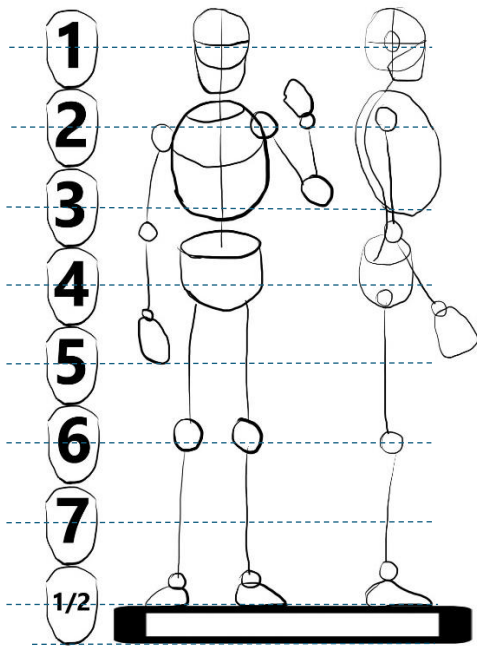
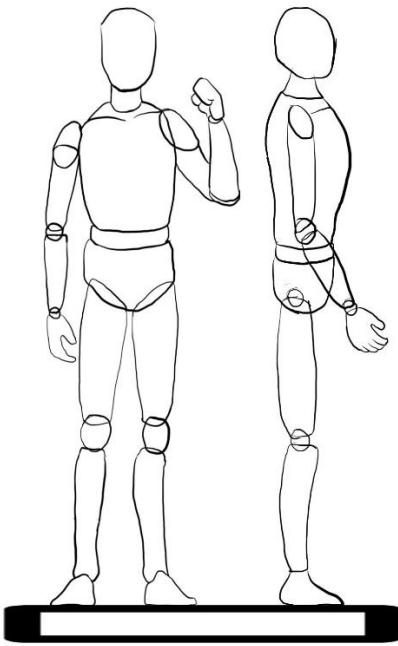
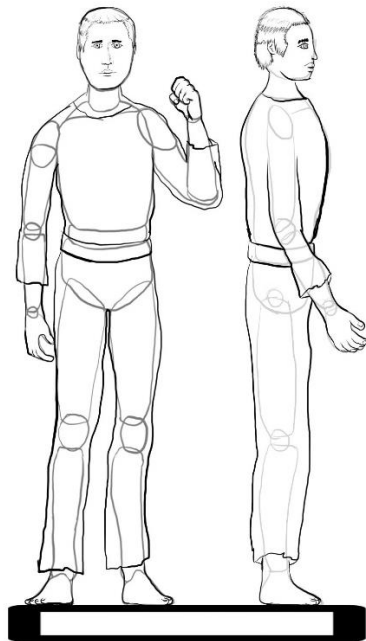
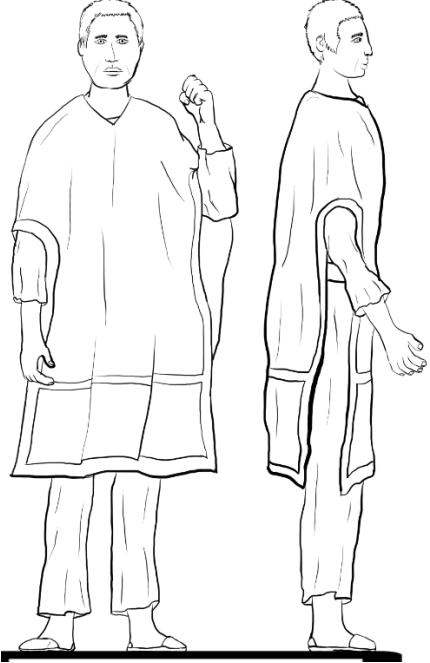
Proceso de crear personaje “Fernando Daquilema” Adulto	
<p>Estilo Realista / Historieta</p> <p>Reinterpretación al estilo realista y expresivo mediante se trabaja en los personajes andinos a través de un boceto dibujado a computadora con un software en este caso “Krita” para crear diseño único acorde al género establecido.</p>	
<p>Proporción y Anatomía</p> <p>La proporción será de 7 cabezas $\frac{1}{2}$ esto permite la distribuir de forma ordenada cada una de las partes del cuerpo humano adulto.</p> 	<p>Estructura y forma</p> <p>Al utilizar formar geométricas no solo para indicar las partes del cuerpo sino la forma de un ser humano en una vista frontal y lateral.</p> 
<p>Detalle</p> <p>Se agrega detalles que identifiquen al estilo realista del personaje con su ropa de la época.</p> 	<p>Acabado</p> <p>Al utilizar el programa “Krita” se puede añadir los acabados más difíciles como son las sombras, luces y textura con el estilo realista.</p> 

Tabla 4: Proceso de diseño “Fernando Daquilema - Adulto”

Tabla 5

Ficha de proceso de creación del personaje de Fernando Daquilema “Niño”

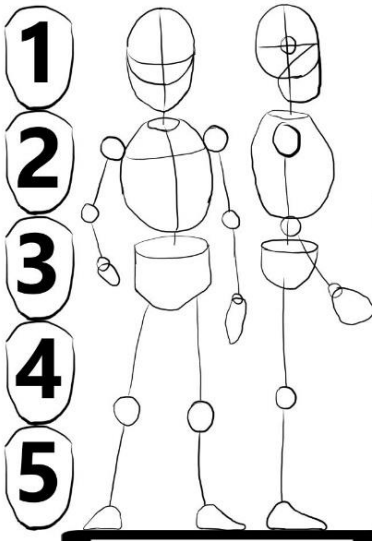
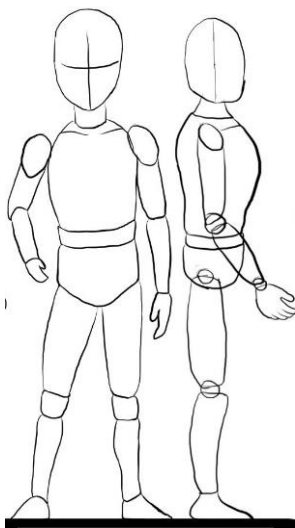

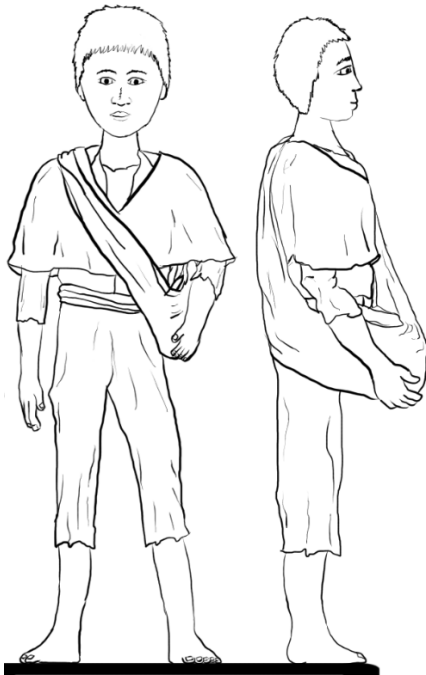
Proceso de crear personaje “Fernando Daquilema” tamaño Niño	
<p>Estilo Realista / Historieta</p> <p>Reinterpretación al estilo realista y expresivo mediante se trabaja en los personajes andinos a través de un boceto dibujado a computadora con un software en este caso “Krita” para crear diseño único acorde al género establecido.</p>	
<p>Proporción y Anatomía</p> <p>La proporción será de 5 cabezas esto permite la distribuir de forma ordenada cada una de las partes del cuerpo humano infante.</p> 	<p>Estructura y forma</p> <p>Al utilizar formar geométricas no solo para indicar las partes del cuerpo sino la forma de un ser humano en una vista frontal y lateral.</p> 
<p>Detalle</p> <p>Se agrega detalles que identifiquen al estilo realista del personaje con su ropa de la época.</p> 	<p>Acabado</p> <p>Al utilizar el programa “Krita” se puede añadir los acabados más difíciles como son las sombras, luces y textura con el estilo realista.</p> 

Tabla 5: Proceso de diseño “Fernando Daquilema – Niño”

Tabla 6

Ficha de proceso de creación del personaje de Fernando Daquilema “Bebe”

