



La narrativa gráfica como elemento de difusión cultural a través del género manga. Caso de estudio, personajes de la fiesta de San Pedro de Taboada - Quito - Ecuador

The graphic narrative as an element of cultural diffusion through the manga genre. Case study, characters of the festival of San Pedro de Taboada - Quito - Ecuador

ALFREDO MAURICIO ASTUDILLO MAMARANDI
Universidad Técnica de Cotopaxi (Ecuador)
alfredo.astudillo7976@utc.edu.ec

ROBERTO PAOLO ARÉVALO ORTIZ
Universidad Técnica de Cotopaxi (Ecuador)
roberto.arevalo4360@utc.edu.ec

Recibido: 2 de agosto de 2022
Aceptado: 12 de octubre de 2022

RESUMEN: San Pedro de Taboada es una zona urbana ubicada en el Cantón Rumiñahui, Quito - Ecuador, un lugar de cultura, tradiciones con mucha historia, reflejada en sus fiestas populares y personajes como, el Chalis, Aya Huma y el Pingullero, los mismos que en la actualidad carecen de un protagonismo y tornándose como un evento social aislado de la historia y la cultura desde la visión de las nuevas generaciones. Por otro lado, las diferentes expresiones dentro de la gráfica ayudan a transmitir información desde otra perspectiva en segmentos específicos, por ejemplo, el uso de la narrativa gráfica y el Manga, puede alcanzar más la conciencia colectiva de los usuarios y consumidores de la cultura, folklore y saberes ancestrales. Es así que, para generar un producto gráfico de dichas características, se recurrió a técnicas de investigación cualitativa, bibliográficas/documental, de campo, un estudio transversal observacional y descriptivo, así también metodología del diseño de Jaime Martin y Chistopher Jhon, la cual se sirvió del INPUT, CAJA NEGRA y OUTPUT, para elabora el producto editorial de los personajes de las fiestas de la parroquia.

PALABRAS CLAVE: Narrativa Gráfica, tradición cultural, ilustración digital, fiesta popular.

ABSTRACT: San Pedro de Taboada is an urban area located in the Rumiñahui Canton, Quito - Ecuador, a place of culture, traditions with a lot of history, reflected in its popular festivals and characters such as the Chalis, Aya Huma and the Pingullero, the same as in Currently they lack a leading role and become a social event isolated from history and culture from the perspective of the new generations. On the other hand, the different expressions within the graphic help to convey information from another perspective in specific segments, for example, the use of graphic narrative and Manga, helps to further reach the collective consciousness of users and consumers of the culture, folklore and ancestral knowledge. Thus, to generate a graphic product with these characteristics, qualitative, bibliographic/documentary, field research techniques, an observational and descriptive cross-sectional study, as well as the design

methodology of Jaime Martin and Chistopher Jhon, were used, which INPUT, CAJA NEGRA and OUTPUT were used to make the editorial product of the characters of the parish festivities.

KEYWORDS: Graphic Narrative, cultural tradition, digital illustration, popular festival.

* * * * *

1. Introducción

Según Feliu (2002), A lo largo de la vida las personas aprenden a conocer su forma de vivir, el por qué suceden cosas en la sociedad que los rodea, cada persona adquiere distintas elaciones culturales, conductas, costumbres y tradiciones donde la cultura se distingue en cada sociedad en una determinada época o grupo social. “La cultura es una abstracción, una construcción teórica basada en el comportamiento de las personas en un grupo social. Por lo tanto, el conocimiento sobre la cultura de un grupo vendrá de la observación de los miembros del mismo grupo con patrones de comportamientos específicos.” (Romero, 2002)

La cultura y las tradiciones con el pasar de los años han tomado lugar entre la sociedad, la tecnología ha hecho que las personas dejen lo antiguo y se pierda todo lo tradicional. Según Degregori (s.f), las culturas desarrolladas son parte de un país occidental y cristiano donde para poder desarrollarse tenían que olvidarse de sus tradiciones y entrar en mundo moderno. Desde una perspectiva histórica cultural, diferentes modos de comunicación han cambiado a partir de las pinturas rupestres. En el XX el cine se convirtió en la mejor forma de narración gráfica, porque lo básico del cine es que las imágenes en movimiento están dentro de la definición narrativa, al igual que otras formas de expresión, pero al mismo tiempo crea otro lenguaje, un medio y, en definitiva, una práctica artística diferente a las películas (McCloud, 2009). Japón es uno de los países con una de las industrias más poderosas a nivel cultural y tecnológico. El anime y el manga se han convertido en uno de los principales productos de entretenimiento, que invita a conocer las costumbres y tradiciones niponas. Donde la Ilustración Gráfica ha sido parte fundamental en sus diferentes esquemas de lo digital. (Santiago, 2010).

Desde esa perspectiva es notorio que la narrativa gráfica he llegado desde tiempos antiguos, Will Eisner (2017) indica que la cultura, el cine y los cómics son los principales que ayudan a contar y conocer historias, muy aparte del cine la narración gráfica se expresa artísticamente donde los cómics tratan de hacerse conocer mediante gráficos, aunque con el pasar de los años se sigue viendo como un medio literario problemático. De la misma forma para más temas bibliográficos expresados de Will Eisner se toman en cuenta otra de sus obras titulado El Cómics y el arte secuencial actualizado por NORMA EDITORIAL publicado en el año 2008 donde indica el proceso de las narraciones gráficas considerando y examinando la estética propia del arte secuencial expresado por los artístico literario, también; dando conocer los comics como una forma de lectura. Este libro presenta como tal el arte secuencial desde los periódicos hasta los comics book dando una presentación de igualdad entre el texto y la imagen, donde el cuadro gráfico da el servicio a la historia que se quiere contar.

Los contextos expresados en los cuadros gráficos o viñetas como es su nombre original proporcionan el hilo narrativo y persuadiendo al sonido, el gráfico ilustrado presenta la novela para dar más sencillez de entendimiento al saber de qué trata la historia. Un ejemplo según Will Eisner (2008) explica sobre Moisés y los diez mandamientos donde los textos tallados son más al estilo hebraico para dar entender al lector su lugar natal, y los gráficos dando argumento donde Moisés sostiene las piedras y así culminar las viñetas con una secuencia gráfica sobre la historia del tema. Este ejemplar sin lugar a dudas servirá de refuerzo a este proyecto de investigación sobre los conceptos del arte secuencial en las historias donde merece una consideración tanto crítica como profesional.

