



**PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR  
SEDE IBARRA**

**ESCUELA DE DISEÑO**

**INFORME FINAL DEL PROYECTO**

**TEMA:**

El comic digital como aporte a la valorización de las culturas: caso Cultura Inca  
- Karanki

**PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE**

Licenciado en Diseño Gráfico y control de Procesos

**LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN:**

Sociedad, cultura, patrimonio e identidad

**AUTOR:** Paulo César Aguirre Páez

**ASESOR:** Mgs. David Cazco

IBARRA, octubre - 2018

## **CERTIFICACIÓN DE ASESOR**

*Ibarra, octubre, 2018*

*Mgs. David Andrés Cazco Maldonado*

### **CERTIFICA:**

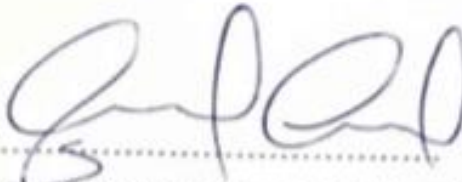
Haber revisado el presente informe final de investigación, el mismo que se ajusta a las normas vigentes en la Escuela de Diseño, de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador Sede Ibarra (PUCESI); en consecuencia, autorizo su presentación para los fines legales pertinentes.



(f) .....  
Mgs. David Andrés Cazco Maldonado  
C.C.: 1002421368

## **PÁGINA DE APROBACIÓN**

El jurado examinador, aprueba el presente informe de investigación en nombre de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador Sede Ibarra (PUCESI):

(f) 

**Mgs. David Andrés Cazco Maldonado**

**C.C.: 1002421368**

(f) 

**Lic. Liliana Grisel Yépez Valencia**

**C.C.:1002631727**

(f) 

**Mtr. Elizabeth Alexandra Morales Garzón**

**C.C.:1003132220**

## **ACTA DE CESIÓN DE DERECHOS**

Yo, Paulo César Aguirre Páez, declaro conocer y aceptar la disposición del Art. 66 del Instructivo de Trabajo de Grado de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador Sede Ibarra (PUCESI), que en su parte pertinente manifiesta textualmente: “Formar parte del patrimonio de la universidad la propiedad intelectual de investigaciones, trabajos científicos o técnicos y tesis de grado que se realicen a través y con el apoyo financiero, académico o institucional de la universidad”

Ibarra, octubre de 2018



f).....  
Paulo César Aguirre Páez  
C.C.: 1726119561

## AUTORÍA

Yo, Paulo César Aguirre Páez, portador de la cédula de ciudadanía N° 1726119561, declaro que la presente investigación es de total responsabilidad del autor, y que se han respetado las diferentes fuentes de información realizando las citas correspondientes.



f).....  
Paulo César Aguirre Páez  
C.C.: 1726119561

## **DECLARACIÓN y AUTORIZACIÓN**

Yo: Paulo César Aguirre Páez, con CC: 1726119561, autor del trabajo de grado intitulado: "El comic digital como aporte a la valorización de las culturas: caso Cultura Inca - Karanki", previo a la obtención del título profesional de "Licenciado en Diseño Gráfico y control de Procesos", en la Escuela de Diseño

1.- Declaro tener pleno conocimiento de la obligación que tiene la Pontificia Universidad Católica del Ecuador Sede- Ibarra, de conformidad con el artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior de entregar a la SENESCYT en formato digital una copia del referido trabajo de graduación para que sea integrado al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor.

2.- Autorizo a la Pontificia Universidad Católica del Ecuador Sede Ibarra a difundir a través de sitio web de la Biblioteca de la PUCESI el referido trabajo de graduación, respetando las políticas de propiedad intelectual de Universidad.

Ibarra, octubre 2018



f).....  
Paulo César Aguirre Páez  
C.C.: 1726119561

## RESUMEN

El presente proyecto lleva como nombre “El comic digital como aporte a la valorización de las culturas: caso Cultura Inca – Karanki” en el Cantón Ibarra, se ha realizado para resolver las falencias que existe en cuanto a interés por conocer el legado histórico que posee esta zona al ser lugar de asentamiento de una de las culturas más emblemáticas que existió desde la época aborigen hasta la época colonial. El propósito de este proyecto es mediante la realización de un comic, el mismo que es una alternativa atractiva y novedosa lograr captar el interés del público a conocer la cultura a la cual pertenecemos. Al hacer uso de la ilustración como punto central de atención podemos transmitir el conocimiento de este pueblo.

Basados en la información recopilada de fuentes expertas en el tema y propiamente de la población en estudio se realizó una propuesta que esté acorde a las necesidades y lineamientos característicos de este tipo de material editorial. Logrando así transmitir el mensaje que se desea dar, dando el valor que merece tener una cultura tan simbólica no solo por los sucesos en que se vieron envueltos sino por los personajes que de esta nacieron tal es el caso de Atahualpa quien es considerado no solo como un icono de este territorio, sino que también lo es a nivel nacional.

**Palabras clave:** diseño editorial, comic, Karanki, Inca, cultura, ilustración.

## ABSTRACT

The present project is named “El comic digital como aporte a la valorización de las culturas: caso Cultura Inca – Karanki” in Canton Ibarra, has been made to resolve the shortcomings that exist in terms of interest in knowing the historical legacy that has This area is the place of settlement of one of the most emblematic cultures that existed from the aboriginal era until the colonial era. The purpose of this project is through the realization of a comic, the same that is an attractive and novel alternative to capture the interest of the public to know the culture to which we belong. By making use of illustration as a central point of attention we can transmit the knowledge of this town.

Based on the information gathered from expert sources on the subject and properly from the population under study, a proposal was made that is in accordance with the needs and guidelines characteristic of this type of editorial material. Thus achieving transmit the message you want to give, giving the value that deserves to have such a symbolic culture not only for the events that were involved but for the characters that were born such is the case of Atahualpa who is considered not only as an icon of this territory but also at the national level.

**Keywords:** diseño editorial, comic, Karanki, Inca, cultura, ilustración.

## **AGRADECIMIENTO**

A la PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR SEDE IBARRA por acogerme como estudiante durante mi proceso de formación académica.

A todos mis maestros y maestras de la Escuela de Diseño, especialmente al Mgs. Oswaldo Portilla quien motivo para la realización de este proyecto.

A mi asesor Mgs. David Cazco por brindarme sus conocimientos y ayudarme durante este proceso de elaboración del proyecto.

Al Grupo Zonacuario, quienes gentilmente me abrieron las puertas de su empresa para la verificación de procesos y demás conocimientos esenciales para este el cumplimiento del prototipo.

Al museo nacional del Ecuador "Muna", Museo de Atahualpa y al Museo Templo del sol y al artista ecuatoriano Ortega Maila por brindarme toda la información histórica.

## **DEDICATORIA**

Este trabajo de grado se lo dedico a mis padres y hermanos quienes han sido un pilar fundamental en mi vida que con su apoyo, dedicación y palabras de aliento me ayudaron para llegar a esta etapa final de mi carrera.

A mis mejores amigos: Wladimir Proaño, Carlos Cárdenas y Juan Cevallos ya que siempre me han demostrado su cariño y su apoyo incondicional. Por extenderme su mano en los buenos y malos momentos.

A Valeria Iñiguez por ayudarme en todo el proceso de realización de este proyecto.

Dedico especialmente a la memoria de mi Abuelita Luz América Rocha Caiza, quien a pesar de su ausencia se sentiría muy orgullosa de mí al ver este logro culminado.

## ÍNDICE

<b>CERTIFICACIÓN DE ASESOR</b> .....	<b>2</b>
<b>PÁGINA DE APROBACIÓN</b> .....	<b>3</b>
<b>RESUMEN</b> .....	<b>7</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>8</b>
<b>Capítulo 1</b> .....	<b>16</b>
<b>1.1. Problema</b> .....	<b>16</b>
<b>1.2. Justificación</b> .....	<b>17</b>
<b>1.3. Objetivos del proyecto integrador</b> .....	<b>18</b>
1.3.1 Objetivo General.....	18
1.3.2 Objetivos Específicos .....	18
<b>Capítulo 2</b> .....	<b>20</b>
<b>2. Fundamentación teórica</b> .....	<b>20</b>
<b>2.1. Imperio Inca</b> .....	<b>20</b>
<b>2.2. Organización del poder sobre el Imperio</b> .....	<b>20</b>
<b>2.3. El Tahuantinsuyo y su expansión</b> .....	<b>21</b>
<b>2.4. Expansión del Imperio</b> .....	<b>23</b>
2.4.1 Periodo legendario feudal.....	23
2.4.2 Periodo Confederado .....	23
2.4.3 Periodo Unificado .....	24
2.4.4 Periodo del Imperio Dividido.....	24
<b>2.5. Estructura Social</b> .....	<b>24</b>
<b>2.6. Conquista Incaica en Ecuador</b> .....	<b>26</b>
<b>2.7. El Reino de Quito</b> .....	<b>27</b>
<b>2.8. Pueblo Karanqui</b> .....	<b>28</b>
<b>2.9. Pueblo Inca-Karanqui</b> .....	<b>33</b>
<b>2.10. El origen de los “Huambracunas”</b> .....	<b>36</b>
<b>2.11. Imperio Dividido</b> .....	<b>37</b>
<b>2.12. Repaso histórico del comic</b> .....	<b>39</b>
<b>2.13. El cómic en Estados Unidos</b> .....	<b>41</b>
<b>2.14. El cómic en Latinoamérica y Ecuador</b> .....	<b>45</b>
<b>Capítulo 3</b> .....	<b>50</b>
<b>3. Materiales y Métodos</b> .....	<b>50</b>
<b>3.1. Método de investigación empleado</b> .....	<b>50</b>

<b>3.2. Metodología .....</b>	<b>50</b>
<b>3.3. Técnicas.....</b>	<b>51</b>
3.3.1 Observación .....	51
3.3.2 Entrevista .....	51
3.3.3 Encuesta .....	51
<b>3.4. Identificación de la población (grupo objetivo).....</b>	<b>52</b>
3.4.1 Identificación de la muestra .....	52
<b>3.5. Objetivos de Diagnostico.....</b>	<b>54</b>
<b>3.6. Matriz diagnóstica .....</b>	<b>54</b>
<b>3.7. Tabulación de encuestas .....</b>	<b>56</b>
<b>3.8. Tabulación de entrevistas.....</b>	<b>68</b>
<b>3.9. Fichas de observación.....</b>	<b>93</b>
<b>3.10. Análisis de la información recolectada.....</b>	<b>111</b>
<b>Capítulo 4 .....</b>	<b>112</b>
<b>4. Metodología de Diseño .....</b>	<b>112</b>
<b>4.1. Estrategia de diseño .....</b>	<b>113</b>
<b>4.2. Idea.....</b>	<b>116</b>
<b>4.3. Prototipa .....</b>	<b>116</b>
4.3.1 Prototipo de personajes.....	116
4.3.2 Prototipo de escenas .....	118
4.3.3 Narrativa.....	120
4.3.4 Textos comic .....	121
4.3.5 Diseño de marca para el comic .....	121
<b>4.4. Prueba .....</b>	<b>123</b>
<b>4.5. Construye .....</b>	<b>129</b>
<b>4.6. Socialización del prototipo (comic).....</b>	<b>130</b>
<b>Conclusiones .....</b>	<b>131</b>
<b>Recomendaciones .....</b>	<b>132</b>
<b>Referencias Bibliográficas .....</b>	<b>133</b>
<b>Anexos.....</b>	<b>134</b>

## INDICE DE TABLAS

Tabla 1: Población .....	52
Tabla 2 Datos Calculo Población .....	52
Tabla 3 Matriz Diagnostica.....	54
Tabla 4 Pregunta N°1 .....	56
Tabla 5 Pregunta N°2 .....	57
Tabla 6 Pregunta N° 3 .....	58
Tabla 7 Pregunta N° 4 .....	59
Tabla 8 Pregunta N° 5 .....	60
Tabla 9 Pregunta N° 6 .....	61
Tabla 10 Pregunta N° 7 .....	62
Tabla 11 Pregunta N° 8 .....	63
Tabla 12 Pregunta N° 9 .....	64
Tabla 13 Pregunta N° 10 .....	65
Tabla 14 Pregunta N° 11 .....	66
Tabla 15 Pregunta N° 12 .....	67
Tabla 17 Ficha observación N°1 .....	93
Tabla 18 Ficha observación N°2 .....	94
Tabla 19 Ficha observación N°3 .....	95
Tabla 20 Ficha observación N°4 .....	96
Tabla 21 Ficha observación N°5 .....	97
Tabla 22 Ficha observación N°6 .....	98
Tabla 23 Ficha observación N°7 .....	100
Tabla 24 Ficha observación N°8 .....	101
Tabla 25 Ficha Observación N° 9 .....	102
Tabla 26 Ficha Observación N° 10 .....	103
Tabla 27 Ficha Observación N° 11 .....	104
Tabla 28 Ficha Observación N° 12 .....	106
Tabla 29 Ficha Observación N° 13 .....	108
Tabla 30 Ficha Observación N° 14 .....	109
Tabla 31 Ficha Observación N° 15 .....	110
Tabla 32 Metodologías de diseño .....	112
Tabla 33 Definición del problema.....	113

## INDICE DE FIGURAS

Figura 1 Mapa de expansión del Tahuantinsuyo.....	22
Figura 2 Estructura social Tahuantinsuyo .....	25
Figura 3 Diagrama estructura social pueblo Karanqui.....	31
Figura 4 Ilustración.....	40
Figura 5 Litografía .....	40
Figura 6 Portada comic .....	42
Figura 7 Portada comic .....	43
Figura 8 Portada comic .....	44
Figura 9 Portada comic .....	45
Figura 10 Condorito.....	46
Figura 11 Portada comic .....	46
Figura 12 Página de revista Patria .....	47
Figura 13 Portada de revista .....	48
Figura 14 Capitán escudo, Revista ¡elé! .....	49
Figura 15 PreguntaN°1.....	56
Figura 16 PreguntaN°2.....	57
Figura 17 PreguntaN°3.....	58
Figura 18 PreguntaN°4.....	59
Figura 19 PreguntaN°5.....	60
Figura 20 Pregunta N°6.....	61
Figura 21 PreguntaN°7.....	62
Figura 22 PreguntaN°8.....	63
Figura 23 PreguntaN°9.....	64
Figura 24 PreguntaN°10.....	65
Figura 25 PreguntaN°11.....	66
Figura 26 PreguntaN°12.....	67
Figura 27 Diagrama.....	113
Figura 28 Proceso de creación de personajes .....	117
Figura 29 Detalles característicos vestimenta, armas, adornos. ....	118
Figura 30 Proceso de creación de páginas .....	120
Figura 31 Creación de logotipo .....	122

Figura 32 Rubricas de evaluación aplicadas .....	125
Figura 33 Página comic.....	126
Figura 34 Página comic.....	127
Figura 35 Página comic.....	127
Figura 36 Página comic Iron-Man .....	128
Figura 37 Aplicaciones de la propuesta .....	129
Figura 38 Afiches Evento “Festival de Artes Independientes” .....	130
Figura 39 Fotografías evento “Festival de Artes Independientes” .....	130

## Capítulo 1

### 1.1. Problema

Es evidente que las historias, sucesos y acontecimientos que pasaron hace mucho tiempo atrás en el Ecuador y que forman parte del patrimonio cultural del cantón Ibarra, está perdiendo un espacio considerable en las futuras generaciones, debido al desconocimiento y a la falta de interés por conocer nuestras raíces. Otro factor es, la inserción de personajes, historietas y cuentos ajenos a la cultura del Ecuador, debido a la globalización y el alcance que tienen las nuevas generaciones a medios editoriales extranjeros tanto digitales como impresos.

Es por esto que no es aceptable que, muchas veces, personas que viven fuera del país, posean más conocimientos en cuanto a cultura e historia que forma parte del Ecuador, que los propios habitantes de este país.

El uso de materiales de enseñanza como libros educativos y libros de historia no se acoplan a los intereses del público juvenil, quienes se sienten atraídos por materiales editoriales con gran contenido gráfico, que los libros antiguos no lo poseen. Otro motivo es, la adopción de otras culturas que ha generado que la nuestra se vaya alterando hasta llegar al desinterés total, conduciendo a conocer más de otras culturas que de la nuestra.

En la actualidad han cambiado mucho las formas de comunicar o transmitir un mensaje, colocando a los medios digitales como la principal fuente de información. Por lo que se ve la necesidad de generar otros medios de comunicación dirigidos a público juvenil, buscando alternativas que aumenten el interés en conocer las raíces culturales de las cuales somos parte, y así puedan transmitir todos sus conocimientos a las futuras generaciones.

## 1.2. Justificación

Mediante el diseño de un cómic digital ayudara a la difusión de la historia cultural del pueblo Inca-Karanki del Cantón Ibarra, el mismo que poco a poco ha ido quedando a un lado. Mediante el uso del cómic como herramienta de comunicación e información, este tipo de publicaciones en la actualidad toman gran acogida, captando la atención del público y haciendo énfasis a la historia que en él nos cuenta, mediante el uso y aplicación de la ilustración, acompañado de pequeñas viñetas de texto, una forma diferente a libros muy extensos, tomando en cuenta que en nuestro entorno, no se acostumbra a largas lecturas. Según el INEC (Instituto Nacional de Estadísticas y Censos) dice que el 27% de los ecuatorianos no tienen el hábito de leer, debido a falta de interés o falta de tiempo.

El aporte de este proyecto se basa en recopilar, identificar y conceptualizar gráficamente a los personajes característicos de la cultura Inca- Karanki en la provincia de Imbabura. La ilustración, es una manera de convertir los textos en imágenes, las que en este caso deben expresar el sentimiento de un pueblo y más aún de una cultura. Las imágenes deben procurar hablar por sí solas.

Captando así la atención del público con un producto novedoso, innovador y sobretodo informativo. Generando interés de las personas en leer y observar esta publicación resaltando el conocimiento cultural del pueblo Inca-Karanki en la provincia de Imbabura. Siendo beneficiarios directos los habitantes de esta región, tomando, así como aporte cultural tanto dentro de la provincia como fuera de ella.

“El cómic, uno de los productos editoriales de mayor acogida e influencia por los jóvenes en la actualidad, su dinamismo al contar historias combinando el texto con imágenes, hace de este un proveedor de información y conocimientos en su variedad de contenidos.”(Pazmiño, 2015, p.15)

El comic es una de las herramientas que mayor aceptación elegida por los jóvenes debido al dinamismo que esta posee al mezclar imágenes y textos el mismo que proporciona información y conocimientos.

El cómic es considerado como:

- **Herramienta Educativa:** Mediante el uso de gráficos, textos, personas de todos los estratos sociales pueden entender y aprender temas nuevos.
- **Herramienta Cultural:** En cada cómic podrás conocer detalles que han pasado en una época específica del tiempo.
- **Herramienta Artística:** El cómic es un medio de expresión para artistas, ilustradores, dibujantes, etc.
- **Herramienta Comunicacional:** El cómic se usa como medio de comunicación masivo, siendo leído por millones.

Autores ecuatorianos han hecho uso del comic para generar caricaturas sátiras, tiras cómicas, diseño de personajes representativos de una zona, por ejemplo: “Juan Pueblo” personaje propio de Guayaquil creado por Luis Peñaherrera. Otra muestra de trabajo de comic son las revistas de “Ecuador Ninja”, “Ficciónica” creadas por José Manuel Santibáñez. En cuanto a comics digitales existen pocos que se han atrevido a incursionar en este tipo de ediciones; “El cuervito Fumanchu” creado por Berni y Zanza Harara.

### **1.3. Objetivos del proyecto integrador**

#### **1.3.1 Objetivo General**

- Dimensionar el legado histórico - cultural de la Cultura Inca en Karanki, mediante el diseño de un cómic digital enfocado la población juvenil.

#### **1.3.2 Objetivos Específicos**

- Indagar sobre la historia de los personajes más relevantes del pueblo Inca-Karanki en Imbabura y sobre los fundamentos teóricos del cómic.

- Diagnosticar sobre la cultura Inca-Karanki y los elementos más representativos del Comic.
- Diseñar material editorial basado en los requerimientos a través de una metodología de diseño.
- Socializar el producto final en un espacio cultural de la ciudad de Ibarra.

## Capítulo 2

### 2. Fundamentación teórica

#### 2.1. Imperio Inca

El imperio Inca fue uno de los más grandes a nivel de Latinoamérica en la época precolombina. Este pueblo se estableció en la actual zona de Cusco en el Perú alrededor del siglo XIII d.C.; desde ahí logró expandirse hacia gran parte de los países de Sudamérica: Perú, Bolivia, Chile, Ecuador, Argentina, Colombia, convirtiéndose en el estado más poderoso hasta la invasión española.

El origen de los primeros incas en la tierra se basa en dos principales leyendas las cuales pone a estos primeros habitantes como enviados del dios Sol “Inti”. De la Vega (1609) cuenta acerca de la llegada de dos personajes: Manco Capac y Mama Ocllo de origen divino enviados por el Dios Sol para buscar el territorio adecuado para establecer la capital del Imperio.

#### 2.2. Organización del poder sobre el Imperio

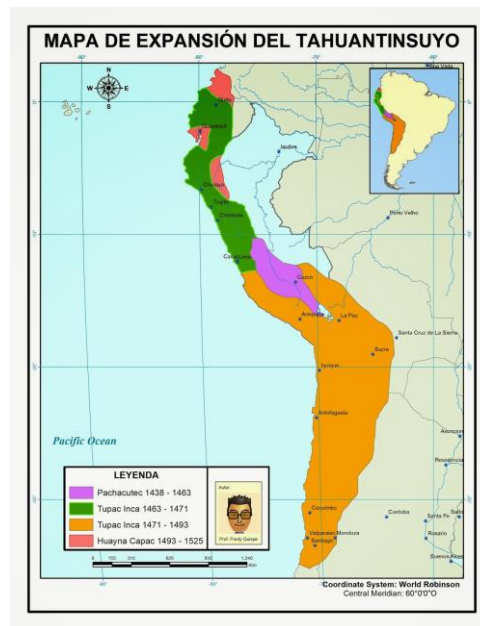
Favale (s.f.) propone que prácticamente el poder estuvo inicialmente con Manco Capac hijo del sol Inti y sobre toda su descendencia directa, ya que según sus creencias el poder pasaba de padres a hijos con el fin de mantener el linaje de sangre real, no mezclando la sangre del Sol con la de los humanos. El Sapa Inca podía tener varias mujeres entre las cuales se encuentran aquellas que eran ofrecidas a este; cuando los pueblos eran sometidos mediante alianzas matrimoniales, pero la “Coya” es la esposa legítima, escogida entre las mujeres del “acllahuasi”, diferenciándola así de las demás concubinas, solo sus hijos podían ser considerados para el posible sucesor en el poder tras la muerte de su padre.

El grupo de jóvenes escogidos eran entregados a un grupo de sabios con el fin de impartirles conocimientos en fuerza del poder, educación militar y religiosa;

de este grupo debía superar a sus 16 años una prueba atlética que tenía algunas actividades de extremo esfuerzo, este proceso se prevé que tenía una duración de treinta días y no todos lograban terminar con vida. Una vez terminado este proceso de preparación eran llevados frente al Inca, quien los felicitaba, y procedían con un ritual el cual concluía con la elección del siguiente Sapa Inca; a partir de esto el joven heredero al poder era puesto a lado del Sapa Inca y se le asignaban funciones de importancia en administración convirtiéndolo en un vice gobernante.

### **2.3. El Tahuantinsuyo y su expansión**

Según con la creencia de los Incas, en el momento que Manco Capac lanzo el bastón de oro este cayó y se hundió en la tierra, en el territorio que hoy en día se conoce como Cusco – Perú, alrededor del año 1300 de nuestra era. Encontrando así el territorio perfecto para establecer la capital del Imperio. Al momento de alcanzar su mayor expansión territorial el Imperio se ubicó en la parte central y occidental del continente sudamericano, logrando así una extensión de 4 millones de kilómetros aproximadamente. Ayala y Yáñez (2015) proponen definir a Pachacútec Inca Yupanqui como el fundador del Tahuantinsuyo (cuatro regiones unidas); también llamado “Inkakuna” por ser el lugar de nacimiento de este pueblo, ya que el imperio en sus orígenes solo se estableció en la zona del Cusco es en el momento de su expansión de sus territorios donde se considera la creación del Tahuantinsuyo el cual comprende cuatro regiones o Suyos:



**Figura 1 Mapa de expansión del Tahuantinsuyo.**

**Autor: Fredy Quispe, 2013**

- **Chinchansuyo:** ubicado al noroeste del Cusco, el Suyo de mayor importancia del imperio, este se extendía desde Ayacucho e Ica- Perú, hasta el río Ancasmayo en Pasto-Colombia
- **Antisuyo:** ubicado al noreste del Cusco: Norte de Puno
- **Cuntisuyo:** Ubicado al suroeste del Cusco: Sur de Ayacucho, Apurimac, Arequipa, Tacna, Moquegua.
- **Collasuyo:** Ubicado al sureste del Cusco: Oeste de Bolivia, Norte de Chile, Sur del Perú. Noroeste de Argentina. Es el suyo más extenso.

Toda incorporación de una provincia al Tahuantinsuyo se desarrollaba en dos fases. Durante la primera, y partiendo de una región ya conquistada, se motivaba a realizar una alianza política, con el ofrecimiento de promesas futuras y regalos para los voluntariamente sometidos. Para el estado incaico, aceptar estas muestras de buena voluntad era someterse al imperio, por lo cual la posterior resistencia aborigen era considerada, desde el punto de vista incaico, una rebelión que debería ser aplastada por la fuerza de las armas. Estas acciones de castigo constituían la segunda fase de la conquista. (Ayala, 2015, p.46)

Los métodos de conquista que usaban los incas tenían dos fases:

- **Primera fase:** proponer alianzas políticas, alianzas matrimoniales, promesas futuras y regalos eran los principales ofrecimientos.
- **Segunda fase:** en caso de que los pueblos conquistados no aceptaran dichos ofrecimientos, los incas lo consideraban como una especie de rebelión y los pueblos debían ser sometidos haciendo uso de las armas, llevándolos así a guerras que duraron por años.

## **2.4. Expansión del Imperio**

La expansión del Imperio Inca prácticamente se divide en cuatro periodos partiendo del asentamiento de los Incas en la tierra del Cusco y sus alrededores como la capital del Imperio, la conquista de nuevos territorios a través de Sudamérica especialmente la región Andina; hasta llegar a su división debido a guerras entre hermanos peleando por ser el único Sapa Inca, lo que generó su desaparición debido a la conquista española, quien se aprovechó de esta situación para lograrlo.

### **2.4.1 Periodo legendario feudal**

Manco Capac considerado como el primer curaca del imperio, logro establecer en el Cusco la capital de este haciéndose aliado de algunas tribus existentes en la zona y logrando desalojar y someter a otras como: los Sauaseras, Antisayaes, Huayas y Alcabizas. Asegurando así la permanencia total del incario.