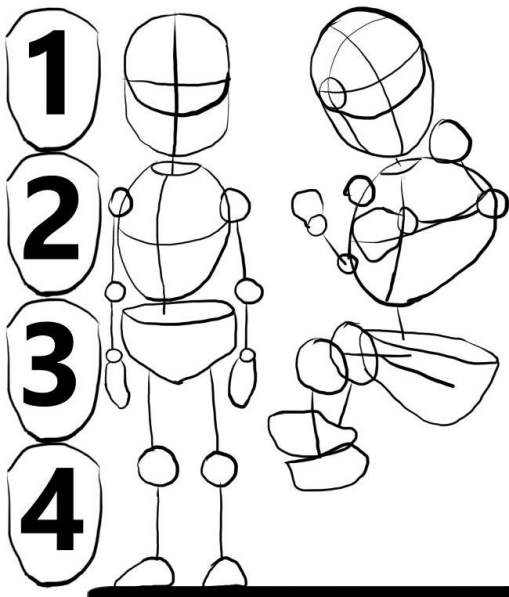
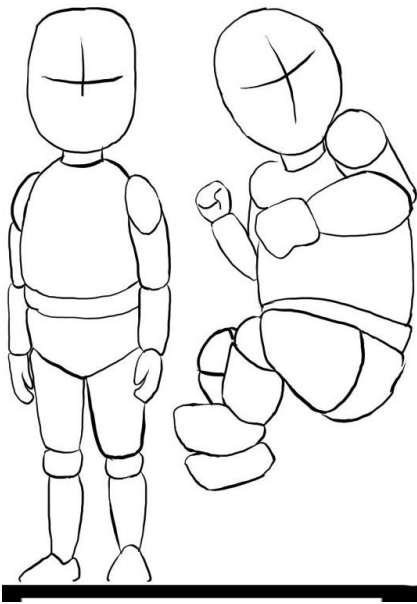
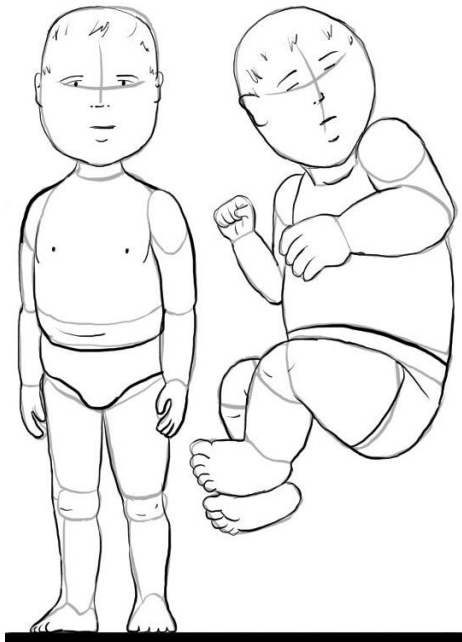
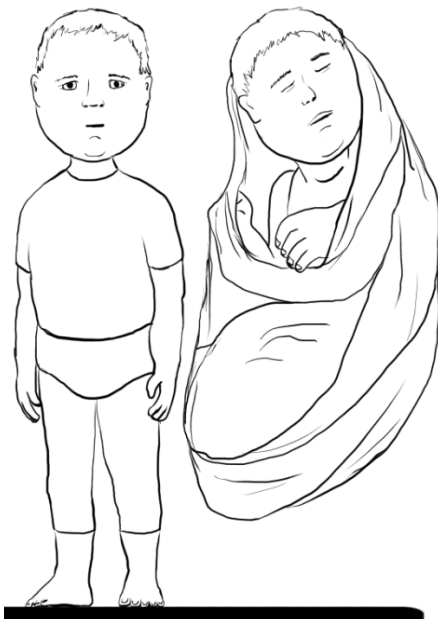
Proceso de crear personaje “Fernando Daquilema” tamaño Bebe	
<p>Estilo Realista / Historieta</p> <p>Reinterpretación al estilo realista y expresivo mediante se trabaja en los personajes andinos a través de un boceto dibujado a computadora con un software en este caso “Krita” para crear diseño único acorde al género establecido.</p>	
<p>Proporción y Anatomía</p> <p>La proporción será de 4 cabezas esto permite la distribuir de forma ordenada cada una de las partes del cuerpo humano del bebe.</p> 	<p>Estructura y forma</p> <p>Al utilizar formar geométricas no solo para indicar las partes del cuerpo sino la forma de un ser humano en una vista frontal y lateral.</p> 
<p>Detalle</p> <p>Se agrega detalles que identifiquen al estilo realista del personaje con su ropa de la época.</p> 	<p>Acabado</p> <p>Al utilizar el programa “Krita” se puede añadir los acabados más difíciles como son las sombras, luces y textura con el estilo realista.</p> 

Tabla 6: Proceso de diseño “Fernando Daquilema – Bebe”

Tabla 7

Ficha final del personaje de Fernando Daquilema

Ilustración final “Fernando Daquilema” Adulto

Reinterpretación al estilo realista y expresivo mediante se trabaja en los personajes andinos a través de un boceto dibujado a computadora con un software en este caso “Krita” para crear diseño único acorde al género establecido.

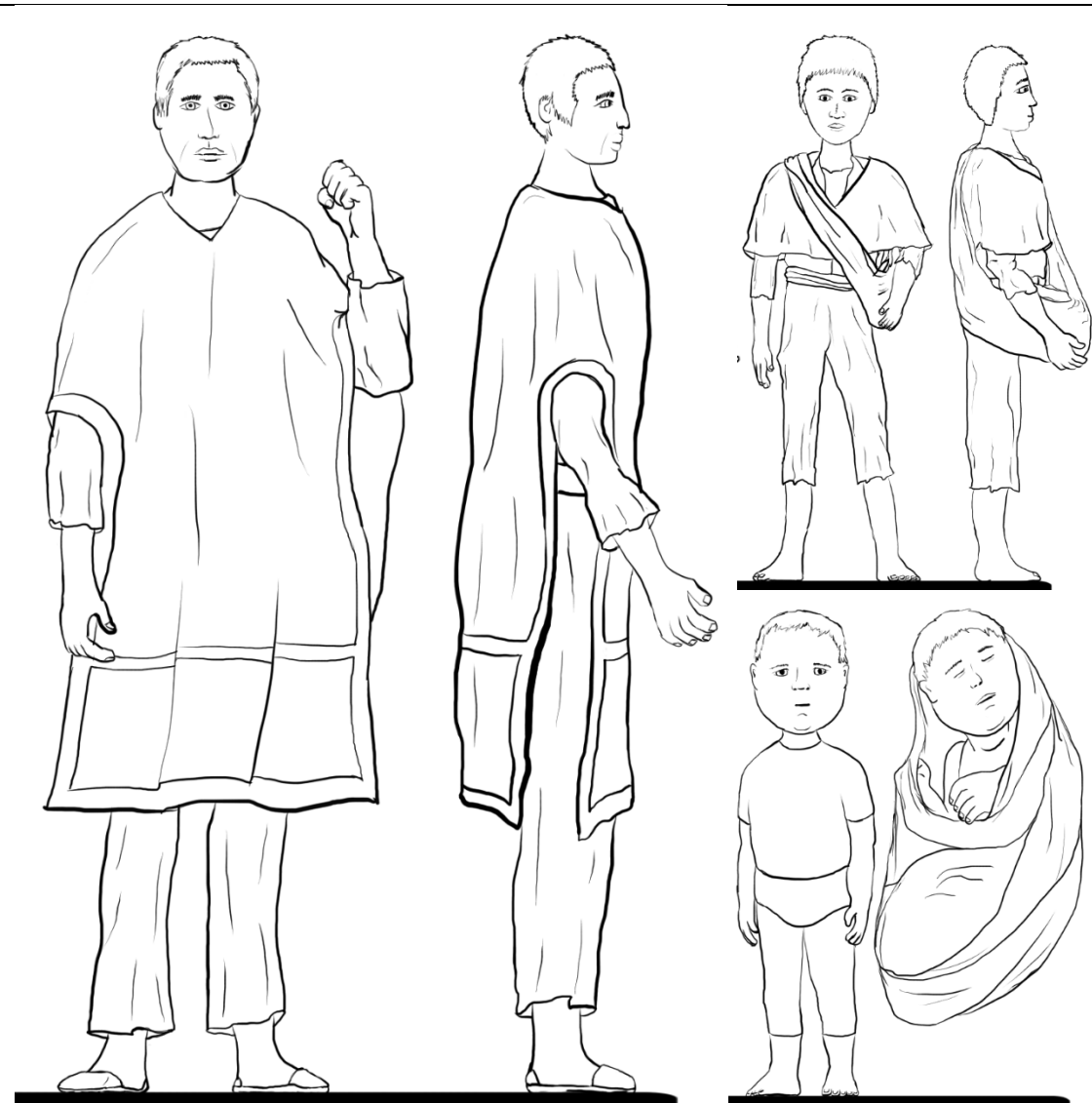


Tabla 7: Ilustración Final “Fernando Daquilema”

Tabla 8

Ficha para la creación del personaje de Manuela León.






Ficha de análisis de Personaje						
Nº 2	Personaje: Manuela León	Origen: Cacha - Chimborazo				
Descripción:		Vestimenta y accesorios				
fue un líder indígena ecuatoriano de la etnia Puruhá, reconocido por encabezar en 1871 una rebelión contra la opresión del gobierno de Gabriel García Moreno, que imponía tributos abusivos y trabajos forzados a las comunidades.	Nombre	Significado	Simbolismo	Signo	Elemento Visual	
	Anaku (Falda)	Prenda femenina tradicional de lana tejida.	Raíz cultural puruhá, conexión con la tierra, resistencia ante la colonización textil española	Identidad colectiva		
Contexto Cultural						
Fernando Daquilema (Kera Ayllu, 5 de junio de 1848-Yaruquíes, 8 de abril de 1872) fue un líder indígena ecuatoriano, considerado un héroe por la lucha de los derechos de su pueblo, y proclamado por su comunidad como el último Rey de los Shyris de la dinastía de los Duchicelas.	Pies descalzos	Ausencia de calzado	Vinculación con la tierra, rechazo a imposiciones materiales europeas.	Verdad esencial		
Elemento Visual						
		Chumpi (Faja)	Banda tejida que sostiene el anaku.	Unión comunidad-individuo, recordatorio de trabajos forzados en haciendas	Carga y resistencia	
		Trenzas	Cabello largo recogido en dos trenzas.	Memoria ancestral (simetría = equilibrio cósmico), negación de peinados europeos	Herencia viva	
		Tupu (Alfiler)	. Alfiler ceremonial de plata o cobre.	Poder femenino (sujeta el anaku), arma improvisada contra opresores	Defensa y dignidad	
Personalidad						
<ul style="list-style-type: none">Coraje revolucionario: Desafiaba roles de género al liderar combates (ej: asalto a Yaruquíes).Estratega comunitaria: Organizaba redes de mujeres para sabotear recaudación de diezmos.Elocuencia simbólica: Usaba discursos en kichwa cargados de cosmovisión andina (Pachamama, justicia cósmica).Resiliencia extrema: Soportó tortura sin delatar a su pueblo.Espiritualidad combativa: Vinculaba la lucha social con la protección de los apus (cerros sagrados).						

