

UCUENCA

Universidad de Cuenca

Facultad de Artes

Carrera de Artes Visuales

La narrativa gráfica aplicada al Museo Municipal de la Paja Toquilla y el Sombrero

Trabajo de titulación previo a la
obtención del título de Licenciada
en Artes Visuales

Autor:

Laura Mercedes Pesantes Solórzano

Director:

Fabiola Virginia Rodas López

ORCID:  0000-0003-3107-358X

Cuenca, Ecuador

2024-12-02

Resumen

Esta investigación explora el proceso creativo en arte y diseño mediante la creación de una novela gráfica con enfoque histórico y patrimonial sobre el Museo Municipal de la Paja Toquilla y el Sombrero, anteriormente conocido como la Casa del Tejido del Sombrero de Paja Toquilla.

La novela gráfica pretende promover la conciencia sociocultural de una manera amena y accesible para la generación actual, adaptándose al contexto digital y tecnológico. La obra incorpora elementos históricos de Cuenca, como sus edificaciones, vestimentas, lugares y flora, emplea herramientas digitales y estilos de ilustración reconocidos internacionalmente, como el manhwa y el manga, para facilitar su difusión en formato digital.

La trama inicia con la aventura de un joven que transporta la paja toquilla al pueblo de Culca, destacando el proceso de tejido y el valor cultural de esta tradición ecuatoriana.

Palabras clave del autor: ilustración digital, historia de la paja toquilla, cómic, Patrimonio Cultural



El contenido de esta obra corresponde al derecho de expresión de los autores y no compromete el pensamiento institucional de la Universidad de Cuenca ni desata su responsabilidad frente a terceros. Los autores asumen la responsabilidad por la propiedad intelectual y los derechos de autor.

Repositorio Institucional: <https://dspace.ucuenca.edu.ec/>

Abstract

This research delves into the creative process in art and design through the creation of a graphic novel with a historical and heritage focus on the Municipal Museum of Toquilla Straw and Hats, formerly known as the House of Toquilla Straw Hat Weaving.

The graphic novel aims to foster sociocultural awareness in an engaging and accessible way for the current generation, adapting to the digital and technological context. The work incorporates historical elements of Cuenca, such as its buildings, clothing, locations, and flora, and employs digital tools and internationally recognized illustration styles, such as manhwa and manga, to facilitate its dissemination in digital format.

The storyline begins with the journey of a young man transporting toquilla straw to the town of Cullca, highlighting the weaving process and the cultural value of this Ecuadorian tradition.

Author Keywords: digital illustration, history of toquilla straw, comic, Cultural Heritage



The content of this work corresponds to the right of expression of the authors and does not compromise the institutional thinking of the University of Cuenca, nor does it release its responsibility before third parties. The authors assume responsibility for the intellectual property and copyrights.

Institutional Repository: <https://dspace.ucuenca.edu.ec/>

Índice de contenido

Índice de figuras.....	7
Índice del guion del cómic CULLCA.....	8
Índice del storyboard del cómic CULLCA.....	8
Índice del cómic CULLCA.....	8
Anexos	11
Agradecimientos	12
Línea de investigación.....	13
Sublínea de investigación.....	13
Introducción.....	14
Capítulo 1	16
1.1 Estado del Arte	16
1.2 La novela gráfica, también conocida como cómic, es un término que varía en su denominación según el idioma y el país, y se utiliza para designar las historietas en general	16
1.3 ¿Qué es la novela gráfica o el cómic?	17
1.4 Estructura de una novela gráfica o el cómic.....	17
1.5 Profesiones derivadas de la novela gráfica o el cómic	18
1.6 Géneros de una novela gráfica o cómic.....	18
1.7 Diseño de una novela gráfica o cómic	19
1.8 Pasos para la realización de una novela gráfica o cómic	19
1.8.1 Dibujo de personajes y escenario	19
1.8.2 Narración visual de viñetas.....	19
1.8.3 Distribución de páginas de una novela gráfica o cómic.....	20
1.8.4 Rotulación y entintado para la realización de una novela gráfica o cómic.....	20
1.8.5 El color que se utiliza dentro de una novela gráfica o cómic	21
1.8.6 Publicación para una novela gráfica o cómic.....	21
1.9 Diferencias y similitudes de una novela gráfica o cómic en los siguientes países Japón, Corea del Sur, E.E.U.U, España y Ecuador	22
1.10 ¿Qué es el guion?	23
1.11 Estructura de un guion en el desarrollo de una novela gráfica o cómic Encabezado: Descripción de la escena o viñeta que lo que se va a desarrollar	23

1.12 Pasos para la redacción de un guion de la novela gráfica o cómic	23
Capítulo 2.....	24
2.1 Historia del cómic en Estados Unidos	24
2.2 Historia del manga en Japón	26
2.3 Historia del manhwa en Corea del Sur	32
2.4 Historia de la historieta del Museo del Prado de España.....	34
2.5 Historia de la novela gráfica o cómic en el Ecuador	36
2.6 Los periodos evolutivos de la novela gráfica o cómic en el Ecuador	36
2.7 La novela gráfica o cómic y el arte secuencial	37
2.8 Ilustradores ecuatorianos con temática de la realidad en nuestro país	38
2.8.1 Eduardo Villacís.....	38
2.8.2 Fabián Patinho.....	39
2.8.3 Iván Guevara	39
2.8.4 Xavier Bonilla, Bonil	40
Capítulo 3.....	42
3.1 Historia de la Paja Toquilla	42
3.2 La Paja toquilla.....	46
3.3 Características de la planta Carludovica Palmata, fuente de la Paja Toquilla.....	46
3.4 El proceso que conlleva la Planta Carludovica Palmata, hasta transformarse en Paja Toquilla.....	46
3.5 El proceso para empezar con el tejido del Sombrero de Paja Toquilla.....	47
3.6 El proceso para terminar con el tejido del Sombrero de Paja Toquilla.....	47
3.7 cronograma de los procesos realizados en el Tejido del Sombrero de Paja Toquilla..	48
3.8 Historia del Museo Municipal de la Paja Toquilla y el Sombrero	48
3.9 Ley Patrimonial Cultural, codificación 27/, Registro Oficial Suplemento 465 de 19-nov 2004.....	50
Capítulo 4.....	51
4.1 Guion del cómic o Novela gráfica CULLCA	51
4.2 Proceso creativo del cómic o novela gráfica CULLCA.....	58
4.3 Storyboard del cómic o novela gráfica CULLCA	59
Conceptualización	64
4.5 Cómic / Novela Gráfica CULLCA.....	66

Conclusiones.....	110
Referencias	111
Anexos.....	113
Anexo A: Museo Municipal de Paja Toquilla y el Sombrero.....	113
Anexo B: Museo Municipal de Paja Toquilla y el Sombrero.....	113
Anexo C: Casa de Miguel Heredia - Bodegas de sombreros.....	114
Anexo D: Exposición de sombreros - agentes comisionados	114
Anexo E: Departamento de planchado eléctrico de sombrero. Cuenca	115
Anexo F: Tejiendo el Sombrero de Paja Toquilla industria popular cuencana.....	115
Anexo G: Habitación de molde de sombrero	116
Anexo H: Horma de hierro para planchado.....	116
Anexo I: Plancha de hierro para sombreros	117
Anexo J: Miguel Heredia exportador de sombreros.....	117

Índice de figuras

Figura 1 Sigegel y Schuster, cómic Superman, 1939	21
Figura 2 Outcault Richard, cómic El chico amarillo, 1893 y 1895	24
Figura 3 Oppen Frederick, cómic Happy Hooligan, 1901	25
Figura 4 Disney Walt, cómic Mickey Mouse and Lucas, 1939.....	25
Figura 5 Hanna y Barbera, cómic Tom y Jerry, 1939	26
Figura 6 Grabado xilografía, Nishiki-e, 1769	27
Figura 7 Toba, Rollo Chojugiga, siglo XI.....	28
Figura 8 Tablilla denominada Ukiyo-e, siglo XIX	28
Figura 9 Bigot George, cómic La Journee D'une Guesha a Tokio, 1891	29
Figura 10 Wirgman Charles, cómic The Japan Punch, 1873	30
Figura 11 Tezuka Osamu, cómic La nueva isla del tesoro, 1947	30
Figura 12 Takehiko Inue, manga Vagabond, 1998	31
Figura 13 Takehiko Inue, Formato manga Vagabond, 1998	32
Figura 14 Jang Sung Rak, manhwa Solo Leveling, 2016.....	33
Figura 15 Jang Sung Rak, formato manhwa Solo Leveling, 2016	34
Figura 16 Vicent "Sento" Llobell Bisbal, novela gráfica Historietas del Museo del Prado	35
Figura 17 Sento, Historietas del museo del Prado, 2019	35
Figura 18 Sento, Historietas del museo del Prado, 2019	36
Figura 19 Villacís Eduardo, Espejo Humeante, 2003.....	39
Figura 20 Patinho Fabián, novela gráfica Ana y Milena, 2006	39
Figura 21 Guevara Iván, Salud, Dinero y Humor, 2011	40
Figura 22 Bonil, novela gráfica Privatefalia S.A., 1994.....	41
Figura 23 Anónimo, Carludovica Palmata, 2015	43
Figura 24 Cuenca Patrimonio Cultural, Cañamazos, 1940.....	44
Figura 25 Cuenca Antigua, Mercado Plaza Santo Domingo, 1919 – 1920.....	45
Figura 26 Cuenca Antigua, Mercado María Auxiliadora, 1960	45
Figura 27 Museo Municipal de la Paja Toquilla y el Sombrero, 2012	49
Figura 28 Museo Municipal de la Paja Toquilla y el Sombrero, 2024	49
Figura 29 Certificado del nombramiento del Patrimonio de la Humanidad, 2012	50

Índice del guion del cómic CULLCA

Página 1, Pesantes Laura, cuadro 01 – 09, guion CULLCA, 2022 – 2024	51
Página 2, Pesantes Laura, cuadro 10 – 21, guion CULLCA, 2022 – 2024	52
Página 3, Pesantes Laura, cuadro 22 – 32, guion CULLCA, 2022 – 2024	53
Página 4, Pesantes Laura, cuadro 33 – 42, guion CULLCA, 2022 – 2024	54
Página 5, Pesantes Laura, cuadro 43 – 54, guion CULLCA, 2022 – 2024	55
Página 6, Pesantes Laura, cuadro 55 – 64, guion CULLCA, 2022 – 2024	56
Página 7, Pesantes Laura, cuadro 65 final, guion CULLCA, 2022 – 2024	57

Índice del storyboard del cómic CULLCA

Figura 30 Pesantes Laura, Storyboard CULLCA, Página 1 (2022-2024).....	59
Figura 31 Pesantes Laura, Storyboard CULLCA, Página 2 (2022-2024)	60
Figura 32 Pesantes Laura, Storyboard CULLCA, Página 3 (2022-2024)	61
Figura 33 Pesantes Laura, Storyboard CULLCA, Página 4 (2022-2024)	62
Figura 34 Pesantes Laura, Storyboard CULLCA, Página 5 (2022-2024)	63
Figura 35 Pesantes Laura, Storyboard CULLCA, Página 6 (2022-2024)	64

Índice del cómic CULLCA

Figura 36 Pesantes Laura, Portada Cómic CULLCA, (2022-2024)	66
Figura 37 Pesantes Laura, Cómic CULLCA, Presentación del personaje 1 (2022-2024)	67
Figura 38 Pesantes Laura, Cómic CULLCA, Presentación del personaje 2 (2022-2024)	68
Figura 39 Pesantes Laura, Cómic CULLCA, Presentación del personaje 3 (2022-2024)	69
Figura 40 Pesantes Laura, Cómic CULLCA, 3 Viñetas, Página 1 (2022-2024)	70
Figura 41 Pesantes Laura, Cómic CULLCA, 2 Viñetas, Página 2 (2022-2024)	71
Figura 42 Pesantes Laura, Cómic CULLCA, 2 Viñetas, Página 3 (2022-2024)	72
Figura 43 Pesantes Laura, Cómic CULLCA, 1 Viñeta, Página 4 (2022-2024)	73
Figura 44 Pesantes Laura, Cómic CULLCA, 2 Viñetas, Página 5 (2022-2024)	74
Figura 45 Pesantes Laura, Cómic CULLCA, 1 Viñeta, Página 6 (2022-2024)	75

Figura 46	Pesantes Laura, Cómico CULLCA, 3 Viñetas, Página 7 (2022-2024)	77
Figura 47	Pesantes Laura, Cómico CULLCA, 2 Viñetas, Página 8 (2022-2024)	78
Figura 48	Pesantes Laura, Cómico CULLCA, 2 Viñetas, Página 9 (2022-2024)	79
Figura 49	Pesantes Laura, Cómico CULLCA, 3 Viñetas, Página 10 (2022-2024)	80
Figura 50	Pesantes Laura, Cómico CULLCA, 1 Viñeta, Página 11 (2022-2024)	81
Figura 51	Pesantes Laura, Cómico CULLCA, 1 Viñetas, Página 12 (2022-2024)	82
Figura 52	Pesantes Laura, Cómico CULLCA, 2 Viñetas, Página 13 (2022-2024)	83
Figura 53	Pesantes Laura, Cómico CULLCA, 1 Viñeta, Página 14 (2022-2024)	84
Figura 54	Pesantes Laura, Cómico CULLCA, 3 Viñetas, Página 15 (2022-2024)	85
Figura 55	Pesantes Laura, Cómico CULLCA, 2 Viñetas, Página 16 (2022-2024)	86
Figura 56	Pesantes Laura, Cómico CULLCA, 2 Viñetas, Página 17 (2022-2024)	87
Figura 57	Pesantes Laura, Cómico CULLCA, 1 Viñeta, Página 18 (2022-2024)	88
Figura 58	Pesantes Laura, Cómico CULLCA, 3 Viñetas, Página 19 (2022-2024)	89
Figura 59	Pesantes Laura, Cómico CULLCA, 1 Viñeta, Página 20 (2022-2024)	90
Figura 60	Pesantes Laura, Cómico CULLCA, 3 Viñetas, Página 21 (2022-2024)	91
Figura 61	Pesantes Laura, Cómico CULLCA, 3 Viñetas, Página 22 (2022-2024)	92
Figura 62	Pesantes Laura, Cómico CULLCA, 2 Viñetas, Página 23 (2022-2024)	93
Figura 63	Pesantes Laura, Cómico CULLCA, Paco saluda a la audiencia grabación video en el Museo Municipal de Paja Toquilla y el Sombrero, toma 1; 1 Viñeta, Página 24 (2022-2024)	94

Figura 64 Pesantes Laura, Cómic CULLCA, Paco da una breve historia del Museo Municipal de Paja Toquilla y el Sombrero, grabación video toma 2; 3 Viñetas, Página 25 (2022-2024)	95
Figura 65 Pesantes Laura, Cómic CULLCA, Paco indica unos breve datos sobre el Museo Municipal de Paja Toquilla y el Sombrero, grabación video toma 3; 4 Viñetas, Página 26 (2022-2024)	96
Figura 66 Pesantes Laura, Cómic CULLCA, Paco indica el tema principal sobre el tejido de Paja Toquilla y la entrevista en el Museo Municipal de Paja Toquilla y el Sombrero, grabación video toma 4; 2 Viñetas, Página 27 (2022-2024)	97
Figura 67 Pesantes Laura, Cómic CULLCA, Paco Presenta a la Sra. Mercedes Solórzano quien será entrevistada sobre el tejido de Paja Toquilla y su trabajo en el Museo Municipal de Paja Toquilla y el Sombrero, grabación video toma 5; 2 Viñetas, Página 28 (2022-2024)	98
Figura 68 Pesantes Laura, Cómic CULLCA, Paco empieza con la entrevista a la Sra. Mercedes Solórzano sobre el tejido de Paja Toquilla y su trabajo en el Museo Municipal de Paja Toquilla y el Sombrero, grabación video toma 6; 6 Viñetas, Página 29 (2022-2024)	99
Figura 69 Pesantes Laura, Cómic CULLCA, Paco sigue realizando preguntas a la Sra. Mercedes Solórzano sobre el tejido de Paja Toquilla y su trabajo en el Museo Municipal de Paja Toquilla y el Sombrero, grabación video toma 7; 6 Viñetas, Página 30 (2022-2024)	100
Figura 70 Pesantes Laura, Cómic CULLCA, La Sra. Mercedes Solórzano indica como es proceso del tejido de Paja Toquilla, grabación video toma 8; 4 Viñetas, Página 31 (2022-2024)	101
Figura 71 Pesantes Laura, Cómic CULLCA, La Sra. Mercedes Solórzano indica como es proceso del tejido de Paja Toquilla, grabación video toma 9; 2 Viñetas, Página 32 (2022-2024)	102
Figura 72 Pesantes Laura, Cómic CULLCA, La Sra. Mercedes Solórzano indica como es proceso del tejido de Paja Toquilla, grabación video toma 10; 2 Viñetas, Página 33 (2022 - 2024)	103
Figura 73 Pesantes Laura, Cómic CULLCA, La Sra. Mercedes Solórzano indica como es proceso del tejido de Paja Toquilla, grabación video toma 11; 4 Viñetas, Página 34 (2022 - 2024)	104
Figura 74 Pesantes Laura, Cómic CULLCA, La Sra. Mercedes Solórzano indica como es proceso del tejido de Paja Toquilla, grabación video toma 12; 4 Viñetas, Página 35 (2022 - 2024)	105

Figura 75 Pesantes Laura, Cómic CULLCA, La Sra. Mercedes Solórzano indica como es proceso del tejido de Paja Toquilla, grabación video toma 13; 2 Viñetas, Página 36 (2022 - 2024) 106

Figura 76 Pesantes Laura, Cómic CULLCA, La Sra. Mercedes Solórzano indica como es proceso del tejido de Paja Toquilla, grabación video toma 14; 2 Viñetas, Página 37 (2022 - 2024) 107

Figura 77 Pesantes Laura, Cómic CULLCA, Paco da su agradecimiento a la Sra. Mercedes Solórzano, grabación video toma 15; 1 Viñeta, Página 38 (2022-2024)108

Figura 78 Pesantes Laura, Museo Municipal de Paja Toquilla y el Sombrero, Contraportada del Cómic CULLCA (2022-2024)109

Agradecimientos

Agradezco a Dios primero por sus bendiciones y a mi madre por su apoyo incondicional.

Le agradezco a todas las autoridades y personal de la Facultad de Artes Visuales de la Universidad de Cuenca, en especial a los profesores y tutores, Mgtr. Fabiola Rodas, Mgtr. Fanny Cadme, Lcdo. Manuel Guzmán, Mgtr. Geovanny Calle por sus enseñanzas, apoyo, dedicación y amistad.

De igual manera mis agradecimientos a las instituciones, profesionales y colegas, al Museo Municipal de la Paja Toquilla y Sombrero, CIDAP (Centro Interamericano de Artesanías y Artes Populares), Pumapungo y Banco Central del Ecuador; Lcdo. Daniel Vera por su aporte e información; a la Mgtr. Silvana Amoroso, ex coordinadora del Economuseo¹ por brindarme apoyo e información sobre la paja toquilla.

¹ Economuseo: Ahora Museo Municipal de la Paja Toquilla y el Sombrero

Línea de investigación

Creación, producción y la ilustración en las artes.

Sublínea de investigación

Visualidades de la diversidad multicultural ecuatoriana para la creación de productos artísticos con lenguajes contemporáneos, dirigidos a la creación de públicos que tiendan al fortalecimiento de identidades. Los campos artísticos en el siglo XXI para la redefinición y el desarrollo del ámbito de las artes visuales y de los procesos de educación artística.

Introducción

Este trabajo de investigación artística se centra en el origen del tejido de paja toquilla y en la historia de la Casa del Sombrero, actualmente conocida como el Museo de la Paja Toquilla y el Sombrero. La característica principal de esta investigación es la creación de una novela gráfica o cómic, cuyo propósito es contribuir a la conservación del arte del tejido de paja toquilla.

En Ecuador, el cómic y la novela gráfica han sido tradicionalmente subestimados en su valor artístico y su influencia en la literatura narrativa. A pesar de su creciente popularidad a nivel mundial, estas formas de expresión aún luchan por ser reconocidas como arte en el contexto ecuatoriano. Este estudio tiene como objetivo principal la conservación del arte del tejido de paja toquilla en el museo municipal, un esfuerzo que busca resaltar la importancia de las tradiciones culturales en la narrativa visual. Para ello, se toman como referencia diversas manifestaciones del cómic y la novela gráfica, incluyendo el cómic del Museo del Prado en España, el manga japonés, el manhwa coreano, el cómic estadounidense y la novela gráfica ecuatoriana. Estas influencias han sido determinantes en la creación del cómic "CULLCA", donde se han incorporado técnicas, diseños, colores y formatos que enriquecen tanto la propuesta artística como la narrativa. A través de esta investigación, se pretende no solo valorar el cómic como un medio de expresión cultural, sino también establecer un diálogo entre diferentes tradiciones artísticas que contribuyan a la identidad visual de Ecuador.