### **2.4.2 Periodo Confederado**

En este periodo abarca la posesión total del Imperio en el valle del Cusco y empieza la conquista a otros territorios mediante el sometimiento de los mismos por medio de guerras o de alianzas matrimoniales que conducen el establecimiento del Cusco que llego a convertirse en uno de los más grandes imperios a nivel Sudamericano.

### **2.4.3 Período Unificado**

Cuando se evidenció el prestigio de los Incas sobre los pueblos conquistados, este hecho los colocó en un nivel superior en la civilización, cuyo centro fue Cusco, el Inca Pachacutec apoyado por su poder unificó todas las tribus en una sola nación, con el nombre de Imperio del Tahuantinsuyo. Con esta forma de gobierno, la autoridad del Inca tomó más poder, perdiendo poderío los curacas, reconociéndolos como súbditos y pasando a formar parte de la nobleza imperial.

### **2.4.4 Período del Imperio Dividido**

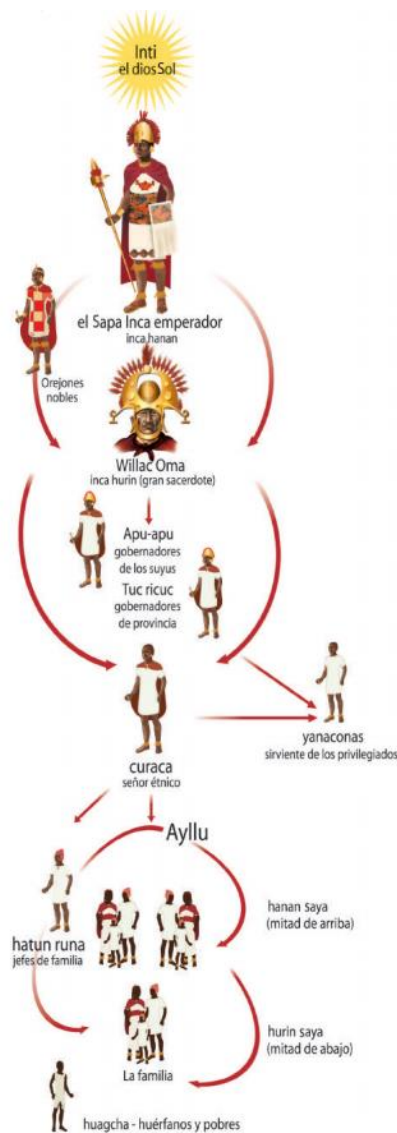
Uno de los más grandes Incas del Imperio, llamado Huayna Capac, al morir dividió sus dominios entre sus dos hijos: Huascar y Atahualpa; dejando al primero el Imperio del Tahuantinsuyo y al segundo el reino de Quito. Esta división fue fundamental para la conquista española sobre el Cusco, debido a la guerra que se generó entre hermanos para definir el auténtico gobernante de todo el Imperio Inca.

## **2.5. Estructura Social**

Ayala y Yáñez (2015) afirma que el principal gobernante al Sapa Inca, jerárquicamente a este lo precedían las “pacanas” que fueron grupos conformados por la descendencia de los Incas fallecidos. Los orejones eran los capitanes de las tropas y formaban los batallones de elite. El Tahuantinsuyo tenía un sistema de organización el cual se basa en el conjunto de cacicazgos bajo la hegemonía de jefes mayores, la expansión generó la creación de varios cargos cada uno de ellos con su rango y sus respectivos atributos, creando así a los gobernadores de los suyos y gobernadores de provincia. Al momento que un pueblo era conquistado mediante guerras o alianzas, el gobernante de este pasaba a aceptar la preeminencia del “Sapa Inca” y convertirse en “Curaca”, este estaba a cargo de grupos generalmente conformados por los “hatunrunas”

que se dedicaban a la ganadería y agricultura, pesca y artesanía; actividades estatales y colectivas, estos estaban al servicio de la mita militar.

Las tierras se dividían entre las tierras del Inca, de las pacanas incas y del estado; de los santuarios; y aquellas adscritas a las comunidades o “ayllus”, entre las cuales ocupaban un lugar privilegiado a los destinados a los curacas. Tanto las tierras estatales como las adscritas a los señores eran cultivadas con el trabajo comunitario por turnos, la “mita”, como una prestación de servicios en lugar de tributos. (Rostoworowski, 1988, p. 221)



**Figura 2 Estructura social Tahuantinsuyo**

**Autor: Waldemar Espinoza, 1987**

## 2.6. Conquista Incaica en Ecuador

La labor del Inca llegó mucho más allá de solo el gobernar un pueblo, sino que, con Tupac Yupanqui como Sapa Inca comenzó la expansión del imperio en las últimas décadas del siglo XV. Los pueblos del sur fueron sometidos tan rápido que en poco tiempo ya llegaron a Tomebamba, este era uno de los territorios más importantes del Imperio, donde algunos cronistas aseguran que nació Huayna Cápac.

“Sarmiento de Gamboa señala que después de que el ejército invasor había rendido Cochasqui y Pambamarca, la gente de Quito que logró escapar, se refugió en la fortaleza de Karanki” (Costales y Costales, 2002)

Después de los avances del Inca Huayna Capac hacia el centro norte del actual Ecuador los ejércitos de los pueblos que habían sido vencidos se dirigían a la confederación del norte (Karanki) para refugiarse y prestar ayuda en combate.

Yáñez (2015) asegura que la alianza entre los pueblos del norte comprendida por los Karankis, Otavalos y Kayambis fue uno de los retos más grandes para los incas, con una guerra de más de 15 años; pero esta alianza se rompió en el momento que los Otavalos se sometieron ante el Imperio, consecuentemente sometiendo a los Karankis-Kayambis el Yahuarcocha, y la alianza matrimonial que se dio entre Huayna Cápac y la princesa **Karanki Quilago Tupac Palla** (madre de Atahualpa). Mientras que los Kayambis fueron despojados de sus tierras que pasaron a ser parte del Imperio, y sus habitantes fueron trasladados al Perú, para cultivar las tierras del Inca; mientras que los que se quedaron fueron designados como “yanaconas” que eran los servidores de los privilegiados.

El caso de la reina Quilago no es una rareza de la organización social y política de los pueblos llactayos, sino una realidad viva de como el americano reconoció iguales méritos al gobierno de las mujeres. No fue como entre los cuzqueños, que la mujer solo hacía el oficio de madre, tal

es el caso de las Coyas, mujeres nobles de los Incas, grandes señoras y no más. En el Reino de Quito fueron **reinas-gobernadoras** en todo el sentido de la palabra y con todas las connotaciones políticas. La Quilago fue una reina gobernadora con mando. (Costales y Costales, 2005, p. 73)

Esta sería otra muestra de que Karanki poseía un sistema de organización a tal grado de distribuir el poder no solo a los hombres, sino también a las mujeres que fueron parte importante y fundamental de la organización de este territorio.

Costales y Costales (2005) rastrean el origen totémico de la palabra “Quilago” hacia los orígenes de los primeros habitantes de estas tierras de la sierra norte del actual Ecuador, al momento que vienen desde la selva, van guiados por un tigre de nombre Quela el lenguas quitenses; por lo cual se denomina a sus reinas Quelagos o Quelacos, “mujeres guías”.

## **2.7. El Reino de Quito**

Según los relatos De Velasco (1981) cuenta que previo a la Invasión Incaica ya existía otro reino, conformado por Cacicazgos o pueblos autóctonos de cada zona por la cual este se extendía, nombrando así Reino de Quito, que se extendía actualmente desde Pasto-Colombia hasta Loja-Ecuador. Este estaba conformado por provincias o cacicazgos entre los más principales se encontraban Imbaya (después llamado Karanki), Latacunga, Puruhá y Cañar.

Primeramente, el Reino es constituido o formado por conquista de los Caras sobre estos territorios y bajo el mando o liderazgo del “Carán”. Los siguientes en el poder fueron “Scyris” estos fueron más allá y lograron expandir sus dominios formando así el Reino de Quito y su capital Quito, pero este poseía una característica propia casi todas las provincias eran independientes cada uno con su respectivo gobernador o Cacique que a menudo tenían conflictos. Cacha Scyri XV fue quien enfrentó a Huayna Capac por la protección del Reino, pero este fue sometido en combate, fue su hija la princesa Karanki

quien fue nombrada como Scyri o gobernante del Reino de Quito, por lo cual para terminar con los resentimientos entre los pueblos conquistados y para convertirse en gobernante principal de estos, es que decide contraer matrimonio con Quilago Tupac Palla.

## **2.8. Pueblo Karanki**

Al arribo de los incas, los kayambis y karankis eran dueños de una cultura bastante homogénea. Estaban estratificados en clases, conocían el telar horizontal, el algodón, la lana, la cabuya y la cerámica; pulían la piedra, grababan en concha y hueso, fundían metales; tenían espejos y plumeros; dominaban la cestería utilizando bejucos y tolas; sabían esculpir signos convencionales; poseían una gran gana de tintes para teñir sus tejidos con colores firmes; cultivaban la tierra con artefactos rudimentarios de piedra y madera, etc. (Espinoza Soriano, 1988)

Karanki fue uno de los cacicazgos más importantes previo a la llegada de los incas, fue reconocido por dos grandes características una de ellas son los conocimientos que poseían en cuanto a agricultura, y el otro por ser una nación muy valerosa al momento de enfrentar a los incas en la conquista, enfrentándolos por casi 15 años de constantes guerras; la confederación de los pueblos fue una gran alianza que desarrollaron para resistir por tantos años la cual comprendía a los cacicazgos más importantes del norte del actual Ecuador.

Caranqui es una parroquia perteneciente a Imbabura, reconocida principalmente por su historia, debido a que este lugar es considerado como cuna del inca Atahualpa “El último Inca”, conocida también por la existencia de “Inti Huasi” (templo del Sol), estas y otras edificaciones arqueológicas muestran la importancia de esta zona norte y da a conocer la existencia del Incario en este territorio.

Nuestros pueblos ancestrales lograron un proyecto social exitoso, en el sentido de dar bienestar a los seres humanos, en lo que se denominó la reciprocidad. Tuvieron dos claves: la geográfica y la cultura. La primera porque la presencia de la cordillera de los Andes divide a lo que ahora es nuestro país en Costa, Sierra y Oriente y la segunda porque entendieron que en el intercambio estaba el respeto entre culturas. (Morales y Naranjo, 2014, p. 1)

Al parecer mantenían un sistema social basado en el respeto mutuo tanto con los demás pueblos, como con la Naturaleza quien además de ser una deidad era quien los proveía de todos los insumos para poder vivir; y por otra parte en el apoyo el cual se dio mediante intercambio de productos de diferentes pisos ecológicos que poseía cada uno de los pueblos, a diferencia de otros que mantenían un régimen monárquico.

El señorío étnico de los karankis se extendía por el norte, hasta el río Chota, donde se iniciaba el territorio poblado por los Pastos; hacia el oeste, incluía los pueblos de Lita y Quilca; hacia el este los de Chapi y Pimampiro; por el sur llegaba hasta la actual población de San Antonio de Ibarra. El núcleo central de este cacicazgo estaba localizado cerca del pueblo de Karanki, al sureste del lago de Yaguarcocha. (Benítez y Garcés, 2010, p. 98).

Karanki se estableció en la sierra que se caracteriza por poseer variedad de pisos ecológicos, por lo que los habitantes de esta región tomaron esta cualidad de la región para mejorar sus conocimientos y así obtener una gran variedad de productos sin la necesidad de movilizarse grandes distancias para obtenerlos.

Oberem (1981) establece los diferentes tipos de pisos ecológicos existentes en esta región de Caranqui.

- a. **Piso temperado subtropical** con 1.300-2.000 m. de altura, con temperaturas de 20-15° C, destinado al cultivo de coca, algodón, ají.
- b. **Piso temperado interandino** con 2.000-3.000 m. de altura, con temperaturas de 15-10° C, destinadas al cultivo de maíz, zambo, frejol y chocho.
- c. **Piso frío andino** con 3.300-4.700 m. de altura, con temperaturas de 10-3° C, destinadas al cultivo de papas, mellocos, quinua y ocas.
- d. **Piso frío glacial** a partir de los 4.700 y el límite de cultivos se encuentra a 3.500 m. aproximadamente y el "Páramo" comienza a los 3.300 o 3.500 m. de altura, destinado para la cacería y recolección de paja para sus viviendas.

Estos conocimientos sobre la agricultura fueron muy útiles cuando el número de habitantes creció y se vieron en la necesidad de aumentar la producción agrícola, utilizando nuevas técnicas, que aprovechen la agricultura en zonas difíciles es así que se crean los camellones, las terrazas y los canales de riego.

Los karankis construían grandes elevamientos de tierra a los cuales llamaban "tolas", Morales (2014) habla sobre los diferentes tipos que existieron con sus respectivas diferencias:

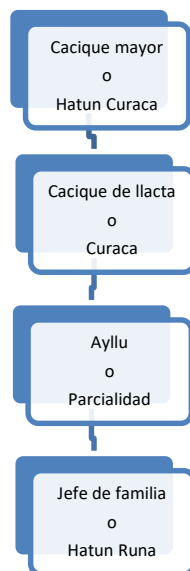
- **Tolas cuadrangulares o en forma de pirámides truncadas:** las mismas que tienen generalmente una rampa de acceso y servían como templos de adoración.
- **Pequeñas tolas hemisféricas:** estas fueron edificadas como monumentos funerarios ya que las mismas cubren pozos sepulcrales; la costumbre de sepultar a los difuntos en estos montículos era necesaria para afirmar la pertenencia de las tierras a los pueblos, en este caso a los Karankis. Tomando en cuenta que los "difuntos" siguen cuidando a los suyos, a su familia y a su etnia.
- **Grandes tolas hemisféricas:** en las cuales se edificaban viviendas en la superficie.

Pero la existencia de estos montículos era un símbolo de poder jerárquico ya que no todas las personas podían vivir, participar de las ceremonias o ser sepultados en estas tolas. Un rasgo característico fue que cerca de estos grandes montículos de tierra se encontraban grandes sementeras de maíz.

El maíz fue el principal alimento de este pueblo, considerado también un alimento ceremonial. Las principales ceremonias tenían lugar al momento de la cosecha. Este cereal, para los pueblos y asentamientos indígenas cumplió y cumple un proceso tradicional y místico, desde su siembra hasta la cosecha y muerte de la planta, por lo que desde el mes de septiembre inicia el ciclo agrícola y termina en julio del año siguiente.

La estructura arquitectónica de los karankis tenía mucho que ver con la organización social ya que las personas con mayor rango por así decirlo, tuvieron sus viviendas sobre las tolas, mientras que el común del pueblo se establecían a las del suelo. La existencia de estas tolas en todo el territorio habitado por los caranquis es muestra de la existencia de pueblos altamente organizados.

El sistema de organización social presenta el siguiente sistema:



**Figura 3 Diagrama estructura social pueblo Karanqui**

**Fuente: el autor**

El cacique mayor es la autoridad más importante en este sistema de organización social, debido a que este se encargaba de establecer alianzas y acuerdos políticos para acceder a las distintas zonas de producción; seguido de este estaba el “curaca” el cual estaba encargado de organizar el trabajo colectivo. Los “ayllu” son grupos de familias, el mismo que era conformado por los jefes de familias o “Hatun Runa” quien tenía a personas relacionadas por vínculos de parentesco.

La vivienda de los karankis se diferencia por tamaño según la jerarquía o estatus social que poseía cada individuo, según Ponce de León (1965) asegura que las viviendas eran edificaciones circulares con paredes de adobe o tapial de barro, recubiertas por un techo hecho de paja.

Con el pasar de los tiempos y debido a las alianzas y acuerdos políticos se creó la gran confederación entre los cacicazgos más importantes de esta zona, Karankis, Kayambis y Otavalos conformaron el País de Karanki. Morales (2014) asegura que a más de las alianzas políticas que se establecían para la conformación de la Gran Confederación, usaban alianzas matrimoniales y también aceptaban criar a los hijos de los caciques en otros señoríos.

Una vez consolidada la confederación, se implementaron nuevos mecanismos con el fin de crear una red de intercambio que involucre a distintas sociedades. Así pues, se institucionalizó la entidad de los mindaláes o mercaderes especializados, pues pasaron a ser representantes del cacique quien, en muchos casos, los dirigía y los patrocinaba. (Morales, 2014, p. 250)

Los mindaláes fueron una especie de embajadores los cuales cumplían actividades comerciales y políticas, estos conocían las rutas de acceso de la Costa, Sierra y Amazonia por las cuales transitaban, al momento que volvían a su comunidad estos entregaban los recursos al cacique quien era el encargado de distribuirlo. A partir de las alianzas comerciales que estos personajes

realizaban por los diferentes territorios en los cuales transitaban, se generaron verdaderos mercados a los cuales podía acceder el común del pueblo.

## **2.9. Pueblo Inca-Karanki**

Tras la llegada de los Incas, los cacicazgos más importantes de esta región se unieron para defender sus territorios formando así una gran alianza entre Karankis, Kayambis y Otavalos tomando como general a Nazacota Puento. Se conoce que inicialmente el Inca Tupac Yupanqui fue quien inicio expediciones hacia las tierras de norte del actual Ecuador, en el cual ya coloco puntos estratégicos y de avanzada para poder lograr la conquista de los pueblos que en esta zona habitaban; tomando el mandato Huayna Capac el poder como Sapa Inca tras la muerte de su padre (Inca Tupac Yupanqui), este logra conquistar a los pueblos norteños después de un duro y largo combate por más de 15 años, el cual culmino en una dura batalla en Yahuarcocha; concluyendo esta etapa con su matrimonio como alianza estratégica de los pueblos y el incario.

Costales y Costales (2005) sostienen que los incas ya en territorio de los Kayambis, dirigidos por Nazacota Puento, quienes se habían establecido en los territorios de Pambamarca (Quitoloma-Cangahua) pero se les fue muy difícil penetrar este territorio debido a la existencia de “pucarás”, siendo estos territorios los que más trabajo les costó conquistar.

La cantidad de bastiones, el tipo de construcción, el enorme cumulo de piedras recogido y distribuido, la altura y longitud de los muros, los enormes zanjones cavados al pie del inferior, la estratégica localización, hacen un sistema defensivo, el más extenso, admirable e inigualado por ningún otro pueblo indio del Ecuador. (Haro, 1965, p.109)

Pero estos terrenos también cayeron debido a las estrategias de los incas, haciendo que los guerreros de esta zona se rindieron por el hambre, quienes

se retiraron a los territorios de Karanki. Huayna Capac decide dar descanso a sus fuerzas.

Cieza de León (1880) en sus crónicas comenta que Huayna Capac se encontraba en el territorio de Quito previamente conquistado, y enterado que los pueblos del norte habían formado una gran confederación con el fin de luchar en su contra y defender sus tierras o perder la vida haciéndolo, este mando a sus generales por delante quienes levantaron sus campamentos en Tontaqui (Atuntaqui), pero los guerreros de Karanki estaban enterados de dichos planes y salieron a enfrentarlos muy aguerridos lograron que estos retrocedieran, matando y capturando a los que más pudieron. Este combate fue tan sangriento que costó la vida por parte de los dos bandos, pero más aún por parte de los cuzqueños debido a que por poco y pierde la vida el mismo Huayna Capac, este abasteció de más guerreros su ejército dieron una batalla tan grande pero lastimosamente Tontaqui cayó a manos del Inca.

Una vez más los ejércitos de Karanki atacaron en la noche a los incas logrando aniquilar gran parte de los orejones y poniendo nuevamente en peligro la vida del Inca, esto lo indigno mucho y ese mismo día partió a atacar la última fortaleza de los karankis ubicada en los poblados de Yahuarcocha, anteriormente llamada laguna de Imbaya.

Costales y Costales (2005) mencionan que los incas atacaron la fortaleza de "Imbaya", Huayna Capac haciendo uso de su ingenio de guerra divide a su ejército en dos columnas, la una enfrentando la fortaleza y la otra rodeándolos haciendo uso de embarcaciones de totora, pero los Karankis también desplegaron salieron al encuentro con los enemigos, una batalla tan fuerte se dio en la laguna que las aguas se empezaron a teñir de sangre, los incas lograron llegar a las costas de la laguna pero fueron interceptados por una lluvia de flechas, lo que hizo que algunos de ellos huyeran en sus balsas. Los Karankis construyeron una especie de andamios haciendo usos de grandes árboles de sauces que en ese entonces había en dicha zona. La batalla continuaba tanto en el agua como en las orillas, al llegar la tarde ya la mitad de

combatientes había perecido, viéndose perdidos una parte del ejército huye hacia la fortaleza de Aloburo, pero los incas los sometieron en esta última fortaleza logrando así la victoria después de más de una década de guerras sangrientas.

La importancia de este pueblo se puede evidenciar al ver que fue ubicado en un punto estratégico tal como es el “Qhapaq ñan” o camino del Inca, al finalizar la guerra en Yahuarcocha. Tupac Yupanqui ordenó construir la ciudad de Karanki basados en el diseño de la capital del Imperio (Cusco).

Grandes y suntuosos aposentos de Carangue en una plaza pequeña, dentro de ellos hay un estanque hecho de piedra muy prima y los palacios y moradas de los incas están asimismo hechos de grandes piedras galanas y sutilmente asentadas, que es muy poco de no ver. Había antiguamente el Templo del Sol y estaban en el dedicadas y ofrecidas para el servicio más de doscientas doncellas muy hermosas... esta casa del sol era en tiempo de los señores incas tenía en mucha estimación, y ténganle muy guardada y reverenciada, llena de grandes vasijas de oro y plata y otras riquezas, que no así ligeramente se podía decir, tanto que las paredes tenían chapadas de planchas de oro y plata; y aunque esta todo esto muy arruinado, se ve que fue gran casa antiguamente. (Cieza de León, 1880)

Pero esta a su vez fue destruida años después al momento de la conquista española, Sebastián de Benalcázar fue quien destruyó la ciudad debido a su pretensión o idea de que encontraría tesoros. Karanki estaba ubicado en un sitio estratégico desde el cual se controlaba y observaba a los pueblos ya sometidos y los que se deseaba conquistar, y fue este territorio fue escogido como capital y la residencia del Inca. Convirtiendo a Karanki en la capital del Chinchansuyo.

El sometimiento de los pueblos se dio con el matrimonio entre Huayna Capac y la princesa Paccha de Karanki, fruto de esta unión nació Atahualpa.

“Más adelante están los aposentos de Carangue, a donde algunos quisieron decir que nació Atabalipa, hijo de Guaynacapa, aunque su madre era natural de este pueblo” (Cieza de Leon, 1880, cap 37)

Andrade Reimers (1983) en su documento “Cuartilla de divulgación N° 46” según análisis echo por Jerez (Secretario de Pizarro) menciona que Atahualpa nació en los territorios del norte del Tahuantinsuyo y teniendo este origen mestizo. Lo que nos demuestra que estos dos historiadores confirman que Atahualpa fue hijo de Hayna Capac y la Princesa de Karanki.

Hoy a la luz de las más modernas investigaciones puede decirse que Atahualpa nació en Karanki, pues a la época de su nacimiento su padre estuvo totalmente ocupado en la conquista de los Caranques (1487-1497) sin haber vuelto al Cuzco en esos años. La madre del Inca era una Quilago, apellido que significa exclusivamente “mujer noble” en lengua karanque, según los eruditos trabajos de Espinoza Soriano. Que una señora o Reina del gran Estado Karanque haya viajado a dar a luz en Quito o en el Cuzco es un contrasentido. (Costales y Costales, 2005, p. 79)

## **2.10. El origen de los “Huambracunas”**

Jijón y Caamaño llamó a Karanki, el “país Karanki”. Los historiadores clásicos nos cuentan que después de la batalla de Yahuarcocha, tras decenas de años de resistencia, los campos asolados y abandonados, los edificios en ruinas, todos los hombres karankis capaces de portar armas fueron asesinados por el invasor y solo quedaron en la triste tierra de Karanki, mujeres y niños. El mestizaje fue un hecho consecuente de la conquista, multitud de niños de padres peruanos nacieron en esa época crecieron con sus abuelos y primos y con sus hermanos karankis aprendieron de ellos el amor a la tierra y junto con los niños sobrevivientes un natural rencor a los padres

conquistadores. Entonces, liderados por Atahualpa, se forjaron para una guerra que parecía inevitable. (Anónimo, s.f.)

Una vez sometidos los karankis, los niños y mujeres quienes eran los únicos sobrevivientes se lamentaban las pérdidas de padres, hermanos, esposos. Huayna Capac al ver este escenario tan devastador señaló la laguna y la proclamó “Yahuar Cocha”, y dirigiéndose a los niños sobrevivientes les dijo:

“Campa, mana pucula tucuy huambra cuna” (vosotros no me haréis la guerra, por que sois todos ahora muchachos) (Cieza de León, 1880)

### **2.11. Imperio Dividido**

Los problemas en el Imperio del Cusco empezaron debido a la división que Huayna Cápac decidió establecer al momento de su muerte, asignando a Huascar el reino del Cusco y a Atahualpa el reino de Quito. Este hecho generó descontento en las personas las cuales seguían a estos dos grandes personajes.

Muerto Huayna Cápac, se siguieron sus fúnebres exequias. Las hizo su hijo Atahualpa con tan solemne pompa que no tuvo el Imperio Peruano memoria de otras semejantes. Es constante fama que, voluntariamente y con porfiado empeño, se sacrificaron más de mil víctimas humanas a acompañarlo al sepulcro, y que, expuesto el embalsamado cadáver sobre su trono por veinte días, fue adorado de los pueblos, como una de sus primeras deidades. (Velasco, 1971, p. 82)

Según este historiador (Velasco, 1971) al finalizar la celebración fúnebre inmediatamente procedieron con la coronación de Atahualpa bajo la insignia de los Scyris de Quito, coronado, así como Sapa Inca a la edad de 37 años, junto a su coya Mama Cori Duchicela y su hijo de tres años Hualpa Capac. Sus

vasallos estaban alegres por este suceso debido a que consideraban que Atahualpa era un descendiente Inca pero de estirpe "quito".

Pero el conflicto empezó tras la muerte de Chamba cacique de la Provincia de Cañar, Huascar basado en que Tupac Yupanqui fue quien conquisto estas tierras, las mismas le pertenecían debido a que estas estaban fuera de los límites del Reino de Quito. Pero los scyris se basaban en que previa la conquista de Tupac Yupanqui, quien conquisto estos territorios fue el Scyri Duchicela por lo cual es parte del Reino de Quito, herencia de los abuelos maternos de Atahualpa, según disposición de Huaynacapac. Este hecho no le pareció bien a la madre de Huascar, quien mando a este a tomar posesión de dicho territorio.