Para terminar, se toma en cuenta la tesis magistral *El cóndor ciego*, una novela gráfica desde la narrativa literaria hacia una estética de lo visual, elaborada por el Lcdo. Marco Medina en el año 2016, donde expresa el contexto de las novelas gráficas como una muestra artística que, aunque no ha tenido un desarrollo destacado, la producción de diferentes obras dan entusiasmo e interés en artistas que quieren elaborar historias y cómics. En su tesis magistral da a conocer una investigación donde da teorías y procesos relacionados con la producción de las novelas gráficas indica los aspectos negativos al momento de su elaboración, según Marco Medina (2016) indica que la técnica secuencial de la narrativa gráfica forma parte de otros medios artísticos como la animación y el cine es por ello que es un interés de estudio y soporte para otros procesos artísticos. Los resultados que dan en su tesis magistral fue presentar una novela gráfica sobre un cóndor que por naturaleza este ciego donde con el pasar de la historia coge rumbo alto y se deja morir cayendo en el mar, en su última página de la novela dice “el mar no sueña si hay un corazón que lo busca y lo pierde en un combate de íntimo rumor” dando por finalizada la obra. La tesis da por conclusión a referentes históricos de Ecuador, donde indica que es escasa la distribución de novelas gráficas pero que las intenciones de varios artistas dan un buen interés sobre el tema, indica que la novela gráfica no exige un estado fijo en aspectos formales, sino que permite la libertad de creatividad tomando las artes bidimensionales y literarias que puede ser vista como una expresión artística además de comunicación visual. Este tema de investigación ayudará mucho en la elaboración de la narrativa gráfica del presente proyecto de investigación tomando en cuenta los procesos y sistemas de la narrativa gráfica, así como el arte secuencial.

Dentro de un contexto teórico, se evidencia diferentes propuestas dentro de la narrativa gráfica, los géneros y la difusión cultural, desde ese antecedente se logra vincular la propuesta del trabajo de investigación, en donde se pretende asumir y estudiar a los personajes de San Pedro de Taboada que es una tradición cultural que a pesar de ser un tema extenso se tomará en cuenta temas importantes para su respectivo proceso de elaboración. La cultura es un tema que por más que se estudie y pase de los años cambia con la llegada de nuevas costumbres modernas, a pesar de eso existe personas que las tradiciones culturales siguen impregnadas en su ser.

La tesis *Mitos y leyendas de los pueblos precolombinos* realizado por Natalia Garretón en el año 2004, tiene como objetivo diseñar una colección de 6 tomos de libros relacionados con leyendas con la finalidad de despertar interés en los niños por las culturas precolombinas, poco a poco se perdió el interés en la identidad de cada país, desde niños las historias culturales ya no están para contarles por la llegada de las tecnologías que hace que tomen nuevas costumbres, según Garretón (2004) indica que no hay estímulo de las tradiciones además que no hay atractivo en los orígenes de las culturas locales es por ello que Garretón pretende realizar una colección de leyendas y mitos culturales que sean apreciados donde no se pierdan en la historia. La técnica que utiliza para la elaboración de su propuesta es fundamental utilizando el método bibliográfico conjuntamente con la documental para conocer a fondo sobre el tema. Los resultados que pretende dar es sus libros sobre la historia de la identidad del país que es Chile que ha ido perdiendo con el tiempo es por eso que toma esos mitos y leyendas donde los transforma en historias para rescatar la cultura en los niños. La conclusión de esta tesis es investigar la cultura general demostrando en materiales atractivos que son de importancia e interés que a su vez están relacionadas con el diseño.

Se toma como referencia el artículo *El Ecuador en las “Tradiciones”* de Ricardo Palma, elaborado por José Miguel Vásquez en el año 2007 da a conocer la cultura desde lo más profundo de diversas cuestiones que pasan de la política, estilo y lenguaje hasta gastronomía donde indica estudios relacionados con cuestiones indígenas y los costumbrismos. La muestra de la Cultura ecuatoriana mediante este artículo se basa en la historia de antes, que a partir de los años en la actualidad muestra tradiciones y costumbres que son de gran importancia en el Ecuador. Además, se toma en cuenta la revista *Rumiñahui “80 años de cantonización”*, dirigido por Mayra Clavijo directora de Comunicación Social del gobierno municipal de Rumiñahui en el año 2018, donde detalla las tradiciones culturales de la ciudad de Sangolquí y sus parroquias

dando a conocer el turismo y la diversidad del cantón, la revista argumenta la cultura, identidad y patrimonio importante que es parte del cantón para que las personas lleguen a tener conocimiento de la identidad cultural del sector. La revista ayudó en el proyecto de investigación para información relevante sobre la cultura local desde el inicio cuando albergó al asentamiento del Inga hasta la actualidad donde el Valle de los Chillos conforma rutas escénicas de historia sobre la cultura del cantón e historia de las parroquias incluido la parroquia de San Pedro de Taboada y sus fiestas.

Otro factor muy importante relacionado a la narrativa gráfica se tomar como referencia el libro ILUSTRACIÓN Y DISEÑO DE PERSONAJES de Chris Patmore publicado por norma editorial el 25 de agosto de 2006, que da a conocer todos los conceptos básicos que contiene la ilustración y el proceso de personajes. El libro indica que la creación de personajes es uno de los aspectos importantes en el momento de crear una idea y la ilustración no solo es dibujar, sino que la ilustración siempre tendrá algo que contar. Este texto bibliográfico fue de mucha utilidad para conocer información relevante sobre la Ilustración digital, la composición, el color, el paisaje, la figura humana para comics. Estos títulos nombrados aportarán para la propuesta del problema la elaboración de las ilustraciones de la narrativa gráfica. Para finalizar con los antecedentes y relacionado con la narrativa gráfica y cultura en mención al anime y manga se tiene como referencia el artículo EN BUSCA DE UNA HISTORIA: un estudio sobre la construcción de subjetividad en el mundo del manga, elaborado por María García, María Guzzo, María Hernández y Sofía Olivero en el año 2015. El artículo presenta el rol que tiene la lectura en las gráficas del manga y los lectores para saber lo que conlleva el estudio de una cultura extranjera y cuál es su forma de llevarse bien con países fuera del suyo que es Japón. La metodología que utilizan va en base al enfoque cualitativo que buscaban las voces de actores a través de entrevistas en profundidad y donde realizaron observaciones directamente en la ciudad de La Plata. Este artículo ayudará a conocer la historia del manga en su país y como está relacionado en el extranjero, ayudará a conocer más a fondo los conceptos del manga para poder realizar la propuesta de investigación relacionado con la narración y la ilustración de gráficos y textos.