En el capítulo I, se aborda el concepto de novela gráfica y cómic como formas de comunicación en la narrativa visual. Se incluye una descripción de su estructura, que abarca la rotulación, el entintado, el uso del color, la distribución de viñetas, y la creación de personajes y escenarios. También se discuten los requisitos para la distribución y realización de viñetas, así como los formatos de página. Existen diversas profesiones relacionadas con este medio, que van desde guionistas hasta ilustradores, y se pueden clasificar en varios géneros. La creación de una novela gráfica implica pasos específicos, desde el diseño de personajes y escenarios hasta la narración a través de viñetas. Además, se observan las diferencias y similitudes en la producción de novelas gráficas y cómics en países como Japón, Corea del Sur, Estados Unidos, España y Ecuador. El guion juega un papel fundamental en este proceso, con una estructura definida que guía el desarrollo de la historia y pasos claros para su redacción, asegurando una narrativa coherente y atractiva.

En el capítulo II, se explora el desarrollo histórico de la novela gráfica y el cómic, así como su influencia en diferentes contextos culturales. En Estados Unidos, el cómic ha evolucionado desde sus inicios en la década de 1930, marcando hitos con la creación de superhéroes. En

Japón, el manga ha adquirido un estatus cultural prominente, caracterizándose por su amplia variedad de géneros y estilos que reflejan la sociedad japonesa. El manhwa en Corea del Sur ha emergido como una forma distintiva, influenciada por el manga japonés, pero con características propias que abordan temas contemporáneos, reflejando su cultura coreana. En Europa, la historieta ha encontrado un espacio en instituciones como el Museo del Prado en España, donde se reconoce su valor artístico. En Ecuador, la novela gráfica ha experimentado un desarrollo particular, atravesando diferentes periodos evolutivos que han enriquecido su expresión artística y narrativa. Este medio se ha consolidado como una forma de arte secuencial que permite a los ilustradores ecuatorianos explorar y representar la realidad social y cultural del país, contribuyendo así a la diversidad del cómic en el ámbito global.

El capítulo III aborda la historia de la paja toquilla. La planta *Carludovica palmata*, una especie tropical ecuatoriana, es la fuente de las fibras flexibles y resistentes que se utilizan para producir lo que hoy conocemos como paja toquilla. El proceso de tejido comienza con la selección de las fibras, que se trenzan utilizando técnicas específicas para moldear consistentemente el sombrero. El Museo Municipal de la Paja Toquilla y el Sombrero preserva y promueve este arte y tradición, exhibiendo la historia y el arte del tejido del sombrero de paja toquilla.

Finalmente, el capítulo IV presenta el proceso de creación de la novela gráfica o cómic "CULLCA". Esta narrativa visual se desarrolla a partir del guion, que describe la trama, los diálogos y las acciones de los personajes y escenarios. El storyboard es una herramienta esencial para la novela gráfica, permitiendo visualizar la secuencia de eventos y la composición de cada viñeta. El proceso creativo implica la conceptualización, planificación y herramientas utilizadas en esta investigación artística. El desarrollo del cómic "CULLCA" se concreta mediante la ilustración y el entintado, integrando todos los elementos creativos y técnicos para dar vida a la historia en un formato visualmente atractivo y coherente.

Capítulo 1

Novela gráfica o cómic

1.1 Estado del Arte

La investigación realizada en el sector económico e industrial de algunas provincias del austro ecuatoriano revela que la actividad del tejido de paja toquilla ha incursionado en el ámbito político, social, económico, histórico, cultural y artístico. Domínguez (1991) enfatiza la importancia que ha tenido este arte del tejido en el desarrollo social y en el crecimiento económico de las familias ecuatorianas, subrayando su evolución a lo largo del tiempo con datos estadísticos que evidencian la necesidad de dar a conocer y preservar este patrimonio cultural (p. 7).

La investigación también destaca el valor histórico del arte del tejido de paja toquilla, que ha permitido a generaciones en Cuenca transmitir sus conocimientos, sustentando y mejorando económicamente tanto a sus familias como a la industria local, convirtiendo a Cuenca en una de las ciudades más importantes del país (Aguilar, 2009, pp. 12-13).

Este trabajo se basa en la identificación del desarrollo de procesos históricos, culturales, sociales, productivos, políticos, literarios, turísticos y económicos relacionados con el tejido del sombrero de paja toquilla en Manabí, permitiendo explorar la diversidad temática y rescatar el conocimiento ancestral de las técnicas de tejido (Espinoza, 2010, pp. 5, 13).

La función de los tejedores de sombreros finos, a lo largo de la historia, ha sido reproducir un sistema económico particular y una cadena de producción especializada, que abarca desde la obtención de la materia prima hasta la finalización del tejido. La dependencia de ciertas comunidades de esta actividad ha sido tan significativa que la disminución en su producción ha contribuido al debilitamiento de su economía (Regalado, 2010, p. 12).

La historia del cómic en Ecuador se cuenta desde una perspectiva personal que refleja cómo este medio ha influido en la vida de quienes han crecido con él, además de su desarrollo en el país, donde se debate si se considera arte o mera afición (Zabala, 2014).

En nuestra cultura, el cine y los cómics son dos pilares fundamentales que utilizan la imagen para contar historias, empleando la sucesión de imágenes junto con el texto o el diálogo (Eisner, 2000, p. 5).

1.2 La novela gráfica, también conocida como cómic, es un término que varía en su denominación según el idioma y el país, y se utiliza para designar las historietas en general.

La novela gráfica, también conocida como cómic, es un término que varía en su denominación según el idioma y el país, y se utiliza para designar las historietas en general. La historia del cómic o novela gráfica en diferentes contextos culturales ha sido un referente influyente en términos de técnica, formatos y arte, contribuyendo a mantener vivas las tradiciones y la cultura. Este arte narrativo visual actúa como un vehículo para la transmisión de información, historia y cultura de un país. En esta investigación artística, se consideran las influencias de varios países para el desarrollo de la novela gráfica o cómic "CULLCA", basada en el arte del tejido del sombrero en el Museo Municipal de Paja Toquilla y el Sombrero de la ciudad de Cuenca, Ecuador.

Cómic en inglés (Estados Unidos).

Manga en japonés (Japón) y sus tres formas de escrituras (kanji: 漫画; hiragana: まんが; katakana: マンガ).

Manhwa en coreano (Corea del Sur) y dos sistemas de escritura Hangeul: 만화, Hanja: 漫畫.

Novela gráfica o historietas en idioma español (hispanohablantes).

1.3 ¿Qué es la novela gráfica o el cómic?

La novela gráfica o cómic, además de contar con características narrativas y una secuencia progresiva en sus viñetas, que combinan imagen y texto, ofrece un espacio rico en aprendizaje e información que contribuye a la construcción del sujeto a través de la enseñanza de valores y el refuerzo de los mitos culturales. Eco (1965) resume esta idea afirmando que “es un mito de nuestro tiempo; no expresa una religión, sino una ideología” (p. 18).

La interpretación de una imagen, un símbolo, un gesto o un acontecimiento actual se convierte, más allá de sus características particulares, en una experiencia que impacta nuestro ser interior (Méndez, 2015, p. 121).

El cómic presenta características de la narrativa tradicional, pero se centra en historias mágicas y animadas que combinan texto e imagen, evocando en el estudiante sus experiencias vividas. Según Méndez (2015), el cómic no solo posee características narrativas y una secuencia progresiva en sus viñetas, que integran imagen y texto, sino que también enriquece el trabajo pedagógico al permitir la construcción del sujeto mediante la enseñanza de valores y el refuerzo de los mitos culturales, donde predominan las historias de héroes, ya sean populares o anónimos (p. 125).

1.4 Estructura de una novela gráfica o el cómic

Viñetas: recuadros de diferentes diseños, formas y tamaños que muestran la acción según sus perspectivas o tomas de diferentes ángulos.

Líneas de expresión: manifiesta o aporta lo que pasa en los personajes o acontecimientos.

Onomatopeyas: formas geométricas que expresan lo que hablan los personajes y también incluyen sonidos.

Bocadillo o Fumetti: son los globos dentro de los que se coloca el texto.

Anécdota o historia: tema en el cual se basa el cómic, ya sea ficticio o real.

Ilustración: dibujo artístico de acuerdo con el estilo del autor.

Función de una historieta: comunicar al lector en forma de parodia la realidad, la fantasía o entretener al público.

Ejemplos de una estructura de una novela gráfica o comic CULLCA



1.5 Profesiones derivadas de la novela gráfica o el cómic

Guionista: escribe la historia con diferentes formas o tipos que necesita desarrollar para que tenga coherencia al contar.

Letrista: diseñador gráfico encargado de las tipografías.

Dibujante: ilustrador que da vida a sus obras y personajes de acuerdo con el guion.

Colorista: persona encargada del color, ya sea tradicional o digital.

1.6 Géneros de una novela gráfica o cómic

Cómico o satírico: hacer que el lector entienda y se ría.

Histórico: cuenta la historia del país por época o por situaciones más relevantes de la nación.

Policíaco/militar: historias de detectives, militares, crimen o mafias.

De terror/salud mental: suspenso o miedo psicológico.

Manga: estilo característico de Japón, por ejemplo, se basa en blanco y negro y además de su estilo editorial.

Ciencia ficción: su característica es la fantasía; por ejemplo: viajes al espacio con naves futuristas.

De aventuras: retos que debe cumplir o lidiar el personaje según la trama de la historia.

Erótico o pornográfico: contenido sexual para adultos.

1.7 Diseño de una novela gráfica o cómic

La novela gráfica o cómic es una síntesis artística de imágenes que presenta una composición en la página, permitiendo al lector interpretar las imágenes con o sin la presencia de texto. Esta forma de comunicación visual se diferencia del cine, la animación y la televisión. El proceso tradicional implica escribir el guion, realizar bocetos, entintar, rotular y colorear, lo que requiere un tiempo considerable. Sin embargo, el dibujante o ilustrador deja su sello artístico y estilo personal en cada obra. En el ámbito digital, aunque el proceso no es fundamentalmente diferente, ofrece la ventaja de optimizar el tiempo y permite mejorar las imágenes en diversos formatos, ya sean digitales o impresos.

1.8 Pasos para la realización de una novela gráfica o cómic

1.8.1 Dibujo de personajes y escenario

Guion: escrito que indica lo que es, lo que tiene, lo que debe ser o hacer, lo que debe y no debe hacer al personaje durante una situación en que se encuentra y además lo que el personaje no ayuda a entender y conocer del mismo.

Storyboard: aquí se comienza a estructurar y diseñar dónde y cuándo deben estar las viñetas de acuerdo con el guion.

Creación de personajes: se dibuja al personaje según su proporción, tamaño, género, edad.

Personalidad e historia del o los personajes: cualidades, destrezas y características del personaje.

Psicológico: el estado mental del personaje que lo caracteriza o que desarrolla antes, durante o a futuro, todo de acuerdo con el contexto de la historia.

Diseño visual: estilo del dibujante y características físicas, edad.

Definición del personaje: tipo de personajes humanos, no humanos, híbridos, etc.

Categorías del personaje e historia: su rol dentro de la historia e imagen.

Desarrollo del personaje: estilo, vestuario, elementos, accesorios, etc.

Hoja del personaje: se indica cómo se verá en varias vistas y ángulos.

Diseño de escenarios: se dibuja el escenario en el que se desarrollará la historia, ya sea,

naturaleza, campo, desierto, playa, costa, sierra, edificios, casa, país, ciudad, fantasía, planeta, galaxia, etc.

1.8.2 Narración visual de viñetas

Redacción y narración visual: la narración visual que por medio de la ilustración ayuda a mejorar lo visual y a entender el mensaje de la historia y lo que el guionista o redacción es más claro y detallista, por lo cual el dibujante o ilustrador podrá adaptar en la ilustración.

Orden de lectura: es importante tener un orden visual que ayude al lector a leer de mejor manera.

Esbozos previos: ayuda al ilustrador a visualizar mejor el guion, la narrativa, diseño y lo que asigna a la viñeta de acuerdo con su tamaño durante la trama según los encuadres, perspectivas y el número de viñetas que deben ir en una página.

Tiempo y ritmo: el dibujante controla la velocidad y secuencia de cada viñeta, por lo que debe realizar una distribución simple para el lector.

Variar el tiempo: la variación de la secuencia de viñetas con imágenes similares.

Mitigar la marcha: la historia exige al lector detenerse en una parte de la historia a sumergirse o reflexionar lo que está sucediendo en la trama; esta técnica es muy utilizada en las historietas; que consiste que durante una secuencia se corta y va directo a otra escena.

Detalle del fondo: esto ayuda a que el lector no lea de manera rápida, sino que fluya junto con la narrativa.

Composición y diseño dentro de las viñetas e imágenes: la composición consiste en la distribución y organización de las ideas que permite una mayor comprensión visual en la lectura y adicionar que el diseño de las viñetas consiste en los marcos o cuadro como una guía que se obtengan de diferentes formas, tamaños y estilos.

Encuadre: planos y ángulos de cámara; punto de vista del lector desde diferentes planos como: plano general, plano americano, primer plano, plano aéreo, toma de apertura, plano medio, plano detalle y los ángulos de cámara: normal, picado, contrapicado, nadir y cenital.

Técnica y tipos de narrativas: seguimiento (tracking) él (panning) movimiento panorámico; es una técnica de movimiento de cámara en la escena, personaje.

1.8.3 Distribución de páginas de una novela gráfica o cómic

Distribución de cuadrículas (viñetas): se distribuye el número de viñetas en una página que puede ser desde una o más de acuerdo con lo que se necesite para el desarrollo de la novela gráfica.

1.8.4 Rotulación y entintado para la realización de una novela gráfica o cómic

Marcado de página: guía de rotulación, se utiliza copia impresa de la ilustración sin texto para la decisión de posición de bocadillos y también en la numeración realizando un orden de lectura visual.

Bocadillos y orden de lectura: los bocadillos cumplen con la misma función que las viñetas en el orden de lectura de acuerdo con el país o cultura.

Rotulación a mano o digital: depende del artista o editorial.

Tipografía: Hay distintas tipografías, el diseño va según el autor o editorial.

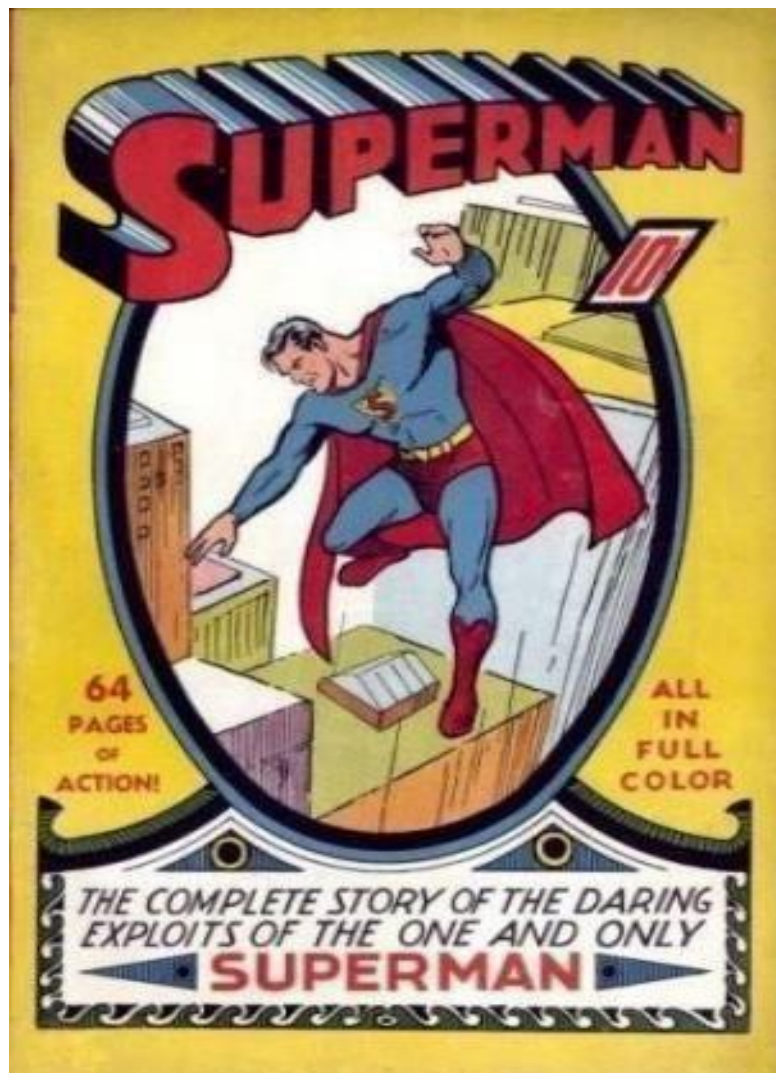
Formas de onomatopeyas: de acuerdo con la escena que se está desarrollando, por lo que necesita qué tipo de ruido se desea transmitir al lector.

1.8.5 El color que se utiliza dentro de una novela gráfica o cómic

Inicios de desarrollo del color en el comic: como en Europa las ilustraciones eran en blanco y negro, entonces en EE. UU. en 1939 se empezó a colorear con colores primarios, uno de los mejores ejemplos del cómic Superman de los autores Siegel y Schuster (ver figura 1).

Figura 1

Comic: Superman



Nota. Autores: Siegel y Schuster, 193

Pintura digital e imprenta: los colores del ordenador varían de acuerdo con el digital o papel, es por ello que se debe tener el archivo en formato con su destino final es la web, libro, cómic o revista.

1.8.6 Publicación para una novela gráfica o cómic

Diseño de formato: no se tiene un formato estándar porque varía el tipo de publicación y de número de volúmenes, ahora se aprecia más la innovación en el diseño.

Portada y contraportada: en la portada se incluye lo siguiente: título, imagen con color, número de colección, código de barras, nombre del guionista y dibujante, logo de la editorial; en la contraportada va igual a excepción de reseña o resumen del cómic.

Diseño de páginas de texto de maquetación son plantillas que se pueden modificar la tipografía, los márgenes, los espacios, los lineales, negrita, cursiva, etc.

Diseño del lomo: es la extensión de la portada y contraportada con imágenes, logo, tipografías y colores.

Índice: títulos de lo que se basa el tema con sus respectivas páginas.

1.9 Diferencias y similitudes de una novela gráfica o cómic en los siguientes países Japón, Corea del Sur, E.E.U.U, España y Ecuador:

Cada uno de estos estilos de novela gráfica o cómic tiene su propia identidad y refleja la cultura de su país de origen.

El Manga en Japón

Características: Lectura de derecha a izquierda. Generalmente en blanco y negro.

Viñetas pequeñas y publicado en libros y revistas mensual o semanal.

Géneros: shonen (para chicos), Shojō (para chicas), kodomo (para niños)

Estilo: Influencia estadounidense en especial la característica los ojos grandes e inserción de la cultura nipona.

El Manhwa en Corea del Sur

Características: Se lee de izquierda a derecha, similar a los cómics estadounidense y japonés.

Publicado mayormente en digital y a color.

Géneros: Similar al manga japonés.

Estilo: Estética similar al manga japonés, pero con influencias culturales coreanas.

El Cómic en EE.UU.

Características: Se lee de izquierda a derecha. A menudo en color. Publicado en revistas y libros.

Géneros: Superhéroes, ciencia ficción, fantasía, horror, entre otros.

Novela gráfica o historietas en España

Características: Se lee de izquierda a derecha. Publicado en revistas y libros.

Géneros: Aventuras, humor, ciencia ficción, fantasía, entre otros.

Influencias: europeas y estadounidenses.

Novela gráfica o historietas en el Ecuador

Características: lectura de izquierda a derecha. Publicado en revistas, periódicos y libros.

Géneros: Aventuras, historia, cultura local, política, etc.

Estilo: Influencias de cómics estadounidenses, europeos y asiáticos.

1.10 ¿Qué es el guion?

Es la base de una narración en la cual crea una obra en la que se transforma ya sea en una novela gráfica o el cómic, y que por medio de una planificación se logre comunicar imágenes, la trama, diálogos, descripción, eventos y acciones en cada uno de las viñetas dentro de una página de un cómic de manera estructurada.