Tabla 8: Análisis de personaje “Manuela León”

Tabla 9

Ficha de proceso de creación del personaje de Manuela León “Adulta”

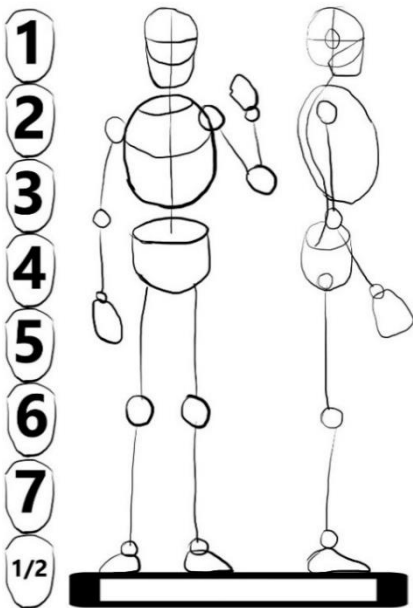
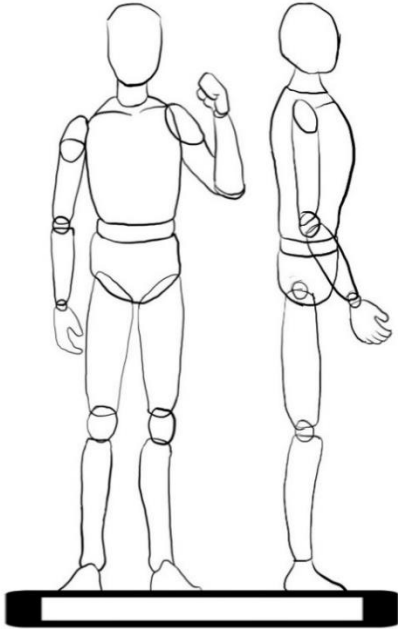


Proceso de crear personaje “Manuela León” Adulta	
<p>Estilo Realista / Historieta</p> <p>Reinterpretación al estilo realista y expresivo mediante se trabaja en los personajes andinos a través de un boceto dibujado a computadora con un software en este caso “Krita” para crear diseño único acorde al género establecido.</p>	
<p>Proporción y Anatomía</p> <p>La proporción será de 7 cabezas $\frac{1}{2}$ esto permite la distribuir de forma ordenada cada una de las partes del cuerpo humano adulto.</p> 	<p>Estructura y forma</p> <p>Al utilizar formar geométricas no solo para indicar las partes del cuerpo sino la forma de un ser humano en una vista frontal y lateral.</p> 
<p>Detalle</p> <p>Se agrega detalles que identifiquen al estilo realista del personaje con su ropa de la época.</p> 	<p>Acabado</p> <p>Al utilizar el programa “Krita” se puede añadir los acabados más difíciles como son las sombras, luces y textura con el estilo realista.</p> 

Tabla 9: Proceso de diseño “Manuela León”

Tabla 10

Ficha final del personaje de Manuela León

Ilustración final “Manuela León” Adulto

Reinterpretación al estilo realista y expresivo mediante se trabaja en los personajes andinos a través de un boceto dibujado a computadora con un software en este caso “Krita” para crear diseño único acorde al género establecido.

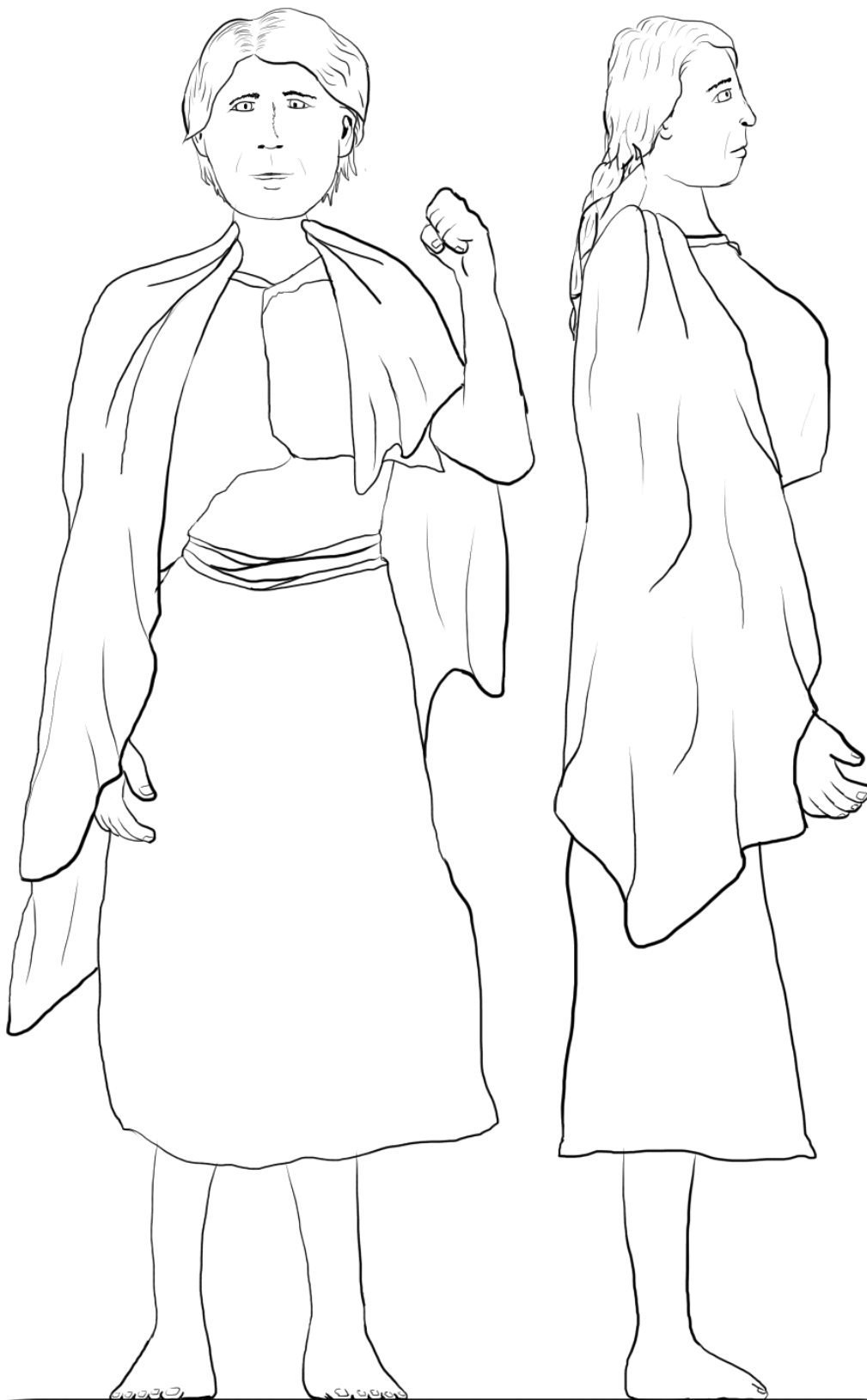


Tabla 10: Ilustración final “Manuela León”

Tabla 11
 Ficha para la creación del personaje de Ignacio Daquilema.







Ficha de análisis de Personaje					
Nº 3	Personaje: Ignacio Daquilema	Origen: Cacha - Chimborazo			Cromática:
Descripción:		Vestimenta y accesorios			
Comunero de Cacha (Chimborazo, Ecuador), territorio ancestral Puruhá Época: Medios del siglo XIX (c. 1820-1870), bajo régimen conservador de Gabriel García Moreno. Condición social: Huasipunguero (trabajador indígena adscrito a haciendas), sometido a: Trabajos forzados en construcción de caminos y tierras comunales	Nombre	Significado	Simbolismo	Signo	Elemento visual
	Zamarro de cuero	Pantalón corto rústico.	Vínculo con el trabajo agrícola, adaptación a labores en haciendas.	Sumisión impuesta	
Contexto Cultural	Poncho rayado	Capa gruesa para clima montaña	Identidad puruhá encubierta (uso discreto ante autoridades).	Pertenencia étnica	
Raíz de la rebeldía: Su experiencia de opresión fue semilla del liderazgo revolucionario de su hijo, Fernando Daquilema. Símbolo del padre ancestral: Representa a generaciones de indígenas anónimos que preservaron identidad bajo colonialismo interno.					
Elemento Visual	Sombrero de paja	Gorro de fibras vegetales.	Protección del sol en campos, recurso de autoabastecimiento.	Autonomía limitada	
	Ojotas	Sandalias de cuero crudo.	Pobreza estructural, conexión forzada con la tierra.	Despojo colonial	
	Wincha (cinta)	Wincha (cinta)	Memoria ancestral, transmisión oral de tradiciones.	Herencia cultural	
					
Personalidad					
<ul style="list-style-type: none">Resiliencia silenciosa: Sobreviviente de explotación sistémica, enfocado en sostener a su familia (esposa, 4 hijos incluido Fernando).Conciencia étnica soterrada: Transmisión clandestina de cosmovisión andina (Pachamama, justicia cósmica) a sus hijos, pese a represión religiosa.Autoridad moral interna: Figura respetada en su comunidad por su integridad en medio de la opresión.Perfil bajo: Evitaba confrontaciones directas, pero cultivaba orgullo cultural en espacios privados.					