En el enfrentamiento por Tomebamba, Atahualpa resulta prisionero, pero logra huir gracias a una barreta de plata con la que pudo salir al sacar las piedras. Velasco nos cuenta que llegó a Quito y éstas fueron sus palabras:

Les dijo que su padre Sol lo había convertido aquella noche en serpiente, para que pudiese salir, como lo hizo, por un pequeño agujero de la cámara de su prisión; que el mismo Sol le había prometido que, si le hacía la guerra a su hermano Huáscar, le daría la victoria y lo aseguraría, no solamente en su Reino, sino también en el imperio todo. (Velascos, 1971, p.152)

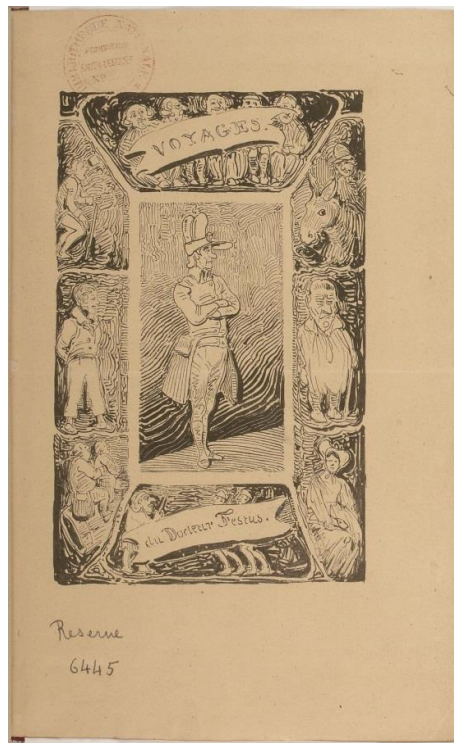
Atahualpa había escapado de esta prisión con la idea de que si hacia guerra a su hermano, él ganaría logrando así tomar el mando de todo el Imperio. Una vez en el enfrentamiento entre el cual se enfrentan estos dos hermanos por la obtención total del Imperio; resultando muerto Huascar, Atahualpa se proclama como Sapa Inca, pero lamentablemente esto no duro mucho ya que mientras tenían lugar las guerras, los españoles ya dominaron la zona del Cusco, y posteriormente tomando prisionero a Atahualpa. A pesar de que este realizo un gran pago para su liberación, fue condenado por posesión de tierras y riquezas y posteriormente asesinado.

## 2.12. Repaso histórico del comic

Cómic, historieta o tebeo: lo llamemos como lo llamemos, es un medio de comunicación de masas conocido y producido en todo el mundo. Durante décadas, fue considerado un entretenimiento meramente infantil, pero hoy es un arte que ha alcanzado su madurez, y que sirve de plataforma para contar cualquier historia. El cómic puede ser fantástico o realista, humorístico o dramático, clásico o experimental, de aventuras o autobiográfico. Puede ser subversivo, propagandístico, educativo, conservador, underground, provocador o inofensivo. Puede estar protagonizado por superhéroes, por animales antropomórficos, por bárbaros, monstruos o robots, por personajes reales o inventados, por personas corrientes o por sus propios autores. Surge de la unión de la palabra y el dibujo para convertirse en algo totalmente diferente, en un campo de pruebas libre donde, en su corta historia, hay mucho que contar. (Vilches, 2014, pág. 11)

Con el tiempo, los cómics pasaron de ser una forma de entretenimiento luego de su adaptación a diferentes temas, algunos con un sentido moralista y otro conservando su esencia humorística, con el fin de satisfacer los diferentes tipos de gustos y necesidades. Según Vilches (2014) menciona que el nacimiento del comic se remonta al siglo XIX en Suiza a Rodolphe Töpffer, quien fue un profesor que no pudiendo continuar con el legado de su padre y convertirse en pintor de paisajes, este empezó a ilustrar una serie de historias a las que él llamaba “garabatos” las cuales difundía a sus estudiantes, las críticas de su trabajo fueron buenas en una parte, incentivándolo a publicar sus “garabatos” en álbumes, los mismos se vendieron en algunos países de Europa con mucho éxito, esto llamo la atención de muchos artistas que empezaron a crear sus propias historietas; y en Francia a Honoré Daumie, importante grabador satírico quien hacía uso de su talento en litografía para hacer críticas hacia los políticos de su época de una manera cómica aprovechando del nacimiento de la caricatura para lograr este efecto satírico que él busco representar. Podría

decirse así que estos son los orígenes y puntos clave para la constitución del comic hasta como los conocemos en la actualidad.



**Figura 4 Ilustración**

**Aventures du docteur Festus, Rodolphe Töpffer, 1840**



**Figura 5 Litografía**

**Quels affreux galets, Honoré Daumie, 1853**

### **2.13. El cómic en Estados Unidos**

El comic aparece en medios escritos (prensa) y se desarrolla ahí por varios años hasta saltar a otros soportes. En Estados Unidos a partir del siglo XIX el comic incursiona con más fuerza en los medios impresos con la llegada de la imprenta a color. Pero en el siglo XX mientras el manga japonés se daba a conocer, el único medio en el cual se difundía los comics era en periódicos.

Vilches (2014) afirma que el comic inicio como un formato independiente en 1933, una marca de detergente y jabón "Procter & Gamble" inicio la difusión de un cuadernillo de 17x26 cm que adopto este formato; este formato fue el primero creado para la difusión de historietas, la aceptación de este fue fundamental para que empresas como "Eastern Color Printing" tomaran en consideración esta idea para iniciar las ventas de los comics en quioscos y empiezan a surgir empresas que se encargan de producir este tipo de publicaciones tal es el caso de **Malcolm Wheeler-Nicholson** y **Jack S. Liebowitz** en 1934 logran fundar "Detective Comics" lo que en la actualidad conocemos como DC Comics. Los géneros en un inicio solo eran de humor, pero con la llegada de los héroes enmascarados hubo una apertura para los géneros que en este podemos encontrar. Logrando así que en 1938 artistas independientes como Jerry Siegel y Joe Shuster trabajando para Action Comics logran lanzar "Superman" la primera historieta de super héroes. Este hecho incentivo a otros artistas a crear sus propios personajes, motivo por el cual Bob Kane decide crear a otro personaje icónico de la casa de DC Comic, Batman, creado en 1939. La gran aceptación que tuvieron estos personajes provoco el surgimiento de varios héroes enmascarados.

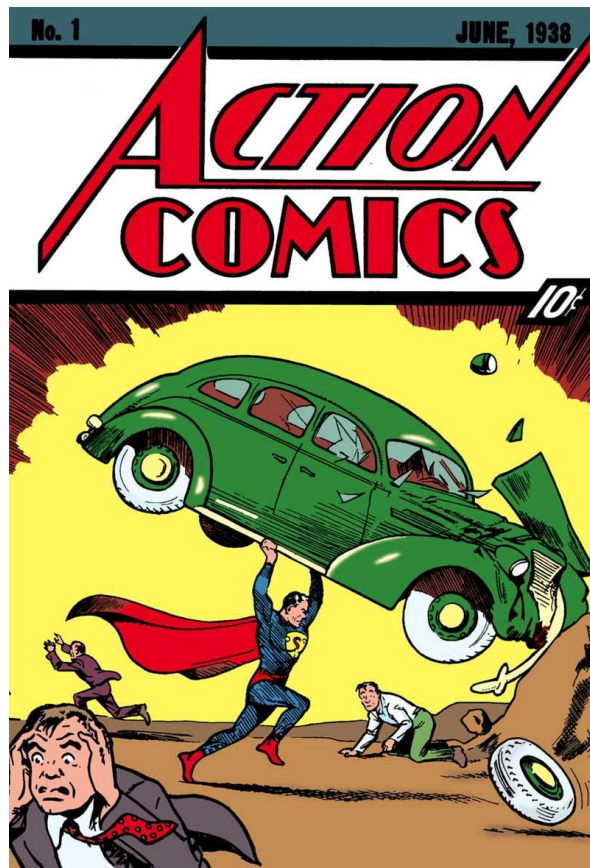


Figura 6 Portada comic

Superman #1, Jerry Siegel y Joe Shuster, 1938

Vilches (2014) establece que tras la aparición de nuevos géneros como: romántico, policíaco, bélico, de terror, ciencia ficción los super héroes perderían su protagonismo en los 50's y dándole mayor realce a los géneros de terror y policíaco, una de las empresas del comic que aprovecho el auge y la popularidad de estos géneros fue E. C. Comics que nació en 1944, en sus inicios se dedicó a la producción de comics educativos, pero cuando la dirección de esta paso a manos de Bill Gaines y Al Feldstein esta cambio radicalmente dado paso a estos nuevos géneros proponiendo varios títulos, entre los más importantes están The Crypt of Terror y las más importante y más conocida por llevarse a cabo una serie de televisión Tales of the crypt. Y su obra más importante la revista "MAD" la cual se conserva hasta la actualidad pece al cierre de la empresa debido a las nuevas leyes que región el mercado del comic.

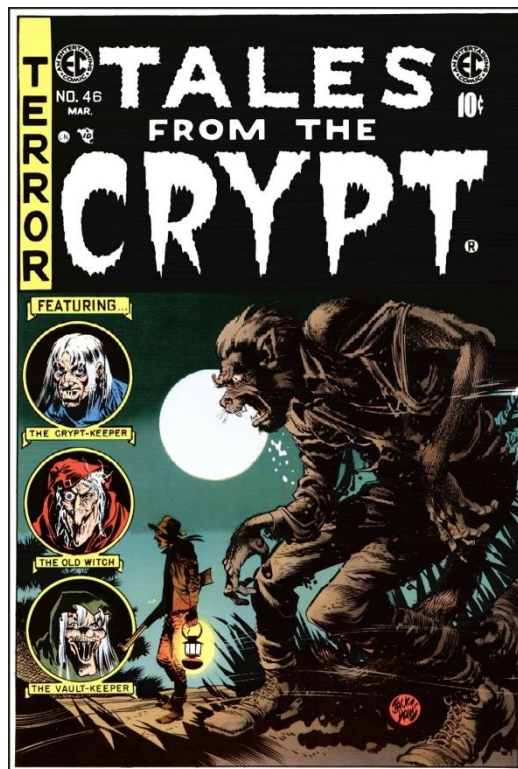


Figura 7 Portada comic

Tales of the Crypt #46, J. Davis, 1955

El código de los cómics prohibía los desnudos, la mención a las drogas y el sexo o la violencia explícita. El crimen podía aparecer pero siempre que no triunfara y los delincuentes fueran castigados. La sangre no podía ser de color rojo, y los muertos vivientes de todo tipo también eran prohibidos tajantemente. Además, los comic-books no podrían llevar las palabras crimen, horror o terror en sus títulos. (Vilches, 2014, p. 69)

Pero estos nuevos géneros llegarían a su decadencia cuando apareció la “Comics Code Authority” un organismo encargado de regular los contenidos de los comics, proponiendo así una especie de censura, lo cual género que la empresa E. C. Comics serrara. Pese a esto Timely Comics al ver la decadencia de estos géneros y observar que DC Comics aún mantenía la venta des Super héroes vio la oportunidad de reinsertarlos y hacerlos resurgir. Empezaron por cambiar el nombre de Timely Comics a Marvel Comics Stanley Lieber más conocido como Stan Lee empezó este gran proyecto a petición de Martin

Goodman. Dando realce nuevamente a los comics de super heroes dándoles una apariencia más humana.

Consiguieron mostrar a los superhéroes como seres humanos imperfectos, con dudas y problemas cotidianos: «superhéroes con súper problemas». Un superhéroe podía enfermar, tener dificultades para pagar el alquiler, y podía equivocarse y ser derrotado en ocasiones por algún enemigo. (Vilches, 2014, p. 121)

Es así que logran lanzar en 1961 **Los cuatro fantásticos** esta publicación llamo la atención de los lectores y amantes de este género debido a que los protagonistas tenían un toque más humano al insertar en la historia peleas entre ellos.



Figura 8 Portada comic  
The Fantastic Four #1, J. Kirby, 1961

## 2.14. El cómic en Latinoamérica y Ecuador

El comic también incursionó en países latinoamericano, alrededor de los años 50's Argentina tuvo uno de los mayores exponentes latinoamericanos Héctor Germán Oesterheld. Según Vilches (2014) fundo junto con su hermano la revista "Hora Cero" dedicadas a la ciencia ficción en la cual publicaron su obra más importante El Eternauta, el éxito de esta historia se basó en que se desarrolló en la misma Argentina con escenarios reales de este país y los dilemas reales que les proporcionaron a sus personajes.



Figura 9 Portada comic

El Eternauta, F. Solano Lopez, 1958

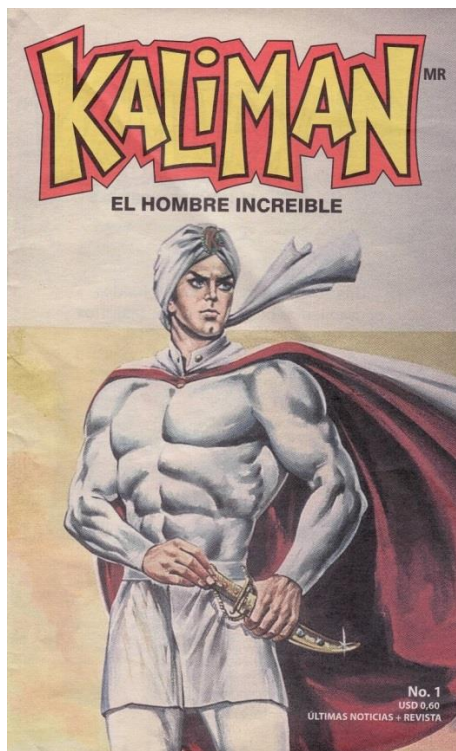
En Chile Rene Ríos (Pepo) crea a Condorito uno de los personajes más icónicos a nivel latinoamericano. Condorito es un personaje popular que llevo conquistar otros países con ayuda de sus graciosas historias. Con el pasar de los tiempos paso de ser una revista a tener su propia animación en un principio 2D y actualmente 3D; al lograr tanta aceptación y permanencia entre los mejores títulos de historietas latinoamericanas logrando así incursionar en la pantalla grande con una película "CONDORITO La Película (2017)"



**Figura 10 Condorito**

**Autor: Portada película, Aronnax Estudios, 2017**

En el mercado mexicano Eduardo del Río Ruis crea una nueva basada en los héroes norteamericanos, Kaliman, al iniciar esta en 1963 siendo una serie radiofónica pasa años después a los comics sus autores anónimos lograron relatar varias historias.



**Figura 11 Portada comic**

**Kaliman #1, Anonimo, 1965**

El comic en el Ecuador al igual que en otras partes del mundo tiene sus inicios cuando aparece la imprenta, la publicación de historias con carácter satírico las cuales se publicaban en prensa para lograr transmitir sus desacuerdos en temas políticos y sociales que tenían lugar a finales del siglo XIX, la mayoría de estos trabajos ya poseían los primeros rasgos característicos del comic: introducción de un relato, al pie de página o dentro de los dibujos.

Francisco Nugué fue uno de los primeros artistas en utilizar el comic en 1908 y uno de los primeros en lanzar sus ilustraciones a color, plasmó hechos cotidianos que tenían lugar en la ciudad de Guayaquil y el resto del Ecuador, teniendo un espacio en “La página cómica” en la revista “Patria”.



**Figura 12** Página de revista **Patria**

**Para lo que sirven los portales, F. Nugué, 1908**

Zabala (2014) afirma que el comic ha sido aprovechado en gran parte por instituciones del gobierno para proporcionar información. Tal es el caso de la historieta “Cuando en el Ecuador no se habla castellano” de Margarita Jaramillo Salazar (1979) que relata la vida diaria del Ecuador preincaico, incentivado por el Banco Central.

Flores (2010) menciona que en el año de 1991 de la mano de Eduardo Villacís, Edgar Castellanos “Mamá Vudú” y Wellington Ayllón crean el proyecto TIMO (Transfinite International Metaphysical Organization) que fueron varias obras escritas e ilustradas por varios autores; pero no pudieron publicarlas ya que no contaron con el presupuesto para producirlo en la calidad que ellos deseaban. Pero este fue un gran paso ya que fue el primer intento para crear un trabajo

colectivo a gran escala de artistas del comic. Y por otra parte un hecho importante es la creación de EL WEBO a finales de 1997 una iniciativa de Alfredo Chaves Y Wellintong Ayllón, quienes dan paso a la primera revista virtual de comics.

En 2003 la editorial Shuyu, saca el tiraje del comic Leyendas con el fin de dar a conocer algunas leyendas ecuatorianas, el primer proyecto nacionalista el cual a más de historias muestra cultura de nuestro país.



Figura 13 Portada de revista

Revista Leyendas, M. Gil, 2011

La revista ¡elé! En su novena edición (septiembre-octubre) 2006, dan a conocer el primer superhéroe 100% ecuatoriano, El Capitán Escudo un héroe sin súper poderes que lucha los males que aquejan a una sociedad. Este comic ecuatoriano hoy en día es el más representativo a nivel nacional, se ha vuelto tan popular en tan corto tiempo que van ampliando las maneras de distribuir este título; tanto así que los podemos encontrar en versiones digitales, juegos de mesa, afiches, camisetas, portadas de cuadernos, juegos multimedia, y cortos 3D.



Figura 14 Capitán escudo, Revista ¡elé!

Portada de comic, 2017, Portada de corto animado 3D, 2016

## Capítulo 3

### 3. Materiales y Métodos

Este capítulo contiene la metodología, técnicas e instrumentos los cuales fueron de ayuda para la recolección de datos e información, haciendo uso de entrevistas a personas especialistas en distintas áreas tales como: el comic, ilustración, historia pueblo Karanki, entre otros; encuestas a personas para verificar datos y haciendo uso de la observación como instrumento para evidenciar características propias del pueblo Inca-Karanki.

#### 3.1. Método de investigación empleado

En el presente proyecto se hizo uso de metodologías como:

**Método Documental** ya que se hace uso de material bibliográfico el mismo que es analizado y comparado para hacer uso de la información más confiable que se pueda encontrar, logrando así obtener una versión verídica de los hechos.

**Método Analítico sintético** estudiando el tema en cuestión, pero fraccionándolo y revisando cada una de sus partes, analizándolos minuciosamente y sintetizándolos para formar una propuesta sólida en base a dichos análisis.

#### 3.2. Metodología

La metodología aplicada en este proyecto es de carácter cualitativa ya que busca profundizar los conocimientos, para lo cual se vale de herramientas en las cuales el investigador está en contacto directo con toda la información; tales como: encuestas, entrevistas, observación, relatos e historias, etc.

Posso (2013) menciona las siguientes características que posee esta metodología:

- La investigación cualitativa es inductiva
- El investigador ve al escenario y a las personas en una perspectiva holística
- Todas las perspectivas son valiosas
- Asegura un estrecho ajuste entre los datos y lo que la gente realmente dice y hace.
- Se siguen lineamientos orientados, pero no reglas.

Dicha metodología es de mucha ayuda para este proyecto ya que brinda herramientas muy necesarias para la obtención de información, partiendo de opiniones de expertos en el tema, como también de las personas a las cuales va dirigido el producto final. Tratando así de dar una solución al problema planteado en la investigación.

### **3.3. Técnicas**

#### **3.3.1 Observación**

Se hizo uso de la observación principalmente para la obtención de información como tipos de vestimenta, organización social, implementos de uso cotidiano, armamento, vivienda propios de la cultura obtener información de primera mano por parte de museos y centros culturales.

#### **3.3.2 Entrevista**

En el presente proyecto la entrevista ayudo a la recolección de información histórica y también información sobre los elementos del comic como el tipo de ilustración, cromática, como narrar la historia, uso de tipografía, información que fue esencial para la realización de la propuesta gráfica.

#### **3.3.3 Encuesta**

Se hizo uso de la encuesta para la verificación de conocimientos sobre la cultura, también sobre la aceptación que tendría la propuesta a realizarse.

### 3.4. Identificación de la población (grupo objetivo)

Para identificar a la población se ha tomado en cuenta a personas de 15 a 24 años de edad de la ciudad de Ibarra. Se ha determinado este rango de edades ya que son un público entre jóvenes y adultos quienes pueden interpretar y entender toda la gráfica que genere este proyecto.

Según el Instituto Nacional de Estadística y Censos (INEC) en su último censo realizado en el año 2010 a nivel nacional muestra que la provincia de Imbabura posee 398.244 habitantes de los cuales 181.175 pertenecen al Cantón Ibarra. Para lo cual 33.652 habitantes constan en el rango de edades a los cuales va dirigido el presente proyecto.

Tabla 1: Población

Provincia	Cantón	Área	Grupos de edad		Total
			De 15 a 19 años	De 20 a 24 años	
Imbabura	Ibarra	URBANO	12.539	11.853	24.392
		RURAL	5.104	4.156	9.260
		<b>Total</b>	<b>17.643</b>	<b>16.009</b>	<b>33.652</b>

Fuente: Inec (Instituto Nacional de Estadísticas y Censos) 2011

Elaborado por: Autor

#### 3.4.1 Identificación de la muestra

De la población tomada en cuenta que son 33.652 habitantes y dados los parámetros para el cálculo de la muestra; esperando obtener un 95% de confiabilidad y por consecuente un rango de error del 5%.

Tabla 2 Datos Calculo Población

<b>Población</b>	N	33.652	
<b>Nivel de confiabilidad</b>	Z	95%	1.96
<b>Erros de</b>	d	5%	0.05

<b>muestreo</b>			
<b>Probabilidad de éxito</b>	p	0.5	
<b>Probabilidad de fracaso</b>	q	0.5	

Elaborado por: Autor

- **Muestra de la población**

$$n = \frac{N \times Z_a^2 \times p \times q}{d^2 \times (N - 1) + Z_a^2 \times p \times q}$$

$$n = \frac{(33.652)(1,96)^2(0,5)(0,5)}{(0,05)^2(33.652 - 1) + (1,96)^2(0,5)(0,5)}$$

$$n = \frac{(33.652)(3,84)(0,25)}{(0,0025)(33651) + (3,84)(0,25)}$$

$$n = \frac{32305,92}{(0,0025)(33651) + (0,96)}$$

$$n = \frac{32.305,92}{(84,12) + (0,96)}$$

$$n = \frac{32.305,92}{85,09}$$

$$n = 379$$

Por lo tanto, según la fórmula empleada y conociendo el tamaño de la población, se realizarán encuestas a 379 habitantes del Cantón Ibarra.

De la misma manera para las entrevistas se buscó personal especializado en la creación material editorial que tenga que ver con el comic directamente; y al tratarse de una propuesta cultural e histórica se estableció entrevistar a una persona especialista en este ámbito de preferencia conocedor de la cultura Karanki. Por lo tanto, se constituyó realizar las encuestas a las siguientes personas:

- Alejandro Bustos - Gerente y Editor Zonacuario
- Beto Valencia - Editor Creativo Zonacuario
- Miriam Imbacuan - Encargada del Museo Arqueológico y Etnográfico “Atahualpa”

### 3.5. Objetivos de Diagnostico

#### Objetivo General

- Diagnosticar sobre la cultura Inca-Karanki y los elementos más representativos del Comic.

#### Objetivos Específicos

- Identificar datos relevantes sobre la cultura Inca - Karanki.
- Determinar cuál es el medio más adecuado para transmitir el mensaje de un comic.
- Determinar la aceptación del comic en el cantón Ibarra.
- Determinar los parámetros para la creación de la historia y guion en el comic.
- Determinar los parámetros para la creación de los personajes del comic.

### 3.6. Matriz diagnóstica

Tabla 3 Matriz Diagnostica

MATRIZ DE RELACIÓN DIAGNOSTICA				
Objetivos Diagnósticos	Variables	Indicadores	Instrumentos	Fuentes
Identificar datos relevantes sobre la cultura Inca-Karanki	Cultural	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Historia</li> <li>• Entorno</li> <li>• Vestimenta</li> <li>• Herramientas de uso cotidiano</li> <li>• Ocupaciones</li> <li>• Vivienda</li> <li>• Sistema social</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Entrevista</li> <li>• Observación</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Museo Atahualpa</li> <li>• Historiadores</li> <li>• Museo Nacional del Ecuador</li> </ul>
Determinar cuál es el medio	Comunicación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Avance tecnológico</li> <li>• Redes</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Encuestas</li> <li>• Entrevistas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Grupo Zonacuario</li> <li>• Habitantes</li> </ul>

más adecuado para transmitir el mensaje de un comic		sociales •Plataformas digitales •Material impreso		de la ciudad de Ibarra
Determinar la aceptación del comic en el cantón Ibarra.	Interés Aceptación	•Producto novedoso •Transmite un mensaje •Interés por la historia y adquirir nuevos ejemplares •Identificación con los personajes que interviene en la historia •Historias interesantes	• Encuestas • Entrevistas	
Determinar los parámetros para la creación de la historia y guión en el comic.	Proceso	• Diseño • Procesos • Distribución de viñetas • Historia • Cultura g • Proceso • Narrativa • Entornos • Personajes	• Entrevista • Observación	• Grupo Zonacuario
Determinar los parámetros para la creación de los personajes y entornos	Proceso	• Historia • Ficción • Tipo de ilustración • Diseño • Color • Personalidad del personaje	• Entrevista • Observación	

Elaborado por: Autor

### 3.7. Tabulación de encuestas

Encuestas realizadas a personas del cantón Ibarra comprendidas entre 15 a 25 años de edad, que es el rango de edades a los cuales va dirigido este proyecto.