El guion debe incluir los tipos de planos, movimientos de cámara, el ángulo, el encuadre, la iluminación, el sonido (onomatopeyas) y los efectos especiales.

1.11 Estructura de un guion en el desarrollo de una novela gráfica o cómic

Encabezado: Descripción de la escena o viñeta que lo que se va a desarrollar.

Descripción: desarrolla el tipo de ambiente en la escena o viñeta.

Diálogos: dialogo de los personajes y las acciones y emociones que deben presentar en la escena o viñeta.

Acotaciones: indicaciones sobre la interpretación en el escenario o viñeta que se desarrolla.

Transiciones: indicaciones sobre los cambios en la escena o viñeta.

1.12 Pasos para la redacción de un guion de la novela gráfica o cómic

1. _ Sinopsis: contenido general de la historia.
2. _ Características: trama principal, motivación de los personajes y conflicto de la historia.
3. _ Escaleta: el desarrollo de la historia en cada página y ficha de cada personaje.
4. _ Descripción de cada viñeta: detalle en la iluminación, el encuadre, los ángulos y planos.

Capítulo 2

La historia e influencia de la novela gráfica o el cómic en Estados Unidos, Japón, Corea del Sur, España y Ecuador

2.1 Historia del cómic en Estados Unidos

William Randolph Hearst y Joseph Pulitzer crearon un cómic como una burla y protesta en el periodismo, destacando la situación política a finales del siglo XIX. Por su parte, los hermanos británicos Bécquer realizaron cómics satíricos en el siglo XVIII, utilizando globos de diálogo de manera narrativa, una práctica que se incorporó posteriormente a la prensa estadounidense. El cómic norteamericano ha tenido un profundo impacto en Latinoamérica, principalmente a través de la difusión de grandes superhéroes. El origen del género de superhéroes se sitúa en 1929, durante la Gran Depresión, cuando los lectores buscaban escapar de la dura realidad (Orquera, 2009, p. 50).

Richard F. Outcalt se convirtió en el primer literato-dibujante en Estados Unidos en utilizar viñetas en el periódico *World* y en publicar la primera viñeta a color en 1893. En 1895, presentó el cómic *El chico amarillo* (ver figura 2). En 1901, Fred Opper lanzó *Happy Hooligan* (ver figura 3), el primer cómic en el que se utilizó el storyboard, y que además fue llevado al cine.

Durante las décadas de 1930 y 1940, franquicias como Walt Disney, con personajes como Pato Lucas y Mickey Mouse en 1939 (ver figura 4), y Hanna-Barbera, con *Tom y Jerry* en 1942 (ver figura 5), llevaron sus cómics al formato de dibujos animados, utilizando el fotograma para dar vida al movimiento de los personajes.

En las décadas de 1970 y 1980, los cómics comenzaron a ser reconocidos en Europa y Asia. En Japón, se desarrolló el manga, influenciado por la anatomía y la estética, así como por la forma de las viñetas, al tiempo que se mantenían las tradiciones culturales del país.

Figura 2

Cómic: El chico amarillo

Nota. Autor: Richard F. Outcalt, (1893 y 1895).

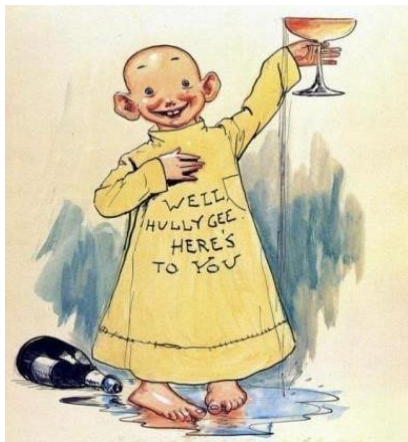
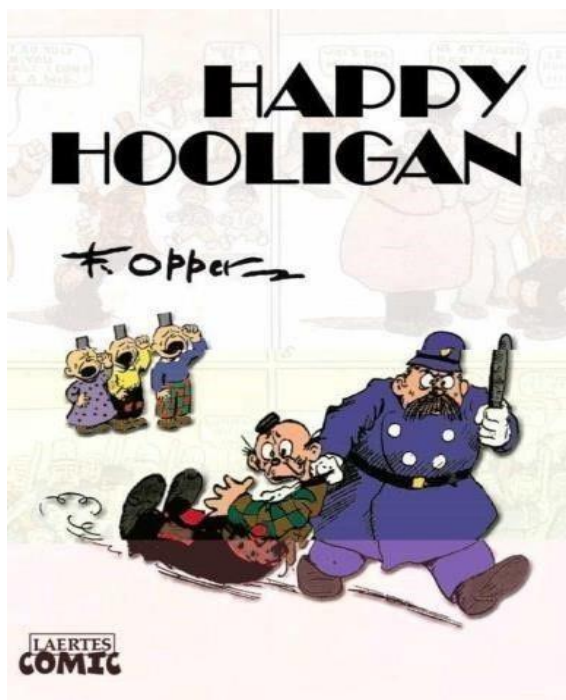


Figura 3

Cómic: Happy Hooligan



Nota. Autor: Frederick Oppen, 1901.

Figura 4

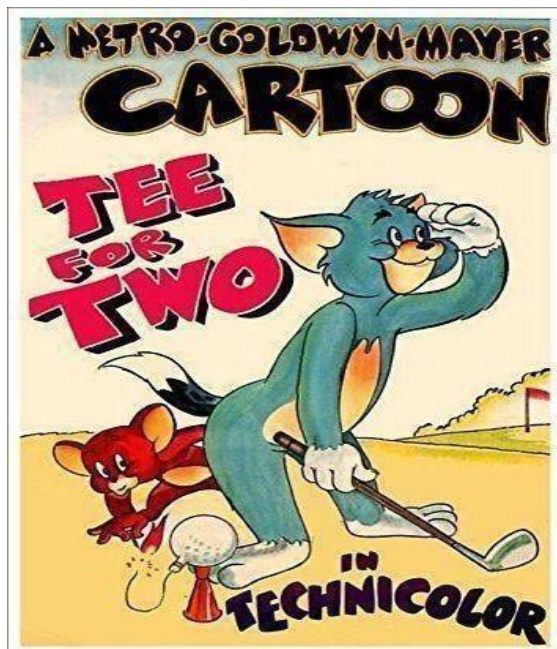
Cómic: Mickey Mouse and Lucas



Nota. Autor: Walt Disney, 1939.

Figura 5

Cómic: Tom y Jerry



Nota. Autores y productora: Hanna y Barbera, 1939.

2.2 Historia del manga en Japón

El manga² es originario de Japón, en el siglo XII. EL Manga son dibujos que mostraban de forma satírica la cotidianidad del pueblo japonés, conocido como Chojugiga (ver figura 7) (caricaturas de animales antropomorfos). En el periodo Edo (1603-1867), fue conocido como ukiyo-e³ (ver figura 8) tablillas impresas con los famosos “Hokusai”, Japón se estaba abriendo al mundo exterior por medio de la introducción extranjera (educación, gastronomía, cultura y entretenimiento).

En 1867, Japón participó en la Exposición Universal en París, las artes decorativas, las estampas (ukiyo-e), y varias formas de arte como las pinturas, las estampas nishiki- e⁴(ver figura 6) (impresión xilográfica que se caracterizaba con varios colores con la técnica que utilizaban en ukiyo-e). Por su parte, el nishiki-e, fue inventado en 1760, por

2 Manga: Historieta de origen japonés.

3 Ukiyo-e: Traducido es “pintura del mundo flotante” o estampa japonesa, realizada con técnica de grabado en madera en los siglos XVII y XX.

4 Nishiki-e: estampado brocad es una tela de seda tejida con plata y oro con distinto color de fondo parecido al ukiyo-e.

el grabador Suzuki Harunobu, estampa grabada en blanco y negro en su mayoría, con lo cual adicionaba uno o dos de tinta de color en madera, tela o papel.

A finales del siglo XIX, Japón es influenciado por el cómic estadounidense y europeo, de la mano del francés George Bigot su obra denominada *La Journée D'Une Guesha a Tokio*, 1891 (ver figura 9) y Charles Wirgman en su obra *The Japan Punch*, 1873 (ver figura 10), en cuanto a la forma de narrar las historias por cuadros.

Después de la Segunda Guerra Mundial (1947), aparecen los libros de color rojo, que eran mangas que se caracterizaban por el papel más económico y tenían 200 páginas. Uno de los autores que marca el inicio del manga es Osamu Tezuka, su obra *La Nueva Isla del Tesoro* (1947), (ver figura 11), se convirtió en un referente para trabajar en la primera revista exclusivamente de manga, la nueva Manga Shonen (cómic para chicos), que publicó Astroboy.

En la actualidad, se destaca el ilustrador Takehiko Inoue, quien en 1998 publicó un manga denominado *Vagabond* (ver figuras 12 y 13), que relata una historia real de un guerrero samurái y donde combina la fantasía con la historia del sector, además de conservar la vestimenta de esa época, las costumbres, gastronomía y la cultura de Japón.

Figura 6

Nishiki-e



Nota. Grabado técnica xilografía/ papel, formato: 28.9×21.2 cm, 1769.

Figura 7

Rollo Chojugiga



Nota. autor: Toba, siglo XI.

Figura 8

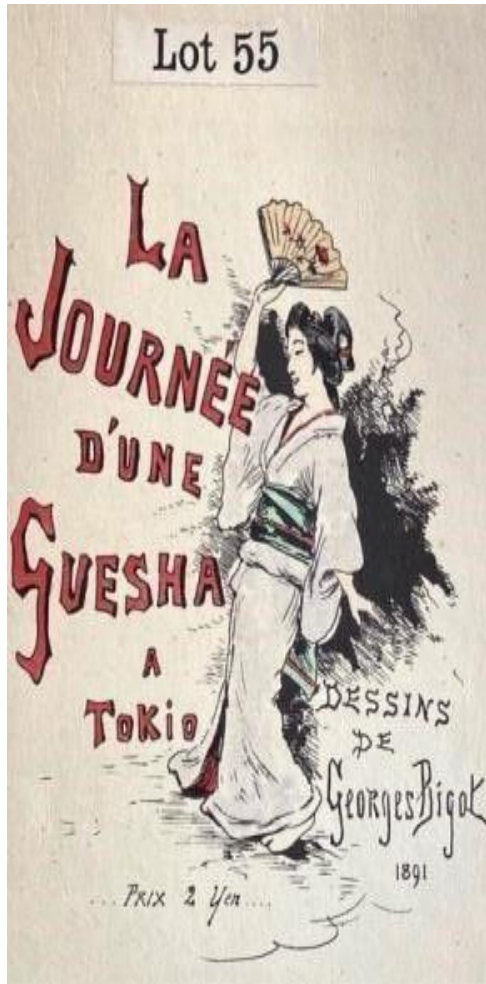
Tablilla denominada Ukiyo-e



Nota. Siglo XIX

Figura 9

Cómic: La journée d'une Geisha à Tokio



Nota. Autor: George Bigot, 1891.

Figura 10

Cómic: The Japan Punch



Nota. Autor: Charles Wirgman, 1873.

Figura 11

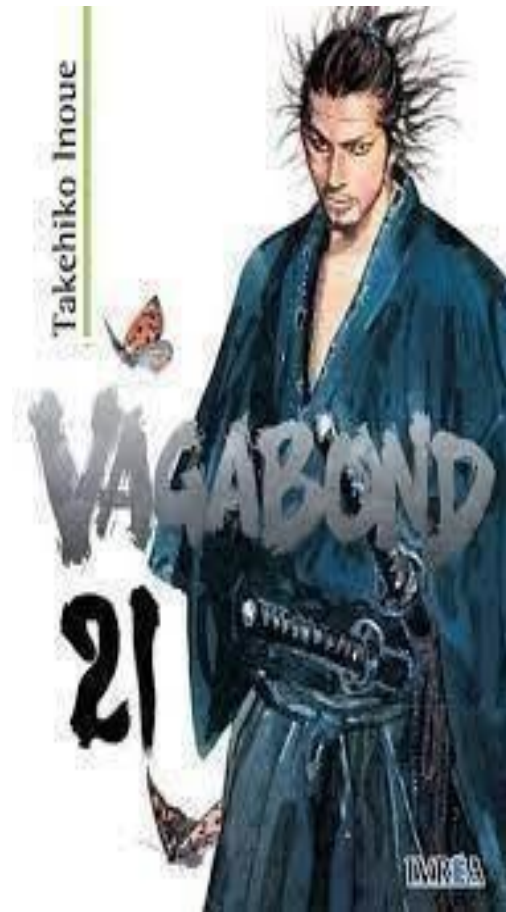
Cómic: La nueva isla del tesoro



Nota. Autor: Osamu Tezuka, 1947.

Figura 12

Cómic: Vagabond



Nota. Autor: Takehiko Inoue, 1998.

Figura 13

Formato manga: Vagabond



Nota. Autor: Takehiko Inue, 1998.

2.3 Historia del manhwa en Corea del Sur

En la invasión japonesa a Corea en 1910-1945, los japoneses utilizaban el manga para imponer su cultura e ideales políticos a los coreanos entre 1950-1960, y era popular hasta que, en 1960, hubo censura. En la época actual en Corea del Sur, se le conoce como manhwa, ahora son populares en forma digital, ya que su principal característica de este estilo es su color y detalle de las formas anatómicas, distribución de las viñetas y formato de lectura es digital que es más característico, ya que el manga japonés es en formato libro en físico. En cuanto al formato del manhwa se puede presentar una sola viñeta que ocupa toda la página, ya que también sirve para leerlo en formato digital sin perder la calidad del píxel. Un ejemplo de manhwa es Solo Leveling (2016) de Jang-Sung-Rak (ver figuras 14 y 15).

Figura 14

Manhwa: Solo Leveling



Nota. Autor: Jang-Sung-Rak, 2016.

Figura 15

Formato digital del manhwa: Solo Leveling



Nota. Autor: Jang-Sung-Rak, 2016.

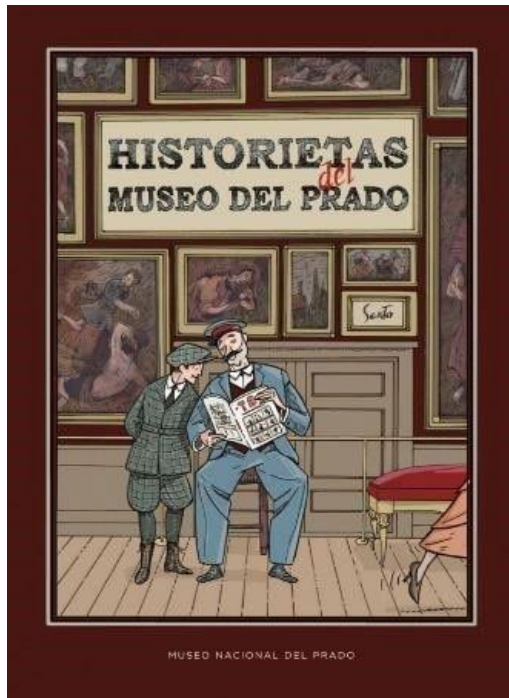
2.4 Historia de la historieta del Museo del Prado de España

Este cómic del Museo del Prado es una de las principales referencias en la creación de la novela gráfica *CULLCA*. Su objetivo es narrar la experiencia del museo, abarcando tanto a los visitantes como a los trabajadores, y se enfoca en la conservación del arte y la arquitectura, presentándolo de manera humorística.

Con motivo del bicentenario del Museo del Prado (ver figura 16), se publican las historias que abarcan desde 1819 hasta 2019 a través del cómic, el cual retrata la vida cotidiana del personal y de los visitantes a lo largo de sus 200 años de historia. La novela gráfica comienza con siete relatos que inician con la visita de Goya al museo y continúa explorando las vivencias de los visitantes, el personal del museo, los restauradores, pintores y otros profesionales. Incluye, por ejemplo, extractos de dos historias de diferentes épocas (ver figuras 17-18).

Figura 16

Novela gráfica: Historietas del museo del Prado



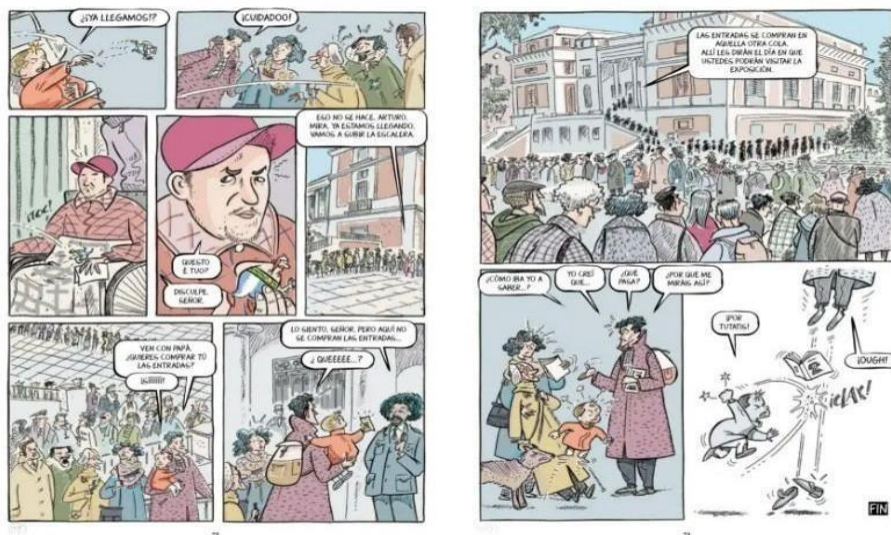
Nota. Autor: Vicent “Sento” Llobell Bisbal, foto por © Museo Nacional del Prado, 2019.

Figura 17

Novela gráfica: Historietas del museo del Prado



Nota. Autor: Vicent “Sento” Llobell Bisbal, foto por © Museo Nacional del Prado, 2019.

Figura 18*Novela gráfica: Historietas del museo del Prado*

Nota. Autor: Vicent "Sento" Llobell Bisbal, foto por © Museo Nacional del Prado, 2019.

2.5 Historia de la novela gráfica o cómic en el Ecuador

En nuestro país, la novela gráfica o cómic no goza de un amplio reconocimiento a nivel social y cultural, y a menudo se le considera un arte menor. Sin embargo, han surgido colectivos de ilustradores y artistas que han trabajado en diversas temáticas, como la historia, la cultura, la política, la religión y las costumbres. Santiago García, autor del libro *La novela gráfica*, señala lo siguiente sobre la valoración general del cómic: "Durante casi la totalidad de los 180 años de historia que hemos revisado en estas páginas, el cómic ha sido un arte de masas considerado vulgar, que siempre ha estado al servicio de intereses comerciales, a menudo como un artículo del universo del consumo infantil y juvenil" (García, 2010, p. 265).

2.6 Los periodos evolutivos de la novela gráfica o cómic en el Ecuador

El primer periodo⁵ (1900 - 1950), es este periodo los cómics son considerados como medio de expresar el humor que también se suma a las protestas de diferentes temáticas y por lo cual se suma varios artistas plásticos pero su forma meramente narrativa por lo que no utiliza a menudo los bocadillos y las onomatopeyas.

El segundo periodo (1951 - 1971), el cómic no solo se expresa como humor si no se adapta a lo político e influencia, además en la narrativa en sus viñetas es más utilizada los bocadillos y las onomatopeyas.

El tercer periodo (1972 - 1990), se caracteriza la ironía de la política con sátira y por lo que los personajes políticos son caracterizados no por su partido en particular.

5 Orquera K. (2009), Tesis: Reseña del cómic quiteño, Universidad Central del Ecuador p. 67

El cuarto periodo (1991 - 2006), es más clara su narrativa visual y en lo político deja de ser relevante y se incluye más en económico, social y cultural dando paso a lo existencial y lo subjetivo y se deja influir por el manga japonés.

2.7 La novela gráfica o cómic y el arte secuencial

La novela gráfica se desarrolla tanto a nivel teórico como conceptual, ya que el cómic se presenta como un género híbrido que integra diversas ramas del arte, como la literatura, el cine, la fotografía y más. Eisner parece distinguir entre el arte secuencial y el cómic, sugiriendo que el primero es una herramienta al servicio de diversos medios, incluida la historieta, aunque no aclara qué especificidades definen al cómic y lo diferencian de otros medios que también utilizan el arte secuencial (Eisner, 2008, p. 5).