Tabla 11: Análisis de personaje “Ignacio Daquilema”

Tabla 12

Ficha de proceso de creación del personaje de Ignacio Daquilema “Adulto”

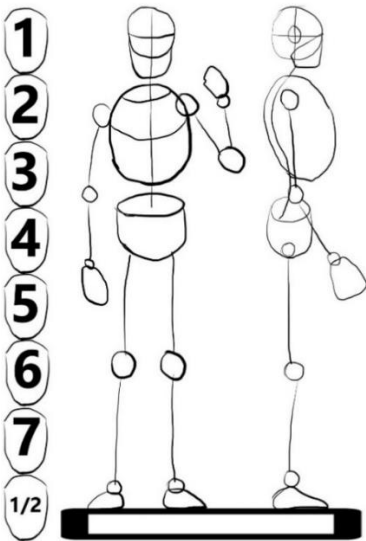
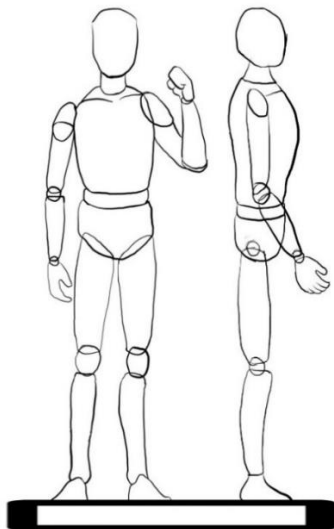


Proceso de crear personaje “Ignacio Daquilema” (Padre de Daquilema) Adulto	
<p>Estilo Realista / Historieta</p> <p>Reinterpretación al estilo realista y expresivo mediante se trabaja en los personajes andinos a través de un boceto dibujado a computadora con un software en este caso “Krita” para crear diseño único acorde al género establecido.</p>	
<p>Proporción y Anatomía</p> <p>La proporción será de 7 cabezas $\frac{1}{2}$ esto permite la distribuir de forma ordenada cada una de las partes del cuerpo humano adulto.</p> 	<p>Estructura y forma</p> <p>Al utilizar formar geométricas no solo para indicar las partes del cuerpo sino la forma de un ser humano en una vista frontal y lateral.</p> 
<p>Detalle</p> <p>Se agrega detalles que identifiquen al estilo realista del personaje con su ropa de la época.</p> 	<p>Acabado</p> <p>Al utilizar el programa “Krita” se puede añadir los acabados más difíciles como son las sombras, luces y textura con el estilo realista.</p> 

Tabla 12: Proceso de diseño “Ignacio Daquilema – Adulto”

Tabla 13

Ficha final del personaje de Ignacio Daquilema

Ilustración final “Ignacio Daquilema” Adulto

Reinterpretación al estilo realista y expresivo mediante se trabaja en los personajes andinos a través de un boceto dibujado a computadora con un software en este caso “Krita” para crear diseño único acorde al género establecido.



Tabla 13: Ilustración Final “Ignacio Daquilema”

Tabla 14
 Ficha para la creación del personaje de María Ruiz.






Ficha de análisis de Personaje						
Nº 4	Personaje: María Ruiz	Origen: Cacha - Chimborazo			Cromática:	
Descripción:		Vestimenta y accesorios				
<p>Etnia: Puruhá (comunidad de Cacha, Chimborazo, Ecuador) 315.</p> <p>Época: c. 1825-1860 (periodo post-independencia, bajo sistema de haciendas y concertaje indígena).</p> <p>Realidad social: Mujer indígena en sistema colonial tardío, sometida a trabajo forzado en haciendas ("huasipungo"), discriminación racial y exclusión de registros históricos formales 312.</p>		Nombre	Significado	Simbolismo	Signo	Elemento visual
		Anaku (falda)	Lana de oveja tejida en telar de cintura, pliegues gruesos.	Conexión con la tierra	luto por opresión	
Contexto Cultural						
<p>Rol en la rebelión de 1871:</p> <p>Tejedora de redes: Organizó comunicación entre comunidades mediante chasquis.</p> <p>Símbolo de duelo: Tras la ejecución de Fernando (1872), su anaku negro fue emblema de luto colectivo en Cacha.</p>		Bayeta (manto)	Lana cardada, tejido con franjas rojas y negras.	Rojo: sangre ancestral	resistencia ante colonización	
<p>Elemento Visual</p> 		Tupu (alfiler)	Plata o cobre, con cabeza en forma de sol.	Símbolo de protección maternal	herramienta para defensa	
		Trenzas	Cabello largo recogido en dos trenzas.	Memoria ancestral (simetría = equilibrio cósmico), negación de peinados europeos	Herencia viva	
		Calzado	. Ojotas (sandalias de cuero crudo y caucho) o pies descalzos	Reflejando su condición	Campesino pobre	
Personalidad						
<ul style="list-style-type: none">Resiliencia extrema: Sobreviviente de explotación en haciendas.Sabiduría silenciosa: Transmisora oral de cosmovisión puruhá.Firmeza emocional: Crió a Fernando en clandestinidad cultural, negando asimilación hispánica.Espiritualidad práctica: Vinculación con ciclos agrícolas y rituales de fertilidad de la tierra.						

Tabla 14: Análisis de personaje “María Ruiz”

Tabla 15

Ficha de proceso de creación del personaje de María Ruiz “Adulta”

Proceso de crear personaje “María Ruiz” (Madre de Daquilema) Adulta	
Estilo Realista / Historieta Reinterpretación al estilo realista y expresivo mediante se trabaja en los personajes andinos a través de un boceto dibujado a computadora con un software en este caso “Krita” para crear diseño único acorde al género establecido.	
Proporción y Anatomía La proporción será de 7 cabezas $\frac{1}{2}$ esto permite la distribuir de forma ordenada cada una de las partes del cuerpo humano adulto.	Estructura y forma Al utilizar formar geométricas no solo para indicar las partes del cuerpo sino la forma de un ser humano en una vista frontal y lateral.
Detalle Se agrega detalles que identifiquen al estilo realista del personaje con su ropa de la época.	Acabado Al utilizar el programa “Krita” se puede añadir los acabados más difíciles como son las sombras, luces y textura con el estilo realista.

Tabla 15: Proceso de diseño “Maria Ruiz”

Tabla 16

Ficha final del personaje de María Ruiz

Ilustración final “María Ruiz” Adulta

Reinterpretación al estilo realista y expresivo mediante se trabaja en los personajes andinos a través de un boceto dibujado a computadora con un software en este caso “Krita” para crear diseño único acorde al género establecido.

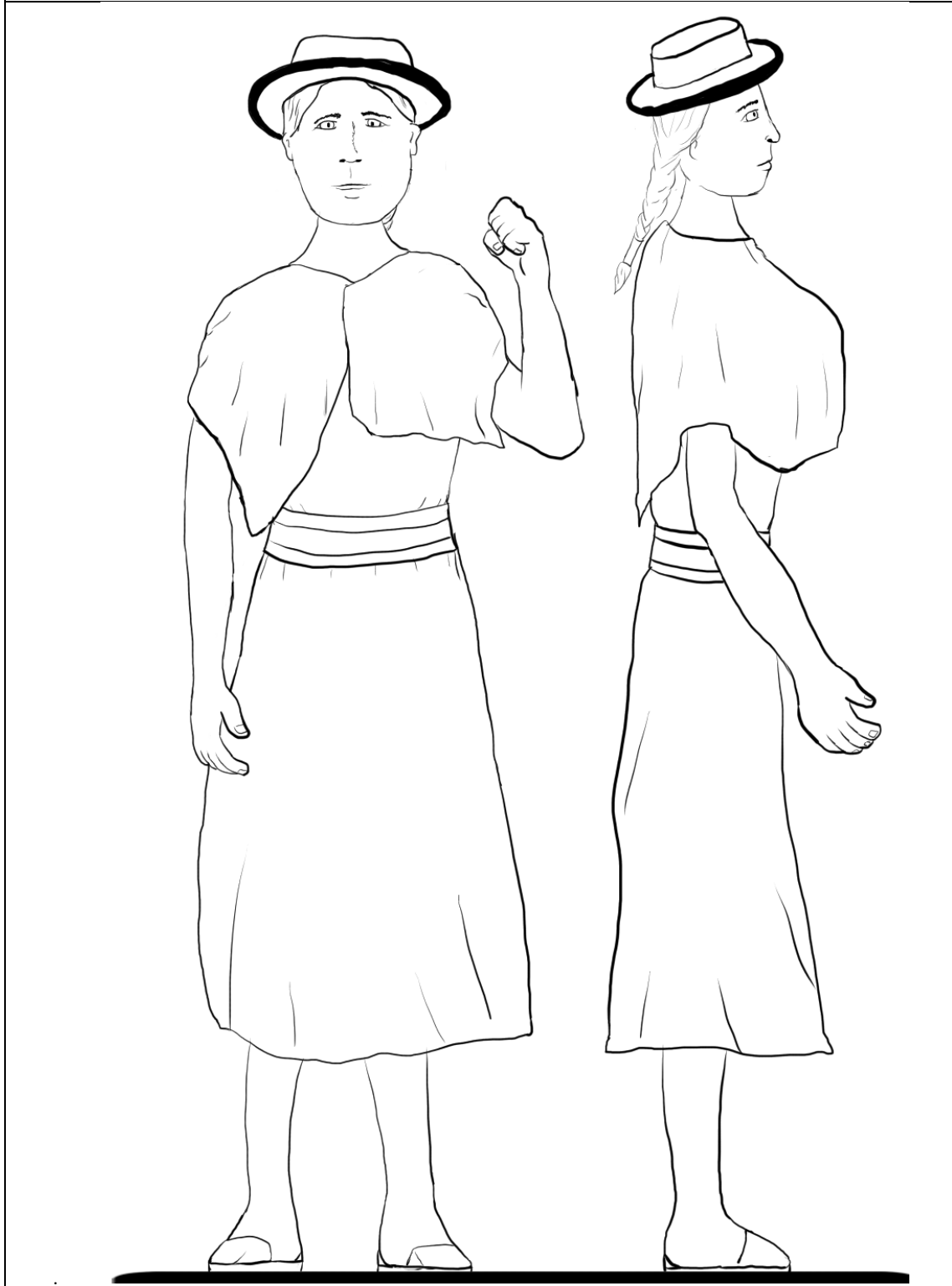


Tabla 16: Ilustración final “Maria Ruiz”

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

A través de la creación de la historieta o comic de Fernando Daquilema para generar una herramienta potencial no solo para entretener sino también para aprender no tanto para el público objetivo sino una combinación de rigor histórico con elementos fantásticos provenientes de la cultura y tradiciones de la cultura Puruhá permite superar la posible percepción de la historia como algo básico sino como una experiencia narrativa y emocionalmente para que este acostumbrado y enseñen no solo a personas nuevas sino también interesarles a nuevos lectores fuera del rango del interés común.