Pregunta N°1

**¿En qué rango de edad está usted?**

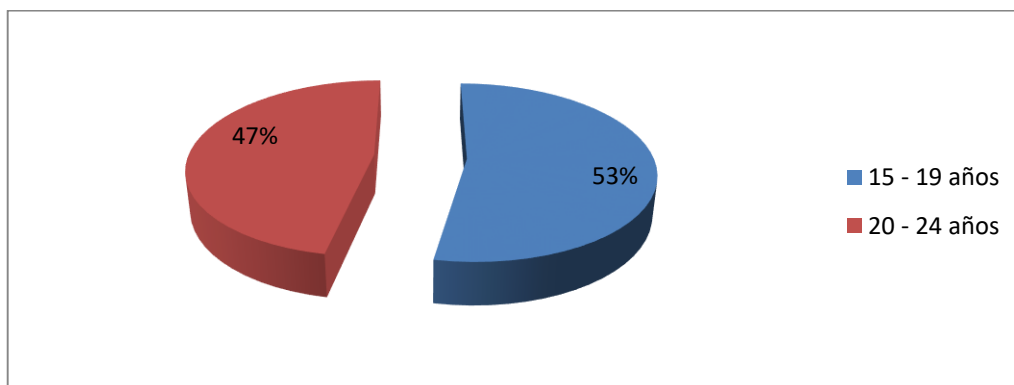


Figura 15 Pregunta N°1

Encuesta realizada Cantón Ibarra [Diagrama], Paulo A, 2018

Tabla 4 Pregunta N°1

¿En qué rango de edad está usted?	
15 - 19 años	201
20 - 24 años	178

Fuente: Encuesta realizada a pobladores del Canton Ibarra

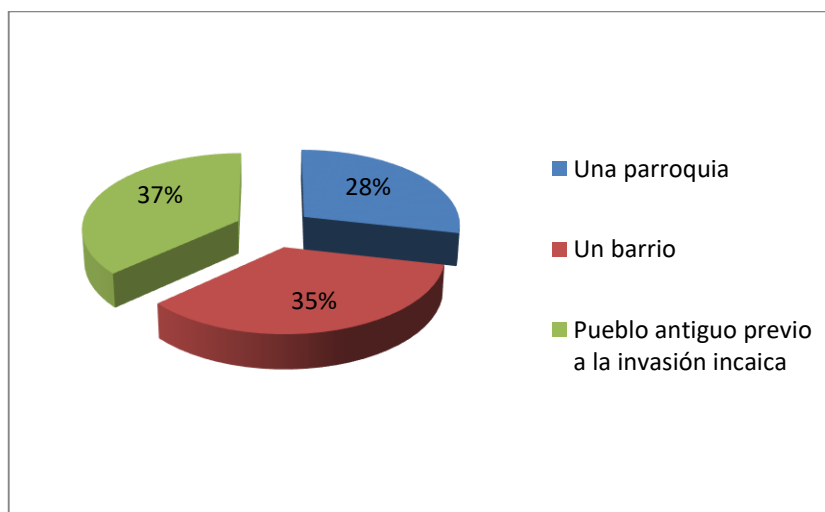
Elaborado por: Autor

#### **Análisis**

De los encuestados se trató de hacer un balance entre las edades de los encuestados con el fin de segmentar la población en dos grupos principales.

## Pregunta N°2

**Según su perspectiva Karanki es:**



**Figura 16 PreguntaN°2**

**Encuesta realizada Cantón Ibarra [Diagrama], Paulo A, 2018**

**Tabla 5 Pregunta N°2**

Según su perspectiva Caranqui es:	
Una parroquia	108
Un barrio	132
Pueblo antiguo previo a la invasión incaica	139

Fuente: Encuesta realizada a pobladores del Cantón Ibarra

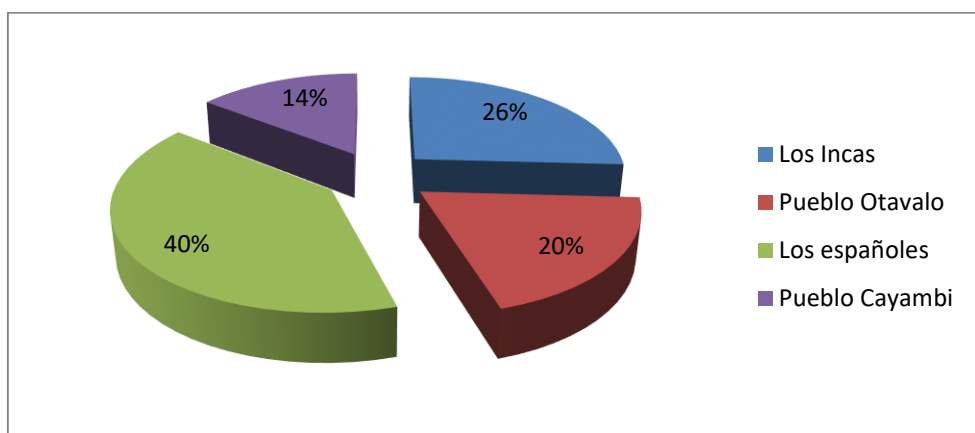
Elaborado por: Autor

## **Análisis**

De los datos obtenidos se llega a la conclusión que más de la mitad de la población encuestada asocian a Karanki tan solo como una parroquia o un barrio, el cual pertenece a la ciudad de Ibarra. Cuando Karanki es más que un lugar, es el nombre de un pueblo antiguo el cual es muy representativo a nivel nacional, previo a la invasión incaica.

### Pregunta N°3

**¿Quiénes fueron los que sometieron a los Karankis en la batalla de Yahuarcocha?**



**Figura 17 PreguntaN°3**

**Encuesta realizada Cantón Ibarra [Diagrama], Paulo A, 2018**

**Tabla 6 Pregunta N° 3**

¿Quiénes fueron los que sometieron a los Karankis en la batalla de Yahuarcocha?	
Los Incas	98
Pueblo Otavalo	74
Los españoles	152
Pueblo Kayambi	55

Fuente: Encuesta realizada a pobladores del Cantón Ibarra

Elaborado por: Autor

### **Análisis**

En base a los datos obtenidos podemos observar que la población encuestada desconoce la historia real sobre la batalla de Yahuarcocha, la misma que es parte fundamental en la historia del pueblo Karanki. La mayoría de la población en cuestión asume que los españoles fueron quienes sometieron a los karankis en esta batalla, cuando solo un pequeño número de la población encuestada tiene conocimiento acertado de lo que en verdad pasó en este suceso que marco totalmente a la población de esta zona.

Pregunta N°4

Señale, ¿Qué pueblos se unieron para la luchar en la batalla de Yahuarcocha?

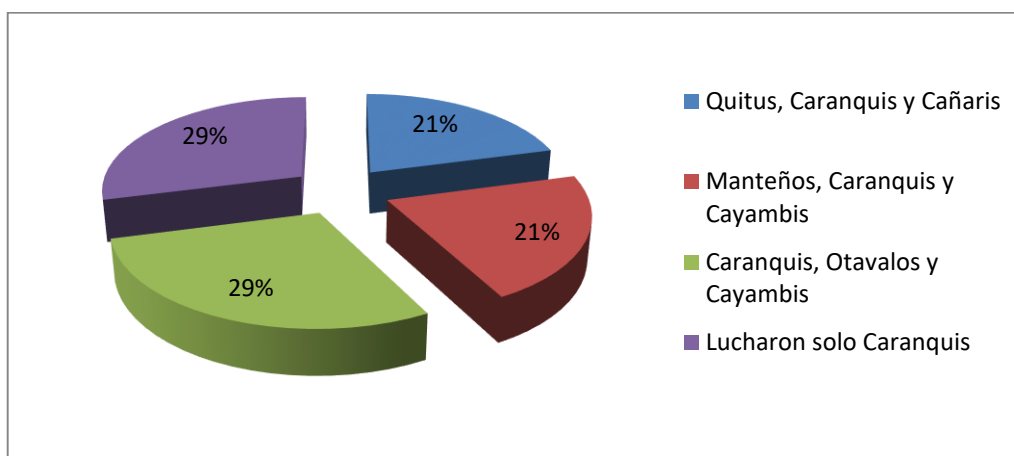


Figura 18 PreguntaN°4

Encuesta realizada Cantón Ibarra [Diagrama], Paulo A, 2018

Tabla 7 Pregunta N° 4

Señale, ¿Qué pueblos se unieron para la luchar en la batalla de Yahuarcocha?	
Quitus, Karankis y Cañaris	79
Manteños, Karankis y Kayambis	81
Karankis, Otavalos y Kayambis	109
Lucharon solo Karankis	110

Fuente: Encuesta realizada a pobladores del Canton Ibarra

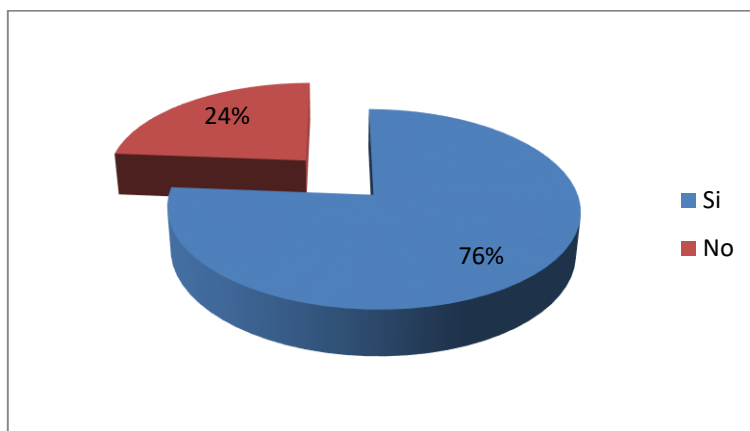
Elaborado por: Autor

### Análisis

Según los datos obtenidos en la encuesta realizada podemos observar que la población en estudio desconoce de datos muy relevantes sobre el pueblo Karanki, tomando en cuenta que es el legado cultural que poseen los habitantes de esta región. Esta y las preguntas anteriores recalcan el desinterés y desconocimiento de la historia que marco a este territorio. Mostrando así que la realización del comic ayudara a cubrir estas falencias.

Pregunta N°5

**¿Le interesaría saber sobre nuestro legado cultural (Inca- Karanki) a través de un comic?**



**Figura 19 PreguntaN°5**

**Encuesta realizada Cantón Ibarra [Diagrama], Paulo A, 2018**

**Tabla 8 Pregunta N° 5**

¿Le interesaría saber sobre nuestro legado cultural (Inca- Karanki) a través de un comic?	
Si	289
No	90

Fuente: Encuesta realizada a pobladores del Canton Ibarra

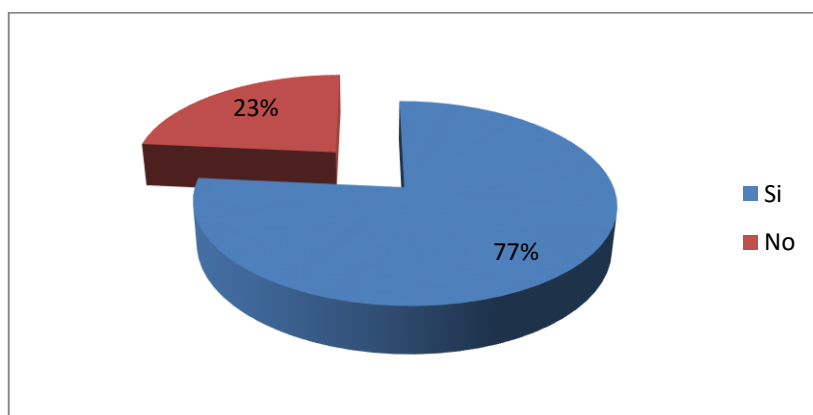
Elaborado por: Autor

### **Análisis**

De acuerdo a los datos obtenidos, más de la mitad de la población encuestada está interesada en conocer la historia del pueblo Karanki, representado a través de un comic. En base a las encuestas realizadas se estima que la publicación tendrá un índice de aceptación alto. Tomando en cuenta que un comic transmite una historia principalmente mediante gráficos o ilustraciones.

Pregunta N°6

**¿Les gustaría leer un comic basado es la Historia del pueblo Inca Karanki con personajes representativos como “Atahualpa”?**



**Figura 20 Pregunta N°6**

**Encuesta realizada Cantón Ibarra [Diagrama], Paulo A, 2018**

**Tabla 9 Pregunta N° 6**

¿Le gustaría leer un comic basado es la Historia del pueblo Inca Karanki con personajes representativos como “Atahualpa”?	
Si	290
No	89

Fuente: Encuesta realizada a pobladores del Canton Ibarra

Elaborado por: Autor

### **Análisis**

La población encuestada está de acuerdo con la difusión de la cultura Karanki, más de la mitad de la población aceptan la idea que personajes representativos como “Atahualpa” formen parte de la historia. Uno de los puntos fundamentales de este tipo de publicaciones es que al usar personajes a manera de héroes se establece una conexión con el lector, y más aún si atacamos al sentido de patriotismo proponiendo personajes de la historia ecuatoriana.

## Pregunta N°7

### ¿Cuál es el formato en el que prefiere leer?

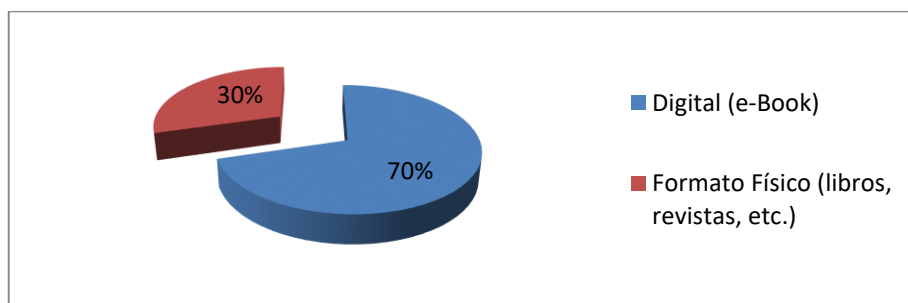


Figura 21 PreguntaN°7

Encuesta realizada Cantón Ibarra [Diagrama], Paulo A, 2018

Tabla 10 Pregunta N° 7

¿Cuál es el formato en el que prefiere leer?	
Digital (e-Book)	267
Formato Físico (libros, revistas, etc.)	112

Fuente: Encuesta realizada a pobladores del Cantón Ibarra

Elaborado por: Autor

### Análisis

Según los datos obtenidos a la población en cuestión se establece que las preferencias de lectura están mayormente sobre los medios digitales. En la actualidad y con el pasar de los tiempos podemos observar que los medios digitales van cobrando mucho valor, pero esto se aplica en su mayoría a la población juvenil, ya que ellos son quienes tienen más contacto con la tecnología.

## Pregunta N° 8

### ¿Ha leído una novela gráfica o comic alguna vez?

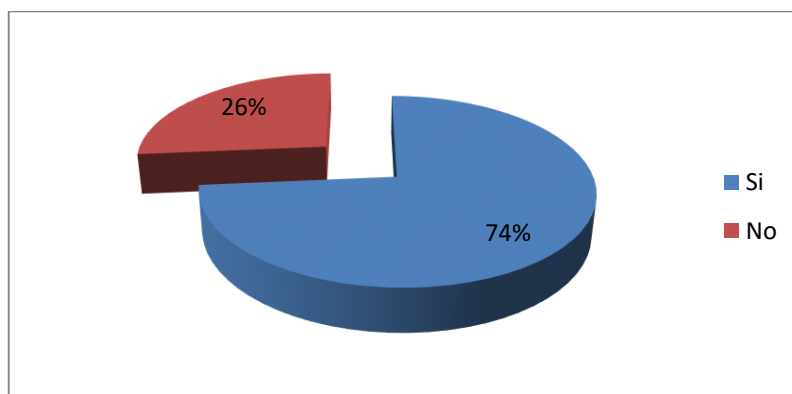


Figura 22 PreguntaN°8

Encuesta realizada Cantón Ibarra [Diagrama], Paulo A, 2018

Tabla 11 Pregunta N° 8

¿Ha leído una novela gráfica o comic alguna vez?	
Si	279
No	100

Fuente: Encuesta realizada a pobladores del Canton Ibarra

Elaborado por: Autor

### Análisis

Según las encuestas realizadas sabemos que gran parte de la población en estudio ha leído una novela gráfica o comic. Lo que demuestra que la mayoría de la población está en contacto con este tipo de publicaciones. El mercado de las novelas gráficas e historietas (comics) está tomando gran protagonismo, esto se debe en su mayoría al auge del cine y la televisión, actualmente podemos apreciar varios films que se basan en este tipo de publicaciones, los mismos que tienen un índice de aceptación muy alto.

Pregunta N°9

¿Cuál cree que es el objetivo del comic?

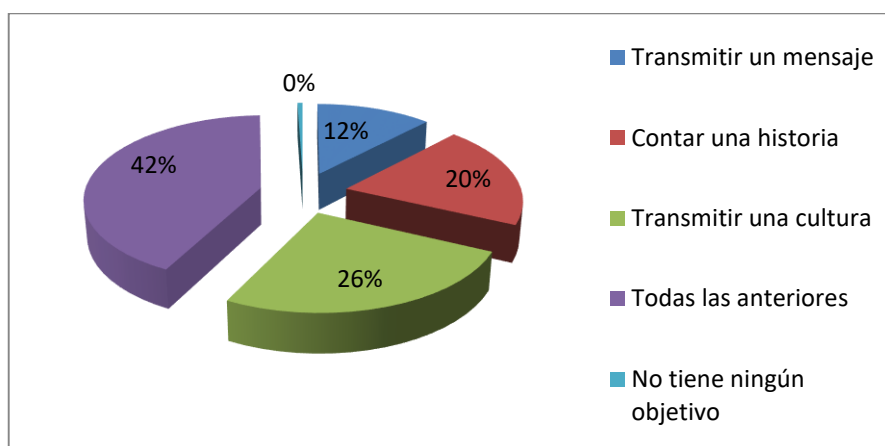


Figura 23 PreguntaN°9

Encuesta realizada Cantón Ibarra [Diagrama], Paulo A, 2018

Tabla 12 Pregunta N° 9

¿Cuál cree que es el objetivo del comic?	
Transmitir un mensaje	46
Contar una historia	75
Transmitir una cultura	97
Todas las anteriores	159
No tiene ningún objetivo	2

Fuente: Encuesta realizada a pobladores del Canton Ibarra

Elaborado por: Autor

### Análisis

Según los datos obtenidos de población en estudio podemos notar que casi todos los encuestados, está de acuerdo con la idea que comics tienen la tarea de transmitir un mensaje, contar una historia y transmitir una cultura, y una mínima cantidad de personas encuestadas, mencionan que el comic no tiene ningún objetivo. Como toda publicación escrita básicamente tienen como objetivo la transmisión de un mensaje, una de las características que posee el comic es que el mensaje que transmite debe ser bueno para el lector, por ejemplo si se presenta la historia de dos personajes en los cuales intervienen el bien y el mal, obviamente al concluir el bien debe sobreponerse al mal.

Pregunta N°10

¿Reconoce alguno de estos comics, novela gráfica o historieta?

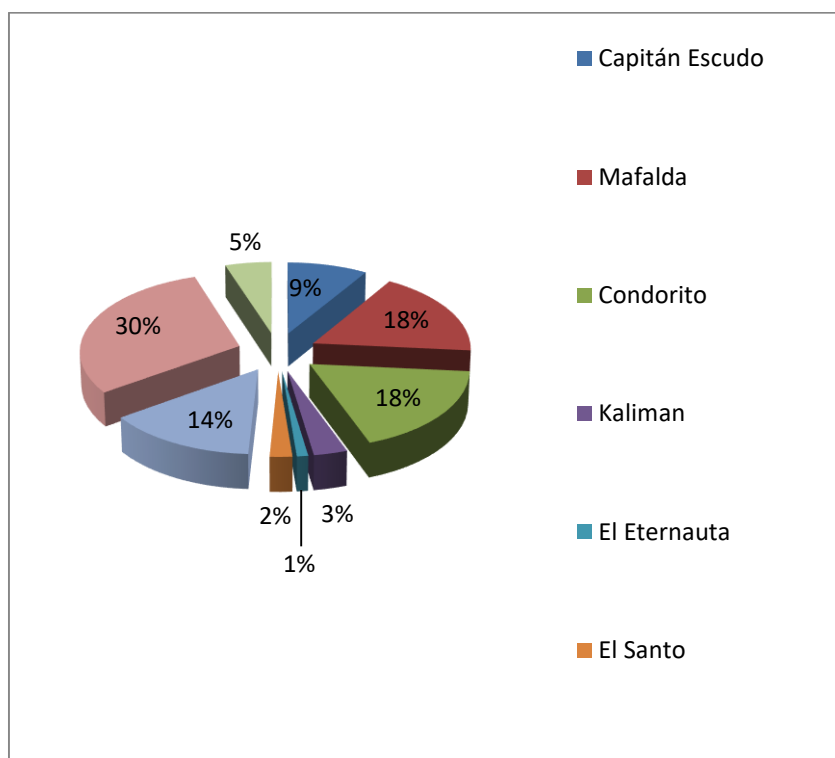


Figura 24 PreguntaN°10

Encuesta realizada Cantón Ibarra [Diagrama], Paulo A, 2018

Tabla 13 Pregunta N° 10

¿Reconoce alguno de estos comics, novela gráfica o historieta? Señale cual	
Capitán Escudo	33
Mafalda	67
Condorito	68
Kaliman	12
El Eternauta	4
El Santo	8
DC comics (Superman, Batman, La Mujer Maravilla, etc.)	54
Marvel comics (Ironman, Capitán América, los X-men, etc.)	113
Ninguno	19

Fuente: Encuesta realizada a pobladores del Canton Ibarra

Elaborado por: Autor

## Análisis

Según las encuestas realizadas podemos verificar que, de la población en estudio un pequeño porcentaje desconoce totalmente sobre historietas basadas en el comic y un gran porcentaje de la población reconocen los comics que se muestran en la tabla 13. Siendo los más populares las grandes empresas que se dedican al comic como Marvel, DC comics, Condorito, Mafalda. En nuestro entorno actualmente podemos apreciar que las grandes empresas productoras de comic no solo se han enfocado en los medios impresos, si no que se han expandido a la pantalla grande, por lo cual las personas ya mantienen un contacto con cierto títulos y/o personajes de novelas gráficas (comics).

Pregunta N°11

### ¿Qué tipo de historia debería tener el comic?

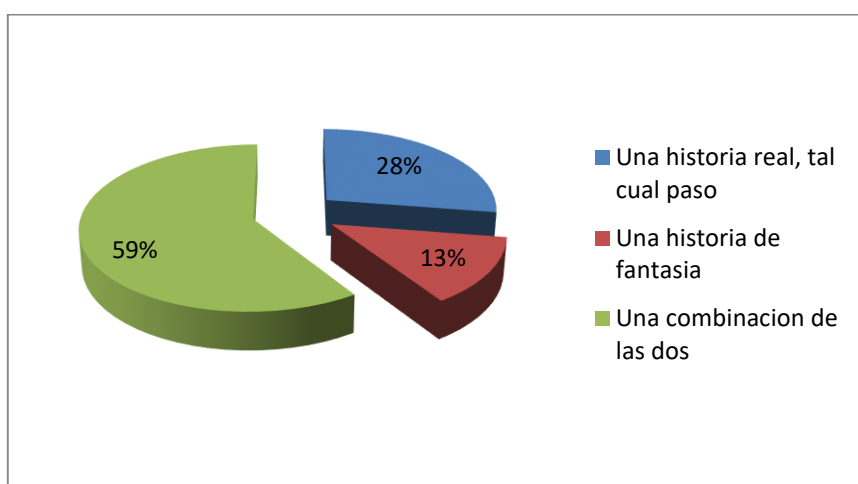


Figura 25 PreguntaN°11

Encuesta realizada Cantón Ibarra [Diagrama], Paulo A, 2018

Tabla 14 Pregunta N° 11

¿Qué tipo de historia debería tener el comic?	
Una historia real, tal cual paso	104
Una historia de fantasía	50
Una combinación de las dos	225

Fuente: Encuesta realizada a pobladores del Canton Ibarra

Elaborado por: Autor

## Análisis

Según los encuestados, la mitad de la población determina que un comic debe narrar una historia combinando hechos reales y fantasía, tomando en cuenta que gran parte de estas publicaciones se caracteriza por modificar la historia a tal punto de hacer una combinación equilibrada entre la fantasía con lo real sin salirse de contexto. Esto hace que los lectores que gustan de estas publicaciones mantengan un contacto constante por adquirir nuevos ejemplares.

Pregunta N°12

### Mediante qué medios desearía adquirir un comic digital

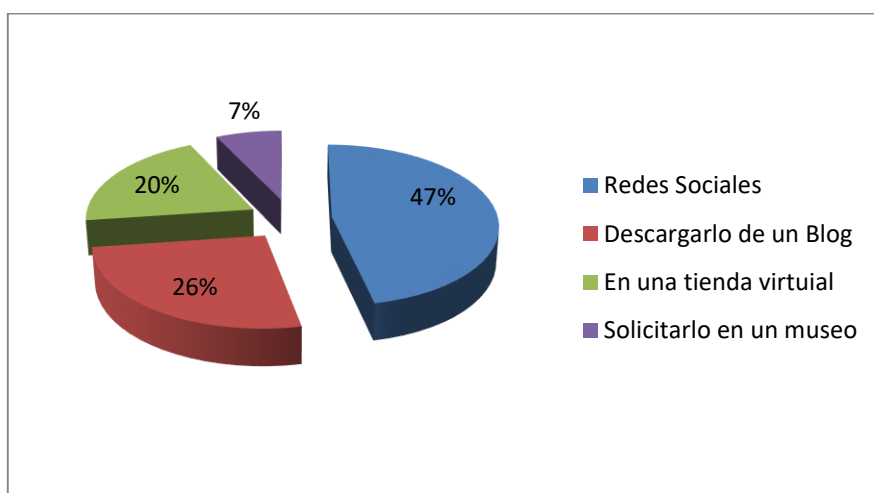


Figura 26 PreguntaN°12

Encuesta realizada Cantón Ibarra [Diagrama], Paulo A, 2018

Tabla 15 Pregunta N° 12

Mediante qué medios desearía adquirir un comic digital	
Redes Sociales	177
Descargarlo de un Blog	99
En una tienda virtual	76
Solicitarlo en un museo	27

Fuente: Encuesta realizada a pobladores del Canton Ibarra

Elaborado por: Autor

## **Análisis**

Gran cantidad de la población encuestada afirma que le gustaría acceder al comic por medio de las redes sociales. Esto se debe a que las personas encuestadas son un público joven y que están en contacto permanente en los medios digitales.

### **3.8. Tabulación de entrevistas**

#### **Entrevista Alejandro Bustos**

**Nombre del entrevistado:** Alejandro Bustos

**Cargo que ocupa:** Gerente y Editor Zonacuario

**En el perfil de su institución buscan “Desarrollar piezas y productos de comunicación que reflejen valores sociales, históricos y culturales” ¿con que objetivo?**

Nosotros empezamos a tratar el tema de comunicación y responsabilidad social antes de que se vuelva un cliché como es ahora; ahora todo el mundo no importa lo que haga te habla de responsabilidad social. Cualquier empresa no importa lo que haga, cuánto daño genere a la sociedad o la naturaleza con sus productos hace responsabilidad social.

Nosotros trabajamos con la lógica de construir una empresa social que impacte de manera positiva no solo a los inversionistas, a los dueños de la empresa, sino también a nuestros compañeros con los que trabajamos, colaboradores, nuestros proveedores, nuestros clientes, los amigos, los niños, nuestros públicos de interés; porque el momento en que nosotros nos juntamos para empezar a crear este proyecto de comunicación el país estaba mal, veníamos de la crisis Bancaria, procesos migratorios durísimos, inestabilidad política, corrupción rampante, gente llevándose la plata en sacos , en fin. Nosotros como jóvenes digamos así “universitarios” vivimos esos procesos y estábamos artos, creíamos que no era lógico seguir así; vivíamos en un país en donde no se leía, ahora se lee más pero antes había menos publicaciones editoriales, no había una revista para niños con precio de tapa, la literatura infantil recién

empezaba era incipiente, bueno ahí dijimos hagamos una empresa donde podamos por un lado aportar de manera significativa desde la comunicación en diversas estrategias, en catálisis donde podamos generar productos que tengan estas agregaciones de valor y donde haya criterios que por ahí las agencias de publicidad tradicional o los estudios de diseño no toman en cuenta como: lo intergeneracional, genero, derechos; es ahí donde nosotros nos planteamos generar una propuesta un espacio de comunicación distinta y “¡elé!” Y el “Capitán escudo” son síntomas de eso, esa ya es nuestra propuesta.