Según Scott McCloud, lo que diferencia al cómic de otras formas de arte secuencial es que, en el cómic, los significantes secuenciados son imágenes estáticas yuxtapuestas (1993, p. 9). El arte secuencial se emplea para crear imágenes en una sucesión ordenada, permitiendo al lector seguir el desarrollo del mensaje en la historia o ilustración, con el objetivo de que permanezca en su mente a través de la lectura.

El concepto de secuencia, como elemento definitorio del cómic, se basa en su naturaleza eminentemente narrativa, orientada a la exposición de relatos que se desarrollan en una cronología convencional. Iván Pintor se refiere a esto como la "regla de oro del clasicismo", según la cual "cada viñeta demanda la siguiente". Aunque en los orígenes del medio encontramos obras con una intención más poética que estrictamente narrativa, a partir de los años treinta se establecen estos "modos históricos de narración".

Mena (2017) menciona en su libro que el lenguaje y la terminología utilizados en la novela gráfica o cómic son esenciales para diferenciar y comunicar lo que el autor desea transmitir a través de la secuencia de imágenes, expandiendo visualmente el lenguaje, las temáticas y la ilustración (p. 20-21).

Desde la prehistoria, el ser humano ha utilizado imágenes para documentar su vida cotidiana y eventos significativos, lo que nos ha permitido comprender la historia antigua y la evolución de la civilización, la ciencia, la tecnología y otros aspectos a lo largo de las eras. El cómic, como propuesta estética, posee un gran valor narrativo que lo distingue tanto del género literario como del arte visual. Su contenido ha evolucionado, permitiendo a los artistas explorar diversas temáticas y tramas.

Además, el cómic se adapta a diferentes procesos históricos y contextos de cada generación, lo que lo convierte en una forma atractiva para hombres y mujeres de distintas edades. Esto se refleja en la variedad de viñetas, ilustraciones, géneros y temáticas que superan los límites del ámbito literario y artístico.

Según Valeria Molina y Janko Molina (2013): El lenguaje que se usa la terminología y la semántica en un comic por lo que este es atractivo para los lectores porque se crea diferentes tipos de cultura en la cual nos basamos en la cultura que su objetivo es ser artístico en la cultura pop.

2.7.1 Eduardo Villacís

Villacís inició publicando cómic en los años 1989 al 1991, en la revista Traffic que su objetivo era promover la música y la cultura pop; en el año 2012 muestra su obra denominada “La Deformidad Perfecta” y en 2003 titulada “El Espejo Humeante” (ver figura 19). El autor, a través de sus obras, hace que el lector se introduzca en este mundo de fantasía; sin embargo, se incluye los relatos de las colonias y culturas mezcladas. En consecuencia, en sus viñetas reflejan las poblaciones devastadas y la diversidad de culturas, el énfasis de la religión extranjera que fue impuesta durante la conquista. En la actualidad los latinos enfrentan la discriminación de parte del continente antiguo, ya sea en el racismo, la identidad, la creencia religiosa, la cultura, la etnia, la gastronomía, la vestimenta étnica

Figura 19

Espejo Humeante



Nota: Autor: Eduardo Villacís, 2003.

2.7.2 Fabián Patinho

El inicio de sus publicaciones de cómics se remonta a 1994, con la aparición de las revistas Ático Caótico y Mango. Entre 1997 y 1998, publicó en la revista XOX Cómic, y en

2003 lanzó las obras KIKA y MAX. Sin embargo, fue su cómic Ana y Milena, publicado en 2006 en el diario El Comercio, el que lo llevó a alcanzar el reconocimiento en el ámbito del cómic (ver figura 20).

Figura 20

Novela gráfica: Ana y Milena



Nota: Autor: Fabián Patinho, 2006.

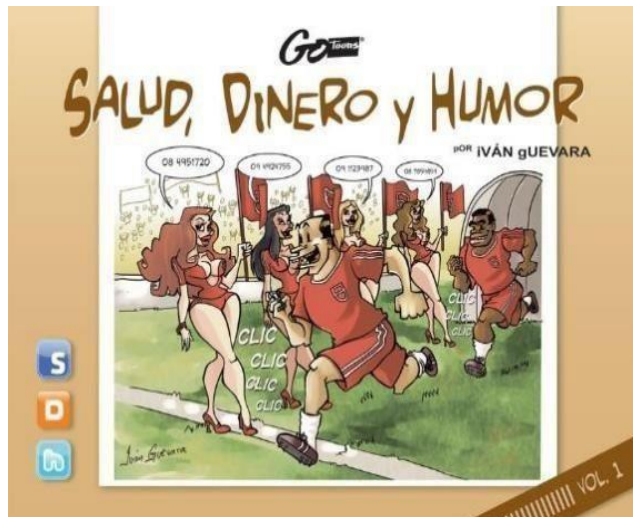
2.7.3 Iván Guevara

En sus obras, se aprecia la influencia del estilo manga japonés, lo que lo ha llevado a dedicarse a la ilustración para crear sus propias historias y personajes. Uno de los animés que lo introdujo al mundo de la ilustración y el diseño fue *Mazinger Robotech*. Entre sus obras

publicadas destacan *Pepe Cáncamo*, *Cada día un ladrillo* y *Sombra* (incluyendo *Salud, dinero y humor*, ver figura 21).

Figura 21

Novela gráfica: Salud, dinero y humor



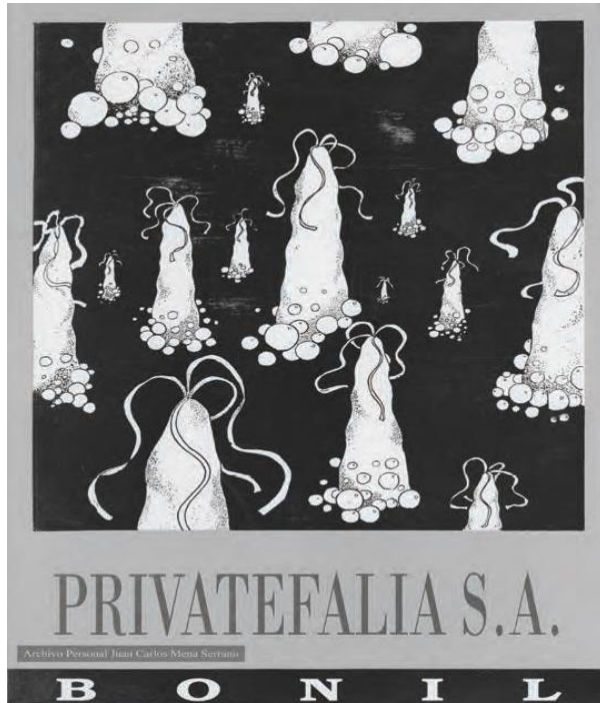
Nota. Autor: Iván Guevara, 2011.

2.7.4 Xavier Bonilla, Bonil

Bonil es un destacado caricaturista y humorista gráfico, conocido por su característico uso de una única viñeta que carece de transición. Sus temáticas abordan eventos que ocurren tanto en Ecuador como en el resto del mundo. Entre sus obras más representativas se encuentran *Bonil Cartoon* (2016), *Privatefalia S.A.* (1994, ver figura 22) y *Vienen de lejos*, publicada en 1992.

Figura 22

Novela gráfica: Privatefalia S. A.



Nota. Autor: Xavier Bonilla, Bonil, 1994.

Capítulo 3

La Paja Toquilla y su proceso evolutivo e histórico en el Museo Municipal de la Paja Toquilla y el Sombrero

3.1 Historia de la Paja Toquilla

En 1534, el padre José María Cobos recorrió la Bahía de Caráquez, Montecristi y Jipijapa, donde observó que los nativos de esta última región llevaban sobre sus cabezas una especie de alas similares a las tocas de las monjas; de hecho, el término “toquilla” es un diminutivo de toca. Gracias a su destreza manual, el padre aprendió la técnica del tejido de paja toquilla y, junto a los frailes españoles, popularizó las artesanías y el curtido de pieles en 1586.

En 1630, el criollo don Francisco Delgado, originario de Panamá y residente en Manabí, mostró interés por el tejido y los diversos usos que los nativos daban a esta planta, muy común en la región. Con el tiempo, la actividad se expandió a Azuay, donde se estableció una escuela con el mismo objetivo, y a Guayaquil, que comenzó a comercializar las artesanías a nivel nacional e internacional.

En 1796, el rey Carlos IV autorizó la organización de gremios y eliminó las altas tasas para las manufacturas de las colonias americanas, fomentando la creación de talleres y fábricas para el tejido de sombreros de paja toquilla. Esta planta, inicialmente conocida como palma, fue renombrada Carludovica palmata en honor al rey, tras su fallecimiento en 1819, así como de la reina María Luisa (ver Figura 23).

Entre 1802 y 1810, el tejido de paja toquilla se realizaba únicamente en Jipijapa y Montecristi. Posteriormente, la actividad se extendió a Quito y Cuenca en 1835, convirtiendo a esta última en el centro de producción de sombreros de paja hasta la actualidad. En 1844, se autorizó la apertura de una escuela para la introducción a la manufactura de tejidos de paja toquilla.

Debido a la crisis económica en la provincia de Azuay, el Sr. Bartolomé Serrano impulsó una campaña para reactivar la economía local. Esta iniciativa incluía la enseñanza del oficio a personas en situación de vulnerabilidad, como los privados de libertad, ociosos y alcohólicos. Aquellos que se opusieron a esta medida fueron detenidos y obligados a aprender el oficio bajo la supervisión de maestros tejedores traídos desde Jipijapa.

Figura 23*Carludovica Palmata*

Nota. Autor y fotografía Anónimo, 2015.

Serrano invirtió y proporcionó la materia prima traída desde Manglaralto para este proyecto, lo que permitió que muchas familias mejoraran su situación económica. En pocos años, esta industria manufacturera se expandió a Azogues, Biblián, Cañar y Déleg, y se inauguraron escuelas para la enseñanza del tejido de paja toquilla en Paute, Gualaceo, Sígig y Sidcay. Sin embargo, con el tiempo, el rendimiento y el comercio comenzaron a decaer, lo que llevó a la mayoría de las manufacturas a buscar mercados no solo a nivel local, sino también internacional, siendo los primeros en hacerlo los productores de Guayaquil y Cuenca.

El tejido de paja toquilla, estrechamente vinculado a la historia de Cuenca, experimentó un crecimiento significativo desde mediados de 1844 hasta principios del siglo XX. La mayoría de las familias cuencanas se beneficiaron económica e industrialmente de los productos derivados de esta especie de palma, lo que tuvo un impacto notable en el desarrollo urbanístico, social, político y cultural de la región. Como precursor de este oficio en Cuenca, se destaca al Sr. Bartolomé Serrano, quien en 1844 trajo la materia prima y contrató a maestros de Montecristi, provincia de Manabí, para enseñar el tejido de sombreros de paja toquilla.

Los reclusos de Cuenca y Azogues, amparados por una orden del gobernador, se convirtieron en aprendices de este arte, que más tarde se estableció como un oficio formal en el barrio El Chorro (Cañamazo, calle Rafael María Arízaga). Allí se encontraba la Casa Serrano, que hoy alberga el Museo Municipal de la Paja Toquilla y el Sombrero.

En 1845, el corregidor de Azogues, don Bartolomé Serrano, notó la crisis económica en la

región y la falta de ocupación para sus habitantes. Para combatir esto, concibió la idea de traer maestros de Jipijapa y Montecristi para enseñar el arte de tejer sombreros de paja toquilla. Serrano se dio cuenta de que los costos de compra de materia prima y herramientas eran insignificantes en comparación con la oportunidad de ofrecer una actividad accesible para todos, sin distinción de edad o género.

El señor Serrano trajo paja de la costa, especialmente de Manglaralto, y herramientas como la horma y el cajón para el sahumado y blanqueado de la paja, distribuyéndolas entre los habitantes. Además, amenazó con castigar a aquellos que se negaran a aprender el oficio o no buscaran otra ocupación. Se cuenta que incluso encarceló a varias personas influyentes en la zona, obligándolas a aprender este arte y oficio, lo que le acarreó serios problemas. Sin embargo, esta medida resultó en el establecimiento de la artesanía como una importante fuerza ocupacional que generó grandes ingresos y beneficios económicos para la ciudad (Aguilar, 2009, pp. 48-49).

Cerca de 1845, se estableció en Manabí la Escuela de Tejedores de Paja Toquilla, con expertos que compartieron sus conocimientos del proceso. En Cuenca, se fundó una academia similar en el barrio El Chorro, que luego se conoció como la Casa Serrano y actualmente alberga el Museo Municipal de la Paja Toquilla y el Sombrero. A partir de 1850, este arte se difundió en EE. UU., y en 1855, gracias a una exposición en París, se extendió a Europa, Centroamérica y Sudamérica, logrando reconocimiento a nivel mundial. Este incremento no solo fue económico, sino que también repercutió en lo social, político y cultural, así como en la agricultura, especialmente en la exportación de cacao, lo que fortaleció las relaciones comerciales entre la costa y la sierra.

Los intermediarios en la venta y compra de paja toquilla eran conocidos como "Cañamazos" (ver figura 24), quienes comercializaban en pueblos, campos e incluso entre productores de diferentes ciudades. Los mercados más reconocidos para la venta de paja toquilla eran la Plaza Santo Domingo (ver figura 25) y María Auxiliadora en Cuenca (ver figura 26).

Figura 24

Cañamazos de la ciudad de Cuenca



Nota. Publicado de X (Twitter): Cuenca Patrimonio Cultural del Ecuador (@LaBellaCuenca), 1940.

Figura 25

Mercado Plaza Santo Domingo



Nota. Fotógrafo por Manuel Serrano, 1919-1920; y publicado en Facebook: Memorias de la Morlaquita / Cuenca Antigua.

Figura 26

Mercado María Auxiliadora



Nota: Publicación Facebook: Cuenca Antigua, 1960.

Los azocadores se encargaban de ajustar y rematar los sombreros tejidos de paja toquilla antes de entregarlos a los compositores. Asimismo, enviaban los sombreros a las fábricas exportadoras. Gracias a estos oficios—cañamazos, tejedores, azocadores y

blanqueadores—se formó una cultura familiar en Azuay que ha perdurado a lo largo de generaciones.

Por su parte, los blanqueadores o compositores se dedicaban a lustrar los sombreros, un trabajo complementario al de los azocadores, que tenían la responsabilidad de ajustar y rematar. Sin embargo, este oficio conllevaba más riesgos para la salud, ya que los blanqueadores estaban expuestos al azufre durante todo el día. Como resultado, recibían un salario más elevado en reconocimiento a los peligros que implicaba su labor.

3.2 La Paja toquilla

El tejido del sombrero de paja toquilla es un arte en el que una amplia gama de individuos ha contribuido a lo largo de los años, configurando patrones socioeconómicos distintos a los que existían durante la época colonial y en los inicios de la República. La red socioeconómica se ha visto influenciada por diversos aspectos históricos, geográficos, humanos y comerciales. Durante la colonia, la manufactura de sombreros generó un conjunto de relaciones distintas a las que se observan en el contexto actual del país. Geográficamente, la costa se destaca como productora de la materia prima, mientras que la sierra actúa como la procesadora de la misma (Aguilar, 2009, pp. 86-87).

3.3 Características de la planta *Carludovica Palmata*, fuente de la Paja Toquilla

Desde la botánica, la *Carludovica palmata* se considera una planta herbácea de la familia de las pandanales, caracterizada por su forma cilíndrica y la ausencia de tallo o tronco leñoso, alcanzando alturas de 2 a 3 metros. Sus hojas pueden medir hasta 65 cm de largo, y de cada una se pueden extraer entre 50 y 80 fibras. Su tiempo de crecimiento es de aproximadamente dos años y se distingue por su color verde claro, desarrollándose exclusivamente en bosques húmedos.

La *Carludovica palmata* crece únicamente en las regiones costeras de Manglaralto, Juján, Manabí y Gualaquiza, en la región Amazónica. Durante el invierno, su ciclo de crecimiento y cosecha puede extenderse a dos años y medio. Sin embargo, si las condiciones climáticas no son óptimas, el tiempo de cosecha puede prolongarse hasta cuatro años, ya que se requiere la mejor calidad. Esta especie, única en Ecuador por la calidad de su paja, ha sido intentada en cultivos en países como Colombia, México y Bolivia, pero sin lograr igualar su calidad.

3.4 El proceso que conlleva la Planta *Carludovica Palmata*, hasta transformarse en Paja Toquilla

Durante el proceso de secado, la fibra se enrolla en forma tubular, con un grosor que varía entre 1 y 2 mm. Para el lavado, se emplean productos naturales como sales, tierras y arenas. Luego, la fibra se cocina y se deja secar. Tras el blanqueado, se realiza un nuevo lavado y la fibra se coloca en un horno durante aproximadamente 6 horas. Finalmente, se cuelga en la sombra, quedando lista para su posterior proceso de tejido.

3.5 El proceso para empezar con el tejido del Sombrero de Paja Toquilla

El proceso de tejido del sombrero de paja toquilla consta de tres fases: la plantilla, la copa y la falda. La plantilla debe ser circular y comienza dividiéndose en veinticuatro pajitas agrupadas en grupos de seis. Luego, formamos una cruz con cuatro pajitas en cada brazo. A continuación, se entrelazan las pajitas, moldeándolas en forma de rosa. Es importante humedecer las manos con agua cada cierto tiempo para facilitar el entrelazado. Gradualmente, se añaden más pajitas hasta formar la copa, que se expande al dar forma con la horma artesanal, conocida como "injiere".

El proceso continúa hasta completar las faldas, donde se coloca un cinturón de hierro para mantener la forma. Luego, se inicia el tejido de la copa y del injiere, realizando el remate con una plancha de carbón. Finalmente, el sombrero se coloca en una máquina para el moldeado final, lo que implica una serie de pasos como el azoque, el lavado, el sahumado, el semiblichado y el prensado.

3.6 El proceso para terminar con el tejido del Sombrero de Paja Toquilla

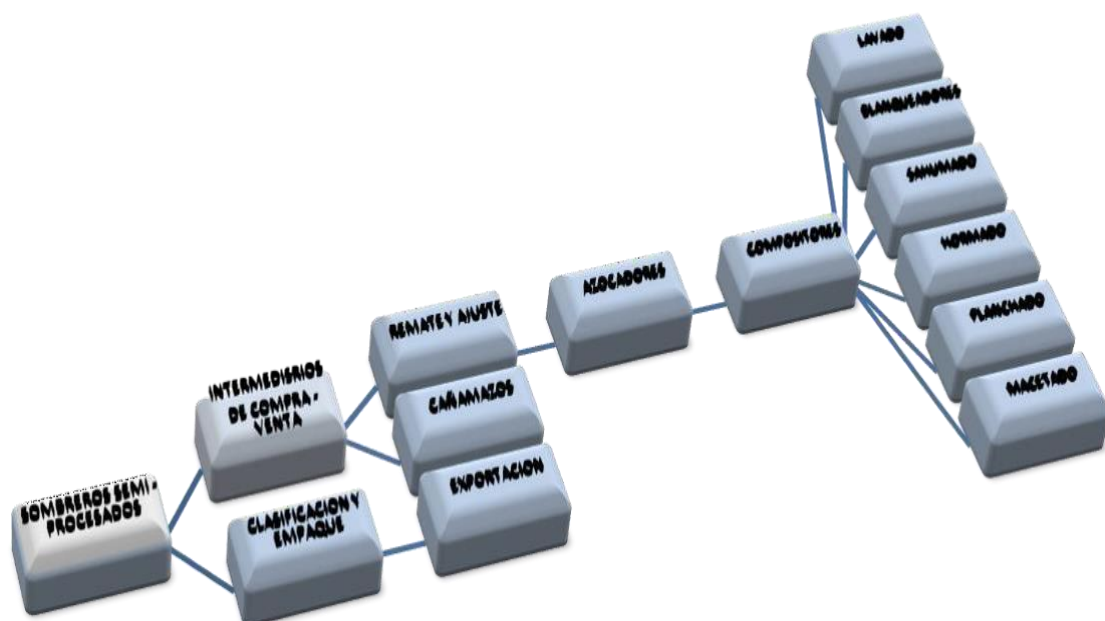
Primero es el azoque lo que consiste que se apriete de forma que no permita que se abra el tejido.

Segundo lo compositores son lo que operan en componer y tener preparado el azocado porque sus tareas consisten en lavado, desengrasado, enjuague, blanqueado, sahumado, hormado, planchado y maceteado.

en el patio en el aire libre de forma ordenada ahora actual se realiza en máquinas que agilitan el proceso.

Octavo el prensado es dar la forma del sombrero.