En esto se tuvo que usar herramientas gratuitas o más usadas para la creación del comic como con Krita y Adobe Ilustrador, demostrando que la creación en este tipo de programas es viable tanto para la técnica del dibujo como agregar el tipo de tipografía y figuras geométricas que encajen con los elementos básicos del comic ya que es fundamental para captar y mantener su atención del lector, además a través de la historieta logra un equilibrio crucial al humanizar al personaje histórico sin desvincular su legado en la rebelión.

Para presentar Fernando Daquilema a través de un lenguaje visual como es el comic o historieta le contribuye de una manera equilibrada respetando su legado histórico desde cuando nació esta su final, y su importancia en la rebelión de 1871, asegurando así su legado de una manera significativa y relevante para las demás generaciones a futuras en un mundo más tecnológico hacerles recordar su pasado histórico como dijo alguien una vez el quien no conoce su pasado será condenado a repetirlo.

Recomendaciones

En futuras recomendaciones es fundamental la historia y en tipo de género que se va contar en la historieta o cualquier medio de lectura o visual para contar la historia de Fernando Daquilema es crucial consultar fuentes primarias y secundarias diversificadas para garantizar la rigurosidad de los hechos que servirán para al relato que se eligió de un histórico documental incluso cuando se les añadan capas fantásticas respetando la cosmovisión andina de la cultura Puruhá de donde proviene el personaje principal.

Para el desarrollo de la historieta se caracterizó a través de un análisis de la historia de Fernando Daquilema basándose en fuentes secundarias y principales para garantizar como fue su

desarrollo hasta convertirse en líder indígena que inicio la rebelión en 1871 y que parámetros se puede usar en el género histórico/documental manteniendo la historia original basándose en documentos y hechos reales de la época, explicándolo en la historieta en un punto de vista de un narrador contando la historia del personaje principal a través de su punto de vista, mostrando también elementos fantásticos como la cosmovisión andina enfocado en la cultura del personaje que es la cultura Puruhá a través del estilo realista no solo para llamar la atención del lector sino dar un enfoque más humano acorde a los hechos reales añadiendo elementos fantásticos como las deidades como el Taita Chimborazo y Mama Cocha para guiarlo a través de la rebelión y de cómo concluye con su muerte dejando un legado simbólico para los indígenas y no olvidarnos de nuestra historia del país.

En la realización de la historieta se caracterizó en puntos importantes como el tipo de dibujo que se eligió el estilo realista para las ilustraciones sino el uso de programas gratuitos como Krita utilizando herramientas como una tableta grafica wacom, para emular técnicas de pintura tradicional siendo lo más importante el blanco y negro en los aspectos básicos de la ilustración no solo para un diseño limpio sino relegando que todas las personas son iguales sin importar el color de su piel sino sus acciones, como lo más difícil en el personaje de Fernando Daquilema, tanto en sus expresiones o sentimientos sino también en su vestimenta respetando la época histórica, el género que se eligió para contar la historieta que es histórico/documental en el modo de contar la historieta y leerlo en un estilo narrativo para captar la atención del lector

BIBLIOGRAFÍA

- (1972). *Acta de Defunción de Fernando Daquilema*. Archivo de la Diócesis de Riobamba.
- Aja, D. (2011). *Daredevil: The Devil, Inside and Out*, Vol. 1. Marvel Comics.
- Albornoz, M. T. (2003). *Identidad y resistencia en los pueblos indígenas del Ecuador*. Quito: Abya-Yala.
- Altarriba, K. &. (2009). *El arte de volar*.
- Andrade, S. (2013). *La construcción del héroe nacional: Fernando Daquilema en la memoria oficial ecuatoriana*. Quito: Instituto de Estudios Sociales.
- Ayala Mora, E. (2008). *Manual de historia del Ecuador, Tomo I: Época Aborigen*. Quito: Universidad Andina Simón Bolívar / Corporación Editora Nacional.
- Barreno, A. (2017). *Monumento de Fernando Daquilema*.
- Barreno, J. (2018). *Memoria oral y ritual en las comunidades indígenas: El legado de Fernando Daquilema*. Cuenca: Universidad de Cuenca.
- Beaty, B. (2012). *Comics versus Art*. University of Toronto Press. .
- Becdel, A. (2006). *Fun Home*.
- Bitz, M. (2004). *The Comic Book Project* .
- Bou, D. y. (2019). *La Grieta*.
- Chute, H. L. (2008). *Comics as History. Comics as Literature: The History of the Graphic Novel*. American Literary History.
- Cieza de León, P. (1553). *Crónica del Perú*. Sevilla: Casa de Sebastián de Trujillo.
- Cohn, N. (2013). *The Visual Language of Comics*. Bloomsbury. .
- Cohn, N. (2020). *Who Understands Comics?* Bloomsbury.
- Crumb, R. (1968). *Zap Comix #1* .
- Dimock, M. (17 de enero de 2019). *Defining generations: Where Millennials end and Generation Z begins*. Pew Research Center.
- Duncan, R. &. (2009). *The Power of Comics*. Continuum. .
- Eco, U. (1964). *The Myth of Superman*. Diacritics.
- Ecuador, M. d. (2023). *Estadísticas educativas. Recursos didácticos en el aula*. Quito: Instituto Nacional de Estadística y Censos (INEC).
- Eisner, W. (1940). *The Spirit*. Quality Comics. .
- Eisner, W. (1985). *Comics and sequential art*. Poorhouse Press.
- Eisner, W. (1985). *Comics and sequential art*. Poorhouse Press.
- Enriquestuardo. (2017). *Historieta de Fernando Daquilema: Un Legado de Libertad y Igualdad*. Issuu.
- Espinoza Soriano, W. (1988). *Los Puruháes y los cañaris*. Lima: Instituto de Estudios Peruanos.
- Evens, B. (2014). *Panther*.
- Ferris, E. (2017). *My Favorite Thing is Monsters*.
- Fry, R. P. (14 de mayo de 2020). *Live with their parents for the first time since the Great Depression*. .
- García, M. (2020). *Rebeliones indígenas y demandas territoriales en el Ecuador del siglo XIX*. Quito: FLACSO Ecuador.

- García, S. (2010). La narrativa gráfica como herramienta de comunicación emocional. *Revista de Estudios sobre Comunicación y Cultura Visual*,.
- Gibbons, M. &. (1986). *Watchmen*. DC Cómic.
- Gravett, P. (2004). *Manga: Sixty Years of Japanese Comics*. Harper Design. .
- Groensteen, T. (1999). Sistema de la historieta. *Editorial Fundamentos*.
- Groensteen, T. (1999). *Système de la bande dessinée*. Presses Universitaires de France.
- Groensteen, T. (2007). The system of comics. University Press of Mississippi.
- Groensteen, T. (2011). Bandes dessinées et narration. Presses Universitaires de France.
- Groensteen, T. (2013). Comics and narration. University Press of Mississippi.
- Guarnido, J. &. (2000). *Blacksad: Somewhere Within the Shadows*. Madrid.
- Guerrero, A. (1997). La semántica de la dominación: El concertaje de indios. Quito: Libro Mundi.
- Hampton, M. (2006). *Figura Drawing: Design and Invention*. . Nueva York:: Michael Hampton Publishing.
- Hatfield, C. (1980). Alternative comics.
- Hatfield, C. (2005). *Alternative Comic . an emerging literature*. university press of mississippi.
- Hokusai, K. (1830). *La gran ola de Kanagawa*. Museo Metropolitano de Arte.
- Huarcaya, S. (2003). Resistencia y memoria colectiva en los Andes ecuatorianos. Lima: Instituto de Estudios Peruanos.
- Hurtado, O. (1985). El poder político en el Ecuador. Quito.
- Ibarra, A. (1990). *Conflictos rurales en Chimborazo (1830-1930): Sublevaciones y disputas por la tierra*. Quito: Corporación Editora Nacional.
- Ibarra, A. (2018). Fernando Daquilema y la rebelión de 1871: Poder, etnicidad y resistencia en los Andes. . Riobamba: INPC.
- Ibarra, H. (1993). *Área de cobertura del levantamiento de Daquilema*. CEDIS.
- INEC. (2022). Censo de Población y Vivienda 2022. *Encuesta de Condiciones de Vida (ECV) - Módulo de Identificación Étnica*. . Instituto Nacional de Estadística y Censos., Ecuador: GOD.
- Jones, W. P. (2013). The march on Washington. W. W. Norton & Company.
- Juan, A. (2017). Frida Kahlo.
- Kant, I. (1784). ¿Qué es la Ilustración? En *Berlinische Monatsschrift*.
- Keenan, T. P. (2023). Gen Z, explained: The art of living in a digital age. University of Chicago Press.
- Kotler, P. &. (2012). Marketing (14a ed.). Naucalpan de Juárez. Mexico: Pearson Educación.
- Krita. (2022). *Artists. Comic workflow*.
- Labarue, L. (1874). *Fernando Daquilema, Fotografía*. Instituto Nacional Patrimonio Cultural.
- Landaburu, J. (2008). Lenguas y culturas andinas. Lima, Perú. : Pontificia Universidad Católica del Perú. .
- Lee, S. &. (1962). *Amazing Fantasy #15*. Marvel Comics. .
- Lentz, C. (1986). Estructura agraria y resistencia indígena en la sierra central del Ecuador. Quito: Abya-Yala.
- León Bastidas, A. (s.f.). Fernando Daquilema. *Rey de la Nación Puruhá*. Riksinakuy.
- Lewis, J. &. (2013). March: Book two. Top Shelf Productions.
- Lewis, J. A. (2016). March. Book Three.