**¿Considera que los medios digitales en la actualidad son de mayor impacto para la difusión de ideas, información, cultura, etc.? ¿Por qué?**

Yo no sé si los medios digitales, yo la verdad creo que si vivimos en un mundo de pantallas a todo nivel; pero yo no estoy seguro si eso haya mejorado la calidad de la comunicación y la información, si tienen un rol protagónico si han cambiado la forma de relacionarnos con los contenidos mediáticos, el universo mediático ha cambiado eso lo tengo clarísimo. Pero ante tu pregunta si ha mejorado, no lo sé, creo que ha generado más disponibilidad, creo que la transmisión de información es mejor, pero yo no sé si la información que circula ha generado conocimiento. A nivel de conocimiento yo creo que, no estoy tan seguro que los medios como tal estén contribuyendo a eso, es más ahora hay un cuestionamiento sobre eso, y yo te digo porque en nuestro caso trabajamos sobre todo pensando en nuestros públicos más jóvenes, en los chicos, está claro que el libro digital no es necesariamente la mejor decisión. Cuando tú estás trabajando en los primeros años, con los lectores más jóvenes el papel, el no tener interferencias, el no tener un dispositivo con sonido, no tener un dispositivo con luz, el libro la revista es el sustrato que más funciona y mejor opera. Entonces yo te diría en nuestro caso que trabajamos sobre todo con niños y jóvenes, la tecnología es algo que vemos con muchísima atención, que hemos incorporado a nuestras estrategias, por su puesto, tenemos redes sociales, páginas web, vamos a empezar a hacer libros donde incorporamos realidad aumentada, hacemos animación, pero yo siento que eso es un

lenguaje que tiene un impacto, que tiene una fuerza, pero no necesariamente es un lenguaje que mejora la experiencia cognitiva.

**De acuerdo a su experiencia con el comic de “CAPITAN ESCUDO”, ¿Consideraría al comic como una herramienta de comunicación? ¿Por qué?**

Yo creo que es una tipología textual más que una herramienta de comunicación, un formato textual, es decir, hay un lenguaje gráfico, un lenguaje escrito que se conjuga en el arte secuencial. Hay un debate para definirlo como un género literario, no sé; a mí me tiene sin cuidado el debate en realidad porque yo si tengo claro es que ha alcanzado una popularidad enorme, ha revolucionado formas de leer, ha generado una cultura alrededor del comic. Entonces a mí me queda claro que es uno de los productos culturales contemporáneos más relevantes, quizás a veces no dimensionamos el impacto que tiene y cuanto se publica de comic y de novela gráfica; de verdad yo si siento que hay una presencia enorme.

Puedes comunicar, nosotros hemos usado al comic en estrategias de educominucacion, es decir no hay una intencionalidad artística, una intencionalidad literaria, ni una intencionalidad gráfica, pero si hay una intencionalidad comunicacional y es muy eficiente también, porque es mejor situar a los lectores en ambientes cotidianos, y ese ambiente cotidiano esta en las páginas, está en lo que revisas; entonces sí, comunicacionalmente si funciona. No creo en el comic educativo, ósea en eso de disfrazar pedagogía con comic, eso yo creo que no es comic, yo creo que eso no es comic, no hay una historia, hay una serie de viñetas, pero eso si ya lo siento un engaño. En el “Capitán Escudo”, eso es un comic, ahí hay una historia, un personaje y todo; pero por supuesto que detrás de eso hay una intencionalidad comunicacional, una intencionalidad editorial; cuando el Capitán cierra y dice “¡Cambiar al Ecuador!” Es lo que nosotros en Zonacuaria 2005 queríamos, decíamos “este país no da más” “hay que cambiar al Ecuador” hagamos una revista para niños, así como hubo gente que empezó a hacer cine, bandas que empezaron a tocar y a grabar discos, marcas de ropa. Cuando nosotros empezamos con ¡elé! Salieron varias propuestas de música, cine, teatro, marcas de ropa,

producciones audiovisuales, que ha determinado que generaciones más jóvenes vean esto; nosotros “quisimos cambiar al Ecuador “en un universo paralelo a través de un personaje.

### **¿Cómo se planifica la creación de un comic?**

Hay muchísimos procesos depende la editorial, pero yo te voy a contar lo que a la fecha nos funciona. Nosotros siempre hablamos que el “Capitán Escudo” es una creación colectiva, nosotros trabajamos si se quiere con la lógica del Taller, es decir, donde hay varias partes que funcionan y que se incorporan dependiendo el proceso y no siempre son las mismas.

Primero convocamos a una reunión creativa; en la cual nos reunimos tanto los ilustradores, como los redactores, como los diseñadores gráficos y si por ahí alguien más quiere sumarse, también se suma; es decir es un espacio abierto, es decir no es “el olimpo de los dioses” ósea ahí si chicos que estén haciendo pasantías de colegio, les metemos, si hay chicos haciendo pasantías de universidad también les metemos, de todos lados va a salir ideas maravillosas, entonces, es un espacio donde hay un intercambio y un dialogo. Previo a eso tenemos una temática, un personaje; ahora tenemos más de 40 personajes, en estos últimos tiempos hemos creado nuevos personajes con esta última saga que hicimos con el “señor de las sombras y los legionarios”; en esta reunión ya se tiene el tema y si tenemos un personaje que entre en el tema, por ejemplo supongamos ahora está de moda otra vez el tema de trata de personas, cuando nosotros empezamos el tema de la migración era durísimo entonces el tema de trata era terrible creamos “coyotero”, han pasado los años y nunca más volvimos a usarlo, porque más bien el Ecuador se volvió un país ejecutor ya no expulsor , pero ahora otra vez se está viendo el tema de trata no solo porque la gente que llega acá llega en condiciones terrible sino porque hay ecuatorianos que se están yendo entonces probablemente vuelva ese personaje, que quiero decir, marcamos el tema que nos interesa y ahí vemos si tenemos un personaje en el universo que podría vincularse con ese tema o si se debe crear un nuevo, eso sí se entra previamente investigando la temática, es decir estadísticas de cuantos personas están migrando, como están funcionando las bandas, noticias de prensa, que dice las Naciones Unidas

sobre eso, es decir no se entra a la reunión creativa previamente investigando. Llegamos y quienes más han leído lo único que hacen es acotar cosas y criterios de realidad, para no hacer una historia linda y fantasiosa pero absolutamente un despropósito en términos de trasmisión de contenidos relevantes. Entonces vamos pensando la historia, “¿Qué pasa si surge aquí? ¿por qué no surge en el barrio?, este comic anterior ya empezó en tal parte ¿Por qué no hacemos este en Guayaquil?”, etc. En la reunión creativa sale la historia, normalmente esta reunión puede durar un par de horas, por cada comic, es decir vamos evaluando, descartando, anotando.

Lo que yo hago, voy anotando y cerramos con una síntesis, esa síntesis yo la grabo un relato de tres a cuatro minutos y ya cerramos el comic y ya queda una historia llegaría a ser como una sinopsis de audio. Yo trabajo el guion con un esquema clásico: vamos relatando cuadro por cuadro, hay una sugerencia de imagen y el texto; ese guion yo lo trabajo, yo normalmente y eso si lo reconozco cuando ya empiezo el proceso de escritura me doy cuenta de que muchas cosas que hablamos ya no funcionan cuando quieres empezar a contar la historia, entonces yo no es que paso a limpio lo que salió en la reunión del comic, sino que me voy dando cuenta que en el ensamblaje todo tenga un sentido. Cuando está listo el guion nos volvemos a reunir con Beto que es el Director, con Diego que es el Director de producción creativa y los ilustradores y hacemos una lectura conjunta del guion, porque hay cosas que yo he quitado y salieron en la reunión creativa donde ellos dieron aportes y todo, yo tengo que explicar porque he quitado tal cosa o porque he incorporado tal cosa, en un afán de seguir corrigiendo, de seguir debatiendo; normalmente ellos me dejan nuevas ideas, nuevas sugerencias, porque ya es otra cosa leer el guion y sobre ese avance, yo cierro el guion y lo envié.

Con ese guion nosotros hacemos un “raf”, es decir muchas veces yo propongo 26 cuadros y arriba lo resuelven en 18, porque “esto que yo pensaba separado” ellos que tienen mejor criterio visual lo resuelven en un cuadro grande, cuando ellos ya arman la parte grafica voy de nuevo, ahí si es el último debate, se corrige el “Raf” y ahí si ya se pasa a línea, después nosotros nos dividimos digo nosotros porque hablo de Zonacuario y algunos proveedores externos, a veces nosotros tenemos que enviar algunas páginas del comic para que colores

planos los pongan otras personas, a veces ponemos colores planos aquí y mandamos a que los detalles la iluminación y eso lo hagan afuera con gente que ha trabajado con nosotros, chicos que trabajaron aquí 5, 6 años y que ahora tienen su propio estudio de ilustración, son proveedores nuestros. A mí me regresa ya diagramado y en la diagramación y pintado vuelvo a corregir y a escribir, porque la cara que el dibujante puso con el globo de texto que yo puse no combina, “esta cara implica usar una palabra de otro calibre; no es lo mismo decirle a alguien eres un tonto, que eres un imbécil”, entonces hay palabras que ahí ya visto por más que esta bien diagramado, “¡no!, otra vez” ; entonces se reescribe otra vez los globos de texto, si es mucho yo vuelvo a mandar los globos de texto en Word y tienen que cambiarlo todo, obviamente ya es más simple, ya los globos están planteados, básicamente es remplazar texto, pero si no es mucho yo subo y corrijo en pantalla y con eso ya se hace una última revisión, pruebas de color y etc.

### **¿El guion puede contar una historia real o esta puede combinar realidad con ficción?**

Por supuesto que puede contar una historia real, hay biografías contadas a través del comic

### **¿Cuál de ellas tiene mayor aceptación tomando en cuenta que es el guion de un comic?**

Yo creo que las que más tienen aceptación son las buenas historias, si la buena historia es basada o narra casi un hecho real, como un fotógrafo, pero esta maravillosamente contado, maravillosamente fotografiado, maravillosamente ilustrado, maravillosamente escrito, está bien hecho, por ejemplo puedes tener “EL ETERNAUTA” que es ficción argentina, por ahí está situado en Buenos Aires y veías el estadio de Rivera es decir había algunos guiños a la realidad pero era una historia absolutamente de fantasía y esta maravillosamente contada y fue lo mismo fue un “Boom”; entonces yo creo que tienen aceptación las buenas historias, hay géneros más populares por ejemplo el género de los superhéroes pero eso ya tiene más que ver con la industria y ni siquiera la industria del comic, ya es más la industria del cine, de la televisión

la que ha encargado de intencionalmente popularizar cierto tipo de género. Pero yo creo que se está publicando mucho, bueno ficción en comic es lo que más se publica, pero ahora se está publicando mucho comic ligado a documentar o a denunciar cierto tipo de realidades

### **¿Cuáles son los insumos que se necesita para la creación de un guion?**

Lecturas, bibliografía, no solo libros técnicos sino también notas de prensa, entrevistas , gente que esté trabajando en la temática que vamos a topar, a veces también nos gusta leer comics, comics por ahí que han topado la temática para ver que tratamiento le dieron, como hicieron, normalmente no es fácil conseguir eso porque normalmente los comics son más fantásticos, quiero decir no topan temas tan puntuales, pero nos ayudan a leer comics, incluso a veces también queremos crear un nuevo personaje y queremos darle una forma particular de hablar entonces revisamos y nos nutrimos de ciertos comics como para referirnos a ciertos personajes, ligarnos a ciertos personajes, asociarnos; eso es bonito porque obviamente tienen que hablar en ecuatoriano y algunos hablan más en quiteño, otros más en serrano , otros más en costeño pero si tratamos de usar eso.

### **¿Utilizan algún software especial para la creación del guion?**

Hay un software de guion que utilizamos para el cortometraje del “Capitán Escudo” dos veces quise usarlo para ver si hacia los guiones ahí, pero en realidad luego tienes problemas de compatibilidad cuando lo pasas, se llama “celta”, pero no me gusto y sobre todo como no tenemos tantas correcciones con proceso audiovisual al final decidimos dejar ahí; lo trabajamos en “Word” o yo en mi Tablet trabajo en “pages” que funciona igual que el “Word”, un procesador de palabras.

### **¿Cómo adaptar la narración al guion?**

A veces la narración es muy descriptiva, pero ya deben perfilarse las acciones es decir en comic es acciones, cada cuadro es una acción y debe pasar algo y ser fluido, debe ser rápido; si está pensada la historia inicial la sinopsis ahí ya se empieza a perfilar las acciones que vas a tener, después yo creo que algo

que es vital en la estructura del guion como tal es ver dónde están las figuras de esa historia o donde están los puntos bajos, ósea vos si sientes a veces “si, si conté la historia” y cuando la discutimos nos reímos y decimos buenazo, pero cuando escribiste esa vaina no esta tan bien y esto a veces los chicos sobre todo, los chicos de arriba que son más jovencitos piensan las historias como que fueran historias de televisión y no en comic; si es familiarizarse con el registro, familiarizarse con las limitaciones y las potencialidades que tienen los bocadillos, los globos de texto, las viñetas, la secuencia, ósea estar familiarizado con el formato; pero yo creo que un buen comic debe tener una historia buena por supuesto eso está en la base de todo, espectacularidad en el dibujo, ayuda, y eso tener profundidad eso ayuda mucho tener colores, tener luces que ayuden a generar ambientes, todo eso ayuda; creo que también ayuda el humor ósea al menos en nuestro genero de temas infantiles que eso es algo que en el comic anterior del “capitán escudo” casi no hay espacio para eso, porque eran historias más de aventura y con ciertos momentos tal vez muy dramáticos, pero acá en cambio en este nuevo comic que estamos haciendo del “capitán escudo” ya hay más espacio para el humor. Ayuda los guiños, yo creo que la gente que lee comic está muy pendiente de los detallitos, entonces yo por ejemplo hago una parada de bus donde está el “capitán escudo” y por ahí a tras esta un niño leyendo una revista ¡elé!, ese tipo de cositas o con la camiseta de la selección si es que es la época de las eliminatorias, ese tipo de detalles que se los provee en el guion, algunos los pongo yo, ya con esa lógica o a veces también arriba los ilustradores también encuentran opciones y van proponiendo cosas; todo eso enriquece, yo creo que el barroco en el comic no esta tan mal, depende de un montón de detallitos, eso ayuda, ayuda por que al menos es divertido.

### **¿De qué depende la distribución de espacios de cada viñeta?**

Yo propongo secuencia, propongo primer plano, plano general, ósea tengo una idea sobre eso, ósea ya lo voy visualizando, pero quien si define eso es el equipo de diseño e ilustración y yo ahí no tengo ningún problema; porque siempre lo que veo me ha parecido que está bien, que es mejor que lo que yo proponía, a veces uno puede discutir ciertas cosas porque piensan todo visual

pero acá hay un diálogo importante y me dejaste un cuadro pequeño y tengo que poner un globo ahí y si muevo ese dialogo arriba, ya no tengo el mismo efecto, entonces si hemos tenido problemas, si hemos tenido equivocaciones pero yo me he quejado de eso también porque no creo que los ilustradores ni los diseñadores deban estar subordinados al equipo editorial, a los guionistas; pero tampoco los guionistas tenemos luego que someternos a la lógica de los hechos consumados porque ya está dibujado, por eso hay todo el proceso que te conté, por eso así como ellos revisan el guion y yo propongo algo y ellos ya me dicen “ve pero este cuadro que vos propones aquí, esto es más chiquito, esto se resuelve así”, entonces yo ya le cambio; pero cuando yo reviso, yo también estoy muy atento con el guion “ de este cambio que hiciste y donde pongo ese dialogo que debe estar aquí, entonces necesito más espacio”

### **¿Cómo llamar la atención del público hacia el comic?**

A riesgo de sonar redundante, creo que es la calidad; cuando nosotros hicimos la “¡elé!”, hubo un montón de gente que nos veía hasta con cierta preocupación, candidez e ingenuidad, nos decían “hacer una revista para niños, aquí que nadie lee, no hay antecedentes, además hay revistas gratis en los periódicos, quien va a pagar por algo que sale gratis”. Veras hubo una entrega de premios a la cultura, no habíamos ganado nada pero nos invitaron y hay me acuerdo el Pekín Andino que es un director de televisión y teatro muy conocido nos dijo “ Uy...! a ustedes deberían darles en los Quitsato el premio a los proyectos editoriales suicidas”; pero aquí estamos con la revista y tirando entre 8.000 y 10.000 ejemplares cada dos meses, entonces creo que lo que hubo ahí es una invitación editorial una propuesta editorial que supo interpretar las aspiraciones de los lectores más jóvenes, supo contar con ellos, hemos tenido mejores y peores momentos, hoy mismo nosotros rastreamos desde que tuvimos que cerrar y volver, cuando volvimos el formato que teníamos ya no conecto tan bien, entonces hoy mismo estamos replanteándolo, porque no queremos quedarnos ahí, estamos replanteando un formato nuevo para volver a conectar con los chicos de hoy; ahí contesto a tu pregunta como que lo que se haga y se publique sea algo trabajado ojalá en un equipo interdisciplinario, que tenga mucha calidad, que haya mucha revisión, que tengas lindos

formatos después, que tengas un mejor papel, excelente impresión, que puedas trabajar con el tema de acabados, de tintas, de formatos, de troqueles, que puedas pensar también cosas ahí; yo creo que la gente que compra comics, no el que te viene en el periódico y todo, acabo de venir de la Feria del Libro en Madrid, traje unos libros que los compramos porque eran muy bellos como objeto y son novelas gráficas, pero además yo creo que el libro tiene un valor intrínseco como objeto, entonces yo creo que a veces los editores en nuestro medio como sabemos que ya publicar es casi un milagro, no nos preocupamos de ciertos detalles como ese por ejemplo, creo que el comic impreso debería buscar la forma de publicitarse y de ganar público usando las nuevas tecnologías, no te digo subir el comic, te digo pensar estrategias de comunicación digital que es lo que conecta con los públicos más jóvenes que impulsen el comic, son estrategias que nosotros hemos usado con mucho éxito en el “Capitán Escudo” bueno eso pueden ver en la página de “Facebook” y verán que más o menos hacemos para niños, ósea es una historia que empezó siendo para niños pero en “Facebook” ya no es para niños, tuvo que desdoblarse a un público distinto, porque los niños no deberían estar en “Facebook” ; creo que otra cosa que conviene es hacer proyectos regionales, nuestro mercado es muy chico, entonces creo que cualquier proyecto de comic, que se realice en nuestro medio debería pensar al menos en Perú, Colombia y Ecuador al menos deberían pensar en formatos que tengan esa capacidad de funcionar en mercados aledaños al nuestro. Para llamar la atención de los chicos conviene el encuentro con los lectores, eso es una estrategia que funciona muy bien, es decir a veces yo he visto comics preciosos, maravillosos que están en una percha y nadie les para bola, es decir es un comic, una revista, es decir esta suelta, no tiene algo que le cobije y que le impulse, creo que en ese sentido las librerías tienen mucha apertura de hacer encuentro con lectores, creo que los creadores tendrían necesariamente que hacer toda la conscripción de promocionar su obra, hacer talleres, hacer charlas.

**¿Cómo llamar la atención del público tomando en cuenta que este proyecto va dirigido a personas de 15 a 30 años?**

Tendrás que segmentar, es decir conviene pensar a los públicos de manera segmentada, es decir tú tienes ahí un universo entre 15 y 20 ya tienes ahí, ósea yo agruparía 15-20, 20-30 y haría estrategias distintas; la otra si no puedes es hacer una estrategia pensada para el rango más alto de edad pero que sea una aspiración, que jale a los chicos más jóvenes. Cuando nosotros vemos que por cualquier razón, que por que no tenemos recursos, no hay tiempo, no hay plataforma de comunicación, no podemos hacer dos o tres estrategias para dos o tres grupos de “targets” distintos, hacemos para el más alto, que se vuelva un aspiraciones y eso arrastre; eso funciona más con los chicos, por ejemplo, lo ideal sería hacer un comic para niños de 5 a 7 años, que están empezando el proceso de formación lectora y de escritura, ya niños de 8 , 9 años ya son otro rango hasta 10 raspando, pero de 10,11,12 ya es otra cosa; entonces yo no puedo pensar en un comic infantil que funcione entre 6 y 12, lo ideal sería hacer 3 comics, pero no puedo, entonces resigno a los de 12 años porque a ellos no les voy a pegar, ellos ya están en otra cosa; y haga algo que funcione en 11,10 años y lo presento igual para los chicos de 7 años por ahí y los arrastro, es decir, eso si pasa, es decir que un niño vaya para algo que lo considera superior incluso así no lo entienda bien y demás, igual quiere esa revista, no pasa lo contrario, alguien de 11 años ve algo que esta echo para 7, “eso es de bebes”, no va a pasar. En tu proyecto te diría que hagas algo así “cool” para 25 años, los de 15 te van a seguir, en cambio si haces algo pensando para 15, 16 años los de 25 jamás se van a aproximar. En nuestro caso el tema género es Super importante, porque ustedes saben cuándo se es niño hay ropa para niños y ropa para niñas, juegos para niñas y juegos para niños y así, eso es algo que poco a poco va cambiando pero sigue estando, incorporando lo imaginario de la sociedad, entonces debemos tomar una decisión la revista “¡jelé!” va a ser una revista con más temas para niños o para niñas, me acuerdo de una reunión con la editora de la “Bayard” en Francia, que se reunió una socia nuestra y ella le dijo: “en la Bayard, en esta editorial publican 16 revistas para los niños de entre 6 a 8 años, y en esas revistas para niños, para niñas, para niños que les gusta las ciencias, para niños que les gusta el deporte, los que les gusta los dinosaurios, etc.”, llegando al público de una manera tan puntual, tan específica y venden en toda Europa, aquí

imposible, entonces, ella mismo nos dio el consejo, “has algo que tenga contenidos para niñas, por supuesto hay ciertas secciones que están más pensada para las niñas”, nosotros desde el comienzo esto que se ha hecho mucho con las anti princesas y todo eso, poner personajes mujeres destacados de acuerdo: Matilde Hidalgo, Martina Carrillo, Dolores Cacuango, ósea todo mundo ha salido en la revista “¡elé!” en comic, es decir, si tenemos un criterio de género, pero en general la revista está bien percibida por los niños y las niñas no les molesta acercarse a un contenido que se parece más para niños; lo contrario si la revista fuera o tuviera una paleta de colores, una estética más para niñas, haría imposible que un niño la lea; entonces sí, tienes que hacer cosas así, tienes que ver dónde están, como hablan, que les gusta, que sueñan, que esperan y ahí hay muchos más elementos cualitativos, yo en eso soy muy participe de los encuentros con los lectores. Ayer estuvimos en un colegio donde los chicos se acercan y te dicen “vea de su comic, tal cosa” y no solo ideas y recomendaciones, sino también planteas un tema hay que ver cuál es el discurso de los chicos, y dije “a los chicos de ahora, a diferencia de nosotros ya no les preocupa tanto el tema X, les preocupa más el tema Y; en la próxima edición metemos eso; entonces hacer una escucha atenta de tu publico ayuda mucho también.

### **Entrevista Beto Valencia**

**Nombre del entrevistado:** Beto Valencia

**Cargo que ocupa:** Editor Creativo Zonacuario

### **CUESTIONARIO**

#### **¿Qué insumos son necesarios para la creación de un personaje?**

En el mundo de la comunicación existe algo que se llama brief, que es información básica de lo que queremos buscar y sobre esa base es más fácil construir. Entonces es bueno saber un poco la estética, eso ya está marcado por el estilo, luego la edad del personaje, los atributos que tiene, el carácter del personaje por ejemplo si es introvertido o extrovertido, si tiene poderes o no, usa lentes o no los usa y porque, si es frikie de la tecnología o es frikie de la

naturaleza o es un ecologista a muerte, es una definición que no vienen de lo estético sino viene desde la construcción de la historia, tú haces una especie de la lámina de descripción del personaje por ejemplo Pepito, tendrá entre 8 y 9 años, es un niño cool y aventurero por ende su ropa debe ser acorde a eso, no le puedes poner uniforme, normalmente lo cool y aventurero en la vestimenta se representa con pantalones cortos, tenis que se sientan como las “Converse”, si haces zapatillas más elaboradas quizá ya no es tan cool, es más deportista, debes definir la ambiciones que tiene el niño, muchas de las cosas que pones en la construcción del personaje no tienen necesariamente que aparecer en el dibujo final pero debes tenerlas claras porque eso viene de la mano como el personaje interactúa en la historia, por ejemplo si tu personaje es un amante de los chocolates, en el dibujo no lo veras porque no le vas dibujar con las manos llenas de chocolate o con chocolates en los bolsillo, no, pero tú sabes que es un amante de los chocolates y eso se resuelve en la historia, o sea si, el “man” debe ir a pelear con un enemigo y se encuentra una pila de chocolates, él se entretiene y no mata al villano por que se entretiene con los chocolates o alguna cosa así, pero en el momento que tú sabes cuál es la característica del personaje al momento de construir la historia sabes que es lo que el personaje haría en determinada situación porque ya sabes que es un fanático de los chocolates aunque no aparezca en ningún lado, más que solo está en tu cabeza al momento de dibujar, eso es crear la estructura del personaje, tener Super claro de dónde viene, a donde va, que sueña ser cuando sea grande, aunque eso no aparezca en la historia, pero solo que tu tengas claridad, de donde es el personaje y a donde va, es lo que te permite que luego tenga credibilidad en el momento de construir la historia y en el momento que tienes eso, empiezas a dibujar, si es alto o es pequeño, si es cool debería tener jeans y cosas así, debes tener una ficha y esa se la pasas a los ilustradores te entregan algo en función de esa ficha, entonces si yo necesito algo cool, el ilustrador puede decirme que las zapatillas representan eso y así defender su trabajo, si me dices que es un nerd o frikie debe tener lentes porque la estructura a nivel icónico dice que debe tener lentes y está bien, o si es frikie pero no tiene lentes debes encontrar otra manera de hacer que lo parezca. Siempre lo mejor es partir de eso porque lo otro es dibujar por

dibujar y ver que te gusta, pero no es una cuestión solo de gustos, es cuestión de que el dibujo del personaje este respaldado sobre una biografía o una personalidad que le dé sentido después al dibujo.