Cada una de las aristas analizadas en este documento dan muestras claras de investigaciones previas para generar una propuesta dentro de los ámbitos de las artes gráficas, muchos puntos por discutir como ideológicos, de entorno, la tecnología, el modernismo, hace pensar que el rescate cultural se vuelve una utopía, ya que las nuevas generaciones desconocen los procesos históricos culturales por los que pasa un pueblo, un país o una nación, para ser reconocida en la actualidad. San Pedro de Taboada una parroquia perteneciente al Cantón Rumiñahui, es un lugar donde existe tradiciones de cultura que han marcado una historia en la zona presentando personajes característicos en las fiestas populares, debido a la carencia de información y registros gráficos hacia las personas, que con el pasar de los años la población ha ido perdiendo el interés sobre las raíces culturales de este lugar, hecho que influye en tener información errónea y así llevar a resultados negativos sobre la parroquia. Por lo tanto, el trabajo de investigación, tratará sobre las tradiciones culturales de la parroquia, valiéndose de una temática popular e identidad de los personajes de las fiestas de la zona.

Descripción y personajes de las fiestas de la parroquia San Pedro de Taboada

En las fiestas cada año celebrado en el mes de junio, se nombran sacerdotes y son los encargados de organizar las festividades y atractivos para dar homenaje a San Pedro. El día de la misa final, se seleccionan de seis a diez personas nombradas por los sacerdotes que acaban su labor, estos sacerdotes nuevos deben ser personas devotas y nombradas por el padre de la iglesia de la parroquia. La aceptación de dichos sacerdotes está relacionada con la dedicación y agradecimiento al Santo de San Pedro, la celebración consta de varios personajes, entre ellos: Guiador, bailarín (chali), Pingullero y Diablo Huma (Aya Huma) (Miño, 2012).

- El Guiador: Es nombrado por los sacerdotes y su labor es tratar de organizar toda la ruta que los bailarines (chalis) participan en la fiesta de la parroquia
- Los Chalis (bailarines): Los Chalis son parte de las características festivas locales de la parroquia además de la continuación de la tradición característica de las fiestas, también menciona las protestas de los trabajadores que se conmemoran a través de sus disfraces. Son los personajes más atractivos y de gran número de personas, sus atuendos son pantalón negro, camisas blancas u otro color similar, sombreros negros con cintas de varios colores, cascabeles debajo de las rodilla y pañuelos en los cuatro bolsillos del pantalón. Los chalis son hijos de la tierra y al mismo tiempo un viejo protector de la misma. Utilizaron bailes festivos para conmemorar la gracia de Dios. La existencia de este personaje se basa en la energía colectiva, forman una danza simbólica y una familia unida, el Chali es un símbolo de longevidad y sabiduría. Este numeroso grupo de bailarines van al ritmo del Tombonero personaje que entona melodías con el pingullo y tambor.
- Pingullero: Por respeto al grupo que lo contrató y al público que aprecia su habilidad y gusto por entonar sus instrumentos, el pingullero viste su mejor traje el día de la fiesta de San Pedro de Taboada, aunque debido a la gran cantidad de chales que participan en las festividades de la parroquia, hay dos pingulleros para 300 bailarines. El tambor se fabrica con el tronco de un pino o chaguarquero, y el mismo tronco se vacía con una pequeña azuela y un cincel hasta obtener un cilindro de espesor uniforme, en el que se coloca piel de cabra o borrego o piolas a modo de tapa que se los tiempla hasta que alcance el sonido adecuado. (Miño, 2012)
- Aya Huma: Según la tradición, él es el encargado de mantener a los bailarines en orden y que no se desvíen, de lo contrario serán reprendidos por sus riendas o un cabestro de cuero seco. Este personaje tiene una figura mítica que lleva una máscara con dos caras y doce cuernos, las dos caras representan el día y la noche, y los cuernos representan los 12 meses del año. El Aya Huma es considerado el espíritu de la montaña, en las celebraciones dedicadas al sol, la luna y la naturaleza desciende a la comunidad para acompañar a la gente de la ciudad. Por lo tanto, quien haga el papel de vestir de AYA HUMA debe ser una persona honesta, diligente, responsable y respetada en la comunidad. (Armendáris, 2009).

En las fiestas de San Pedro también utilizan los fuegos artificiales que son un elemento muy importante en las festividades ya que sirve como símbolo de ruido para llamar a las personas a que se una a la fiesta. También los juegos pirotécnicos son un gran ejemplar, suelen consistir de una vaca loca o de acuerdo a los sacerdotes y un castillo con varias plantas y diferentes decoraciones que hacen un espectáculo inolvidable en las personas de la parroquia y de las personas que la visitan. Existen otros atractivos que se dan en las fiestas de la parroquia y uno de ellos son los palos encebados, es un juego compuesto por esteras cuadrículares sobre los que colocan algunos elementos sujetos con alambres entre ellos son mantas, botellas de vino, pollos, frutas, etc... Una vez que el castillo esté listo con sus respectivos premios, se solicita a las personas que participen en el juego. En general, los más competentes y hábiles son los que escalan, y casi siempre llegan a alcanzar algún premio que sobresalga, que se convierte en recompensa tan solo por participar. (Municipio Rumiñahui, 2019)

Como parte de la celebración, dicha festividad se da por la salida de sacerdotes y dar recibimiento a los nuevos sacerdotes durante todo el año, con el propósito de que el Santo de San Pedro visite los hogares cada mes durante todo el año hasta finalizar en la casa del sacerdote principal. La fiesta de la parroquia da comienzo el sábado, en la cual el Guiador se reúnen con los bailarines (Chalis) para ir de casa en casa de los sacerdotes para llevarlos a la celebración eclesial. La fiesta de la Parroquia al ser uno de los atractivos culturales del Cantón Rumiñahui se extiende hasta el día lunes, donde los sacerdotes festejan con familiares y personas que decidan invitar a sus

hogares. Las orquestas o bandas de pueblo son decisión propia de cada prioste; además, también brindan a sus invitados comidas típicas de la parroquia, que incluyen un plato de hornado, papas con maní y cada invitado recibirá una ración de naranjas, plátanos y pan de trigo (Armendáris, 2009).