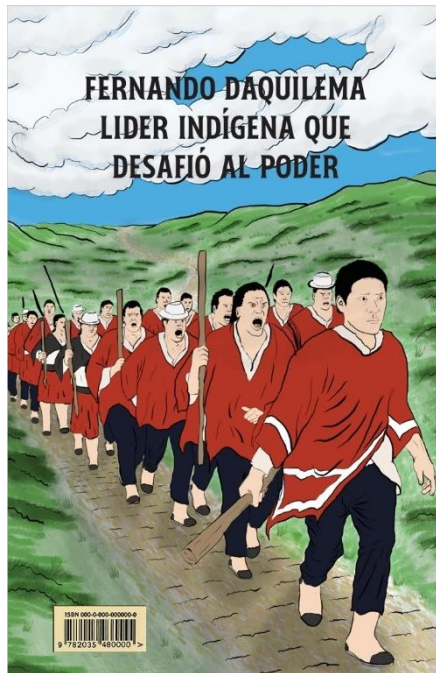
- Lewis, J. A. (2018). *March: Una crónica de la lucha por los derechos civiles de los afroamericanos*. Norma Editorial.
- López, F. (2010). *Orígenes étnicos del Ecuador*. Guayaquil: El Conejo. .
- López, M. (2019). *La grieta: Crónica gráfica de la crisis de refugiados*. Barcelona.
- Mark Waid, A. R. (1996). *Kingdom Come*.
- Martínez, C. (2012). *Religiones andinas: Mitos y rituales*. Cuenca: Universidad de Cuenca.
- Martínez-Sanz, R. (2021). *El cómic como recurso educativo: Una revisión sistemática de la literatura*. Pixel-Bit.
- Mazzucchelli, F. M. (1988). *Batman: Año Uno*.
- McCloud, S. (1993). *Reinventar el cómic*. Planeta comic.
- McCloud, S. (1993). *Understanding Comics*. HarperPerennial.
- McCloud, S. (2000). *Reinventing Comics: How Imagination and Technology Are Revolutionizing an Art Form*. HarperCollins.
- Méndez, C. (2014). *El Estado republicano y el control social: Represión y resistencia indígena en el siglo XIX*. Lima: Pontificia Universidad Católica del Perú.
- Mignola, M. (2002). *B.P.R.D.* . Dark Horse Comics .
- Miller, F. &. (1987). *Batman: Año Uno*. DC Comics.
- Miller, F. (1986). *Batman: The Dark Knight Returns*. DC Comics. .
- Moore, A. &. (1986). *Watchmen*. DC Comics. .
- Moore, A. &. (1986). *Watchmen*. DC Comics.
- Muratorio, B. (1994). *Los mundos de los otros: Los huaorani en la frontera amazónica del Ecuador*. Quito.: Abya-Yala.
- Nochlin, L. (1971). *Realism*. Penguin Books.
- Oesterheld, H. G. (1919-1978). *El Eternauta*.
- Oesterheld, H. G. (1957). *El Eternauta*. Editorial Frontera.
- Ortiz Arellano, D. (2017). *Fernando Daquilema: Memoria y símbolo de la resistencia puruhá*. Riobamba: Editorial PUCE-Riobamba.
- Ospina, P. (2010). *El alboroto étnico: Narrativas estatales sobre rebeliones indígenas en el Ecuador*. Quito, Universidad Andina Simón Bolívar.
- Ospina, P. (2016). *Las rebeliones indígenas en el Ecuador del siglo XIX. Una aproximación desde la historia social*, En M. Guerrero (Ed.), *Pueblos indígenas y Estado en América Latina*. Quito, Ecuador: FLACSO.
- Ōtomo, K. (1982). *Akira*. Kodansha .
- outcault, R. f. (1895). *the yellow kid*.
- Parker, K. &. (14 de mayo de 2020). *On the cusp of adulthood and facing an uncertain future . What we know about Gen Z so far*. Pew Research Center.
- Pérez, R. (2008). *Descolonizar la historia: Metodologías interdisciplinarias para el estudio de las resistencias indígenas*. Quito: IAEN.
- Postema, B. (2013). *Narrative Structure in Comics. Making Sense of Fragments*. RIT Press.
- Prieto, M. (2015). *Liderazgo espiritual y político en los Andes: La figura del tayta en las rebeliones del siglo XIX.* . Quito: UASB.
- Reinamonte, L. &. (2014). *Al sur de la Alameda*.
- Reinamontes, V. &. (2014). *Al sur de la Alameda: Diario de una toma*. Santiago: SM Chile.
- Sabin, r. (1996). *comix graphic novels*. phaidon press. .

- Sacco. (2009). Notas de pie de Gaza.
- Sacco, J. (1996). *Palestine*. Rackham.
- Sadoski, M. &. (2013). Imagery and text: A dual coding theory of reading and writing (2nd ed.). Routledge.
- Salazar, M. (2005). Pueblos indígenas y territorio en los Andes ecuatorianos. Quito: FLACSO.
- Sánchez, L. (2019). Genealogías de la protesta: la CONAIE y sus referentes históricos. Íconos. Revista de Ciencias Sociales.
- Sánchez, L. (2019). Movimientos indígenas y referentes históricos: La reivindicación de Daquilema en el Ecuador contemporáneo. Quito: CEPLAES.
- Satrapi. (2000). Persepolis de Mariane.
- Satrapi, M. (2000). *Persépolis*. L'Association.
- Satrapi, M. (2000). *Persépolis de Satrapi*.
- Schwartz, G. (2018). Webcomics: The evolution and business of digital comics. Bloomsbury Academic.
- Seemiller, C. &. (2016). Generation Z goes to college. Jossey-Bass.
- Seemiller, C. &. (2019). Generation Z: A century in the making. Routledge.
- Selma. (1965). "Bloody Sunday".
- Siegel, J. &. (1938). *Action Comics #1*. DC Comics.
- Silva, J. (2021). Narrativas gráficas y aprendizaje histórico. *Un estudio cuasiexperimental en educación secundaria*. . Revista Iberoamericana de Educación.
- Smith, A. (2018). *The Antihero Archetype*.
- Smith, J. (2020). *The Role of Setting in Emotional Storytelling*. .
- Spiegelman, A. (1948).
- Spiegelman, A. (1986). *Maus I: A Survivor's Tale*. Pantheon Books. .
- Spiegelman, A. (1991). *Maus: A Survivor's Tale*. Pantheon Books.
- Statista. (2023). Porcentaje de usuarios de Internet por grupo de edad en Ecuador. statista.
- Töpffer, R. (1799). *Alchetrón*.
- Turner, A. (2015). Generation Z: Technology and social interest. The Journal of Individual Psychology,.
- UNESCO. (2020). Comics in the classroom. *A guide for educators*. United Nations Educational: Scientific and Cultural Organization.
- UNESCO. (2021). Atlas de las lenguas del mundo en peligro. *rganización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura*.
- Waid, M. &. (1996). Kingdom Come. DC Comics.
- Wikipedia. (1870). Levantamiento del Chimborazo de 1871.
- Yáñez, J. (2006). La CONAIE y la construcción del imaginario anticolonial. Quito: Instituto de Estudios Ecuatorianos.