### **¿Cuál es la manera adecuada de presentar un personaje para su respectiva aprobación?**

Creo que hay dos caminos, el primer camino encontrar el camino estético, tienes que definir el estilo estético dependiendo del target al que vas y dependiendo también de la historia, no es lo mismo un estilo para niños de 4, 5, 6 años que un estilo para niños de 8, 9, 10, 11 no es lo mismo ni será, ni para preadolescentes de 13 o 14, a veces tendemos a confundir que la infancia es una sola y entonces tú haces un diseño y con ese diseño te sirve para niños de cualquier edad, no funciona así y menos en lo que tiene que ver con trabajo gráfico e ilustración los niños de 3,4 años tienen toda una lógica de estructura de personajes, de construcción de personajes, de forma, de la manera de dibujar los ojos, etc., de proporciones y de cromática incluso, que no es lo mismo para niños de 6 años que empiezan a leer que ya empieza la lectoescritura hasta más o menos los preadolescentes que tienen otra estética porque están buscando otras cosas y porque también están absorbidos por otras cosas del día a día, en el YouTube, las series que ven en televisión, es decir ahí hay un universo, entonces cuando tú decides encontrar una estética, primero, del comic , de la historia que vas a contar debes estar claro en el grupo objetivo y cuando te digo claro no es va dirigido a niños, ¿de qué niños?, ¿de qué edad?, ¿de qué estrato socioeconómico?, ¿si son urbanos o rurales?; parece una tontería pero los niños rurales tienen otra lógica estética y a veces tú haces cosas que aquí, al niño urbano le puede gustar un montón y al niño rural no le hace sentido, no le hace bonito lo que a nosotros nos parece bonito y viceversa, entonces la mejor forma de hacerlo es así, tienes más o menos que definir bastante bien tu grupo objetivo, una vez que encuentras tu grupo objetivo, es importante que encuentres el tema de las tendencias gráficas, las tendencias gráficas va cambiando con los años y por eso se reinventan

siempre las series de televisión por ejemplo los “Thundercats” de los 80’s que no son los mismos del 2000, y tampoco son iguales a los que salieron hace algunas semanas. Las estéticas también son moda y son tendencia en el mundo de los niños, entonces en el momento en el que decides hacer una tira cómica para niños o adolescentes deber entender cuáles son las técnicas, las tendencias o las modas estéticas en las que se encuentras en ese momento. Hasta ahí el contexto general en el que manejas, otra cosa es desarrollar el personaje, eso tiene que ver con la forma de ser, en un caso con la biografía del personaje, de donde viene, a donde va y decides escribir sobre eso una personalidad, y esa personalidad luego se aplica que hayas decidido usar, por ejemplo nosotros tenemos al “Capitán Escudo” en dos estéticas gráficas , una para niños de 9-11 años y el mismo personaje enfocado en niños de 6 años con una clara diferencia estética, a eso me refiero con definir una estética y luego debes definir las características del personaje según lo que busques.

### **¿Existe una guía que facilite la creación de personajes?**

No, nosotros ya no porque al pasar de los años, la revista “¡elé!” tiene más o menos 200 ilustraciones por número, entonces lo que hay es un método mas no una guía y el método es back up, es hablado,

### **¿Cuál es el proceso que usa para la creación de un personaje?**

Cada vez que contrato nuevos ilustradores les doy todo un “coaching”, ese momento en el que empiezan a dibujar les digo que, si necesitan corregir algo o aumentar algo, antes de ponerlos a dibujar un personaje y tal vez no hay una ficha escrita, pero si yo lo tengo de memoria en mi cabeza le digo las características, él toma nota y estructura el personaje cuando es necesario, porque una cosa son personajes y otra cosa son viñetas. Las viñetas no necesariamente son personajes, personaje es cuando hay una historia detrás de la persona, pero si vas a hacer un dibujo de un niño jugando futbol eso es solamente un dibujo, no un personaje.

### **¿De qué factores depende el tipo de ilustración que se vaya a usar para la creación de personajes y el comic?**

Del público, del tiempo, de la moda en la que estén actualmente las estéticas en los medios, tú tienes que competir con un montón de audiovisuales. Tu puedes ver marcadamente los dibujos de los 80's son un poco más realistas, las caras de HIMAN, las caras de los X-MEN en la serie icónica de los 80's 90's, pero si ves los dibujos animados que ahora se hacen en CARTOON NETWORK no tienen nada que ver, tú ves Las chicas Super poderosas o Los Simpson eso está en el mundo hoy, entonces si tú te pones a dibujar algo estilo "Himan" probablemente no pegue, tienen que ver con el mundo actual y con lo que los niños y jóvenes hoy están viendo, y tendrás que hacer algo en esa línea, hay gente que dice que a veces eso es copiar, pero no necesariamente es estar copiando, sino que esa es la tendencia actual, es como los reality, si está de moda los reality de música, tu tendrás a 20 canales haciendo eso; y no se está copiando sino que hoy la gente consume ese tipo de programas. Es igual un poco con el tema de la ilustración, tienes un poco que ver y sobre esa base construir algo que tenga identidad propia, pero que sientas que es actual, que es moderno y que este en capacidad de competir con la otra oferta que tendrán los jóvenes.

### **¿Cuál es la cromática más adecuada a usar en un comic?**

Depende de la estética, pero de acuerdo al rango de edades a los cuales te vas a dirigir, yo te podría decir que en esa edad los colores chillones no funcionan, los colores CMYK no, generalmente son un poco más oscuros, sin ser tan "dark", son colores más tierra si acaso y no colores pastel, esos y colores primarios son más para los niños, para los adultos son los colores un poquito más "tierra" si cabe el termino; es decir cualquier color con un poco de negro, pero todo eso en un caso, tampoco es que lo que te estoy diciendo es una regla escrita, hay gente que hace cosas en dúo tono, en monocolor e igual funciona.

### **¿Cuál cree que es el factor más importante o relevante del comic, la ilustración, la historia o todo juega en conjunto para que todo sea muy llamativo?**

Yo creo que es la ilustración, no con eso quiero decir que el guion no deba ser bueno, ósea si el guion no es bueno por mas buena que sea la ilustración, el comic no funcionará. Pero el comic es mayoritariamente gráfico no debe tener peso, en la comparación general el peso se lo lleva la estética, pues es como un cine impreso, porque hasta los cuadros que tu usa en el comic son los cuadros del cine, todos los tipos de planos; entonces debes hacer una lectura cinematográfica cuando construyes un comic. Cuando tú lo ves así es inevitable, al menos si me preguntas a mí, marca más la ilustración que los contenidos; hay gente que podría bancarse, aguantar, soportar un comic bien hecho aunque los textos sean flojos, aunque la historia se aun poquito floja, a lo mejor igual me lo compro porque gráficamente es genial, pero si la historia está bien hecha y las ilustraciones no son las mejores yo ni leo la historia, y eso es el mejor ejemplo del porque la gráfica pesa más que el texto, al menos en el comic.

### **¿Qué tipografías es la más adecuada a usar en un comic?**

Se usan varias, generalmente en el internet puedes encontrar hay toda una categoría que se llama comic, las "Font de comic", y hay varias; depende mucho del tipo de comic y del tipo de globo de texto, generalmente los textos están ligados un poco a la forma que tú le das al globo de texto, el globo de texto determina mucho; y muchas veces los errores que más se comete es que la ilustración es muy bonita, pero el globo de texto no le vale, tú dices "ese globo de texto no le vale, ese globo de texto como que parece de otro comic". La tipografía y el globo de texto depende del tipo de historia que debes contar, generalmente deben ser pesado dibujadas a mano, que parezcan más comic, menos "comic san" esa no uses nunca, pero toda la familia de "Font de comic", no son muy diferentes unas de otras, si hay unas variables un poquito marcadas, pero en general son muy parecidas.

### **¿Existe algún formato estándar, en cuanto a tamaño del comic se refiere?**

Si, de echo este comic del "Capi" tienen el estándar universal que es (25,5 x 17 cm) este es el formato alargado, están todos los comics de "Marvel", "DC", todos es un formato mundial. Entonces si vas a hacer un comic es este

formato, pero si vas a hacer una novela gráfica es diferente, normalmente funciona así, aunque hay comics de otros formatos poco más cuadrados, poco más horizontales, depende de niños más pequeños las páginas tienen que abrirse más, pero el comic clásico al menos para la edad que tú quieres apuntarles ni se te ocurra usar otro, no tendría ningún sentido.

### **¿En la actualidad son de mayor consumo los comics impresos que los digitales?**

Depende mucho del mercado, siempre tendemos a generalizar y eso a mí no me gusta, en el sentido de que la gente dice que “no, la tecnología de hoy, ahora lo que más se lee es digital, ahora todo mundo usa “tablets”; todo mundo ¿Quiénes?, todo mundo los que te rodean, en un país de 12 millones de habitantes con una clase media tan pequeña como lo es en Ecuador. En el caso de los niños, yo te diré que por cada niño que tiene acceso a una Tablet y por ende a un comic digital, harán 15 niños que no tengan Tablet, que sus padres sigan usando el teléfono Nokia o que a lo mejor el padre si tiene un SmartPhone pero no necesariamente el niño lo tiene; entonces depende mucho, yo te diré que en países como el Ecuador, no, no pega el comic digital; no quiero decir que no haya un mercado, probablemente lo hay y generalmente será gente “frikie” que tenga plata, clase media alta, que tenga acceso a la tecnología y que tenga algo Super importante en el mundo digital, de los libros digitales en general, que no tenga miedo de pagar por internet; nosotros somos todavía una sociedad resistente a pagar por internet, nos da miedo meter la tarjeta, la clave y que nos descuenten, no tenemos nada que ver con los europeos, los americanos que ahora todo lo hacen por medio del internet, ellos hace rato que superaron el temor a “me van a robar la tarjeta”, aquí todavía no, es tan insipiente ese mundo en el que tú te estas acostumbrando. Quizá los “millenials” son un poco más abiertos, pero ellos no son padres todavía. Entonces en un país tan pequeño, tan limitado en tecnología a nivel de masificarla para todos y donde todavía existe la desconfianza para consumir en línea, si me preguntas con todos esos parámetros, aquí claro que primero impreso sobre digital pero largo y probablemente sea así por los próximos 10 años o hasta que los “dilleniales” sean padres, tengan hijos y ellos estén en la

capacidad de consumir y tal vez ahí los padres digan a sus hijos “bájate el comic de Capitán Escudo” en lugar de ir a comprar en un espacio físico. Yo creo que los dos formatos van a convivir, no creo que la una supere a la otra no en el corto plazo, no en un país como el Ecuador; pasaran una o dos décadas antes de que digamos “quizás hay que hacer digital y ya no impreso” y al momento por los próximos 10 años impriman nomas.

### **¿Cómo lograr la aceptación del comic?**

Creo que es importante la historia que quieres contar, esto es Super importante para que la cosa funcione, los personajes deben ser creíbles, las estéticas no deben ser cargadas ni demasiado trabajadas para que sean bonitas y para que sean sobre todo pertinentes. Puedes hacer un comic en tres líneas a blanco y negro sin sombras y puede llegar a ser largo o más bonito que esto y puede ser que a los chicos les enganche más. Sabes a veces tendemos a creer que el comic es la estructura tradicional del dibujo del comic, eso era antes y todavía pega, cuando haces cosas tipo manga, comic americano, tipo anime; si hay tendencias más europeas, americanas, orientales; creo que es la historia que tienes que contar y tienes que hacer un trabajo de encontrarle ahí a tu historia la mejor línea posible y no al revés. No es que dices “que bonita esta estética, quiero construir una historia a partir de esta”, no quiere decir que no puedas lograr algo “bacán”, no necesariamente es lo correcto; saber quién eres para saber cómo te visto, cuáles son tus gustos, cuáles son tus colores favoritos, cuales son las personas que te rodean, sobre esa base digo “a ti te va terno o te va chompa de cuero. A mí me hubiese gustado que te vaya terno, pero a ti te va chompa de cuero”, entonces sí quiero ser honesto con el público, aunque yo te hubiese puesto terno, te voy a dibujar con una chompa muy genial, porque la historia demanda eso, el personaje demanda eso, no al revés. Hay gente que viene ilustrando desde muy pequeña y tienen un estilo propio, entonces intenta mantener ese estilo para hacer un comic y luego intenta meter una historia, que cuando tu lees dices “ esta historia no tiene nada que ver con esta estética”, pero es su afán de que “yo dibujo así, le voy a crear una historia, que después además fallan, porque si ya esa es tu lógica, “mi estética es esta, solo esto puedo dibujar, solo esto puedo hacer, entonces tengo el trabajo de construir

una historia que le quepa a esto, no la historia que yo quería contar tal vez, ya que tal vez la historia que yo quería contar no cabe en esta estética, entonces tengo que buscar o adaptar la historia para que funcione. Tienes que tener cuidado de no caer en lo costumbrista, una cosa es hacer cuestiones históricas, otra cosa es hacer cuestiones indígenas incluso y otra cosa es ser folclórico y lo folclórico jode un poco en este mundo. Tienes que el discurso llevarlo a un nivel más consumible, trata en lo posible de no ser tan “colorinche” sobre todo en la edad a la que este apuntando, los personajes si es que van a ser Super héroes, no sé si es el camino, pero si van a ser así no deberían tener más de uno o dos colores en su ropa, nosotros sí porque es el “Capitán Escudo” y es para niños, pero acá que decidimos hacer un “Capitán Escudo” más oscuro, para este el traje es negro porque la edad es otra, a los adolescentes de 17 años no les puedo mostrar el “Capi” que es para niños, a lo mejor les gusta por el cariño de cuando era chiquito, coleccionaban el comic entonces ahora lo quieren porque hay nostalgia, no porque necesariamente la estética les va; por eso tuvimos que evolucionar a este nuevo personaje del “Capi” donde el cóndor ya no tiene vida, en las ediciones anteriores el “Capi” era una caricatura de Super héroe y por eso funciona, porque el cóndor tiene vida, porque el personaje se ríe, porque le pasan cosas tontas y está pensado así; pero el otro personaje del “Capi” ya es más serio porque no nos da la edad, no nos da la estética y fue tan bien pensado por eso tiene tres universos uno que es para niños de 9 a 11, otro que es para niños de 5,6,7 años y otro que es de 12, 13 en adelante.

### **¿Cómo distribuir el espacio de las viñetas o en el guion ya viene la distribución de los espacios?**

Esto funciona como en el cine, cuando el guionista hace el guion de una película nunca te marca espacios en el guion técnico, quien propone los espacios lo propone el director en el cine. El guionista solo dice “Capitán Escudo está en el parque jugando con sus amigos, se ve perros rodeándole”, ¿Qué plano es ese?, ese es trabajo del ilustrador y ese plano debe tener una narrativa. Tú debes tratar en lo posible de no tener muy seguidos primeros planos, es decir primer plano de ojo y luego de boca salvo que la historia sea

así, pero si no es así repetir planos se vuelve cansón, deberías tener un primer plano, luego irte a un plano general, luego volver a unos tres cuartos; en el cine hay una lógica de los planos que funciona mucho para comic, los planos en el cine son el acercamiento que tienes con respecto a la imagen. Si hay una lógica en lo posible, no es una regla definitiva, es que tu cuando dibujes algo trates de saltarte un plano, imagínate tenemos un plano general de un personaje, vas a hacer una siguiente toma y el personaje sigue hablando, aquí tienes un globo de texto y le dice algo, la siguiente toma todavía el personaje habla te saltas un plano y vas al siguiente, que en este caso sería el plano medio, entonces el personaje esta hasta la cintura. Entonces tu puedes construir tanto en cine como en impreso una narrativa así, entonces el personaje está en plano general diciendo “mamá te extraño”, luego cortas a plano medio saltándote un plano y dice “ven pronto”, eso lo sabes solo tu; pero cuando tú ves construido esto, tiene ritmo se siente diferente un plano del otro, en cambio sí tenemos planos seguidos se parecen mucho y parece que estuvieras repitiendo y no cambia mucho el plano; pero no es verdad que la repites porque pasas de un plano general a un primer plano, pero la percepción visual no es tan fuerte el cambio, entonces la gente lo lee como que si el plano sea parecido y eso es aburrido en un comic.

### **¿Existe un número estándar el que deba presentar un comic?**

No, depende del trabajo que le quieras hacer, dependiendo de la historia, yo te diría que para que sea comic lo mínimo debería ser, una mini historia como las que nosotros contamos en la revista, lo mínimo son 14, 15 paginas para que tenga sentido de evolucionar la historia, tener un clímax y un desenlace; menos de eso no llegas y más de eso lo que tú quieras.

### **Entrevista Miriam Imbacuan**

**Nombre del entrevistado:** Miriam Imbacuan

**Cargo que ocupa:** Encargada del Museo Arqueológico y Etnográfico “Atahualpa”

### **¿Hay algún documento el cual demuestre en nacimiento de Atahualpa en Caranqui provincia de Imbabura?**

Si, en 1997 se descubrió lo que es el baño, casa o el templo del Inca Atahualpa como quiera llamarlo, mientras que los arqueólogos que trabajaron en el “incahuasi” dan ciencia cierta que aquí nació Atahualpa, mejor dicho que “Caranqui le hace a Atahualpa”

### **¿Cuál es la característica más importante del pueblo Caranqui?**

Los caranquis se diferenciaban especialmente por ser los más forajidos, los más fuertes para la guerra, tenían armamento increíble, para lo que tenían los incas cuando fueron, los conquistadores del pueblo Caranqui

### **Al momento que se crea la confederación de pueblos ¿Por qué eligen a Caranqui para ser la cabeza de esta confederación?**

Esta confederación se conformó entre los caranquis, cayambes y otavalos, y como eran los más fuertes en todo sentido, también la gente señalaba que la princesa Paccha o el cacique Caccha que era el cacique que mandaba en esta comarca quien era el más fuerte y por eso decidieron unirse y elegir a Caranqui como la mejor fortaleza de defensa en todos los sentidos.

### **¿Cómo se dio la conquista del pueblo Caranqui?**

En la conquista dice que Huayna Capac que fue el primer conquistador llegó con una aproximación de 50 a 60 mil indios, de los cuales vinieron a conquistar el pueblo Caranqui, sin embargo el pueblo tenía debajo de la tierra lo que son sus fortalezas, estos túneles donde ellos se mantenían masticando la hoja de coca y con esto no tenía ni sed, ni frío, ni cansancio; con esto Huayna Capac pensó haber derrotado a los Caranquis. En la primera derrota manda a matar de 30 a 40 mil indios a los de mayor edad y deja libre a los “Huambracuna”, a estos adultos mayores los mataron en la laguna de Yahuarcocha. Este se retiró y volvió después de un tiempo pero ya no vino a conquistar en son de guerra, sino que vino en son de paz y le enamoró a la reina de este territorio que fue sucesora de su padre, la princesa Paccha y de ahí nace su hijo Atahualpa, y de ahí tenemos esta cultura que se mezcla entre los caranquis y los incas.

### **Al momento de la conquista ¿Cómo sometieron al pueblo de Caranqui?**

Lógicamente Huayna Capac vino a conquistar lo que son los cuatro puntos de Tahuantinsuyo, quiso conquistar todo como herencia de su padre quien le hizo sucesor de Tupac Yupanqui entonces él fue quien le dejó esta consigna a su hijo Huayna Capac de que conquistara estos territorios. Tupac Yupanqui como le dejó la característica de la defensa a su hijo preferido quien era Huayna Capac, el implemento todo lo que ellos trajeron como incas lo implementaron el pueblo Caranqui, es por eso que nosotros tenemos los "aríbalos" que son traídos por los incas, de igual manera tenemos unas hachas que fueron de pronto de sacrificios traídas por ellos mismos.

### **¿Considera que Atahualpa puede llegar a ser un símbolo de esta región y por qué no del país?**

Lógicamente debe ser reconocido desde los años 500 a 1500 una dinastías y después de eso considerar la dinastía de Atahualpa y debe ser primero para sentirnos orgullosos de que él ya es un icono de nuestro país y también porque no decirlo un icono del mundo, hablamos que cuando los españoles vinieron a la conquista, vinieron la peor gente, sin embargo Atahualpa fue el más fuerte en todos los sentidos, la inteligencia cuando se puso a jugar naipes con Pizarro y le ganó, es por eso que en todos los sentidos de la palabra Atahualpa fue un héroe y debemos estar orgullosos.

### **¿Existe alguna información que determine como era Atahualpa?**

Solo lo que dicen los historiadores, pero así un documento exacto hace dos meses atrás estaba investigando en la biblioteca y solo estaban que Atahualpa era alto media 1.87 en otro documento media 1.45 entonces no hay una relación, también menciona que era muy fuerte, muy sabio, era el más querido de parte de su padre; dice que se le construyó un templo en Tomebamba y se distinguió de entre todos por ser el mejor guerrero, le preparó mucho su padre para que sea el mejor; sin embargo se bestia con ropa de colores vivos, con hilos dorados que formaban parte de una camisa que se llama "uncu" que reposa en el museo central en Quito.

**¿A qué se debe las adoraciones a elementos naturales como: el sol, los cerros, los lagos, etc.?**

Los caranquis creían que los elementos geográficos tenían vida, la cual era alimentada por el alma existente al interior de cerros y nevados, lagunas y manantiales; lugares considerados como sitios sagrados. Además de tener vida, los cerros tenían sexo, edad y jerarquía; sus profundidades eran consideradas moradas de los dioses. Por eso al Imbabura le decían respetuosamente taita (padre).

Los cerros eran venerados como sitios de dónde provenía el agua. Por ello las lagunas, los “ojos de agua” o pogyos y las cascadas o facchas, asociadas todas a los cerros, eran y continúan siendo para los indígenas lugares dotados de poderes especiales, en donde realizaban baños rituales.

Podemos observar los datos de los volcanes con actividad en el Holoceno es decir, los volcanes que tuvieron actividad en los tiempos posteriores a la última glaciación hace unos diez mil años atrás como el Taita Imbabura, Cuicocha, Warmi Imbabura.

La imponente de poder me parece analizar en la actualidad, pero en ese tiempo ellos adoraban al sol porque les daba calor, era fuente indispensable para la producción de sus alimentos; al agua porque era algo vital para la vida, adoraban a la tierra a la Pachamama, a los animales y en este Cantón podemos ver que adoraban al Taita Imbabura, entonces eso afecto mucho al momento de la conquista, erupciono el volcán tomándolo como un castigo por cuidar el territorio, huyeron y no defendieron el territorio dejando que los españoles se apoderen. Ellos adoraban a las cosas que ellos sentían y veían, teniendo así tal respeto y temor ante ellos, ya que estas deidades eran quienes los proveían de los insumos necesarios para vivir.

Existieron centros ceremoniales vinculados a la observación astronómica y a rituales relacionados a los ciclos agrícolas.

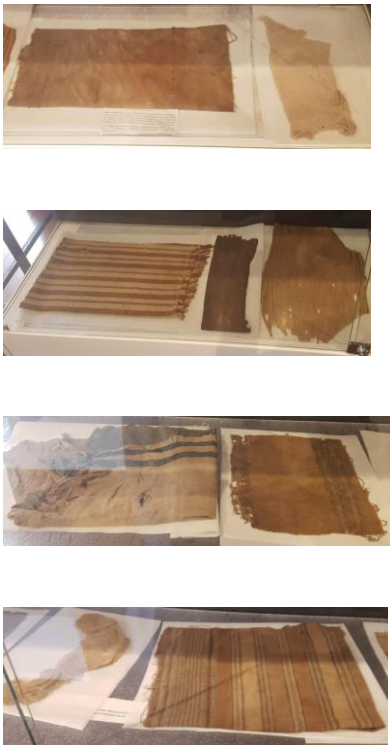
### **¿Cómo fue la distribución del territorio?**

Al principio estaban divididos en “ayllus” o comarcas, pero cuando se da la unión de la confederación ellos ya determinan que hay ya solo una persona que les lidera.

Los cacicazgos o señoríos étnicos mantuvieron alianzas políticas. Este proceso dio como resultado la formación de confederaciones.