3.1 Historia del Museo Municipal de la Paja Toquilla y el Sombrero



Laura Mercedes Pesantes Solórzano

La casa fue construida entre 1880 y 1890, probablemente por la familia Delgado, que es la que aparece registrada en la construcción del inmueble. Tras algunos años, el edificio pasó a manos de la familia Heredia, quienes continuaron con el mismo objetivo en la producción de sombreros de paja toquilla. En 1969, la casona fue adquirida por la familia Serrano, de Serrano Hat Export (ver figuras 27 y 28). La propiedad se amplió para ser más funcional en la producción, incorporando áreas destinadas a la manufactura, secado y almacenamiento.

En 1982, dado el espacio disponible en la edificación, se arrendó a una fábrica de muebles. Lamentablemente, en 1985, un incendio destruyó gran parte de la casa, que fue abandonada durante varios años. Sin embargo, el programa "Espacio de la Memoria" del plan de salvaguardia del tejido tradicional del sombrero buscó revitalizar esta área artesanal. La restauración arquitectónica y la preservación de sus características originales fueron realizadas por el Municipio de Cuenca, y el inmueble fue declarado Patrimonio de la Humanidad el 5 de diciembre de 2012 por la UNESCO (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura) (ver figura 29).

Gerardo Machado (2014), director del museo Casa del Sombrero (Museo de Paja Toquilla y el Sombrero), nació en el barrio El Chorro. La calle principal, Rafael María Arízaga, es una de las más estrechas del centro histórico y ha sido un importante centro de confección y comercialización del sombrero de paja toquilla. La recuperación y conservación de la tradición del tejido del sombrero, representada en este museo municipal, es fundamental, ya que refleja una de las actividades que dinamizó la economía regional desde el siglo XIX.

Figura:27

Municipalidad de la Paja Toquilla y Sombrero



Nota. Fotografía por el Museo Municipal de la Paja Toquilla y Sombrero, 2012.

Figura: 28

Museo Municipal de la Paja Toquilla y Sombrero



Nota. Fotografía por el Museo Municipal de la Paja Toquilla y Sombrero, 2024.

Figura 29

Certificado del nombramiento del Patrimonio de la Humanidad



Nota. Certificado entregado el 5 de diciembre del 2012.

3.2 Ley Patrimonial Cultural, codificación 27/, Registro Oficial Suplemento 465 de 19-nov 2004

Art. 1.- Mediante Decreto No. 2600 de 9 de junio de 1978, publicado en el Registro Oficial No. 618 de 29 de los mismos mes y año, se creó el Instituto de Patrimonio Cultural con personería jurídica, adscrito a la Casa de la Cultura Ecuatoriana, que reemplaza a la Dirección de Patrimonio Artístico y se financiará con los recursos que anualmente constarán en el Presupuesto del Gobierno Nacional, a través del Capítulo correspondiente al Ministerio de Educación y Cultura.

Art. 2. (...) El Instituto Nacional de Patrimonio Cultural se conforma por: el Directorio, la Dirección Nacional, las Subdirecciones y las demás unidades técnicas y administrativas que constan en el Reglamento respectivo. Es función del Directorio dictar y aprobar el Reglamento Orgánico Funcional.⁶

La conservación de los bienes patrimoniales, a pesar de que es un campo nuevo de la conservación e investigación de acuerdo con la Ley Orgánica de la cultura, sección (d): ... "Memoria social: Las personas, comunidades, comunas, pueblos y nacionalidades, colectivos y organizaciones culturales tienen derecho a construir y difundir su memoria social, así como acceder a los contenidos que sobre ella están depositados en las entidades públicas o privadas"⁷.

⁶ Ley patrimonial cultural. Codificación 27/ Registro Oficial Suplemento 465 de 19-nov-2004/ Estado: Vigente/ H. Congreso Nacional/La Comisión de Legislación y Codificación/ resuelve: expedir la siguiente codificación de la Ley de Patrimonio Cultural

⁷ Ley orgánica de cultura/ Ley 1/ Registro Oficial Suplemento 913 de 30-dic.-2016/ Estado: Vigente/República del Ecuador/ Asamblea Nacional/ Oficio No. SAN-2016-2272/ Quito, 29 de diciembre de 2016.

Capítulo 4

Guion de novela gráfica o cómic CULCCA

Autor: Laura Pesantes

4.1 Guion del cómic o Novela gráfica CULLCA

El guion tiene este formato de escritura Courier New tamaño de letra 12.

Cuadro 1

Plano detalle: entrada de los zapatos (Personaje PACO) 3 pasos (caminando)

Cuadro 2

Plano americano: $\frac{3}{4}$ de Paco.

Cuadro 3

Plano detalle: abrir la cerradura de la puerta del establo.

Cuadro 4

Primer plano: sonido de la puerta abriéndose y el rostro girando del burro hacia el sonido.

Cuadro 5

Plano picado: establo y la entrada de Paco de la misma.

Cuadro 6

Plano medio y encuadre: Paco abre la puerta del corral y sale el Burro

Cuadro 7

Primer plano: Paco recogiendo y organizando la paja toquilla.

Cuadro 8

Primer plano: Paco pone la paja toquilla en el lomo del animal.

Cuadro 9

Plano medio: Paco pone el arnés en la cabeza del animal.

Cuadro 10

Plano entero: la puerta del establo.

Cuadro 11

primer plano: (Paco) la mano abriendo la puerta junto con el burro

Cuadro 12

Plano contrapicado: Paco y el animal sale del establo

Cuadro 13

Plano general: la vista de las montañas y patio frente del establo

Cuadro 14

Plano medio: Paco se da la vuelta hacia el establo

Cuadro 15

Plano general: establo

Cuadro 16

Plano medio: recogimiento de la lámpara y mochila.

Cuadro 17

Plano detalle: Paco desata al burro fuera del establo

cuadro 18

plano general: Paco y el burro empieza a caminar

cuadro 19

primer plano: el anochecer

cuadro 20

plano detalle: encender la lámpara

cuadro 21

primer plano: iluminación guía

cuadro 22

plano subjetivo: la iluminación de los personajes

cuadro 23

plano medio: bosque oscuro

cuadro 24

plano general: Paco y el burro rodeado de niebla en medio del bosque

cuadro 25

sonido de diversos sonidos de animales nocturnos

cuadro 26

plano subjetivo: rostro de Paco y el burro, asustados por el sonido

cuadro 27

primerísimo primer plano: ojos del burro (miedo extremo)

cuadro 28

primer plano: burro rebuzna (sonido)

cuadro 29

primer plano: Paco controla su miedo (toma aire y exhala)

cuadro 30

plano detalle: tranquiliza al animal (acaricia la cabeza)

cuadro 31

plano medio: jala del arnés para seguir avanzando

cuadro 32

plano nadir o supina: el burro se resiste (La cámara se sitúa completamente por debajo del personaje, en un ángulo perpendicular al suelo).

cuadro 33

plano subjetivo: el aullido del lobo

cuadro 34

plano detalle: rostros asustados del burro y Paco al escuchar el aullido

cuadro 35

Plano medio: jala de nuevo el arnés

cuadro 36

plano picado: la resistencia del animal

cuadro 37

primer Plano: la caída de la lámpara

cuadro 38

primerísimo primer plano: rostro de frustración de Paco

cuadro 39

plano detalle: jala el arnés

cuadro 40

plano contrapicado: la caída del Paco al charco de lodo

cuadro 41

primerísimo primer plano: paco sentado todo enlodado

cuadro 42

primer plano: rostro de enojo y frustración de Paco

cuadro 43

primerísimo primer plano: el burro " se ríe.

cuadro 42

plano detalle: ojos de enojo o reclamo de Paco

cuadro 43

primerísimo primer plano: rostro avergonzado o culpa del burro

cuadro 44

plano contrapicado: paco se levanta y se limpia

cuadro 45

plano contrapicado: burro y Paco caminan

cuadro 46

plano medio: el bosque oscuro

cuadro 47

plano americano: luz blanca entre los árboles

cuadro 48

plano general: vista al pueblo de Cullca

cuadro 49

primerísimo primer plano: rostro aliviado de los personajes

cuadro 50

plano detalle: el cielo empieza aclararse

cuadro 51

plano detalle: sonido de la campanada de la iglesia (5 am)

cuadro 52

plano medio: gente del pueblo

cuadro 53

plano detalle: camino

cuadro 54

plano contrapicado: fábrica del sombrero

cuadro 55

Plano picado u aéreo: zona de la fábrica, más calles: Rafael Ma. Arizaga y en la Luis Cordero.

cuadro 56

plano picado: recibimiento a Paco

cuadro 57

plano medio: trabajador descarga de la paja toquilla

cuadro 58

plano americano: el rostro de Paco mirando la puerta del salón

Desde el cuadro 59 al 65 se mostrará el paso a paso de tejer el sombrero y además de la entrevista.

cuadro 59

En estos cuadros se mostrará el proceso del tejido hablado por Paco.

cuadro 60

plano americano: abre la puerta del salón de las tejedoras

cuadro 61

plano detalle: primer proceso de tejido del sombrero

cuadro 62

primerísimo primer plano: proceso y avance del tejido "nivel 5"

cuadro 63

plano medio: sombrero medio a terminar

cuadro 64

primerísimo primer plano: Paco habla sobre el final del sombrero, enseña el detalle del tejido.

Cuadro 65 final del video.

plano general: Paco presenta diferentes tipos o diseños tejidos de sombreros hablando al espectador o lector dentro de la escena.

¿FIN o CONTINUARA?

4.2 Proceso creativo del cómic o novela gráfica CULLCA

El Museo Municipal de la Paja Toquilla y el Sombrero tiene como objetivo conservar el valor histórico de la paja toquilla, así como su relevancia en la historia, la economía, la arquitectura, el patrimonio y la cultura de los ciudadanos. Para lograrlo, he escogido a un personaje joven que acompañará su viaje, entrevistando a una profesional en el arte del tejido del sombrero. En esta novela gráfica o cómic, se busca narrar y retratar la vestimenta, el entorno, los paisajes y las edificaciones de los años 1890, incorporando elementos contemporáneos, como la transmisión en vivo de la entrevista.

A través de esta novela gráfica, mi intención es mantener vivos los recuerdos del pasado: la arquitectura, el arte, las tradiciones, la vestimenta y las historias de nuestros antepasados. Aspiro a que la generación actual reconozca la importancia del progreso y las vivencias que han dado forma a nuestra ciudad hasta la actualidad. He elegido el estilo y las técnicas del manga y el manhwa porque, tanto en Japón como en Corea del Sur, las obras, ya sean históricas, tecnológicas, futuristas o de fantasía, siempre incluyen elementos de su cultura, tradiciones, vestimenta, gastronomía e incluso el arte de la escritura. Por lo tanto, también he incluido en mi obra aspectos culturales y tradiciones de nuestro país, para hacer las ilustraciones de esta novela gráfica o cómic, ya que resultan más atractivas para la generación actual y se adaptan a los dispositivos electrónicos.

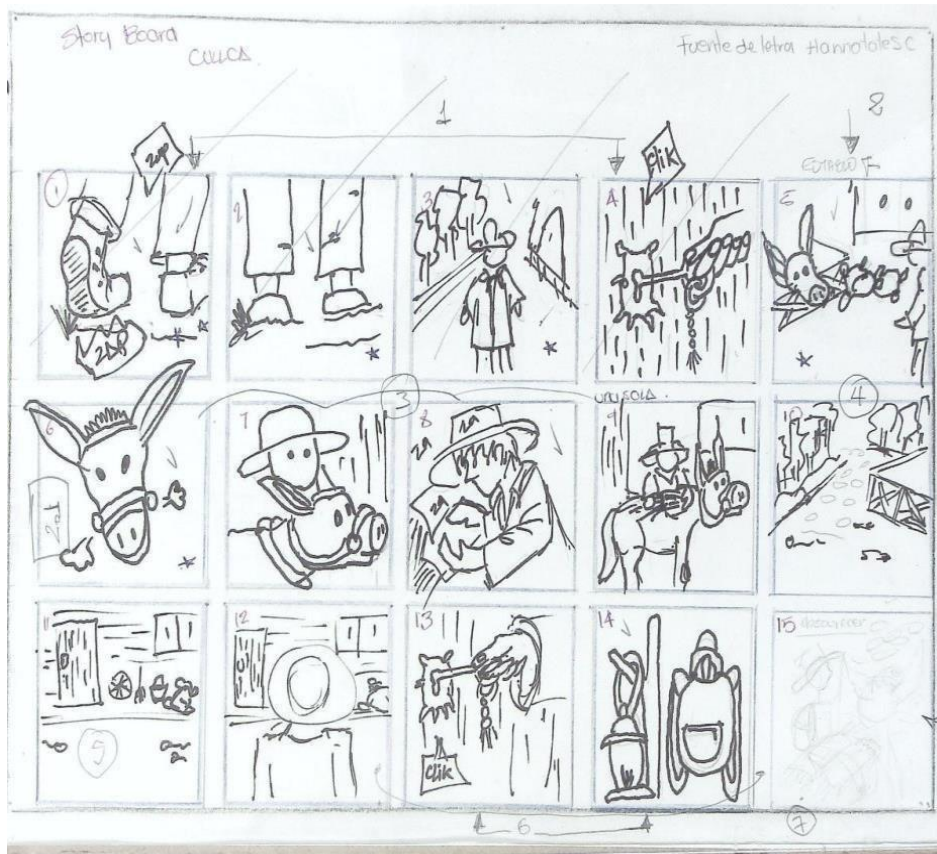
Para la elaboración del guion y el storyboard de la novela gráfica **CULLCA**, utilicé un cuaderno de formato A3, trabajando con grafito HB y rotuladores N.º 1 y N.º 5. Posteriormente, escaneé los dibujos para su digitalización, empleando el programa Sketchbook 2018. En este programa digital utilicé herramientas como lápices HB, 2, 4, 6, además de rotuladores de diferentes tamaños y marcadores COPIC en las siguientes tonalidades de degradado: T0, T1, T3, T4, T6, T8, T10, N0, N1, N2, N3, N4, N6, N8, 100, 110, y colores para la portada y contraportada como YR21, YR31, YR24, YR2, FYR1, R21, R12, R29, E25, E1, E59, E89.

Utilicé pinceles sintéticos de diferentes tipos: pincel web, pincel redondo, pinceles de textura y camuflaje, además de carboncillo y diversas herramientas de sombreado. También empleé reglas, elipses y curvas francesas, así como manuales de perspectiva y simetría. Para el trabajo en digital, utilicé capas de texto, funciones de zoom, transformación rápida y herramientas de relleno radial y lineal. Finalmente, configuré el tamaño del lienzo e imagen a 23x30 cm, con una resolución de 300 píxeles, y guardé en formatos TIFF, JPG, PNG y PSD

4.3 Storyboard del cómic o novela gráfica CULLCA

Figura: 30

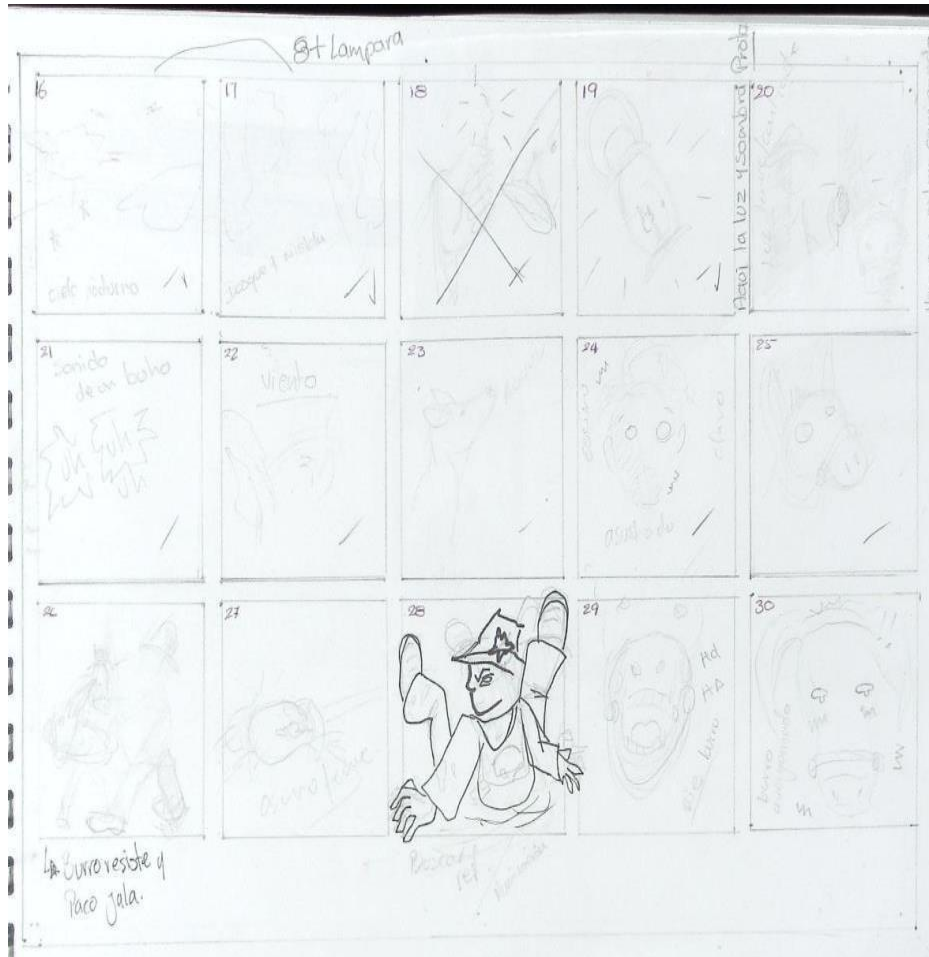
Storyboard del cómic o novela gráfica CULLCA



Nota. página 1. Autora: Laura Pesantes (2022 – 2024).

Figura: 31

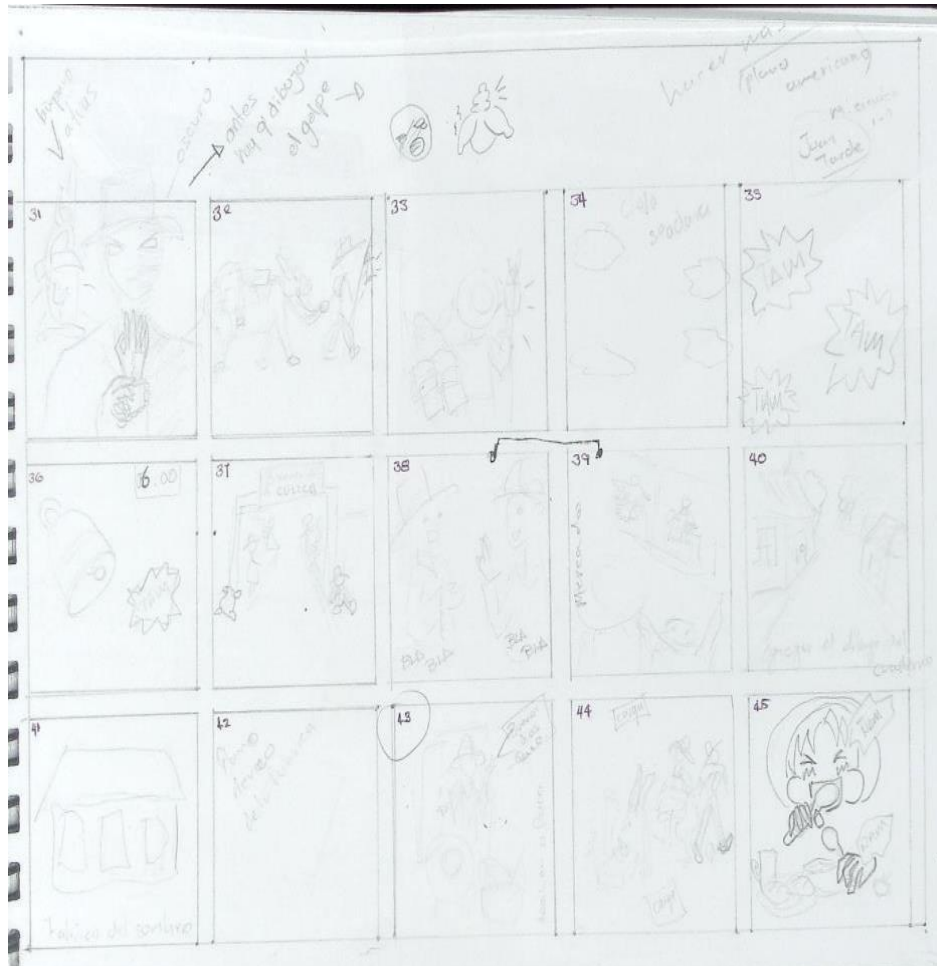
Storyboard del cómic o novela gráfica CULLCA



Nota. página 2. Autora: Laura Pesantes (2022 – 2024).