Con todos estos antecedentes, San Pedro de Taboada ha ido perdiendo su identidad con la llegada de nuevas costumbres en las personas y en los más jóvenes, según Gonzales (2002) menciona que la cultura, así como las costumbres propias en los jóvenes parecen ser muy populares, utilizando jergas para poder comunicarse y que los hacen un grupo que casi se ha convertido en una nueva clase social, más consciente de sí misma, rompiendo las normas de generaciones anteriores. Las personas han ido perdiendo el interés en las tradiciones que son parte de la parroquia, donde los jóvenes no conocen sobre la cultura y los personajes característicos de San Pedro de Taboada, esto es un problema que sigue creciendo debido a la llegada de nuevas costumbres, la falta de información además material gráfico que informen sobre las fiestas de la parroquia.

Por todo lo mencionado, es importantes realizar un estudio previo para conocer las causas del problema que está enfocado en el desconocimiento de la historia de las fiestas y los personajes de San Pedro, ya que por medio de la información recolectada se pretende generar medios no tradicionales, la misma que ayude a dar a conocer sobre la tradiciones culturales mediante la ejecución de material de ilustración digital como la narrativa gráfica manga de los personajes característicos de las fiestas de la parroquia, en la cual será un medio de comunicación que servirá como herramienta de mensaje que conlleva al conocimiento y difusión sobre las fiestas populares para incentivar a las personas dentro y fuera de la parroquia de modo que no se pierda la cultura de San Pedro de Taboada. Para esto es importante plantearse como objetivo, fundamentar elementos teóricos de las tradiciones culturales de los personajes de la fiesta de la parroquia de San Pedro de Taboada y estudios que sustentan los componentes de la narrativa gráfica como elemento de difusión cultural ya que se espera que este proyecto de investigación no solo sea observado por las personas del sector, sino que también aprendan algo nativo de la parroquia que con el pasar del tiempo vaya tomando fuerza en las generaciones futuras que estén interesadas en el tema para que generen ilustraciones de los personajes de la zona. Utilizando el tema de anime-manga, también se desea promover los saberes populares de la zona de una manera moderna con conceptos artísticos digitales para guardar la identidad cultural de las festividades de San Pedro de Taboada.

2. Métodos

Es fundamental tener claro los conceptos y la metodología de investigación que se va implementar, lo cual da claridad de cómo se abordará el proceso de investigación, el mismo que se presenta en dos momentos, el primero ayudar a fundamentar elementos teóricos de las tradiciones culturales de los personajes de las fiestas y en un segundo momento se genera una propuesta de narrativa gráfica mediante la ilustración digital de los personajes de las fiestas de la parroquia de San Pedro de Taboada.

- **Primer momento: elementos teóricos de las tradiciones culturales de los personajes de las fiestas.**

Partiendo del objetivo planteado, se procedió a recolectar información primaria y secundaria de la narrativa gráfica y de los personajes característicos de la parroquia, desde un contexto científico se define como una investigación no experimental y de manera transversal. La investigación no experimental se realiza sin manipular las variables, lo que hace es observar los fenómenos tal y como se da en un contexto natural para después analizarlos y el diseño transversal recolecta datos en un solo momento, es decir su propósito es describir las variables y analizarlos en un momento dado, además, se realizó una investigación exploratoria y descriptiva para conocer a detalle sobre la narrativa gráfica de los personajes de las fiestas de San Pedro de

Taboada. Según Arias (2006) la investigación exploratoria es la que se realiza sobre un tema y problema de investigación desconocido o poco estudiado y la investigación descriptiva según Hernández Sampieri (2014) tiene como objetivo describir la naturaleza de un segmento sin enfocarse en las razones por las que ocurre un fenómeno. Es decir, recolectar datos del problema a investigar para un posterior análisis.

El presente proyecto de investigación fue diseñado bajo el planteamiento metodológico del enfoque cualitativo, puesto que esta investigación es el que mejor se adapta a las características y necesidades de la investigación. Según Hernández-Sampieri (2014) La investigación cualitativa recopila datos sin mediciones numéricas para descubrir o resolver problemas de investigación. Este tipo de investigación tiene un carácter descriptivo en la presentación de los datos y toma en cuenta por su análisis las relaciones que se establecen entre las distintas variables.

Además, como propuesta de investigación planteado desde el diseño de una narrativa gráfica de los personajes de las fiestas de San Pedro de Taboada, se hace uso del diseño fenomenológico donde se enfocó en las experiencias individuales de cada persona que han vivido al ser parte de las fiestas, desde el punto de vista de cada persona se basó en la recolección de información de datos donde se tiene como informantes a historiadores, representantes y promotores, ya que los datos recolectados detallan las costumbres, prácticas, historia otros elementos dentro de la cultura de San Pedro de Taboada.

Para la recolección de datos para la propuesta de investigación la entrevista se realizó en el mismo campo de estudio de la parroquia donde se aplicó de manera transversal, la entrevista es una técnica que ayuda a obtener información de datos a través de diálogos o conversación directa entre el entrevistador y entrevistado. Se utilizó la entrevista semiestructurada utilizando un cuestionario con preguntas abiertas que se le aplicaron a los entrevistados, el objetivo de la entrevista semiestructurada no es seguir una lista formal de preguntas, sino tratar de preguntar y realizar una conversación con el fin de llegar a obtener más información relevante.

POBLACIÓN Y MUESTRA

Según Arias (2006) La población es el conjunto total de individuos que tienen características en lugar determinado. Por tal motivo la investigación está compuesta por grupos homogéneos, con características específicas dentro del conocimiento cultural, político y social, los mismos que se identifican como objeto de un estudio. En el primer grupo se seleccionó a historiadores y dirigentes de la parroquia para entender como fue el fenómeno cultural dentro del sector de estudio, su evolución, cambios significativos de valores, raíces entre otros, esto será de información vital para la investigación ya que ayudará a desarrollar una argumentación sólida dentro de los cánones del diseño, concepto, composición entre otros. El segundo grupo se toma en cuenta a los promotores culturales, que son personas que organizan o están dentro de las festividades de la parroquia, es este proceso se logra identificar para triangular la información obtenida, dentro de este parámetro se puede reconocer coincidencias, aciertos o información confiable como no confiable, el cual en su momento fue acogido o rechazado en el desarrollo de la propuesta gráfica. El tipo de muestreo no probabilístico fue útil en la investigación ya que no se utiliza cálculos de probabilidad puesto que será de criterio del investigador, el diseño de muestreo utilizado es por conveniencia ya que se necesitará a los posibles participantes se presenten voluntariamente para obtener información relevante que ayudó al proyecto de investigación.