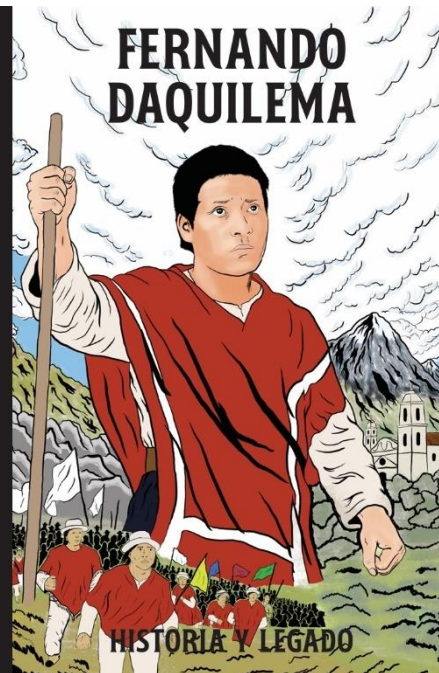
ANEXOS

Boceto Comic

Contraportada



Portada



Contraportada



Portada

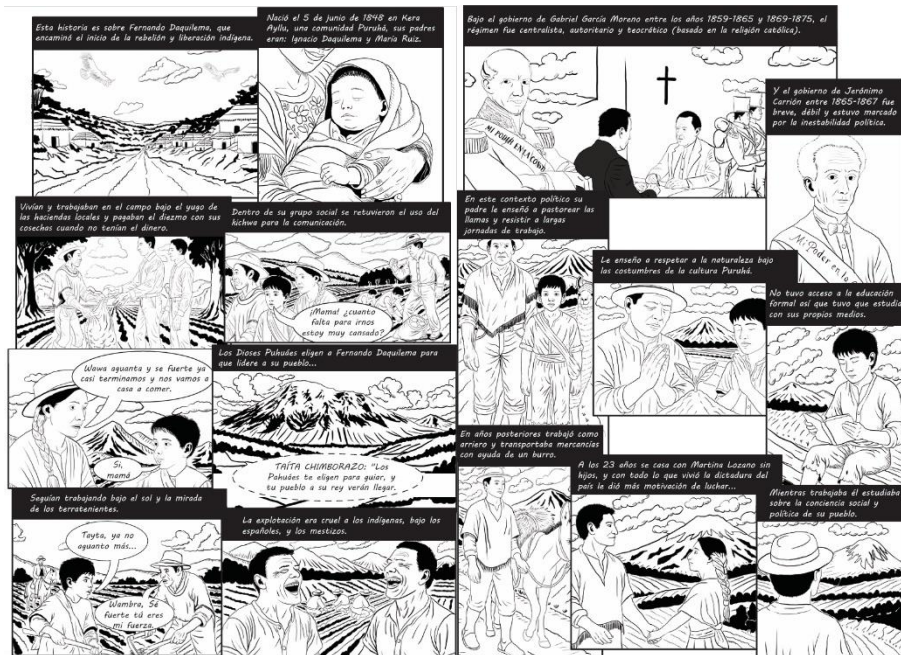
Creditos

Ilustración:
Brandon Loza

Guión:
Brandon Loza

Información:
Hernán Ibarra
La rebelión de Daquilema
(Yaruquíes - Chimborazo, 1871)

Página 1



Página 3



Página 4



Guion Captura 1

GUION NACIMIENTO, INFANCIA, JUVENTUD, RESISTENCIA Y MUERTE

Título del cómic: "FERNANDO DAQUILEMA: HISTORIA Y LEGADO"

Guionista: Brandon Loza

Artista: Brandon Loza

Fecha:

Páginas estimadas: 6 Páginas

Género: Histórico Fantástico

Público objetivo: Jóvenes de Generación Z

Sinopsis

Esta historieta narra la vida completa de Fernando Daquilema (1848 - 1872), líder Puruhá que desafió al régimen de García Moreno. Desde su nacimiento marcado por presagios de la Taíta Chimborazo y Mamá Cocha, hasta su fusilamiento y legado eterno, entrelaza hechos históricos verificados con la cosmovisión Puruhá.

PÁGINA 1:

DESCRIPCIÓN: NACIMIENTO Y ORIGEN.

- **VIÑETA 1**

Visual (Plano general): Los Andes ecuatorianos con la comunidad indígena de Chimborazo iluminado, con cóndores sobrevuelan la comunidad.

Texto: NARRADOR: "Esta historia es sobre Fernando Daquilema, que encaminó el inicio de la rebelión y liberación indígena."

- **VIÑETA 2**

Visual: (Plano detalle): Bebé Fernando envuelto en poncho sobre las manos de su madre (María Ruiz).

Texto: NARRADOR: "Nació el 5 de junio de 1848 en Kera Ayllu, una comunidad Puruhá, sus padres eran: Ignacio Daquilema y María Ruiz."

- **VIÑETA 3**

Visual: (Plano general): Mestizo exige diezmos. Familia entregan maíz.

Texto: NARRADOR: "Vivían y trabajaban en el campo bajo el yugo de las haciendas locales y pagaban el diezmo con sus cosechas cuando no tenían el dinero."

- **VIÑETA 4**

Visual (Plano americano): Imágenes de indígenas trabajando en campos mientras un terrateniente los supervisa, mientras un Niño Fernando (15) estando con sus padres.

Texto: NARRADOR: "Dentro de su grupo social se retuvieron el uso del kichwa para la comunicación."

Texto: FERNANDO: "¡Mamá! ¿cuánto falta para irnos estoy muy cansado?"

- **VIÑETA 5**

Visual: (Plano medio): María Ruiz (Madre) le toca el hombro a su hijo y le responde a su pregunta.

Texto: MADRE: "Los españoles y sus herederos siempre han dominado, hijo. Pero la Pachamama nos protegerá"

Texto: HIJO FERNANDO: "Sí, mamá"

- **VIÑETA 6**

Visual: (Gran plano general): Vista del Volcán Chimborazo y sus alrededores.

Texto: NARRADOR: "Los Dioses Puhuáes eligen a Fernando Daquilema para que lidere a su pueblo..."

Texto: VISIÓN ONÍRICA: Taíta Chimborazo: "Los Pahuáes te eligen para guiar, y tu pueblo a su rey verán llegar."

- **VIÑETA 7**

Visual: (Plano medio): Ignacio Daquilema (Padre) habla con su hijo en secreto mientras trabajan.

Texto: NARRADOR: "Seguían trabajando bajo el sol y la mirada de los terratenientes."

Guion Captura 2

Texto: HIJO FERNANDO: "Tayta, ya no aguanto más..."

Texto: PADRE: "Wambra, Sé fuerte tú eres mi fuerza. "

- **VIÑETA 8**

Visual: (Plano general): Mestizos riendo mientras ignoran a los de su propia raza.

Texto: NARRADOR: "La explotación era cruel a los indígenas, bajo los españoles, y los mestizos."

PÁGINA 2:

DESCRIPCIÓN: ADOLESCENCIA OPRIMIDA (1860s)

- **VIÑETA 1**

Visual: (Plano entero): Imagen de García Moreno alado el gobierno negociando con la iglesia y alado a los soldados marchando.

Texto: NARRADOR: "Bajo el gobierno de Gabriel García Moreno entre los años 1859-1865 y 1869-1875, el régimen fue centralista, autoritario y teocrático (basado en la religión católica)."

- **VIÑETA 2**

Visual: (Plano medio): Imagen de Jerónimo Carrión.

Texto: NARRADOR: "Y el gobierno de Jerónimo Carrión entre 1865-1867 fue breve, débil y estuvo marcado por la inestabilidad política."

- **VIÑETA 3**

Visual (Plano entero): Fernando (15 años) pastorea llamas con su padre. Aprende a usar *huaraca* (honda).

Texto: NARRADOR: "En este contexto político su padre le enseñó a pastorear las llamas y resistir a largas jornadas de trabajo."

- **VIÑETA 4**

Visual: (Plano americano): Ignacio Daquilema (PADRE) enseñando a Fernando a sembrar maíz y a rezar a la Pachamama.

Texto: NARRADOR: "Le enseñó a respetar a la naturaleza bajo las costumbres de la cultura Puruhá."

- **VIÑETA 5**

Visual: (plano americano): Joven Fernando estudiando.

Texto: NARRADOR: "No tuvo acceso a la educación formal así que tuvo que estudiar con sus propios medios."

- **VIÑETA 6**

Visual: (plano entero): Joven Fernando (17 años) trabajando como arriero con un burro transportando productos.

Texto: NARRADOR: "En años posteriores trabajó como arriero y transportaba mercancías con ayuda de un burro."

- **VIÑETA 7**

Visual (Plano americano): Fernando (23) y Martina Lozano intercambian *tupus* ante chamán contemplando el Chimborazo

Texto: NARRADOR: "A los 23 años se casa con Martina Lozano sin hijos, y con todo lo que vivió la dictadura del país le dio más motivación de luchar..."

- **VIÑETA 8**

Visual (Plano medio): Fernando viendo el horizonte pensando.

Texto: NARRADOR: " Mientras trabajaba él estudiaba sobre la conciencia social y política de su pueblo."

PÁGINA 3:

DESCRIPCIÓN: AMANECER.

Guion Captura 3

- **VIÑETA 1**
Visual: (Plano americano): Fernando hablando con otros indígenas.
Texto: NARRADOR: "Siendo arriero le permitió recorrer gran parte del país y tener contacto directo con diferentes líderes indígenas."
- **VIÑETA 2**
Visual: (Plano entero picado): Bajo un cielo gris mientras sale el sol, campesinos indígenas trabajan bajo el látigo de los encomenderos españoles.
Texto: NARRADOR: "Así, pudo conocer que las regulaciones no impidieron que la economía serrana dependiera del trabajo forzoso y la servidumbre por deudas, con indígenas sometidos a españoles y mestizos."
- **VIÑETA 3**
Visual: (Gran plano general): El volcán Chimborazo y la silueta de la Mamá Cocha en la niebla.
Texto: NARRADOR: "Tras observar el momento propicio, los dioses decidieron encargar a Fernando Daquilema la misión de iniciar la rebelión."
Texto: VOZ ONÍRICA: "TAÍTA CHIMBORAZO: La visión de injusticia y dolor, despertará la fuerza en tu interior."
Texto: VOZ ONÍRICA: "MAMÁ COCHA: "Con sudor que alimenta la tierra, su rebelión nunca se entierra."
- **VIÑETA 4**
Visual: (Plano americano): Un soldado azota a un niño indígena mientras un indígena ve como azotan al niño.
Texto: NARRADOR: "Los maltratos eran cada vez mas frecuentes..."
Texto: SOLDADO: "¡Apresura el paso, indio de una vez!"
- **VIÑETA 5**
Visual (Plano detalle): Un indígena interviene sujetando la mano del soldado.
Texto: FERNANDO DAQUILEMA: "¡No le vuelvas a pegar!"
Texto: SOLDADO: "¡No das órdenes, maldito indio!"
- **VIÑETA 6**
Visual: (Plano medio): FERNANDO con una mirada de determinación y sin miedo.
Texto: FERNANDO DAQUILEMA: ¡BASTA! Nuestra paciencia se ha agotado con tantos abusos.
- **VIÑETA 7**
Visual: (Plano medio): FERNANDO es golpeado.
Texto: NARRADOR: "Su objetivo era dejar de ser esclavos para poder ser dueño de sus tierras, pero no sería fácil."
Texto: SOLDADO: "¡Aquí los que mandamos somos nosotros, indio bruto! "
- **VIÑETA 8**
Visual: (Primer medio) FERNANDO es humillado por el soldado haciéndole sangrar.
Texto: NARRADOR: "Necesitaría toda la ayuda posible, aunque le humillen ya estaba decidido en liberar a su pueblo."
Texto: SOLDADO: "¡Conoce tu lugar!"