Figura: 32

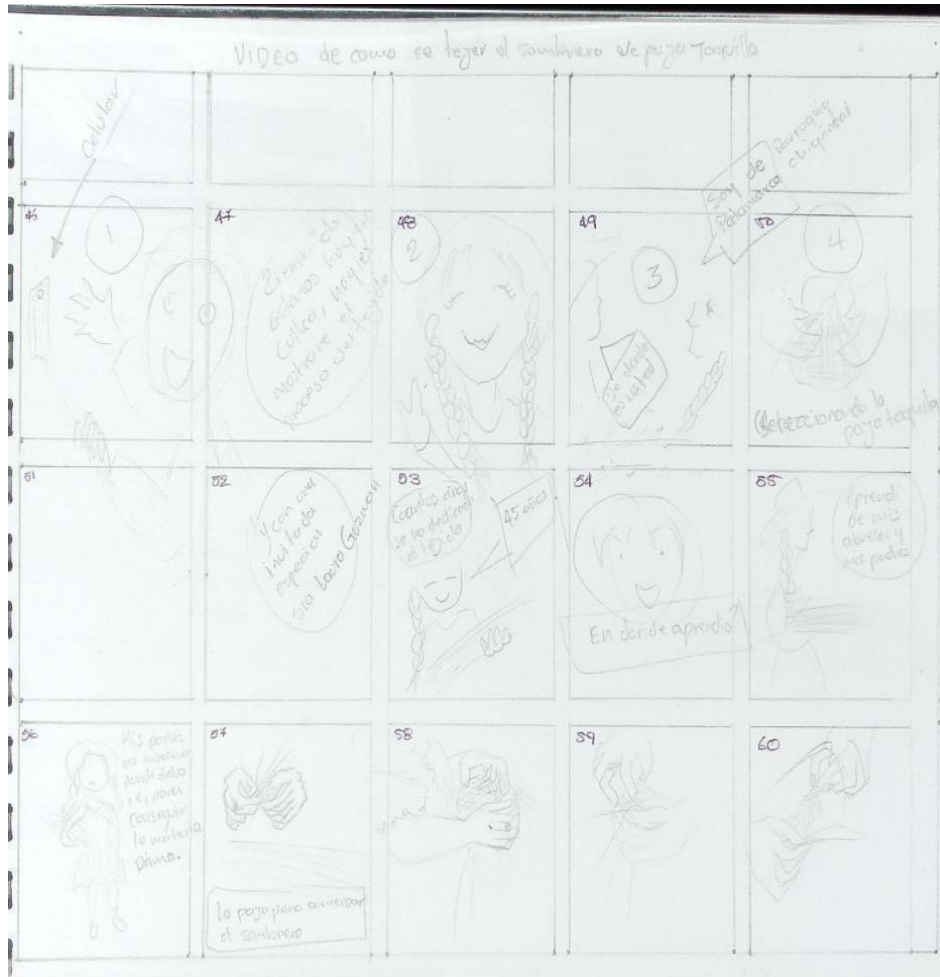
Storyboard del cómic o novela gráfica CULLCA



Nota. página 3. Autora: Laura Pesantes (2022 – 2024).

Figura: 33

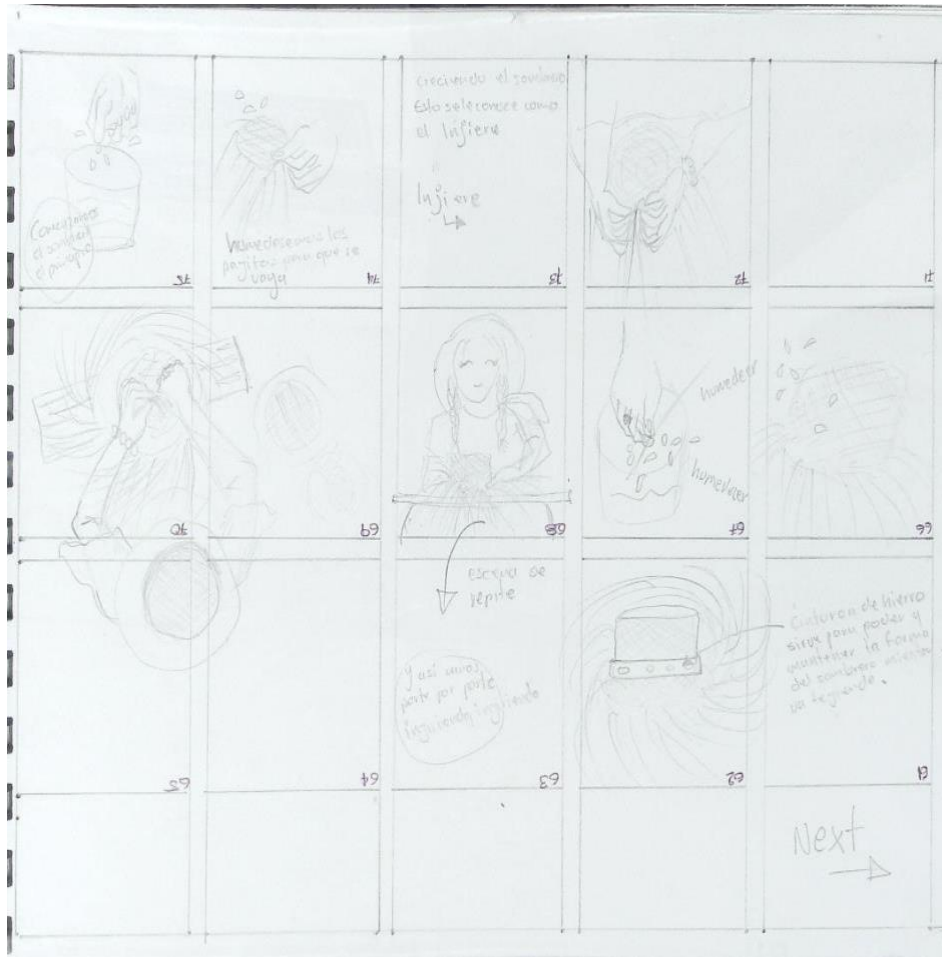
Storyboard del cómic o novela gráfica CULLCA



Nota. página 4. Autora: Laura Pesantes (2022 – 2024).

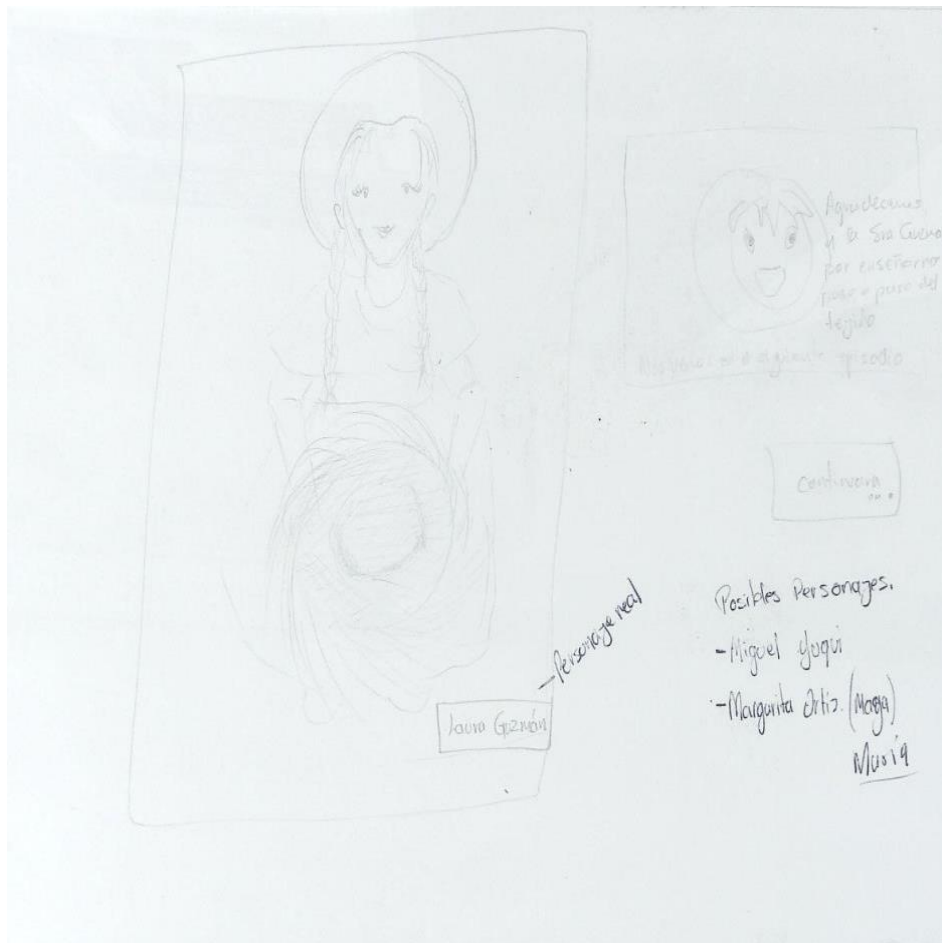
Figura:34

Storyboard del cómic o novela gráfica CULLCA



Nota. página 5. Autora: Laura Pesantes (2022 – 2024).

Figura:35

Storyboard del cómic o novela gráfica CULLCA

Nota. página 6. Autora: Laura Pesantes (2022 – 2024).

Conceptualización

Durante mi infancia, disfrutaba de caricaturas y películas de productoras como Warner Bros, Hanna-Barbera y Disney. Me fascinaba tomar a los personajes y reinventar sus vestimentas y características, creando nuevas historias a partir de mis propios guiones, ya sea continuando sus tramas o dándoles un propósito diferente, sin importar si eran villanos, protagonistas o personajes secundarios.

En mi adolescencia, aprendí a dibujar y pintar utilizando el ratón en el programa Paint. Fue entonces cuando descubrí el anime y el manga, lo que me llevó a decidirme por estudiar ilustración digital en la facultad que lo ofrecía. Mi objetivo es narrar la historia de nuestro país a través de la novela gráfica, ya que nuestra era avanza hacia lo digital.

Esta novela gráfica está influenciada por el estilo y las técnicas del manga japonés, que se caracteriza por el uso del blanco, negro y gris. Además, me inspiro en el manhwa coreano, particularmente en su formato de viñetas escaladas, que resulta más accesible y

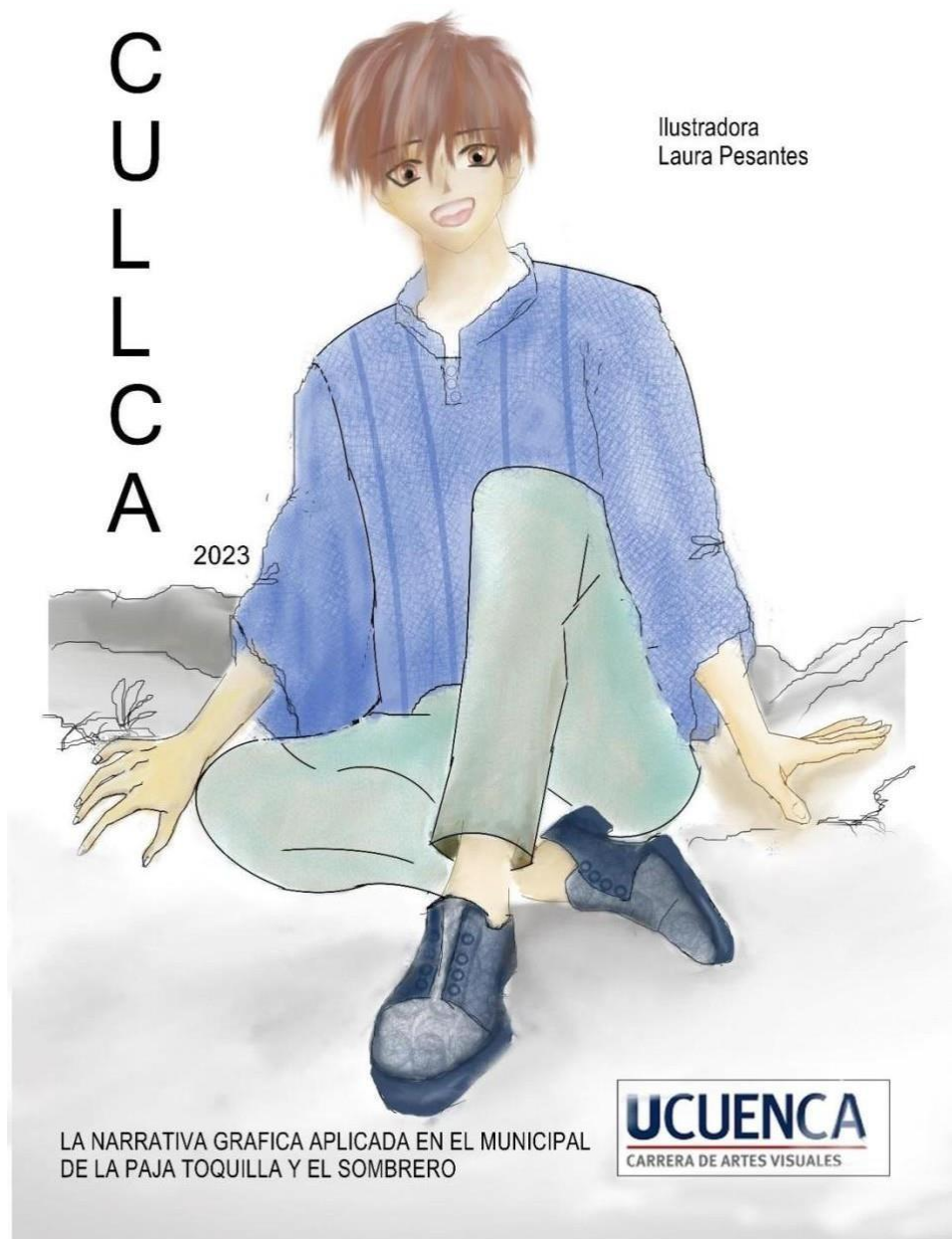
comprensible para los lectores en dispositivos electrónicos en posición vertical. Tanto el manga como el manhwa ilustran sus tradiciones, arte, cultura, elementos arquitectónicos históricos, costumbres, política, patrimonio, vestimenta y aspectos sociales, lo que permite apreciar las diferencias culturales de cada país.

Asimismo, me he inspirado en el cómic del Museo del Prado de España, cuyo contenido es más específico al retratar la historia del museo desde sus inicios hasta 2019. Este cómic no solo presenta obras de arte, sino también a sus artistas, así como a las personas y visitantes de todas las épocas hasta la actualidad.