Tabla N° 1. Muestra de la población a expertos.

COD	POBLACIÓN	CARGO	PARTICIPACIÓN
E001	Dr. Javier Gomezjurado	Historiador	20%
E002	Sr. Ángel Aldana	Ex presidente pro mejoras	20%
E003	Lic. Mónica Ñacato	Presidenta pro-mejoras	20%
E004	Sr. Fernando Lema	Ex presidente pro-mejoras	20%
E005	Dr. Francisco Torres	Vicepresidente pro-mejoras	20%

Tabla N° 2. Muestra de la población de promotores culturales.

COD	POBLACIÓN	CARGO	PARTICIPACIÓN
P001	Sr. Xavier Gualoto	Chali	20%
P002	Sr. Jacinto Simbaña	Prioste 2007-2008	20%
P003	Sr. Juan Llumiyinga	Pingullero	20%
P004	Sr. Willian Díaz	Ex chali	20%
P005	Ing. Emerson Simbaña	Prioste 2015-2016	20%

- **Segundo Momento: narrativa gráfica mediante la ilustración digital de los personajes de las fiestas de la parroquia de San Pedro de Taboada.**

Es necesario seguir un proceso adecuado utilizando metodologías de diseño, desarrollada por Christopher Jones (1970) donde presenta el modelo de caja negra que se utiliza para poder resolver el problema de investigación, comenzando en obtener toda la información necesaria para después poder realizar un proceso capaz de producir acciones adecuadas al problema y poder darle una solución y finalmente tener un buen resultado que es la propuesta de investigación. INPUT (la necesidad que se va a realizar de acuerdo al problema), CAJA (el proceso de cómo se va a desarrollar la propuesta) y OUTPUT (el resultado del proceso, el diseño ya establecido) (Cavita, 2017).

En este apartado es necesario tomar en cuenta la metodología para la creación de manga, la misma que se basó en dos partes importantes primero la historia que se quiere contar que es sobre los personajes de las fiestas de San Pedro de Taboada y segundo las ilustraciones, por lo cual para el presente proyecto de investigación se empleara la metodología propuesta por Jaime Martín creador de comic (1985), para poder obtener un buen desarrollo de la propuesta de diseño en la creación del manga. Dicha metodología consta de 5 fases: IDEA/HISTORIA, BOCETOS Y DIGITAL, NARRATIVA GRÁFICA, COLOR Y PRODUCTO FINAL, cada fase debe ser concluida para que retroalimente a la siguiente.

3. Resultados y discusión

- **Primer momento: elementos teóricos de las tradiciones culturales de los personajes de las fiestas.**

El análisis e interpretación de los resultados se realizó con la ayuda de los datos obtenidos en la aplicación de dos guías de entrevistas semi-estructuradas, las cuales consistieron en 10 preguntas planteadas, 5 a dirigentes pro-mejoras de la parroquia e historiador y 5 preguntas para los principales informantes promotores quienes con sus experiencias sobre las fiestas ayudo al sustento adecuado en la investigación.

Por tanto, el instrumento utilizado es principalmente de enfoque cualitativo, como entrevistas con promotores y expertos de la parroquia, y ante la imposibilidad de utilizar procedimientos estadísticos, se procede al análisis de las respuestas de los entrevistados, por lo que, al discutir los resultados se utilizó la triangulación para comparar los resultados obtenidos en las entrevistas.

Las entrevistas realizadas al primer y segundo grupo en la parroquia de San Pedro de Taboada, cada persona dio su punto de vista a las preguntas planteadas, conocer a fondo de los personajes fue de gran ayuda a la investigación y propuesta. Desde el origen de las fiestas que es nada conocido en las personas, el historiados y los dirigentes dieron su opinión, en la cual la llegada el Santito de San Pedro ha marcado una fecha importante para la fiesta principal realizada el 29 de junio de cada año, es ahí donde existen priostes quienes son personas devotas para organizar dicha festividad, con varias actividades que son un lujo importante en la parroquia y hacia las personas locales y extrajeras.

Los personajes de las fiestas de la parroquia tienen una labor importante, a pesar de que no existe nada que los represente, han sido de gran ayuda para las festividades a pesar de eso las personas no están al tanto sobre las tradiciones culturales de la parroquia, existen solo tres personajes importantes que son un atractivo para quienes los ven, los chalis que es el personajes principal más conocido en la parroquia, los Aya Huma y el pingullero, estos personajes son característicos de la zona y la personas no tienen conocimientos por la falta de gráficos y material visual.

Cada persona mencionó sobre las tradiciones culturales de la parroquia y sus conocimientos sobre los personajes, es decir, cada palabra da un punto importante de las fiestas desde el desconocimiento hasta mencionar una propuesta que dan a favor realizar para dar a conocer la cultura de San Pedro. Para plantear la propuesta se tomó en cuenta el tema principal la narrativa gráfica y los personajes de la zona, es por eso que se debe tener conocimiento de las variables de la investigación, las entrevistas ayudaron en bases importantes que no se ha podido encontrar en otros medios de investigación.

Por tal motivo para realizar un proyecto que represente cultura, tradiciones y costumbres se debe plantear una gráfica original y estética dando importancia a la narrativa sobre los personajes de la parroquia. La era digital va cambiando con el pasar de los años, los medios digitales con ayuda de una estrategia publicitaria son la forma más adecuada de mostrar las fiestas y los personajes de San Pedro de Taboada, dando uso de las plataformas de las redes sociales sobre la propuesta gráfica de una manera llamativa y dinámica.