PÁGINA 4:

DESCRIPCIÓN: COMIENZO DE LA REVELION (18 diciembre 1871)

- **VIÑETA 1**
Visual: (Primer medio): Indígenas trabajando en la minería.
Texto: NARRADOR: No todos los indígenas arriaban la tierra también eran obligados a trabajar en minas.
- **VIÑETA 2**
Visual: (Primer plano): Terrateniente arrestando a una mujer por no pagar impuestos.

Guion Captura 4

Texto: NARRADOR: Las mujeres indígenas eran más sobre explotadas en los trabajos más difíciles.

Texto: TERRATENIENTE: "La deuda no se perdona, si el dinero no sobra, te ganarás el perdón con el sudor de tu frente en la montaña."

- **VIÑETA 3**

Visual: (Plano entero): Terrateniente intenta violar a la chica.

Texto: NARRADOR: "El abuso no solo era moral sino físico de los españoles y mestizos."

Texto: CHICA: ¡Aparte sus manos de mí, hombre sin Dios!

- **VIÑETA 4**

Visual: (Plano detalle): Manuela León (25 años) clava un palo en el ojo del terrateniente.

Mama Cocha (voz eco): "En otras regiones del país existían, otros líderes indígenas uno de estos líderes era, Manuela León, ella fue una mujer de ideales libertarios."

Texto: TERRATENIENTE: "¡Aaaagh!"

Texto: MANUELA LEÓN: ¡Por todas las que sufrieron antes que nosotras!

- **VIÑETA 5**

Visual (Primer Plano): FERNANDO se arrodilla tocando el agua del río con su mano para curar sus heridas

Texto: NARRADOR: "Mientras Fernando se limpia sus heridas, los dioses le guiaban..."

- **VIÑETA 6**

Visual: (Plano general): FERNANDO escucha una voz, queda impactado por lo que ve a través de sus ojos como visiones.

Texto: NARRADOR: "Con visiones de sangre y servidumbre."

Visión onírica: Lagunas rojas echas por muchos cuerpos de indígenas

Visión onírica: Indígenas dando ofrendas a los españoles.

- **VIÑETA 7**

Visual: (Plano detalle): FERNANDO impactado y curado al instante mientras tenía su mano en el río sosteniendo un bastón.

Texto: NARRADOR: "Impactado tomó una decisión..."

Texto: VOZ ONÍRICA: "MAMÁ COCHA: "Tu pueblo te necesita, Hijo de Daquilema"

- **VIÑETA 8**

Visual: (Plano general): FERNANDO voltea con una mirada decidida.

Texto: NARRADOR: "Con determinación para ayudar a su pueblo, guiado exclusivamente por las voces de los dioses en su lucha por la libertad."

PÁGINA 5:

DESCRIPCIÓN: BATALLA (18 diciembre 1871)

- **VIÑETA 1**

Visual: (Plano general): Multitud proclama a FERNANDO "Runakuna Kamak" ("Rey de los Indios").

Texto: NARRADOR: "El 15 de Diciembre de 1871 Multitud proclama a Fernando "Runakuna Kamak" ("Rey de los Indios"), como un símbolo de libertad y justicia..."

Texto: VOZ ONÍRICA: "TAÍTA CHIMBORAZO: "Gobernarás con fuerza volcán, ¡Runakuna Kamak serás ya!"

- **VIÑETA 2**

Visual: (Gran plano): FERNANDO se reúne con más líderes indígenas.

Texto: NARRADOR: "Se reúnen los líderes de los pueblos indígenas de Cacha, Cicalpa, Yaruquíes, Cajabamba, Columbe, Licto y Punín con el apoyo de Manuela León, líder de la rebelión."

Guion Captura 5

- **VIÑETA 3**

Visual: (plano medio): Daquilema golpea el piso con un bastón junto a la vista de TAÍTA CHIMBORAZO y MAMÁ COCHA.

Texto: NARRADOR: " Con su conocimiento, el respaldo de su comunidad y la orientación divina, Fernando Daquilema ideó una serie de ataques estratégicos contra el régimen de García Moreno."

Texto: VOZ ONÍRICA: "TAÍTA CHIMBORAZO: "El sol alumbra la maldad, y exige tu autoridad."

Texto: VOZ ONÍRICA: "MAMÁ COCHA: "Tu pueblo te necesita ya, Hijo de Daquilema, ve a luchar."

- **VIÑETA 4**

Visual: (plano general): Grupo de indígenas rebeldes, guiados por Daquilema actuaron con determinación.

Texto: NARRADOR: " Durante el 16 y 17 de diciembre, se produjo la toma de la Tenencia Política de Cajabamba por parte de un grupo de indígenas rebeldes, quienes actuaron con determinación."

Texto: VOZ ONÍRICA: "MAMÁ COCHA: "El pueblo clama con fervor, pidiendo justicia con valor."

- **VIÑETA 5**

Visual: (Primer medio): Grupo de indígenas rebeldes, guiados por Daquilema actuaron con determinación.

Texto: NARRADOR: " El 18 de diciembre, los rebeldes sitiaron la hacienda "La María", exigiendo la liberación de una mujer indígena retenida."

- **VIÑETA 6**

Visual (Plano detalle): Grupo de indígenas lideradas con Manuela León en contra de los soldados.

Texto: NARRADOR: " Manuela León era conocida en su comunidad por su fuerte personalidad, posicionándose como una dirigente natural y bajo su liderazgo, un 16 de Diciembre un grupo de rebeldes asaltó e incendió la hacienda "La Lorenzo", como un símbolo de la opresión terrateniente en la región."

PÁGINA 6:

DESCRIPCIÓN: JUICIO y LEGADO (Abril 1872)

- **VIÑETA 1**

Visual: (Plano general): García Moreno ordena capturar a Fernando Daquilema.

Texto: NARRATIVA: " Ante la persistencia de las revueltas, García Moreno decidió ordenar la captura de los rebeldes y ofrecer recompensas a cambio de su arresto."

Texto: GARCÍA MORENO: Indulto y tierras para quien entregue a ese rebelde y su gente.

- **VIÑETA 2**

Visual: (Gran plano): Indígena traidor captura a Fernando y manda un mensaje.

Texto: NARRATIVA: "El 21 de Diciembre de 1871 algunos indígenas lo traicionarian."

Texto: INDIGENA TRAIADOR: García Moreno dará tierras por la captura Daquilema..."

- **VIÑETA 3**

Visual: (plano medio): Juez ofrece crucifijo a DAQUILEMA atado.

Texto: NARRADOR: " Mediante un juicio sumario realizado por un consejo de guerra, Fernando Daquilema fue sentenciado a muerte bajo el cargo de subversión."

Texto: JUEZ: "Confiesa tus crímenes, y salva tu alma".

- **VIÑETA 4**

Visual: (plano medio): DAQUILEMA escupe al suelo negando la respuesta del juez.

Guion Captura 6

Texto: JUEZ: "Manapi... (nada)"

- **VIÑETA 5**

Visual: (plano general): Indígenas traidores pactan con tropas gubernamentales.

Texto: NARRADOR: "Mientras una parte de la población era reprimida, otros sectores conseguían influir o establecer acuerdos con las autoridades del gobierno."

Texto: VOZ ONÍRICA: "MAMÁ COCHA: "Pactan traidores con el poder, pero tu leyenda ha de crecer."

- **VIÑETA 6**

Visual: (Primer medio): Fernando se pone de pie y le toman la foto.

Texto: NARRADOR: "Pese a haber sido enjuiciado y ejecutado el 8 de abril de 1872 a los 24 años, su lucha marcaría el inicio de un movimiento."

- **VIÑETA 7**

Visual (Plano detalle): Fernando en el poste atado, Fusileros disparándole.

Visión: NARRADOR: "Fue fusilado en la plaza de Yaruquies, pero su ejemplo motivó a la comunidad indígena a perseguir la liberación, y su presencia simbólica se mantuvo como un pilar de fortaleza."

Texto: VOZ ONÍRICA: "MAMÁ COCHA: "Tu espíritu en el volcán está, y el levantamiento guiará."

- **VIÑETA 8**

Visual (Plano detalle): Fernando marchando con su pueblo.

Visión: NARRADOR: "Fernando, dejó una motivación y compromiso, en contra de los gobiernos autoritarios sin ser olvidado, dejando una marca imborrable en la historia de nuestro país."