4.5 Cómic / Novela Gráfica CULLCA

Figura 36

Portada del cómic CULLCA



Nota. Autora: Laura Pesantes

Figura 37

Presentación de personaje del cómic CULLCA



Mercedes Solórzano
Edad 36
Altura 1.70
Color Favorito Rojo

Nota. Autora: Laura Pesantes

Figura 38

Presentación de personaje del cómic CULLCA



Francisco Ortiz (Paco)
Edad: 17
Color favorito: Verde esmeralda

Nota. Autora: Laura Pesantes

Figura 39

Presentación de personaje del cómic CULLCA



Nota. Autora: Laura Pesantes

CULLCA

Figura 40

Página 1 del cómic CULLCA



Nota. 4 viñetas / Autora: Laura Pesantes

Figura 41

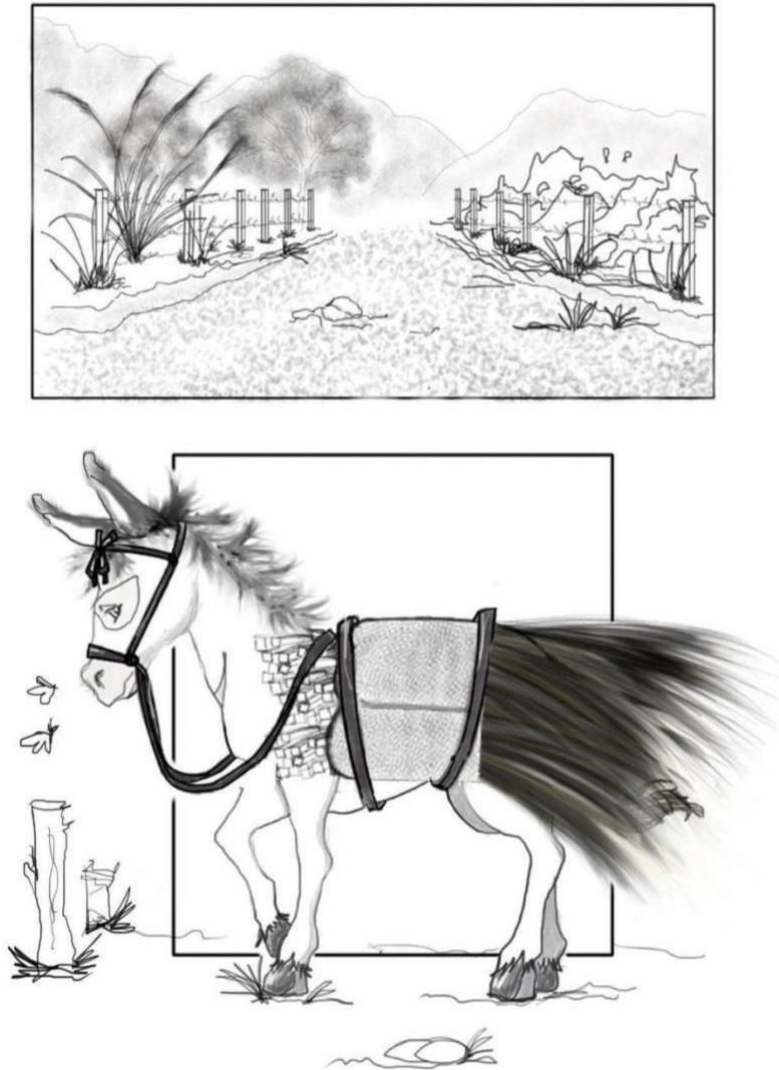
Página 2 del cómic CULLCA



Nota. 2 viñetas / Autora: Laura Pesantes

Figura 42

Página 3 del cómic CULLCA



Nota. 2 viñetas / Autora: Laura Pesantes

Figura 43

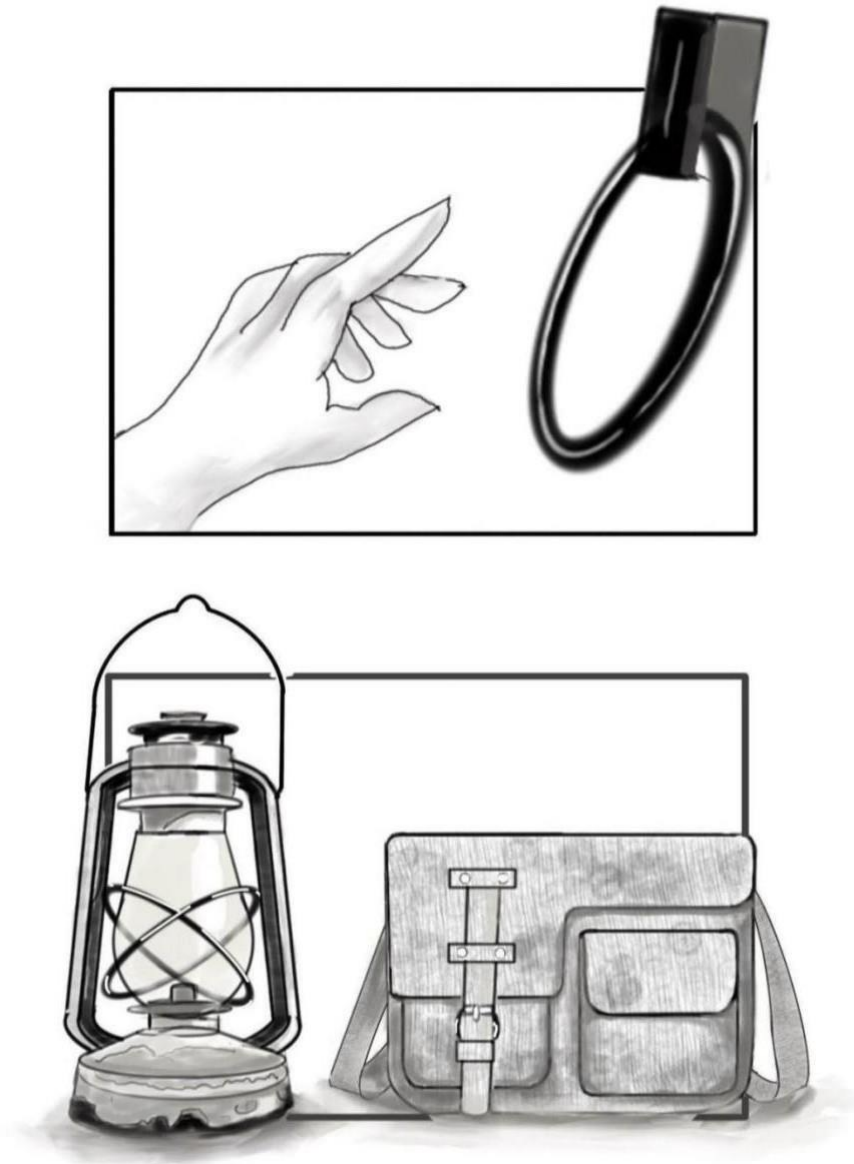
Página 4 del cómic CULLCA



Nota. 1 viñeta / Autora: Laura Pesantes

Figura 44

Página 5 del cómic CULLCA



Nota. 2 viñetas / Autora: Laura Pesantes

Figura 45

Página 6 del cómic CULLCA



Nota. 1 viñeta / Autora: Laura Pesantes

Figura 46

Página 7 del cómic CULLCA



Nota. 3 viñetas / Autora: Laura Pesantes

Figura 47

Página 8 del cómic CULLCA



Nota. 2 viñetas / Autora: Laura Pesantes

Figura 48

Página 9 del cómic CULLCA



Nota. 2 viñetas / Autora: Laura Pesantes

Figura 49

Página 10 del cómic CULLCA



Nota. 3 viñetas / Autora: Laura Pesantes

Figura 50

Página 11 del cómic CULLCA



Nota. 1 viñeta / Autora: Laura Pesantes

Figura 51

Página 12 del cómic CULLCA



Nota. 1 viñeta / Autora: Laura Pesantes

Figura 52

Página 13 del cómic CULLCA



Nota. 2 viñetas / Autora: Laura Pesantes

Figura 53

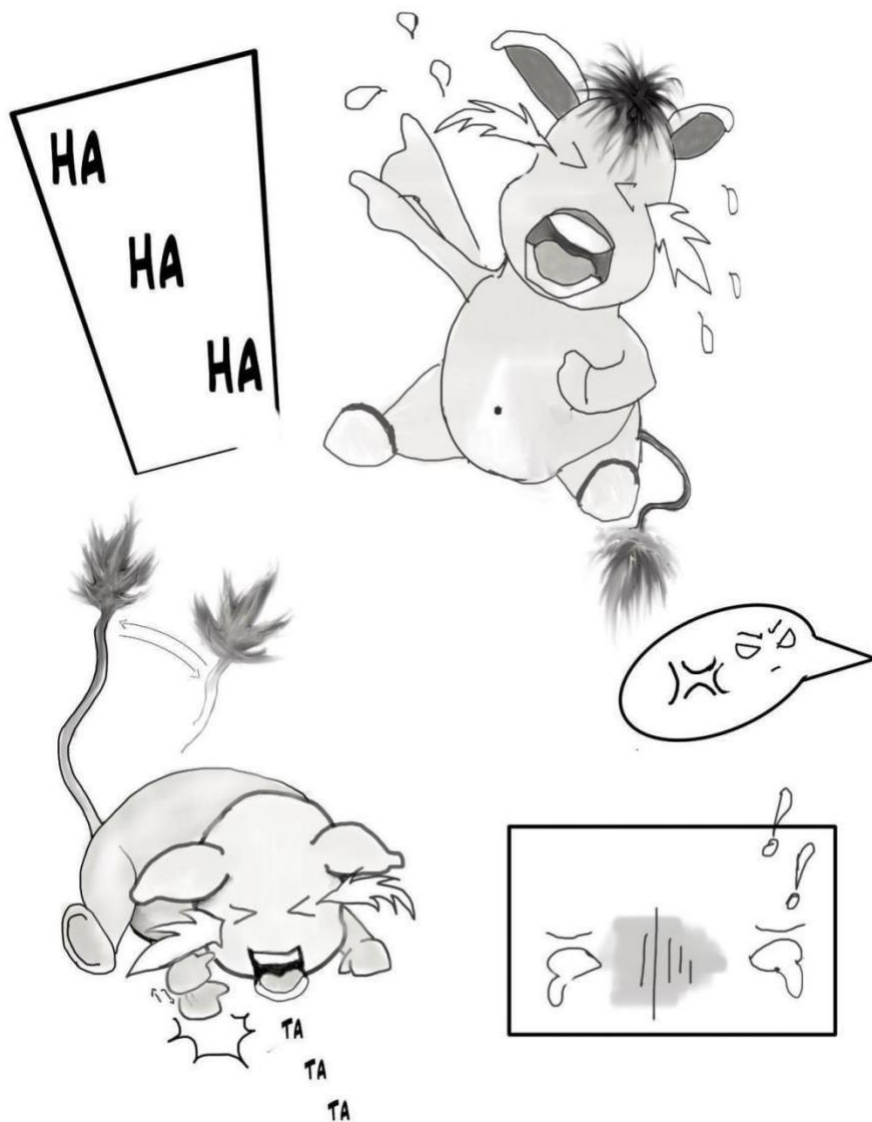
Página 14 del cómic CULLCA



Nota. 1 viñeta / Autora: Laura Pesantes

Figura 54

Página 15 del cómic CULLCA



Nota. 2 viñetas / Autora: Laura Pesantes

Figura 55

Página 16 del cómic CULLCA



Nota. 2 viñetas / Autora: Laura Pesantes

Figura 56

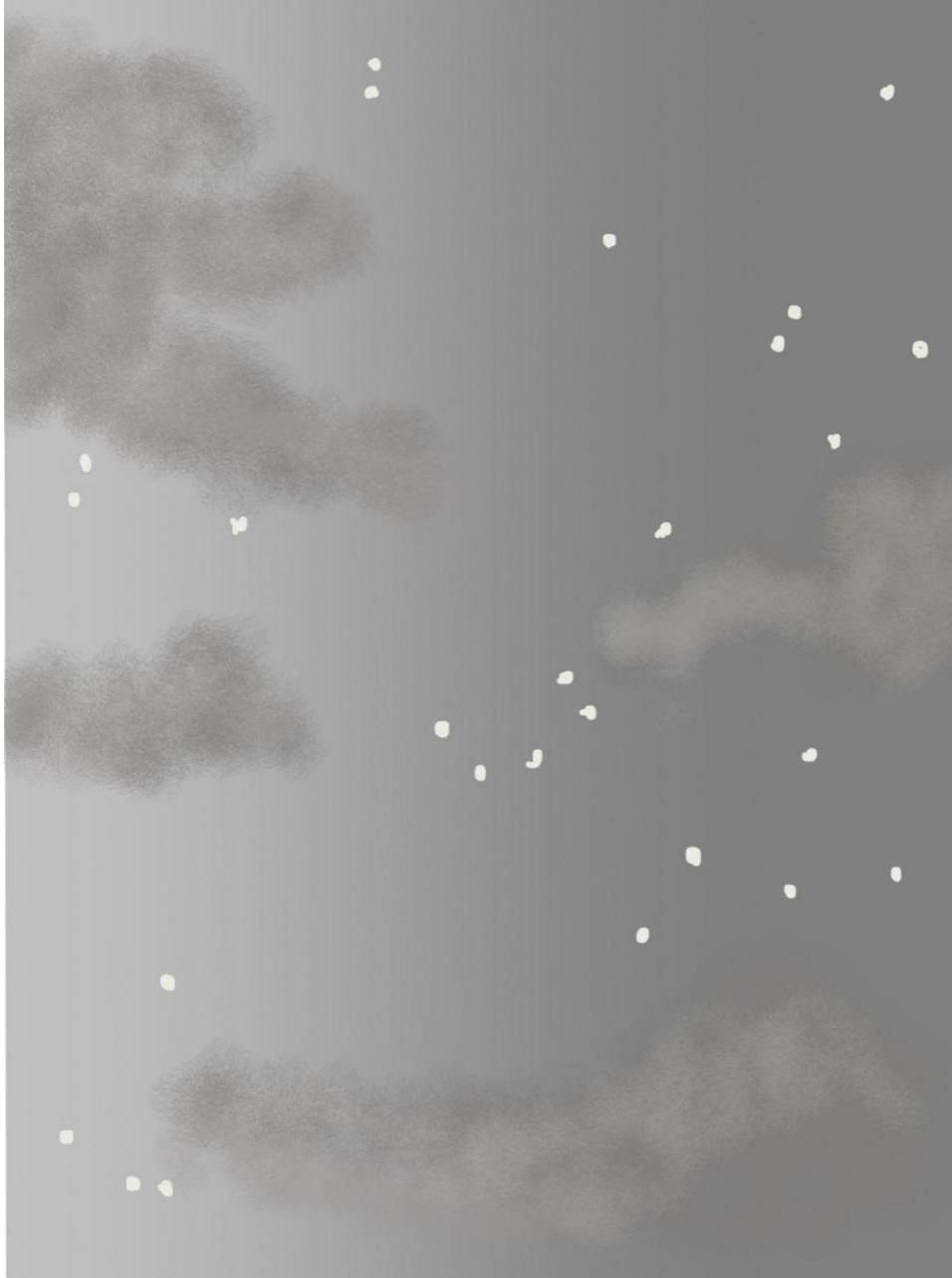
Página 17 del cómic CULLCA



Nota. 2 viñetas / Autora: Laura Pesantes

Figura 57

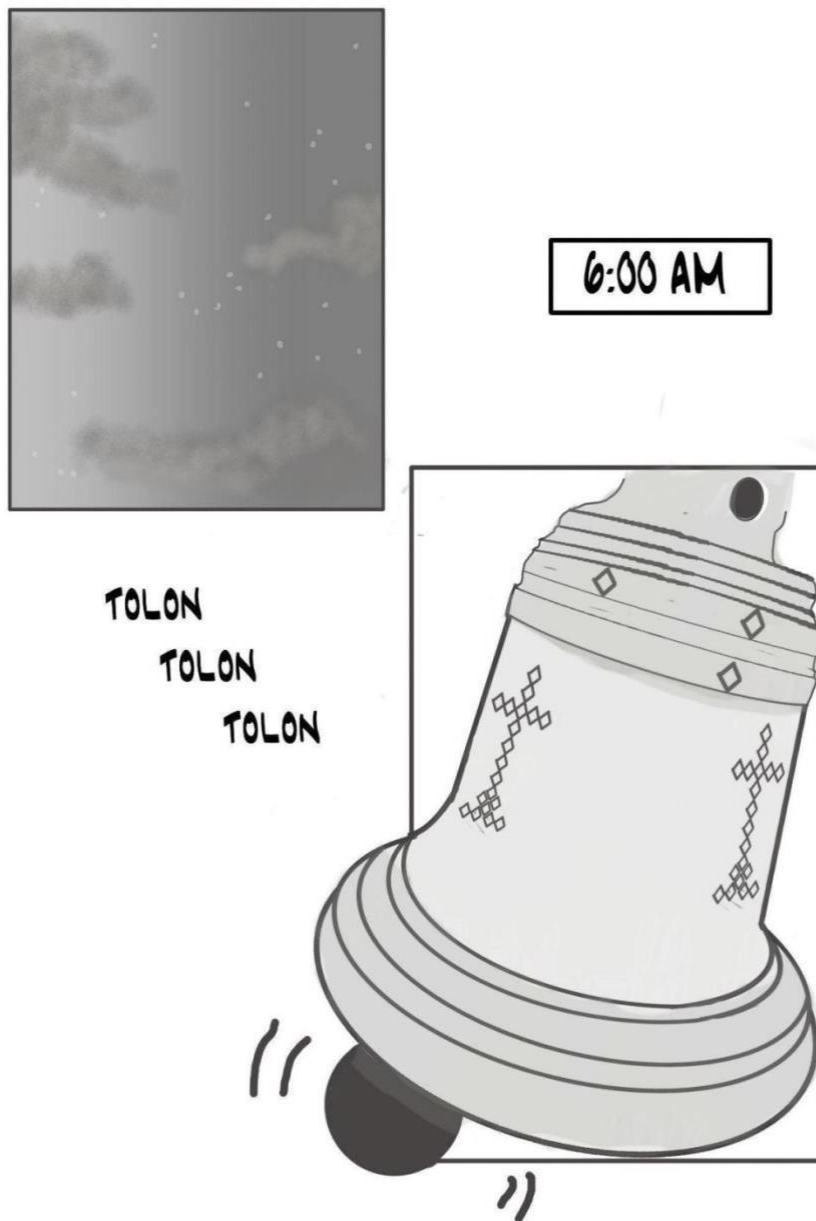
Página 18 del cómic CULLCA



Nota. 1 viñeta / Autora: Laura Pesantes

Figura 58

Página 19 del cómic CULLCA



Nota. 2 viñetas / Autora: Laura Pesantes

Figura 59

Página 20 del cómic CULLCA



Nota. 1 viñeta / Autora: Laura Pesantes

Figura 60

Página 21 del cómic CULLCA



Nota. 3 viñetas / Autora: Laura Pesantes

Figura 61

Página 22 del cómic CULLCA



Nota. 2 viñetas / Autora: Laura Pesantes

Figura 62

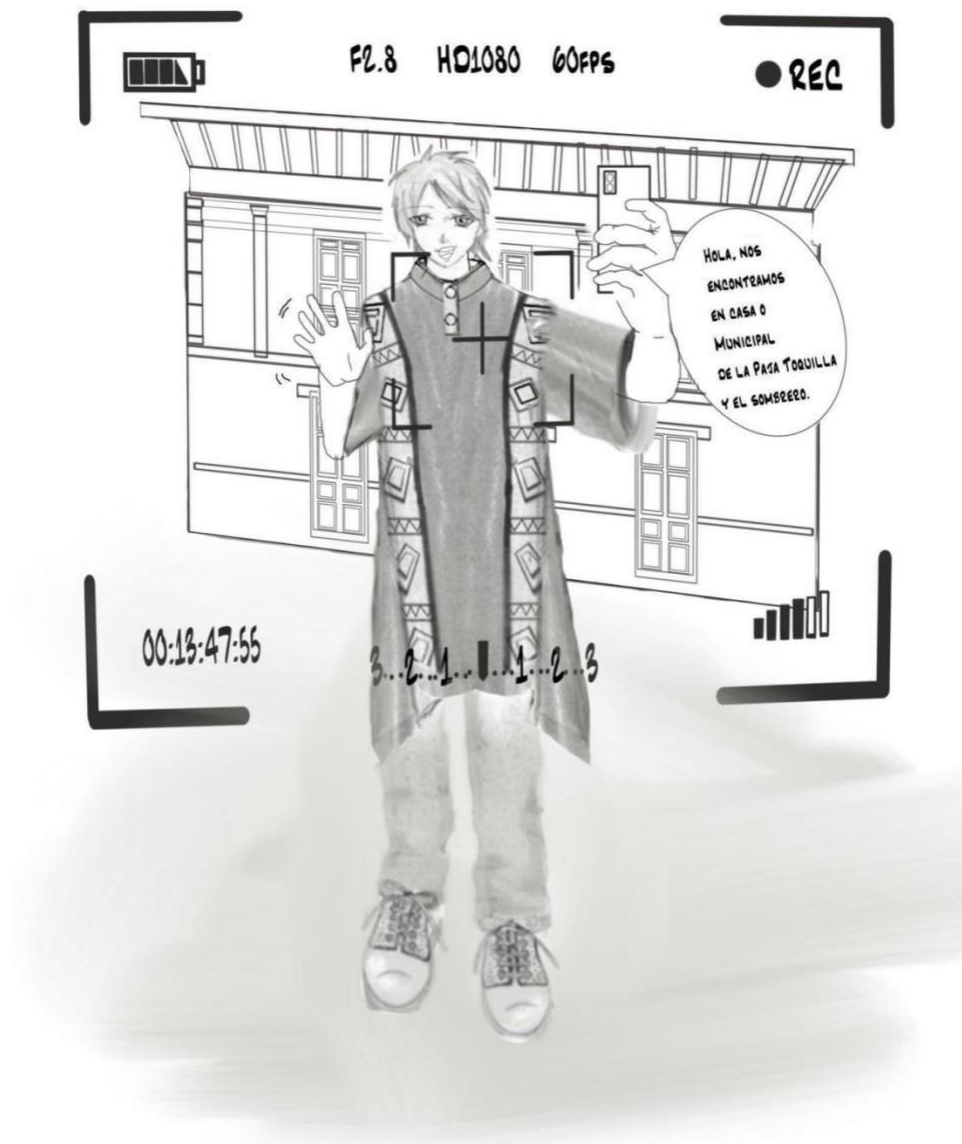
Página 23 del cómic CULLCA



Nota. 2 viñetas / Autora: Laura Pesantes

Figura 63

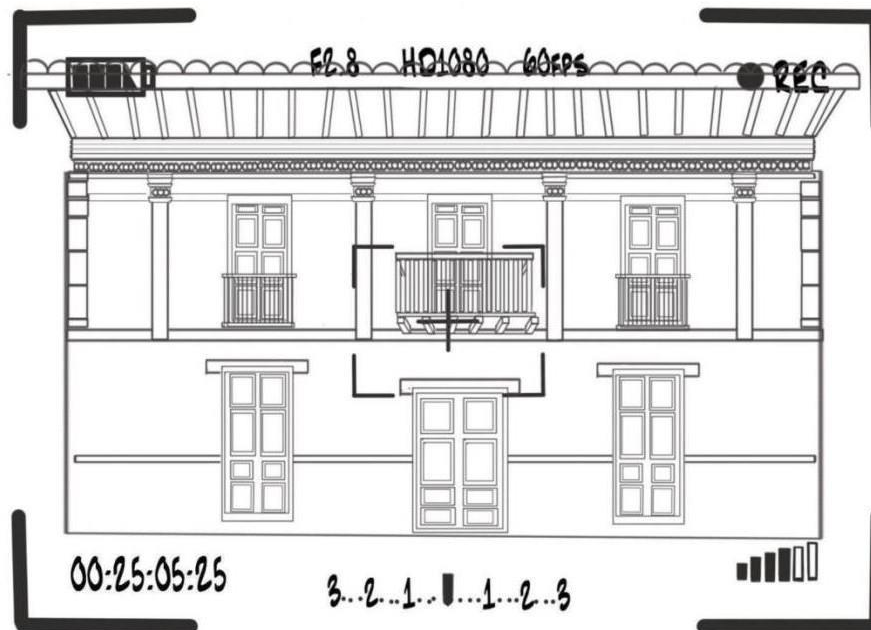
Página 24 del cómic CULLCA



Nota. 1 viñeta / Autora: Laura Pesantes

Figura 64

Página 25 del cómic CULLCA



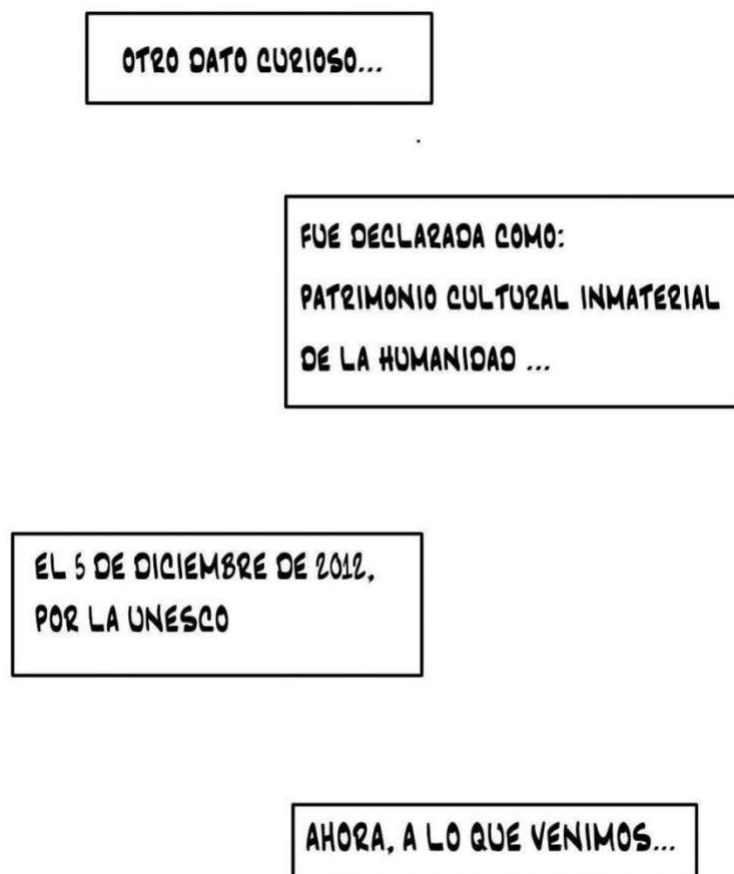
¿SABIAS QUE ESTA CASA FUE INCENDIADA EN 1985?