### 3.9. Fichas de observación

Tabla 16 Ficha observación N°1

<b>Ficha de Observación</b>	
	<b>Ficha N° 1</b>
	<b>Fecha:</b> 21 junio de 2018
	<b>Elabora:</b> Paulo Aguirre P.
	<b>Lugar:</b> Museo Arqueológico y Etnográfico “Atahualpa”
	<b>Lo observado</b> Descripción
Tejidos Cultura Inca	<p>En las épocas más calientes se utilizó preponderadamente la fibra de cabuya, aunque posteriormente las fibras básicas hiladas fueron de la región Andina tejidas en algodón y pelo de alpaca, llama vicuña, guanaco. Los Karanki se especializaron en el uso de algodón cultivado en el Valle Chota- Mira alcanzando una gran perfección textil. La ropa “abasca” tela destinada para el común del pueblo y “cumbi” tela hecha para la nobleza era suave como la seda de colores vivos o con ornamentos con plumas, la mujer andina hilaba la fibra y tejía gran parte de la ropa que vestía su familia llevando incluso a la tumba como símbolo de su condición femenina.</p> <p>Las prendas de vestir fueron el regalo principal y preferido en todo momento del ciclo vital del ser humano. Los muertos eran adornados con ropa nueva y varios vestidos se colocaban en la tumba. Las prendas en color blanco y rojo eran muy finas y se lo ponían en honor al Sol, la luna, el trueno, Viracocha y Pacha mama.</p>

Fuente: Museo Arqueológico y Etnográfico “Atahualpa”

Elaborado por: Auto


Tabla 17 Ficha observación N°2

<b>Ficha de Observación</b>	
	<b>Ficha N° 2</b>
	<b>Fecha:</b> 21 junio de 2018
	<b>Elabora:</b> Paulo Aguirre P.
	<b>Lugar:</b> Museo Arqueológico y Etnográfico "Atahualpa"
	<b>Lo observado</b>
	<b>Descripción</b>
Camisa Unku	La ropa del Inca era muy fina, adornada con hilos de metales preciosos, plumas, conchas y bordados. El "cumbi" o tejidos finos tenía dibujos geométricos a veces repetición de figuras muy estilizadas, dispuestas siempre con sentido de simetría.
Perteneciente a Atahualpa	

Fuente: Museo Arqueológico y Etnográfico "Atahualpa"

Elaborado por: Autor


Tabla 18 Ficha observación N°3

<b>Ficha de Observación</b>		
	<b>Ficha N° 3</b>	<b>Fecha:</b> 21 junio de 2018
	<b>Elabora:</b>	Paulo Aguirre P.
	<b>Lugar:</b>	Museo Arqueológico y Etnográfico "Atahualpa"
	<b>Lo observado</b>	<b>Descripción</b>
	Aribalos de uso ceremonial	<p>El aríbalo incaico o urpu es la forma más representativa de la cerámica incaica, de finalidad utilitaria. Es un cántaro de boca abocinada, cuello largo, cuerpo voluminoso y base cónica unos poseen orejas que eran decorados con cintas de colores muy vistosos. Su tamaño era diverso, desde pequeños hasta unos de la altura de una persona. Su fin era netamente práctico y utilitario: era usado para transportar agua y preparar bebidas como la chicha, así como para almacenar alimentos secos. Los más pequeños eran usados en los ritos ceremoniales, como pagos a la tierra; también solían ser colocados en los entierros de difuntos.</p> <p>Para transportarlo se pasaba una cuerda por las asas de sus costados y por el botón o protuberancia del cuello, que por lo general representaba un rostro felino. Se colocaba en la espalda y la cuerda era sujeta con las manos.</p>

Fuente: Museo Arqueológico y Etnográfico "Atahualpa"

Elaborado por: Autor


Tabla 19 Ficha observación N°4

Ficha de Observación	
	<b>Ficha N° 4</b>
	<b>Fecha:</b> 21 junio de 2018
	<b>Elabora:</b> Paulo Aguirre P.
	<b>Lugar:</b> Museo Arqueológico y Etnográfico "Atahualpa"
	<b>Lo observado</b>
<b>Descripción</b>	
Guerrero Karanki	<p>Entre el arsenal Karanki se han encontrado varios artefactos para el combate cuerpo a cuerpo y a larga distancia</p> <p><b>Honda:</b> arma de larga distancia, lanzaba piedras redondas como proyectiles. La piedra es colocada en la cinta de cuero, se da impulso haciéndola girar sobre la cabeza y el proyectil es liberado con velocidad suficiente como para fracturar el cráneo de sus enemigos.</p> <p><b>Boleadoras:</b> eran lanzadas a las piernas de los rivales para inmovilizarlos</p> <p><b>Macana:</b> Vara de madera de chonta para usar como arma contundente</p> <p><b>Oshotas:</b> estas sandalias eran usadas por los militares de rango o jerarquía</p>

Fuente: Museo Arqueológico y Etnográfico "Atahualpa"

Elaborado por: Autor

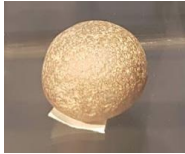

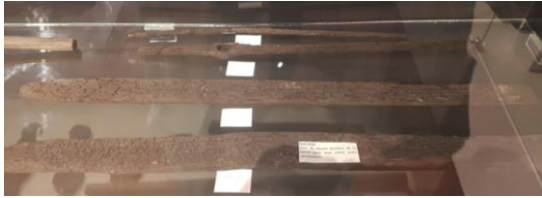


Tabla 20 Ficha observación N°5

Ficha de Observación	
	<b>Ficha N° 5</b>
	<b>Fecha:</b> 21 junio de 2018
	<b>Elabora:</b> Paulo Aguirre P.
	<b>Lugar:</b> Museo Arqueológico y Etnográfico "Atahualpa"
	<b>Lo observado</b>
<b>Descripción</b>	
Guerrero Inca	<p><b>Lanzas:</b> arma punzante constituida por un astil de madera, provista de una punta de piedra tallada, hueso, cuerno de venado, metal (cobre o bronce) o madera pura.</p> <p><b>Lanza larga:</b> servía para punzar a su enemigo sin acercarse mucho.</p> <p><b>Lanza corta:</b> servía para tirarla con la mano o con la estoica.</p> <p><b>Escudo:</b> Escudo de madera o cuero, este iba atado al brazo.</p> <p><b>Estoica:</b> la estoica se usaba para impulsar una jabalina de madera con punta de metal, esta se colocaba en la parte superior de la estoica; la lanza y la estoica se sujetan juntas mientras se prepara el impulso; la lanza es liberada y alcanza una mayor distancia.</p>

Fuente: Museo Arqueológico y Etnográfico "Atahualpa"

Elaborado por: Autor

Tabla 21 Ficha observación N°6

Ficha de Observación		
<p>a) </p> <p>b) </p> <p>c) </p> <p></p> <p>d) </p>	<p><b>Ficha N° 6</b></p>	<p><b>Fecha:</b> 21 junio de 2018</p>
	<p><b>Elabora:</b></p>	<p>Paulo Aguirre P.</p>
	<p><b>Lugar:</b></p>	<p>Museo Arqueológico y Etnográfico "Atahualpa"</p>
	<p><b>Lo observado</b></p>	<p><b>Descripción</b></p>
	<p>Armamento Inca-Karanki</p>	<p>Los Karanki utilizaron ciertos elementos como armas para defensa, y también para cacería animales como el venado, armadillo y otros, que constituyeron un atributo tradicional de los indígenas a sus respectivos caciques, siendo el más importante el venado ya que servía como ofrenda al cacique mayor.</p> <p>a) <b>La piedra honda o huaraca:</b> arma de larga distancia que consistía en lanzar piedras redondas como proyectiles por lo cual se la utilizaba como arma de cacería y guerra, esta piedra era colocada en la parte central y más ancha de una tira de cuero luego se hacía girar la piedra sobre la cabeza y una vez calculada la fuerza de impulso del proyectil y la dirección del objetivo se libera el proyectil soltando un extremo de la tira de cuero.</p> <p>b) <b>Las piedras boleadoras:</b> que son piedras redondas y acanaladas en el centro para amarrar un cordel generalmente se usan en número par. El arte está en saber arrojar la boleadora si se trata de cacería lanzarla a</p>




las patas del animal, presa que persigue de tal manera que este se enrede y caiga. Este sistema de cacería todavía se utiliza en algunas partes de América y si nos referimos a la utilidad de esta piedra como arma de guerra, esta boleadora era lanzada a las piernas de los rivales para inmovilizarlos.

- c) **La macana:** que es una vara de chonta (madera de la costa) esta macana servía como arma contundente.
- d) **El Hacha de Piedra:** este artefacto como herramienta lo utilizaban para machacar árboles para labranza es decir para pulverizar terrenos, y como hacha martillo. Como arma ofensiva la utilizaban para romper la cabeza de su enemigo algo muy importante es que el hacha de piedra fue una insignia de jerarquía de poder y de guerra.

Fuente: Museo Arqueológico y Etnográfico "Atahualpa"

Elaborado por: Autor

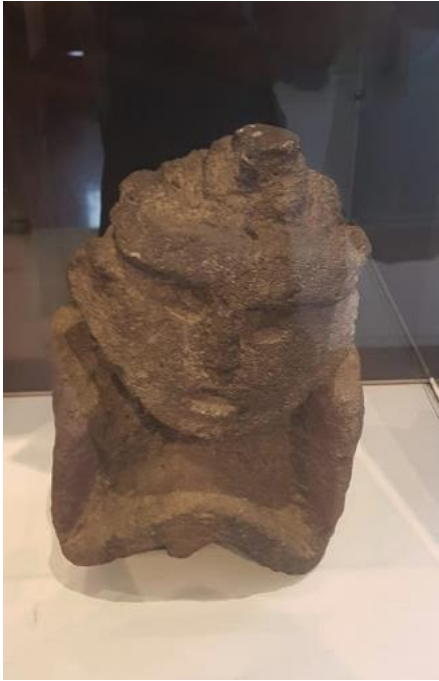
Tabla 22 Ficha observación N°7

Ficha de Observación		
	<b>Ficha N° 7</b>	<b>Fecha:</b> 21 junio de 2018
	<b>Elabora:</b>	Paulo Aguirre P.
	<b>Lugar:</b>	Museo Arqueológico y Etnográfico "Atahualpa"
	<b>Lo observado</b>	<b>Descripción</b>
	Piedra de sacrificio	Piedra de los sacrificios documentada en la laguna de Yahuarcocha, se cree que este rito ofrendaba el alma de sus enemigos a los Dioses, estos ritos también pudieron ser celebrados para pedir sus deidades el fin de la sequía, solo el chamán de la tribu podía realizar este ritual, es posible que se utilizará una daga de piedra para degollar a la víctima.

Fuente: Museo Arqueológico y Etnográfico "Atahualpa"

Elaborado por: Autor



Tabla 23 Ficha observación N°8

Ficha de Observación		
	<b>Ficha N° 8</b>	<b>Fecha:</b> 21 junio de 2018
	<b>Elabora:</b>	Paulo Aguirre P.
	<b>Lugar:</b>	Museo Arqueológico y Etnográfico "Atahualpa"
	<b>Lo observado</b>	<b>Descripción</b>
	<p>Estatuillas antropomorfas en piedra de uso ceremonial y escultura en roca volcánica.</p>	<p>Esta escultura de roca volcánica y las estatuillas eran utilizadas para usos Ceremoniales de todo tipo como representante a sus Dioses.</p> <p><b>MORFOLOGIA:</b> Busto. Antropomorfo. Actitud hierática. Cabeza erguida, rostro de perfil redondeado: ojos y boca cóncavos, nariz prismática, mentón redondeado, oreja derecha indicada. Cuello cortó. Torso: brazos flexionados adosados al cuerpo con las manos juntas sobre el pecho. Atrás de la cabeza vemos la representación de un zoomorfo (mono) con su cuerpo y extremidades asidas a la cabeza del personaje</p>

Fuente: Museo Arqueológico y Etnográfico "Atahualpa"

Elaborado por: Autor



Tabla 24 Ficha Observación N° 9

Ficha de Observación		
<p>a) </p> <p>b) </p>	<b>Ficha N° 9</b>	<b>Fecha:</b> 21 junio de 2018
	<b>Elabora:</b>	Paulo Aguirre P.
	<b>Lugar:</b>	Museo Arqueológico y Etnográfico "Atahualpa"
	<b>Lo observado</b>	<b>Descripción</b>
	MOLINOS DE MANO DE USO DOMESTICO	<p>En esta serie de molinos encontramos varios modelos son de utilidad doméstica y de uso exclusivo para los Chamanes.</p> <p>a) Los grandes semiplanos con una piedra larga era para moler semillas.</p> <p>b) Los pequeños y redondos de uso exclusivo para moler la coca o yerbas medicinales para su ceremonias.</p>

Fuente: Museo Arqueológico y Etnográfico "Atahualpa"

Elaborado por: Autor




Tabla 25 Ficha Observación N° 10

Ficha de Observación	
  	<b>Ficha N° 10</b> <b>Fecha:</b> 21 junio de 2018
	<b>Elabora:</b> Paulo Aguirre P.
	<b>Lugar:</b> Museo Arqueológico y Etnográfico "Atahualpa"
	<b>Lo observado</b> <b>Descripción</b>
	Computeras de los caciques

Fuente: Museo Arqueológico y Etnográfico "Atahualpa"

Elaborado por: Autor

Tabla 26 Ficha Observación N° 11

Ficha de Observación			
<p>a)</p>   	<b>Ficha N° 11</b>	<b>Fecha:</b> 21 junio de 2018	
	<b>Elabora:</b>	Paulo Aguirre P.	
	<b>Lugar:</b>	Museo Arqueológico y Etnográfico "Atahualpa"	
	<b>Lo observado</b>	<b>Descripción</b>	
	Adornos personales	<p>a) Accesorios de la etnia Karanki, adornos personales que ellos usaban como por ejemplo los collares elaborados con cuentas de concha Spondylus y cuentas de piedra. Continuando con los adornos personales de los Karanki vemos estos amuletos que son objetos o figuras generalmente colgantes que en ese entonces protegían al que los llevaba puesto de los malos espíritus.</p> <p>b) Otras piezas como las flautas están elaboradas a base de piedra y cerámica instrumentos que pudieron haber sido utilizados en momentos especiales como por ejemplo en los rituales que ellos realizaban a sus dioses o al cacique.</p> <p>c) Narigueras de oro, usado únicamente por los chamanes</p>	



b)






c)

Fuente: Museo Arqueológico y Etnográfico "Atahualpa"

Elaborado por: Autor

Tabla 27 Ficha Observación N° 12

Ficha de Observación	
 <p>a)</p>  <p>b)</p>  <p>c)</p>	<p><b>Ficha N° 12</b></p> <p><b>Fecha:</b> 27 junio de 2018</p> <p><b>Elabora:</b> Paulo Aguirre P.</p> <p><b>Lugar:</b> Museo Nacional del Ecuador "MUNA"</p> <p><b>Lo observado</b></p> <p>Utensilios de cocina</p>
	<p><b>Descripción</b></p>
	<p>a) <b>Ollas zapatiformesforma:</b> de cerámica de perfil irregular semejado a un zapato, de uso doméstico, utilizada para calentar líquidos colocando el extremo puntiagudo.</p>
	<p>b) <b>Cántaro:</b> Forma de cerámica de perfil arredondeada y alargada, de uso doméstico, utilizada para calentar líquidos y preparar o traslado de la tradicional chicha.</p>
	<p>c) <b>Ollas trípodes:</b> O también denominadas de tres patas, estas servían para colocar la olla directamente al fuego con el fin de cocer los alimentos.</p> <p><b>d) Compoteras de pedestal</b></p> <p><b>e) Cuencos</b></p>



d)


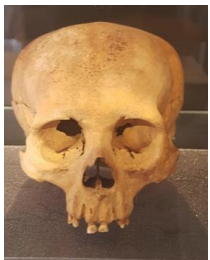


e)

Fuente: Museo Nacional del Ecuador "MUNA"

Elaborado por: Autor


Tabla 28 Ficha Observación N° 13

<b>Ficha de Observación</b>		
<p>a) </p> <p>b) </p>	<b>Ficha N° 13</b>	<b>Fecha:</b> 21 junio de 2018
	<b>Elabora:</b>	Paulo Aguirre P.
	<b>Lugar:</b>	Museo Arqueológico y Etnográfico "Atahualpa"
	<b>Lo observado</b>	<b>Descripción</b>
	Deformación craneal	<p>La Deformación del Cráneo la cual se la hacía intencionalmente por motivos de belleza, jerarquía y de etnicidad, la deformación consistía en la alteración del contorno normal del cráneo de los niños mediante la utilización de tablas, vendas y otros artificios.</p> <p>a) Como por ejemplo el cráneo de esta mujer de 35 a 40 años de edad y tiene deformación de su cráneo intencional tabular recta ya que el occipital se representa achatado y plano por lo cual su cabeza se asemeja a una cúpula.</p> <p>b) El siguiente cráneo como lo pueden ver no tiene deformación cefálica intencional, se trata de un individuo masculino.</p>

Fuente: Museo Arqueológico y Etnográfico "Atahualpa"

Elaborado por: Autor

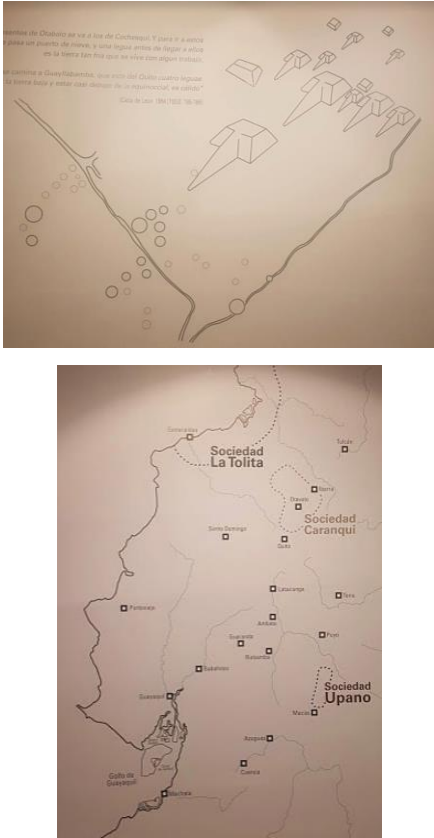
Tabla 29 Ficha Observación N° 14

Ficha de Observación		
	<b>Ficha N° 14</b>	<b>Fecha:</b> 27 junio de 2018
	<b>Elabora:</b>	Paulo Aguirre P.
	<b>Lugar:</b>	Museo Nacional del Ecuador "MUNA"
	<b>Lo observado</b>	<b>Descripción</b>
	Bohío Ceremonial Karanki	La evidencia arqueología revela que a dentro del Bohío se encontraba una plancha central de barro cocido, de planta circular. En ella se han hallado unas cavidades rectangulares elaboradas de barro, altamente cocidas, en donde estaban dispuestos unos conjuntos de conos de piedra, formando triángulos. Estos elementos han sido interpretados como grandes fogones ceremoniales, de uso colectivo, en donde se preparaba comida ritual en ollas colocadas sobre los conos de piedra, para los participantes de alguna festividad

Fuente: Museo Nacional del Ecuador "MUNA"

Elaborado por: Autor

Tabla 30 Ficha Observación N° 15

Ficha de Observación		
	<b>Ficha N° 15</b>	<b>Fecha:</b> 27 junio de 2018
	<b>Elabora:</b>	Paulo Aguirre P.
	<b>Lugar:</b>	Museo Nacional del Ecuador "MUNA"
	<b>Lo observado</b>	<b>Descripción</b>
	Sistema de organización de viviendas	<p>Lo que hoy se conoce como área cultural Karanki corresponde a una sociedad compleja que ocupa alrededor de 3600km en la sierra norte del Ecuador. El área consta de al menos 26 sitios arqueológicos caracterizados por la presencia de complejos monumentales similares, constituidos por montículos artificiales de diferente forma, llamados tolas. La mayoría de ellos tienen pirámide trunca y algunos tienen rampas de acceso extremadamente largas. Existen también montículos de forma circular, más pequeños que las pirámides, que se han asociado con funciones funerarias.</p> <p>En la sociedad Karanki existieron tres grandes unidades políticas o cacicazgos: Otavalo, Caranqui y Cayambe, que mantuvieron una organización política denominada "heterarquía", en donde ningún miembro de la comunidad pensaba o decía sobre otro, sino desde sino desde una forma de interpretación horizontal y consensuada. Este concepto viene de los términos griegos <i>hieros</i> (<i>sagrado</i>) y <i>arkhei</i> (<i>orden</i>).</p>

Fuente: Museo Nacional del Ecuador "MUNA"

Elaborado por: Autor

### **3.10. Análisis de la información recolectada**

Este proyecto está enfocado a solucionar el problema que existe actualmente en cuanto al desinterés por conocer la historia y cultura, proponiendo una solución diferente y llamativa para así lograr captar la atención de las personas a interesarse en este tipo de temas.

En base a las entrevistas realizadas se establece los puntos claves para la creación del comic, desde la narración hasta la ejecución de ilustración de las escenas, las mismas que contarán la historia.

Mediante las fichas de observación se pudo obtener datos relevantes sobre la cultura Inca-Karanki, información de primera mano obtenida directamente de museos y centros culturales que poseen datos más detallados, que ayudaran al enriquecimiento de la propuesta.

En cuanto a las encuestas realizadas a la población del cantón Ibarra se establece que en su gran mayoría desconocen de la historia del pueblo y en sí de la cultura que habitó en este territorio, siendo el pueblo Karanki uno de los más representativos en la época pre colonial. También es posible evidenciar que en su mayoría están de acuerdo con la creación y aceptación de un comic que hable sobre la cultura Inca-Karanki con personajes representativos e icónicos nacionales tales como lo es "Atahualpa.

## Capítulo 4

### 4. Metodología de Diseño

La mayoría de metodologías, se basan en los mismos principios para dar solución a un problema de diseño. A continuación, se presentan los esquemas de dos metodologías de diseño gráfico, las cuales han sido analizadas, para que por medio de sus constantes metodológicas poder obtener una solución a la necesidad de crear un comic sobre la cultura Inca - Karanki.

Tabla 31 Metodologías de diseño

Metodologías de Diseño	
Método Proyectual	Método de Diseño de la Comunicación Visual
<b>Autor:</b> Bruno Munari	<b>Autor:</b> Jorge Frascara
<b>Etapas:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Problema.</li> <li>• Definición del problema.</li> <li>• Elementos del problema.</li> <li>• Recopilación de información</li> <li>• Análisis de datos.</li> <li>• Creatividad.</li> <li>• Materiales y tecnologías.</li> <li>• Experimentación.</li> <li>• Modelos.</li> <li>• Verificación.</li> <li>• Dibujos constructivos.</li> <li>• Solución.</li> </ul>	<b>Etapas:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Primera definición del problema.</li> <li>• Recolección de información.</li> <li>• Análisis, interpretación y organización de la información obtenida.</li> <li>• Determinación de objetivos.</li> <li>• Alcance, contexto, mensaje.</li> <li>• Especificaciones para la visualización.</li> <li>• Desarrollo del anteproyecto.</li> <li>• Presentación al cliente.</li> <li>• Organización de la producción.</li> <li>• Implementación.</li> <li>• Evaluación del grado de alcance de los objetivos establecidos.</li> </ul>

Fuente: Métodos de diseño gráfico

Elaborado por: Autor

La empresa “noez”, una compañía de diseño cuenta con un método que consta de cinco fases en la que ellos proponen hacer preguntas correctas, plantear

soluciones rápidamente y comprobar si funcionan, dicha metodología prácticamente es un proceso sistematizado basado en las demás, tomando en cuenta los puntos más primordiales para la realización de proyectos. Esta metodología se basa en constantes metodológicas de diseño gráfico como se puede observar en la tabla 32.

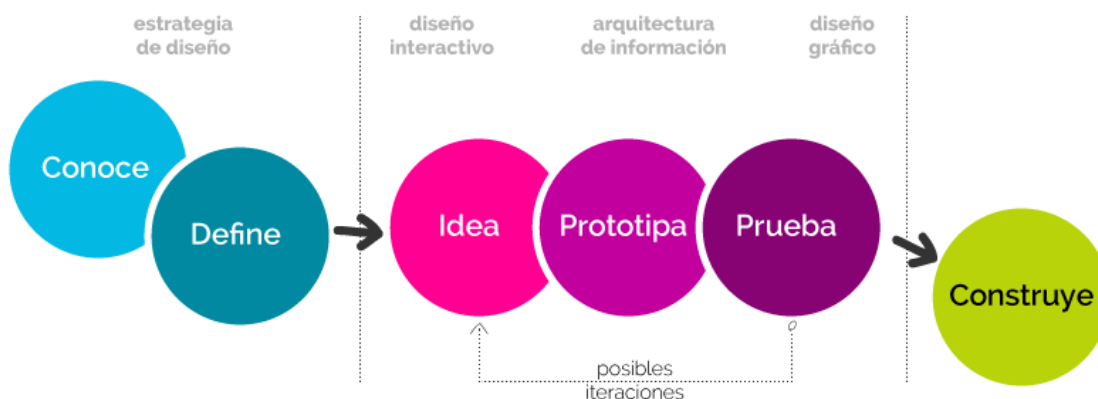


Figura 27 Diagrama

Metodología, Empresa NOEZ, 2018

#### 4.1. Estrategia de diseño

Una vez que se conoce toda la información requerida en base al tema de estudio se procedió a definir los parámetros importantes para la realización de la propuesta.

Tabla 32 Definición del problema

Definición del problema	Elementos del problema	Recopilación de Datos	Fuente
Creación de material	Formato	Tamaño estándar 25,5 x 17 cm; formato en el que se encuentran la mayoría de comics a nivel mundial. Un mínimo de 14 a 15 paginas, todo dependiendo de la historia.	<b>Beto Valencia</b> Editor Creativo Zonacuario
	Cromática	Todo depende del público al cual va dirigido, preferencialmente hacer uso de colores oscuros o colores tierra, también se puede trabajar en dúo tono; funcionaria igual.	<b>Beto Valencia</b> Editor Creativo Zonacuario
	Tipografía	Existen varias "fonts de comic" en internet, la tipografía y el globo de texto depende del tipo de historia que debes contar e ilustración a usar. Todas la	<b>Beto Valencia</b> Editor Creativo Zonacuario

editorial (comic) basado en cultura Inca-Karanki en el cantón Ibarra, como aporte a la valorización de la cultura.		familia de “fontes de comic”, no son muy diferentes unas de otras, si hay unas variables un poquito marcadas, pero en general son muy parecidas.	
	Guion	El guion puede contar una historia real o un a de ficción, tomando en cuenta que las buenas historias tienen más aceptación.	<b>Alejandro Bustos</b> Gerente y Editor Zonacuario
		El guion y por ende el comic puede contar unas historia real.	
		Se realiza en base a biografías, lecturas, inclusive otros comics todo lo que tenga referencia con la temática en estudio.	
		La narración es muy descriptiva, pero en el guion ya deben perfilarse las acciones, cada cuadro es una acción y debe pasar algo y ser fluido.	
	Medios de Difusión	Según los datos obtenidos en las encuestas la mayoría de personas prefieren descargarlo mediante redes sociales o directamente de un blog o una página web.	Encuestas realizadas en el cantón Ibarra.
	Ilustración	La ilustración depende del público objetivo, del tiempo, moda en que estén actualmente las estéticas en los medios y las tendencias actuales.	<b>Beto Valencia</b> Editor Creativo Zonacuario
	Viñetas	Las viñetas dependen como el ilustrador trate de resolver. Jugar con los planos y no tener planos seguidos, tratar de saltar un plano y jugar con eso. Es decir si tenemos un plano general de un personaje, vas a hacer una siguiente toma y el personaje sigue hablando, aquí tienes un globo de texto y le dice algo, la siguiente toma todavía el personaje habla te saltas un plano y vas al siguiente, que en este caso sería el plano medio.	
Globo de texto	Generalmente deben ser dibujadas a mano y manteniendo una estética idéntica para todos.		
Personajes	Contar con personajes sólidos y realistas es fundamental para una buena historia, pues los personajes les dan vida, permiten su desarrollo y además ayudan a los lectores a sumergirse en la historia. En		

		<p>muchos casos hay un protagonista que tiene ciertos atributos con los que los lectores pueden identificarse. Los personajes que conforman una historia suelen surgir de las necesidades de esta; por ejemplo, si la idea que se desea expresar es la de un enfrentamiento entre dos fuerzas, puede haber un protagonista y un rival; si se desea hablar de las relaciones humanas, habrá un grupo de individuos que interactúan. Las diferencias en las personalidades y actitudes, en muchos casos, marcan las tensiones entre los distintos personajes y le dan a la historia un mayor realismo.</p>	<p><b>Lic. Luis Alejandro Ponce</b> Lic. En artes Visuales</p>
	Fondos	<p>Mientras más información visual se proporcione al lector respecto al entorno en el que se desarrolla una historia, más profundamente se sumergirá éste en la misma. El uso de varias viñetas para establecer un ambiente, si bien disminuyen el ritmo de la acción en un cómic, pueden brindar una experiencia más completa para el lector; de todas maneras este recurso es útil para cierto tipo de historias y puede ser usado en función de las mismas.</p>	
	Portada	<p>El diseñar una portada puede ser algo estresante. Es la carta de presentación de tu libro. Y este libro, en particular, es muy importante para mí dado que contiene todo lo que he hecho en estos últimos años. La primera decisión que uno ha de tomar es qué tipo de portada quiere. A grandes rasgos, podría dividir las portadas de tebeos en tres tipos: a) una escena, b) un objeto o personaje, o c) un collage.</p>	<p><b>Max Vento</b> Ilustrador de Comics</p>
	Contraportada	<p>Es una pequeña reseña del contenido de la revista, enunciado breve y sintéticamente algunos de los contenidos más relevantes que se encontrarán en el interior de la edición.</p>	

Elaborado por: Autor

## **4.2. Idea**

Una vez implantados todos los requerimientos, se propuso los lineamientos necesarios para la creación del prototipo, el mismo que ayuda a resolver el problema establecido. En este caso la idea es realizar un comic digital que aporte a la valorización de la cultura Inca-Karanki del Canton Ibarra, en base a los datos históricos recopilados se estableció el relato que deberá narrar el comic, se determinaron los personajes más relevantes de la historia, escenarios, tipo de ilustración a usar, tipografía todo esto en base a las encuestas y entrevistas realizadas.