- **Segundo Momento: narrativa gráfica mediante la ilustración digital de los personajes de las fiestas de la parroquia de San Pedro de Taboada.**

Si el centro de la investigación es fortalecer la identidad cultural de la parroquia San Pedro de Taboada, un proyecto basado en una narrativa histórica mediante ilustraciones gráficas que será como herramienta importante para consolidar conocimientos en las personas de la zona. Para la elaboración de la propuesta se realizó en tres fases donde se tomó en cuenta la metodología de caja negra de Christopher Jones, la primera fase se realizó un rastreo de información relevante, en la segunda fase se procedió a la elaboración de la narrativa gráfica y en la fase 3 se da por culminado la propuesta de la narrativa gráfica de género manga sobre los personajes de las fiestas de la parroquia de San Pedro de Taboada.

Fase 1. INPUT

Esta fase ayudo en la recolección de datos relevantes necesarios para poder centrarse en los personajes característicos de la parroquia el Chalis, Aya Huma y Pingullero, de tal manera que permitió familiarizarse con las variables que son parte de la narrativa gráfica, todo eso mediante información que arrojó las entrevistas hacia personas locales de la zona. La teoría es netamente esencial porque permite llevarla a la práctica y poder obtener un proceso adecuado mediante las metodologías de diseño plateados. Es por ello que a través de la narrativa gráfica y la ilustración digital se quiere mostrar a los personajes característicos de la parroquia en una pequeña historia para difundir tradiciones y cultura de San Pedro mediante información gráfica.

Fase 2. Proceso de “CAJA”

El proceso de la segunda fase, consistió en la elaboración de la narrativa gráfica, es por ello que para poder realizar de una manera adecuada se tomó como referencia importante a la metodología de Jaime Martín para la creación del manga sobre los personajes de la parroquia en cual consiste en algunos pasos que son fundamentales para llevar a cabo un orden de presentación.

- La Idea / historia

Una vez realizada toda la investigación y haber recolectado datos mediante las entrevistas se procedió al análisis de la información obtenida para poder generar la historia que se visualizara en la narrativa gráfica mediante elementos importantes e ideas principales sobre la historia de las fiestas de la parroquia, por lo tanto, los personajes característicos de la parroquia son los principales caracteres que abordara en la narrativa gráfica y como aparecieron estos personajes en las fiestas de San Pedro de Taboada con una tipología de manga Shounen y subgéneros: fantasía, histórico, reencuentros de vida, drama y comedia, esto ayudó a crear una historia original con el fin de mostrar como los personajes característicos de la parroquia son parte de la cultura de San Pedro.

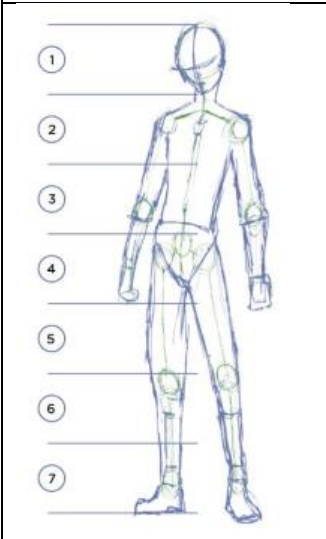

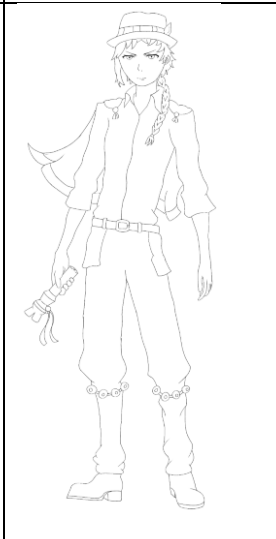

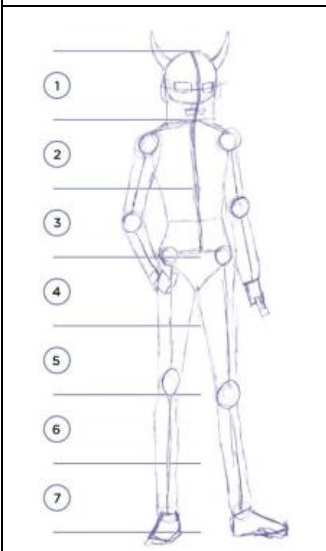

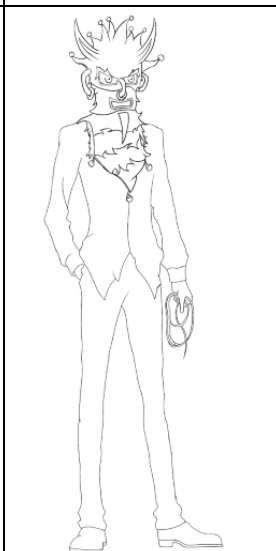

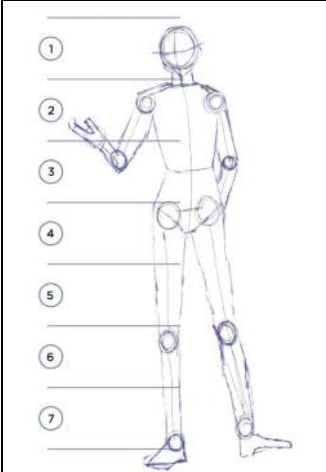



La historia se fragmenta en 5 segmentos compuestos por: El prólogo (expresa la parte introductoria de la narrativa), Una amistad sin palabras (el encuentro de los personajes), El inicio de San Pedro (el desarrollo de la historia), la gran fiesta y la cultura jamás olvidada (es el punto de quiebre y el desenlace de la historia)

- Bocetos y digital

Una vez ya realizado la historia para la narrativa se procede a realizar los bocetos y lineart de los personajes principales. Se realizó mediante las ideas principales de cada personaje y su rol en la historia de la narrativa gráfica en el estilo manga. Para ello es necesario utilizar programas informáticos para la digitalización de los caracteres en lo cual se hace uso del software Clip Studio Paint, cabe recalcar que los gráficos el proceso fue todo de manera digital desde el esqueleto hasta su forma final con color, por tal razón es necesario saber sobre la gráfica manga y estilos, para realizar los caracteres. Para llevar el proceso del personaje se utiliza los cánones que ayudo en poder colocar adecuadamente las respectivas zonas del cuerpo en el boceto, donde se utilizó 7 cabezas siendo un personaje adolescente y de estatura promedio de 1,60 o 1,70 con una complexión media. En la base ya definida con el esqueleto y que tipo de canon utilizado se realizó el boceto general en la cual se dibujó ropa y accesorios para el personaje en base a la información obtenida por los entrevistados.