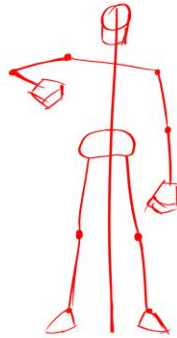
En cuanto a cromática se utilizó escala de grises y variaciones de colores en sus tonalidades tierra, en otras palabras colores con un tono de negro; y colores característicos en el caso del rojo y el amarillo en vestimentas de los personajes “incas”

## **4.3. Prototipa**

### **4.3.1 Prototipo de personajes**

En esta fase primero se realizó la creación de personajes partiendo de bocetos muy básicos y lineales, hasta conseguir una estilización muy fornida para lograr mantener el estilo que la mayoría de comic posee, tomando en cuenta también el tipo de historia que se va a desarrollar. Introduciendo también rasgos característicos a los personajes en base a la historia investigada mediante las observaciones realizadas en el Museo “Atahualpa” de la ciudad de Ibarra y Museo Nacional de Ecuador en la ciudad de Quito en cuanto a vestimenta, adornos, armas, distribución social, etc.

1



2



3



4



**Figura 28 Proceso de creación de personajes**

**Huayna Capac [Diseño de personaje], Paulo A, 2018**



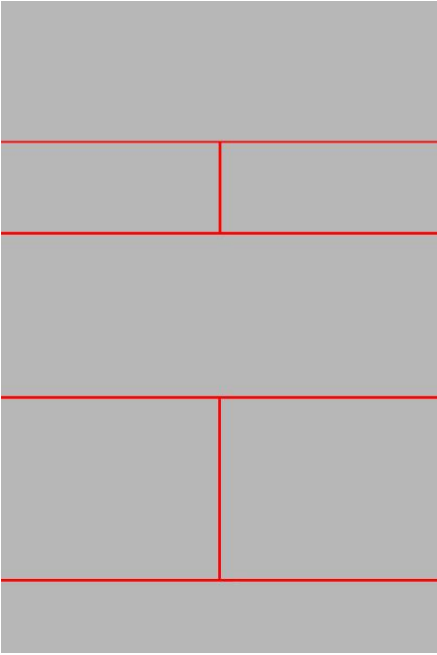
Figura 29 Detalles característicos vestimenta, armas, adornos.

Huayna Capac [Diseño de personaje], Paulo A, 2018

#### 4.3.2 Prototipo de escenas

En esta fase, una vez establecidos los personajes que van a intervenir en la historia se construye los espacios de las viñetas tomando en cuenta el número de escenas que lleve dicha página en base al guion, se realizan bocetos básicos basados también en los espacios que debe tener para los globos de texto que contienen los diálogos de los personajes, acciones y onomatopeya.

1



2



3



4



5



Figura 30 Proceso de creación de páginas

Página de comic [Ilustración y diagramación de página comic], Paulo A, 2018

### 4.3.3 Narrativa

La narrativa del comic está basada en hechos que se suscitaron en esa época, establecidos en el marco teórico de este proyecto, tomando en consideración los momentos más relevantes de la historia que vivió este pueblo.

#### 4.3.4 Textos comic

Para los textos se hizo uso una tipografía de la familia de “comic”, en este caso se eligió a “Ames” en su versión regular para los diálogos, ya que es la más adecuada para mantener un sentido en común conjunto con la ilustración y el tipo de globo de texto. “Komika Text” para textos descriptivos ya que posee minúsculas lo que facilita la lectura de largos contenidos y “BadaBoom BB” se usara para descripción “onomatopeya” que son sonidos, exclamaciones ya que esto es una característica propia de los comics.

- **Ames Regular**

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ  
ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ  
1234567890

- **Komika Text**

ABCDEFGHIJKLMnnOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnnopqrstuvwxyz  
1234567890

- **BadaBoom BB**

**ABCDEFGHIJKLMNNOQRSTUVWXYZ**  
**ABCDEFGHIJKLMNNOQRSTUVWXYZ**  
**1234567890**

#### 4.3.5 Diseño de marca para el comic

El nombre de este comic es “Karanki Huambracuna” haciendo referencia al gran pueblo de Karanki quienes se aliaron conjuntamente con otros pueblos para luchar en contra de las invasiones de los incas, los mismos que encontraron en este territorio su mayor desafío, quienes también proveyeron de un gran ejército que se hacía llamar “huambracunas” en época del imperio dividido quienes defendieron el territorio del actual Ecuador junto al gran Atahualpa.

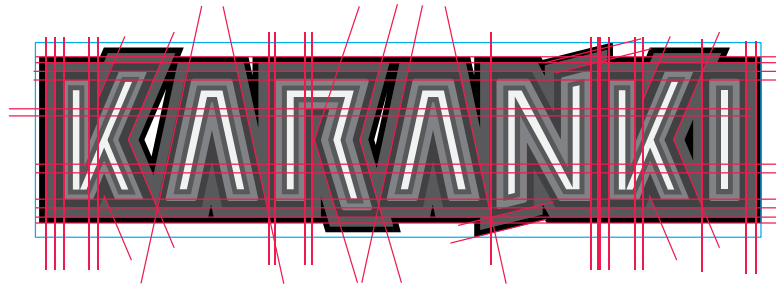


Figura 31 Creación de logotipo

Logotipo comic [construcción de marca], Paulo A, 2018

Para lo cual se realizó un logotipo usando la palabra “Karanki” con la tipografía denominada Savantis, se eligió esta tipografía ya que posee rasgos cuadrados no orgánicos y romboides que asemejan a construcciones incaicas, dando así un valor más acertado de la marca; mientras que la palabra “Huambracuna” con la tipografía Couture en su versión Bold.

- Savantis

Kar anki

ABCDEFGHIJKLMñOPQRSTUVWXYZ  
 abcdef ghijklmñopqr st uvw xyz  
 1234567890

- Couture Bold

HUAMBRACUNA

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ  
 ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ  
 1234567890

#### 4.4. Prueba

En esta etapa se sometió el prototipo a evaluación con expertos en el tema para recibir correcciones pertinentes para que el producto final este bien elaborado.

**Rubrica de Evaluación**

**Proyecto: "El comic digital como aporte a la valorización de las culturas:  
caso Cultura Inca – Caranqui"**

Nombre: *Fernando David Valenzuela Arroyo*

Profesión: *Docente Universitario*

	MUCHO	POCO	NADA
1. ¿Cree usted que el logotipo usado para el comic está bien elaborado?	X		
2. ¿La ilustración usada está acorde con el tipo de publicación en este caso para un comic?	X		
3. ¿La tipografía está acorde con la ilustración y es legible?	X		
4. ¿La historia está bien narrada y es entendible?	X		
5. ¿Cree usted que la propuesta ayuda a la revalorización de la Cultura Caranqui del Canton Ibarra?	X		
6. ¿Está de acuerdo con la cromática empleada?	X		

Observaciones:

*[Firma]*

### Rubrica de Evaluación

Proyecto: "El comic digital como aporte a la valorización de las culturas:  
caso Cultura Inca – Caranqui"

Nombre: *Alexandra Vásquez E.*

Profesión: *Guía del Museo Arqueológico y Etnográfico "Atahualpa"*

	MUCHO	POCO	NADA
1. ¿Cree usted que el logotipo usado para el comic está bien elaborado?	✓		
2. ¿La ilustración usada está acorde con el tipo de publicación en este caso para un comic?	✓		
3. ¿La tipografía está acorde con la ilustración y es legible?	✓		
4. ¿La historia está bien narrada y es entendible?	✓		
5. ¿Cree usted que la propuesta ayuda a la revalorización de la Cultura Caranqui del Canton Ibarra?	✓		
6. ¿Está de acuerdo con la cromática empleada?	✓		

Observaciones: *Este comic para mí es una buena metodología para la didáctica de la historia.*

*Alexandra Vásquez*

### Rubrica de Evaluación

Proyecto: "El comic digital como aporte a la valorización de las culturas:  
caso Cultura Inca – Caranqui"

Nombre: Karlo Paéz

Profesión: Diseñadora Gráfica

	MUCHO	POCO	NADA
1. ¿Cree usted que el logotipo usado para el comic está bien elaborado?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. ¿La ilustración usada está acorde con el tipo de publicación en este caso para un comic?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. ¿La tipografía está acorde con la ilustración y es legible?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4. ¿La historia está bien narrada y es entendible?	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5. ¿Cree usted que la propuesta ayuda a la revalorización de la Cultura Caranqui del Canton Ibarra?	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6. ¿Está de acuerdo con la cromática empleada?	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Observaciones: Mejorar calidad de los entornos, usar texturas acordes al cómic, hacer uso de elementos característicos del cómic.

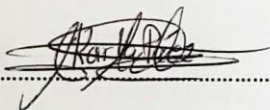
  
.....

Figura 32 Rubricas de evaluación aplicadas

Rubrica de Evaluación [ficha de evaluación], Paulo A, 2018

En base a las rubricas de evaluación aplicadas se establecen las siguientes recomendaciones, las mismas que se consideraron para mejorar la propuesta final.

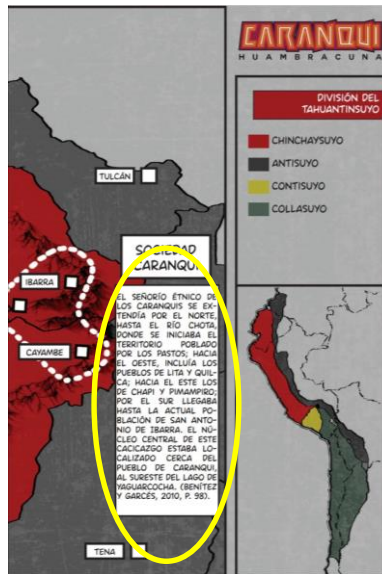


Figura 33 Página comic

Página de comic [Ilustración y diagramación de página comic], Paulo A, 2018

Usar más alternativas de tipografías para lograr hacer más fluida la lectura y la comprensión corregir los saltos o cortes entre palabras al final del marco de texto, si es posible ampliar el cuadro de texto, en el mapa general q muestra las provincias de Pichincha e Imbabura (mapa central) colocar brújula para identificar puntos cardinales para facilitar mayor comprensión del lector y hacer más estético al tratarse de un mapa.



Figura 34 Página comic

Página de comic [Ilustración y diagramación de página comic], Paulo A, 2018

Modificar cuadros de texto para que no se fusionen con la ilustración ya que afecta a la lectura al momento en que estos elementos interfieren entre sí.



Figura 35 Página comic

Página de comic [Ilustración y diagramación de página comic], Paulo A, 2018

Hacer uso de elementos representativos del comic para escenas que poseen sonidos o acciones bruscas como denotar velocidad, al hacer uso de estos elementos enriquecemos la publicación dándole las características necesarias

que publicaciones de este tipo poseen. Usar diferentes globos de texto para cada circunstancia dependiendo de las necesidades de las escenas.



Figura 36 Página comic Iron-Man

Superior Iron-man [Ilustración y diagramación de página comic], Yildiray Cinar, 2014

#### 4.5. Construye

En esta fase final se ejecutan las recomendaciones establecidas en la fase de prueba, logrando así mejorar la propuesta final.

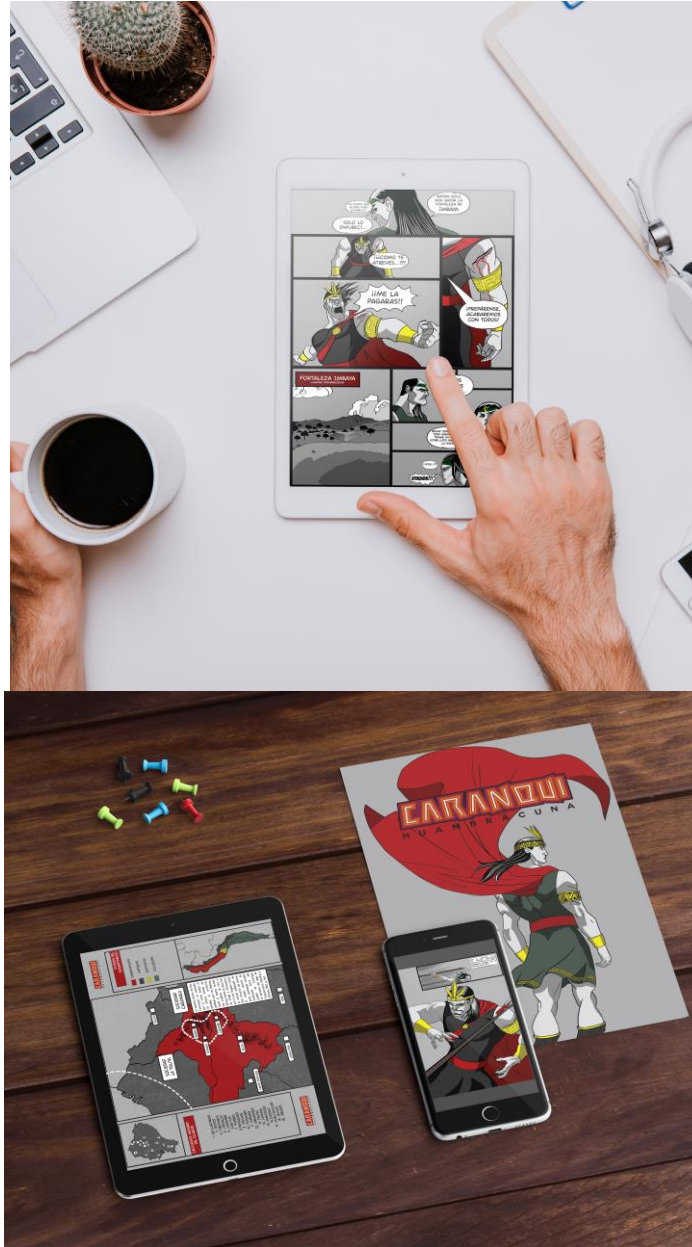


Figura 37 Aplicaciones de la propuesta

Aplicaciones de propuesta [Contenido comic Karanki Huambracuna], el autor, 2018

#### 4.6. Socialización del prototipo (comic)

Para la socialización del prototipo, se hizo una muestra al público en la “**Primer Festival de Arte Independiente**” realizado el 20 de octubre del año en curso, en la ciudad de Ibarra, con el apoyo del “Centro Cultural el Cuartel”.



Figura 38 Afiches Evento “Festival de Artes Independientes”

Afiches [Evento socialización del comic], el autor, 2018



Figura 39 Fotografías evento “Festival de Artes Independientes”

Fotografías [Evento socialización del comic “Karanki-Huambracuna], 2018

## Conclusiones

- Se puede concluir que, para el desarrollo del proyecto tanto para el informe final como para la creación de la parte gráfica del comic, el relevamiento de información fue fundamental, ya que se verificó los datos en documentos como libros físicos y digitales en la web, los cuales ayudaron a establecer una fundamentación teórica misma que sirvió de base para la narración del comic y la creación de las escenas.
- Se concluye que la cultura Inca Karanki posee elementos que la diferencian de las demás, como la distribución social, vestimenta propia y sistema de distribución de vivienda son un ejemplo de estos, por lo cual, se trató representar de la mejor manera en la historieta gráfica del comic creado como parte de la propuesta del proyecto.
- Se puede concluir que, en el cantón de Ibarra mediante los resultados arrojados por las encuestas al público objetivo, existe una gran aceptación por los formatos denominados novela gráfica o comic y que la preferencia por acceder a este tipo de materiales es por medio de plataformas digitales. Por lo que se ve necesario el uso de plataformas como Facebook e Instagram para su distribución ofreciendo al mercado un producto de calidad.
- Al realizar la fase de evaluación del prototipo, se puede concluir que el comic funciona como material editorial para la transmisión y revalorización de la cultura Inca – Karanki en las nuevas generaciones.
- Después de realizar la socialización del prototipo, se puede concluir que el proyecto cubre con el objetivo planteado, a más de tener un índice de aceptación muy bueno, se pudo evidenciar la reacción positiva del público asistente a la socialización, los mismos que se interesaron mucho por el comic y mostraron su interés por adquirirlo.

## **Recomendaciones**

- Se recomienda a diseñadores gráficos cuando tengan que elaborar material editorial o gráfico dirigido a público juvenil, hacerlo enfocados hacia medios digitales ya que, según las encuestas realizadas, las nuevas generaciones prefieren este tipo de plataformas para acceder a la información.
- Se recomienda a todas las personas que se dediquen al diseño gráfico, establecer y diseñar piezas graficas que contribuyan a evidenciar, valorizar y dimensionar el legado cultural propio de nuestro país, para que las generaciones que vienen en camino conozcan nuestros antecedentes.
- Se recomienda a la carrera de Diseño de la PUCE-SI, publicar los proyectos novedosos en diferentes plataformas o realizar muestras al público, para que así se pueda apreciar la calidad de trabajos que en ella se realizan. Logrando así llamar la atención de las personas y a su vez dar más realce a la carrera.

## Referencias Bibliográficas

- PAZMIÑO, C. (2015) Los cómics como herramienta que fomenten la lectura y rescaten la tradición oral de las leyendas locales en jóvenes de los primeros años de secundaria en la provincia de Tungurahua.(Proyecto de investigación), Universidad Técnica de Ambato, Ambato, Ecuador
- FAVALE, R. (2015) El gran imperio inca [Monografía]. Recuperado de <https://es.slideshare.net/judigquispepuma/el-imperio-inca-50170171>
- AYALA, E., YÁNEZ, S., BUSTOS, G., TÉRAN, R., LANDÁZURI, C. (2015) I Historia del Ecuador. Quito, Ecuador: Corporación Editora Nacional.
- ROSTOWOROWSKI, M. (2013) Historia del Tahuantinsuyu. Lima, Perú: Tarea Asociación Grafica Educativa.
- COSTALES, A., COSTALES, D. (2002) Huambracuna La epopeya de Yahuarcocha. Quito, Ecuador: Abya-yala.
- COSTALES, A., COSTALES, D. (2005) El derecho y el revés de la memoria Quito tradicional y legendario. Quito, Ecuador: Fonsal.
- DE VELASCO, J. (1981) Historia del Reino de Quito. Quito, Ecuador: Casa de la Cultura Ecuatoriana Benjamín Carrión.
- ESPIONOZA, W. (1988) Los cayambes y Carangues: Siglos xv-xvi el testimonio de la etnohistoria. Otavalo, Ecuador: Instituto Otavaleño de Antropología
- MORALES, J. (2014) Caranquis. Ibarra, Ecuador: Universidad Técnica del Norte
- OBEREM, U. (1981) Colección Pendoneros. Otavalo, Ecuador: Instituto Otavaleño de Antropología.
- DE LEON, C. (1880) Segunda parte de la crónica del Perú. Madrid, España: Biblioteca Hispano Ultramarina
- ANDRADE REIMERS, L. Cartilla de divulgación Ecuatoriana N° 46. Quito, Ecuador: Casa de la Cultura Ecuatoriana Benjamín Carrión.

## Anexos

### ANEXO N° 1 MODELO DE ENTREVISTA APLICADA



PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR  
SEDE IBARRA

#### MODELO DE ENTREVISTA

##### Guionista

**Nombre del entrevistado:**

**Cargo que ocupa:**

#### CUESTIONARIO

1. En el perfil de su institución buscan “Desarrollar piezas y productos de comunicación que reflejen valores sociales, históricos y culturales” ¿con que objetivo?
2. ¿Considera que los medios digitales en la actualidad son de mayor impacto para la difusión de ideas, información, cultura, etc.? ¿Por qué?
3. De acuerdo a su experiencia con el comic de “CAPITAN ESCUDO”, ¿Consideraría al comic como una herramienta de comunicación? ¿Por qué?
4. ¿Cómo se planifica la creación de un comic?
5. ¿El guion puede contar una historia real o esta puede combinar realidad con ficción?
6. ¿Cuál de ellas tiene mayor aceptación tomando en cuenta que es el guion de un comic?
7. ¿Cuáles son los insumos que se necesita para la creación de un guion?
8. ¿Utilizan algún software especial para la creación del guion?
9. ¿Cómo adaptar la narración al guion?
10. ¿De qué depende la distribución de espacios de cada viñeta?
11. ¿Cómo llamar la atención del público hacia el comic?
12. ¿Cómo llamar la atención del público tomando en cuenta que este proyecto va dirigido a personas de 15 a 30 años?

**MODELO DE ENTREVISTA****Ilustrador****Nombre del entrevistado:****Cargo que ocupa:****CUESTIONARIO**

1. ¿Qué insumos son necesarios para la creación de un personaje?
2. ¿Cuál es la manera adecuada de presentar un personaje para su respectiva aprobación?
3. ¿Existe una guía que facilite la creación de personajes?
4. ¿Cuál es el proceso que usa para la creación de un personaje?
5. ¿De qué factores depende el tipo de ilustración que se vaya a usar para la creación de personajes y el comic?
6. ¿Cuál es la cromática más adecuada a usar en un comic?
7. ¿Cuál cree que es el factor más importante o relevante del comic, la ilustración, la historia o todo juega en conjunto para que todo sea muy llamativo?
8. ¿Qué tipografías es la más adecuada a usar en un comic?
9. ¿Existe algún formato estándar, en cuanto a tamaño del comic se refiere?
10. ¿En la actualidad son de mayor consumo los comics impresos que los digitales?
11. ¿Cómo lograr la aceptación del comic?
12. ¿Cómo distribuir el espacio de las viñetas o en el guion ya viene la distribución de los espacios?
13. ¿Existe un número estándar el que deba presentar un comic?

**MODELO DE ENTREVISTA****Historiador****Nombre del entrevistado:****Cargo que ocupa:**

1. ¿Hay algún documento el cual demuestre en nacimiento de Atahualpa en Karanki provincia de Imbabura?
2. ¿Cuál es la característica más importante del pueblo Karanki?
3. Al momento que se crea la confederación de pueblos ¿Por qué eligen a Karanki para ser la cabeza de esta confederación?
4. ¿Cómo se dio la conquista del pueblo Karanki?
5. Al momento de la conquista ¿Cómo sometieron al pueblo de Karanki?
6. ¿considera que Atahualpa puede llegar a ser un símbolo de esta región y por qué no del país?
7. ¿Existe alguna información que determine como era Atahualpa?
8. ¿A qué se debe las adoraciones a elementos naturales como: el sol, los cerros, los lagos, etc.?
9. ¿Cómo fue la distribución del territorio?

## ANEXO N °2 MODELO DE ENCUESTA APLICADA



PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR  
SEDE IBARRA

### Proyecto:

“EL COMIC DIGITAL COMO APORTE A LA VALORIZACIÓN DE LAS CULTURAS: CASO CULTURA INCA – KARANKI”

### Objetivo de la encuesta:

Obtener información relevante a cerca de los conocimientos de la población del Cantón Ibarra acerca de la cultura Inca-Karanki y el comic; para la elaboración de una propuesta grafica que contribuya a la valorización de esta cultura.

### Instrucciones:

- Lea detenidamente las preguntas.
- Seleccione la/las respuestas que crea correcta.

### Preguntas:

1. ¿En qué rango de edad está usted?  
 15 – 19 años  
 20 – 24 años
2. Según su perspectiva Karanki es:  
 Una parroquia  
 Un barrio  
 Pueblo antiguo previo a la invasión Incaica
3. ¿Quiénes fueron los que sometieron a los Karankis en la batalla de Yahuarcocha?  
 Los Incas  
 Pueblo Otavalo  
 Los españoles  
 Pueblo Kayambi
4. Señale, ¿Qué pueblos se unieron para la luchar en la batalla de Yahuarcocha?  
 Lucharon solo Karankis  
 Karankis, Otavalos y Kayambis  
 Manteños, Karankis y Kayambis  
 Quitus, Karankis y Cañaris
5. ¿Le interesaría saber sobre nuestro legado cultural (Inca- Karanki) a través de un comic?  
 Si  
 No

6. ¿Les gustaría leer un comic basado es la Historia del pueblo Inca Karanki con personajes representativos como “Atahualpa”?
- Si
  - No
7. ¿Cuál es el formato en el que prefiere leer?
- Digital (e-Book)
  - Formato físico
8. ¿Ha leído una novela gráfica o comic alguna vez?
- Si
  - No
9. ¿Cuál cree que es el objetivo del comic?
- Transmitir un mensaje
  - Contar una historia
  - Transmitir una cultura
  - Todas las anteriores
  - No tiene ningún objetivo
10. ¿Reconoce alguno de estos comics, novela gráfica o historieta?
- Capitán Escudo
  - Mafalda
  - Condorito
  - Kaliman
  - El Eternauta
  - El Santo
  - DC comics (Superman, Batman, La Mujer Maravilla, etc.)
  - Marvel comics (Ironman, Capitan America, los X-men, etc.)
  - Ninguno
11. ¿Qué tipo de historia debería tener el comic?
- Una historia real, tal cual paso
  - Una historia fantasía
  - Una combinación de las dos
12. Mediante qué medios desearía adquirir un comic digital
- Redes sociales
  - Descargarlo de un Blog
  - En una tienda virtual
  - Solicitarlo en un Museo

**ANEXO N °3 MODELO DE RÚBRICA DE EVALUACIÓN DE PROTOTIPO**  
**Rúbrica de Evaluación**

**Proyecto: “El comic digital como aporte a la valorización de las culturas:  
 caso Cultura Inca – Karanki”**

Nombre:

Profesión:

MUCHO	POCO	NADA
-------	------	------

1. ¿Cree usted que el logotipo usado para el comic está bien elaborado?			
2. ¿La ilustración usada está acorde con el tipo de publicación en este caso para un comic?			
3. ¿La tipografía está acorde con la ilustración y es legible?			
4. ¿La historia está bien narrada y es entendible?			
5. ¿Cree usted que la propuesta ayuda a la revalorización de la Cultura Caranqui del Canton Ibarra?			
6. ¿Está de acuerdo con la cromática empleada?			

Observaciones:

.....

Firma