El color utilizado en los personajes se toma como referencia las fotografías donadas por los entrevistados para poder realizar la narrativa, los chalis en su vestimenta utiliza varios colores en sus accesorios tanto en el chal, cintas de sombrero y pata de cabra, su camisa un color básico de color blanco o uno similar claro, el aya huma a diferencia del aya huma del inti raymi, en la parroquia los aya huma utiliza en su máscara varios colores medios y oscuros es por ellos que se utiliza colores en base las referencia de los entrevistados y el pingullero o tambonero sus colores son muy pocos ya que su vestimenta utiliza colores similares a los de los otros personajes, sus instrumentos son colores ocre por el material ya que el tambor es de piel de chivo y el pingullo madera de pino. Las sombras se utiliza los mismos colores de las vestimentas y piel, con un modo de transparencia de 40% y 60% para sombras leves y fuertes. De la misma manera la luces en base a los colores principales se utiliza colores claros para dar luminancia a los lugares que requiere el uso y dar volumen a los personajes

Tabla N° 3. Bocetos y digitales de la propuesta para la narrativa gráfica

PERSONAJE: CHALIS			
Línea de acción	Formas y detalles del personaje	Lineart	Color sombra y luces
			
PERSONAJE: AYA HUMA / DIABLO HUMA			
			
PERSONAJE: PINGULLERO / TAMBONERO			
			

- Narrativa gráfica

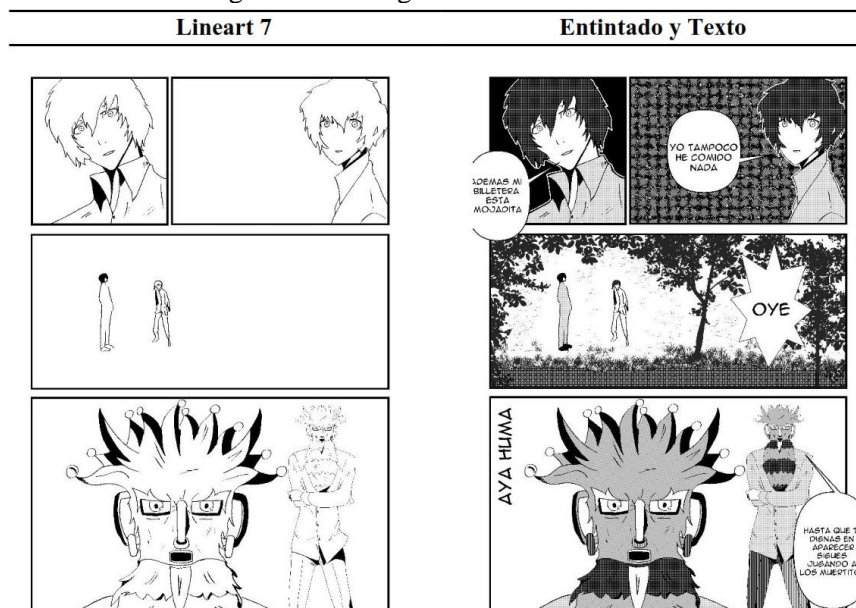
Para el desarrollo de los personajes en la narrativa se realiza mediante la historia propuesta, se realizó la parte del boceto lineart en viñetas pequeñas y las grandes para que el lector le tome más tiempo leer y entender también los tipos de planos y ángulos de cada personaje, según Jaime Martín cada viñeta muestra sentimiento para el lector, una viñeta es un marco específico que se les da a los eventos de una historia. Así que se tomó decisiones importantes basadas en lo que sucede en la historia mediante encuadres de viñeta ortogonal en lo cual consiste que en que lo encuadres son cerrados, viñetas oblicuas ya que algunos de sus encuadres son con líneas diagonales mostrando una idea de acción.

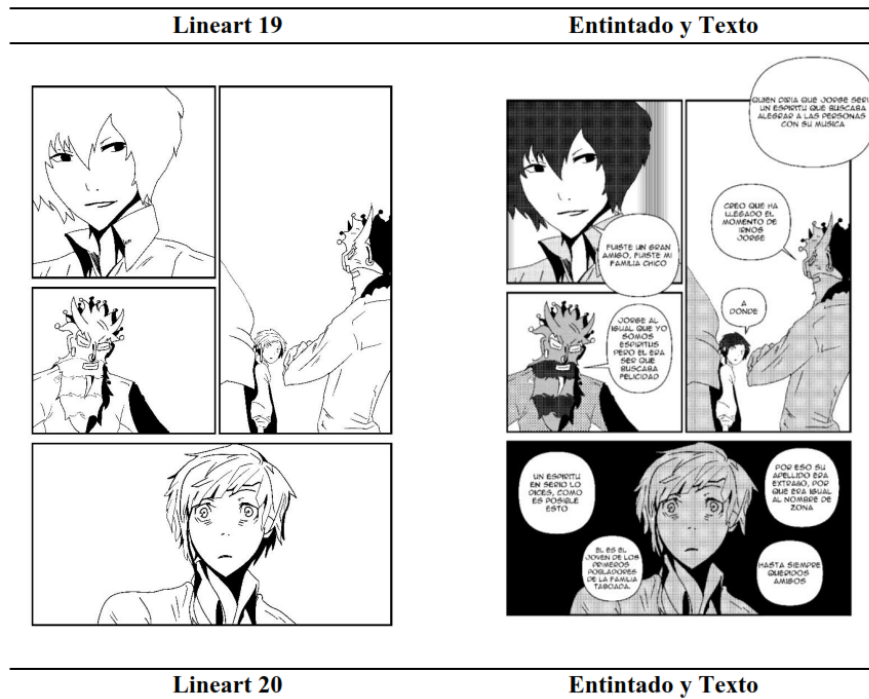
Mediante la elaboración de los personajes y la narrativa se realizó todo el proceso de manera digital, es decir, que desde la parte lineal y entintado se utilizó el software Clip Studio Paint para poder realizar la parte de entintando de las ilustraciones se realizó mediante escala de grises respetando la forma tradicional del estilo manga dando manchas negras a las partes de sombras evitando no manchar el arte, se utilizó varios tipos de tramas para los cabellos de los personajes y tramas de color más claro para las prendas de vestir. Se realizó sombras y luces de acuerdo a los planos y ángulos que se le dio a cada personaje en las viñetas.

Se utilizó la tipografía New Will World ya que es la más adecuada para el estilo manga de la narrativa gráfica propuesta, su estilo recto y filos redondeados en caja alta son una de cualidades para ser fácil lectura, es una tipografía de mayor uso en los mangas japonés y para poder complementar detalles a la historia se utilizó fotografías reales de la parroquia y las fiestas que las personas en la fase de recolección de información otorgaron con su permiso para poder utilizarlas, Según Jaime Martín las imágenes ayudan en dar más relevancia a la historia en partes muy importantes de la historia que se está graficando.

La portada y contraportada se realizó evitando tanto detalle se pretendió mostrar a los personajes ya que son los protagonistas de la narrativa gráfica, y con el mismo nombre de la parroquia ya que trata de las fiestas de San Pedro de Taboada.

Figura N° 1. Fragmento de la Narrativa Gráfica





Fase 3. OUTPUT

La parte final de las fases de la metodología de caja negra, se verifica detalles para finalizar el proceso de las dos primeras que fueron el desarrollo total del manga, por lo tanto, para esta última fase se utilizó el programa Adobe Photoshop para crear diferentes propuestas de presentación de la narrativa gráfica.

Para llevar a cabo el proceso adecuado y que pueda de agrado al lector se realizó en tamaño formato A5, ya que es forma correcta de presentar cómic y por su bajo costo de impresión, el papel utilizado es couche para dar prioridad a las ilustraciones con un brillo y con una vista suave y lisa a diferencia de otros papeles que a simple vista se puede ver su porosidad, el gramaje utilizado es de 150 gr para las hojas de cuerpo y de 150 gr para la portada y contraportada; por consiguiente, se estableció líneas de corte para respetar la impresión y líneas de zona segura para evitar manchas fuera del lugar de la ilustración.

Para la encuadernación se realizó un machote para dar orden al tiro y retiro y así evitar desorden en las hojas se utiliza los cánones principales de revista siendo 24 hojas dentro de lo estipulado en las imprentas, se realiza una encuadernación a grapas por su bajo volumen de hojas y una forma de bajo presupuesto ya que se pensó una propuesta que pueda ser de fácil y económicamente adquisición

Figura N° 2. Presentación Mockups Narrativa Gráfica



Para la elaboración de una narrativa gráfica mediante ilustraciones digitales se pretende circular las tradiciones culturales de la parroquia de San Pedro de Taboada a través de una difusión impresa y digital, con la presente propuesta de investigación servirá como ayuda al conocimiento de la cultura de la parroquia, de la misma manera que se pueda seguir estudiando y reforzando la investigación para que pueda llegar a las personas fuera de la parroquia de San Pedro de Taboada.

Utilizar la historia de las fiestas de la parroquia ayudo mucho a poder elaborar una pequeña narrativa con el propósito de no perder las tradiciones y evitar desconocer sobre los personajes que se dan en dichas fiestas. La narrativa gráfica manga es una presentación de historia de rasgos ficticios sobre los personajes característicos de la parroquia. La propuesta invitará a las personas a poder conocer las tradiciones mediante un folleto de ilustración digital. Para acceder a la materia puede ingresar a la siguiente dirección: <https://drive.google.com/file/d/1-AoV-ic3QptKCEf6rf0d4Ixx9W1sLIUQ/view?usp=sharing>.

Bibliografía

- ARIAS, F. (2006). El proyecto de investigación: Introducción a la investigación científica. 5taed, Venezuela: Editorial Episteme, C.A
- ARMENDARIS, L. (2009). Monografía cantón Rumiñahui. Sangolquí-Ecuador: Imprenta Ecuador.
- CAVITA, Ana Laura, (2017), Fundamentos teóricos del diseño, Obtenido de: <http://diseno2fundamentosteoricos.blogspot.com/2017/12/metodo-de-diseno-john-christopher-jones.html>
- DEGREGORI, Carlos. (s.f). Perú: Identidad, nación y diversidad cultural. Obtenido de: https://indigenasdelperu.files.wordpress.com/2015/09/degregori2004_identidad_nacib3b3n-y-diversidad-cultural.pdf
- EISNER Will, (2008). El comic y el arte secuencial. Barcelona. Editorial: Norma Editorial.
- EISNER Will, (2017). La narración Gráfica. Barcelona. Editorial: Norma Editorial.
- GARCÍA, M. (2015). La novela gráfica en Busca de una Historia. Ediciones. Bilbao. España.
- GARRETÓN Natalia (2004). Mitos y Leyendas de los pueblos precolombinos. Tesis Posgrado. Obtenido de: <http://repositorio.uchile.cl/handle/2250/100510>.
- GONZÁLEZ, Félix. (2002). El lenguaje de los jóvenes. Barcelona: Editorial Ariel.
- HERNÁNDEZ SAMPIERI, R. (2014). Metodología de la Investigación (QUINTA ed.). México: McGrawHil.
- McCLOUD, S. (2009). Entender el comic. Bilbao: Atiberri.
- MEDINA Marco (2016). El cóndor ciego, una novela gráfica desde la narrativa literaria hacia una estética de lo visual. Tesis Magistral. Obtenido de: <http://dspace.ucuenca.edu.ec/handle/123456789/26166?locale=es>
- MIÑO, W. (2012). Historia del cantón Rumiñahui. Quito. Abya Yala
- MUNICIPIO RUMIÑAHUI (2018). 80 años de cantonización. Gobierno Municipal. Obtenido de: <http://www.ruminahui.gob.ec/rumi3/wp-content/uploads/2018/10/RUMI%C3%91AHUI-80-A%C3%91OS-DECANTONIZACION.pdf>
- MUNICIPIO RUMIÑAHUI. (2019). Rumiñahi Futuro. Vol, 5. Obtenido de: http://www.ruminahui.gob.ec/rumi3/wp-content/uploads/2020/08/Revista-DigitalRuminahui_5-1.pdf
- PATMORE Chris, (2006), Diseño de Personajes, Norma Editorial, Barcelona España
- ROMERO, José (2002), ¿Qué es la cultura? [Fecha de consulta: 23 de marcos de 2022], Recuperado de: <http://www.capacitar.sil.org/antro/cultura.pdf>
- SANTIAGO, José Andrés. (2010). Manga, Del cuadro flotante a la viñeta japonesa, Santiago de Compostela, Editorial DX5 Digital & Graphic.
- VÁSCONEZ, José (2007). El Ecuador en las tradiciones de Ricardo Palma. AFESE.