TE CUENTO QUE FUE RENOVADA EN 2014 E INAUGURADA EL 14 DE NOVIEMBRE DEL MISMO AÑO.

Nota. 1 viñeta / texto / Autora: Laura Pesantes

Figura 65

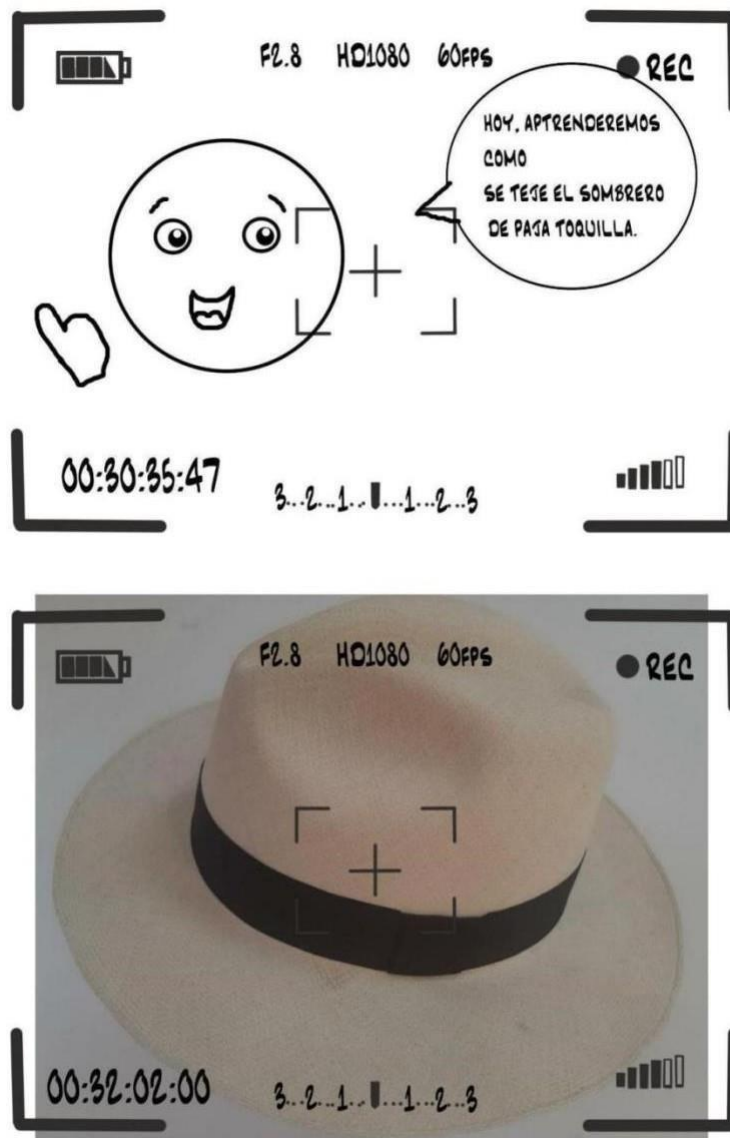
Página 26 del cómic CULLCA



Nota. Texto / Autora: Laura Pesantes

Figura 66

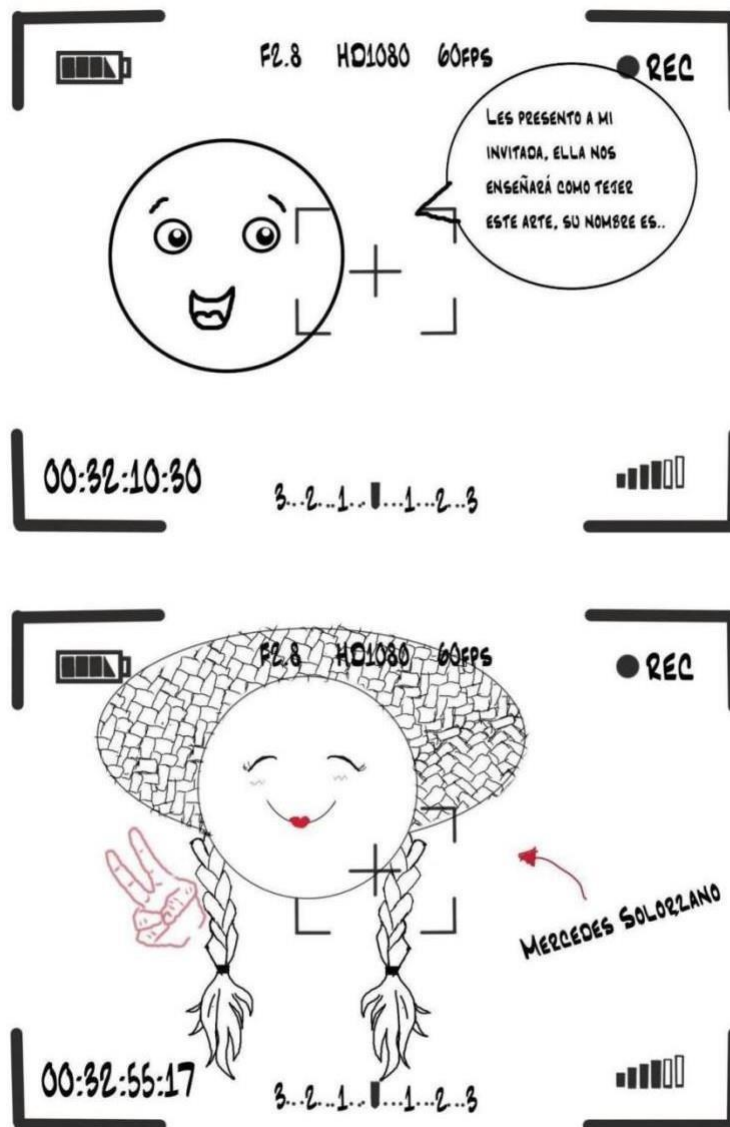
Página 27 del cómic CULLCA



Nota. 2 viñetas / Autora: Laura Pesantes

Figura 67

Página 28 del cómic CULLCA



Nota. 2 viñetas / página 28 / Autora: Laura Pesantes

Figura 68

Página 29 del cómic CULLCA



Nota. 1 viñeta/ texto / Autora: Laura Pesantes

Figura 69

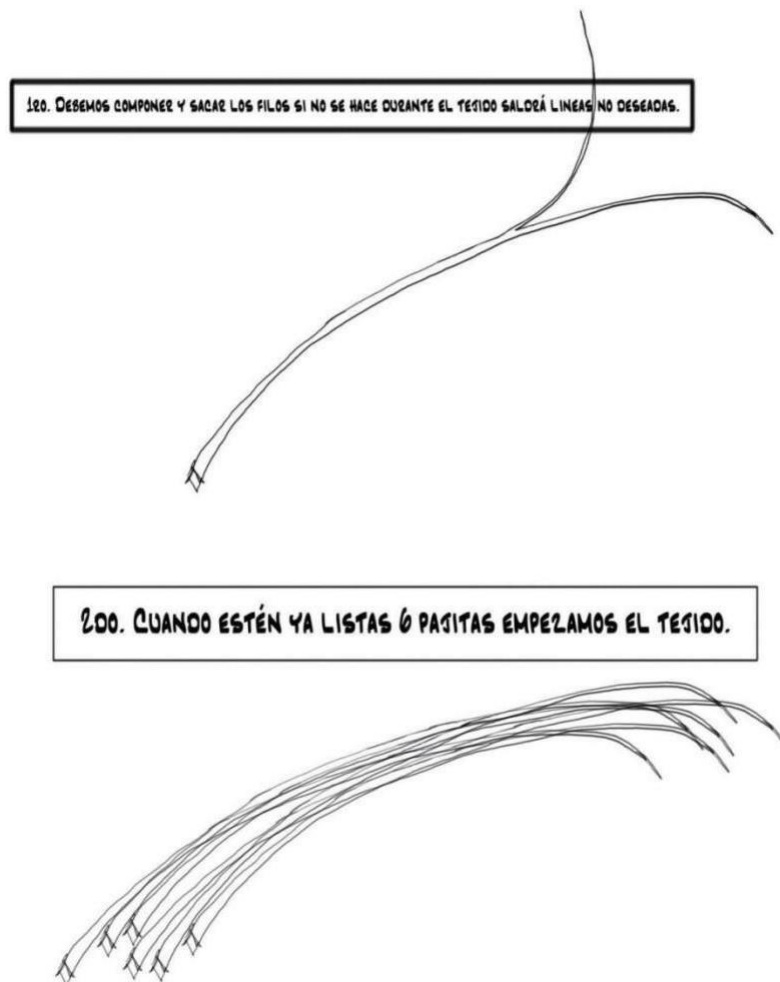
Página 30 del cómic CULLCA



Nota. 1 viñeta/ texto / Autora: Laura Pesantes

Figura 70

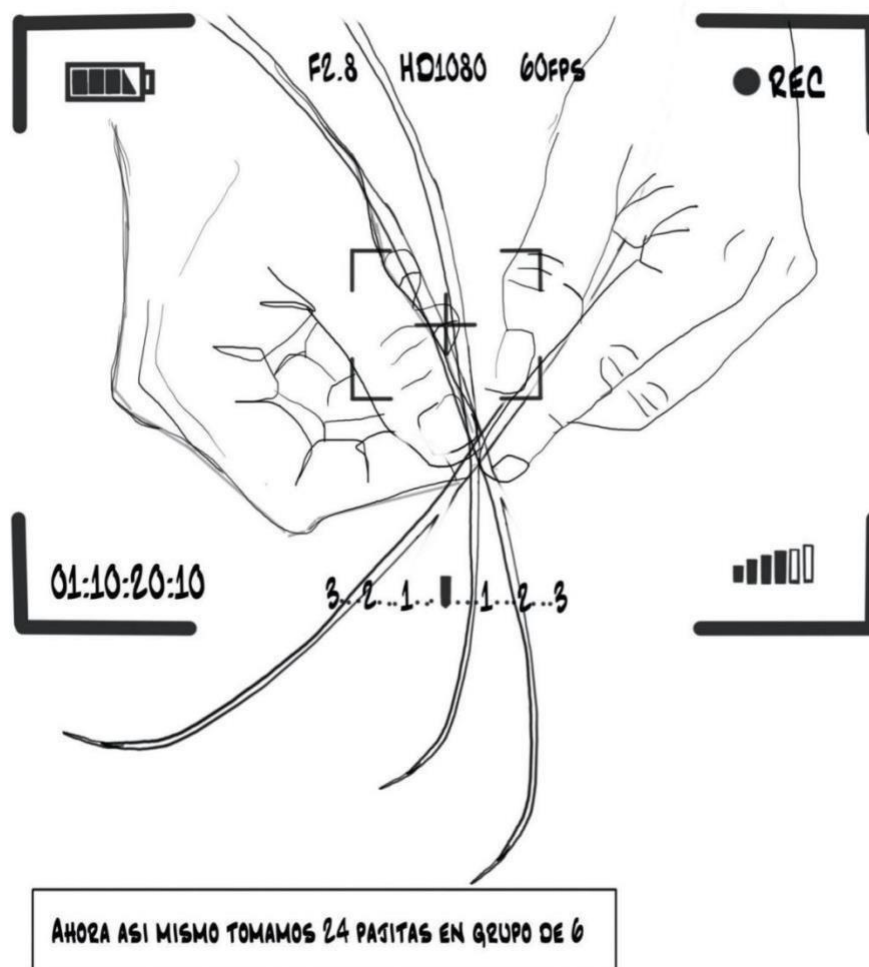
Página 31 del cómic CULLCA



Nota. 2 viñetas/ texto / Autora: Laura Pesantes

Figura 71

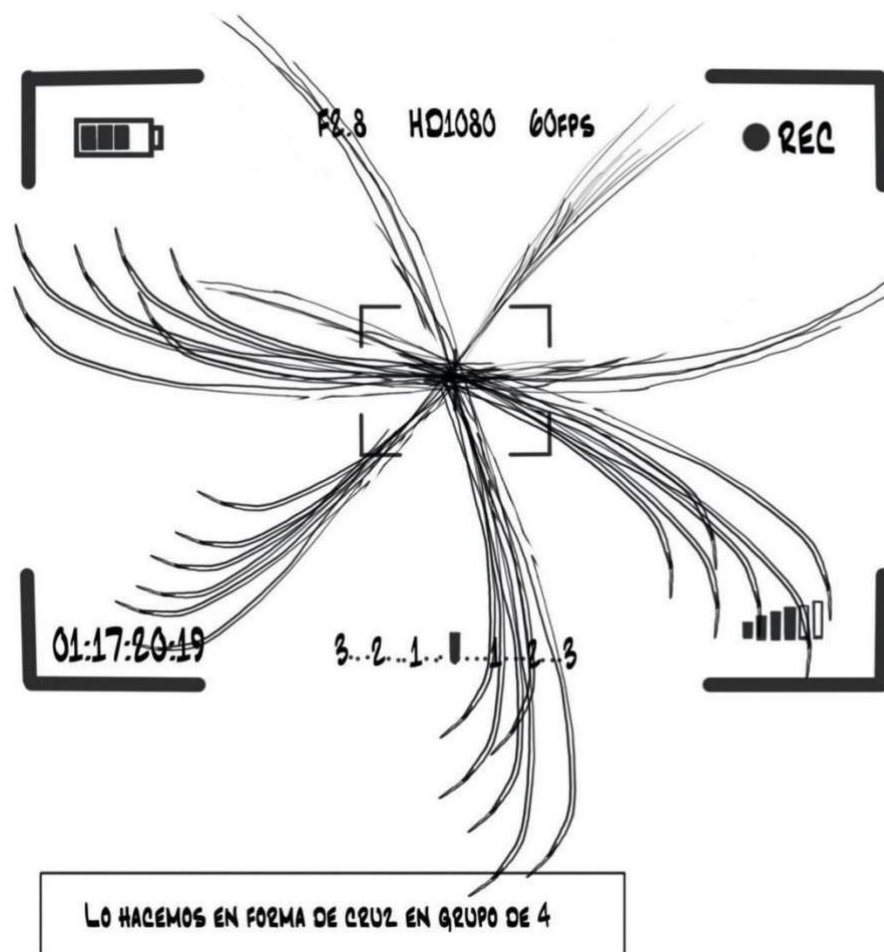
Página 32 del cómic CULLCA



Nota. 1 viñeta/ texto / Autora: Laura Pesantes

Figura 72

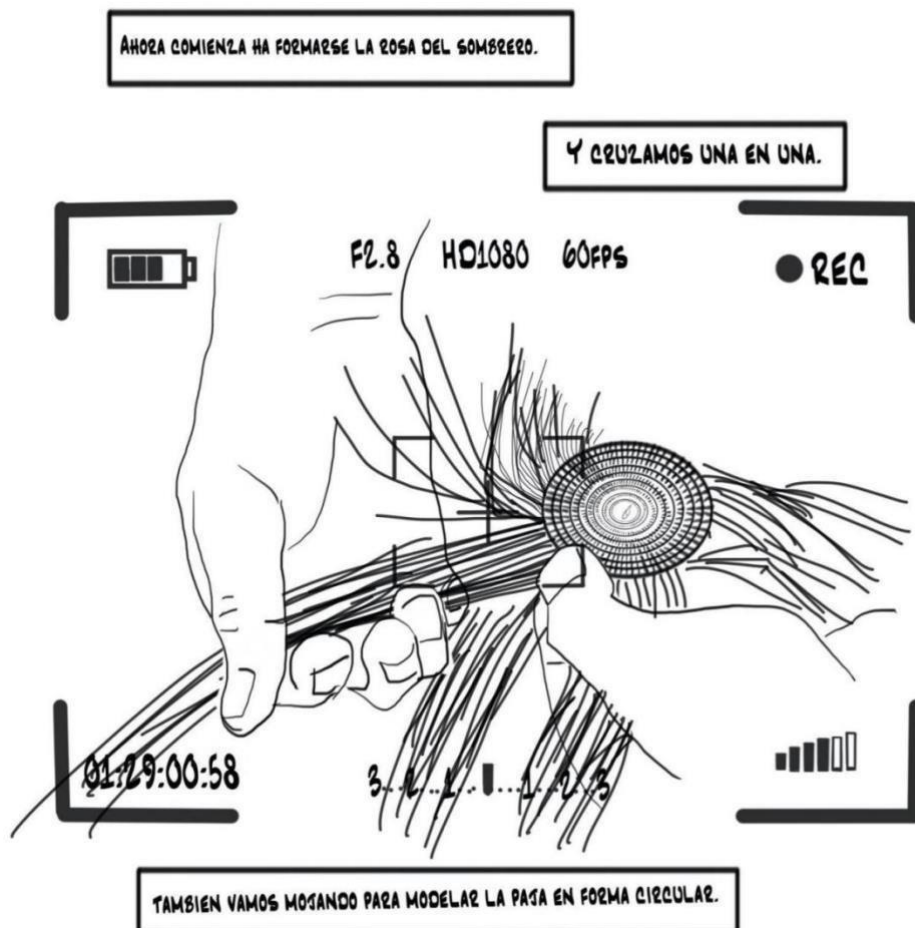
Página 33 del cómic CULLCA



Nota. 1 viñeta/ texto / Autora: Laura Pesantes

Figura 73

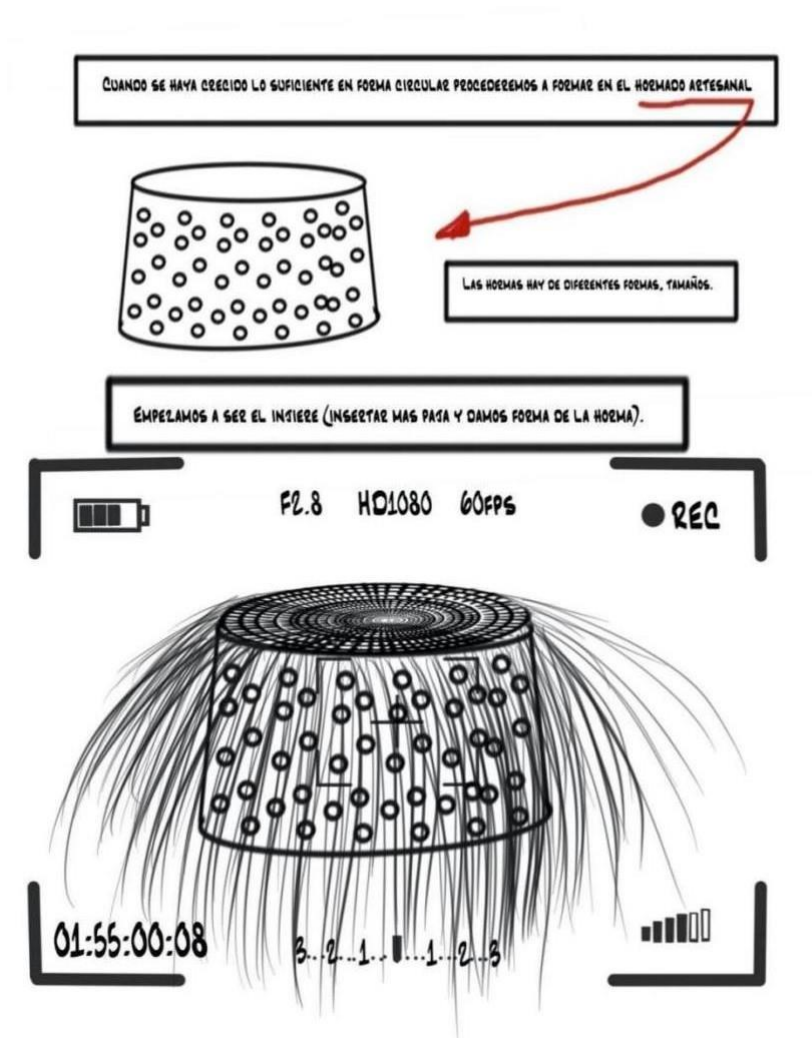
Página 34 del cómic CULLCA



Nota. 1 viñeta/ texto/ Autora: Laura Pesantes

Figura 74

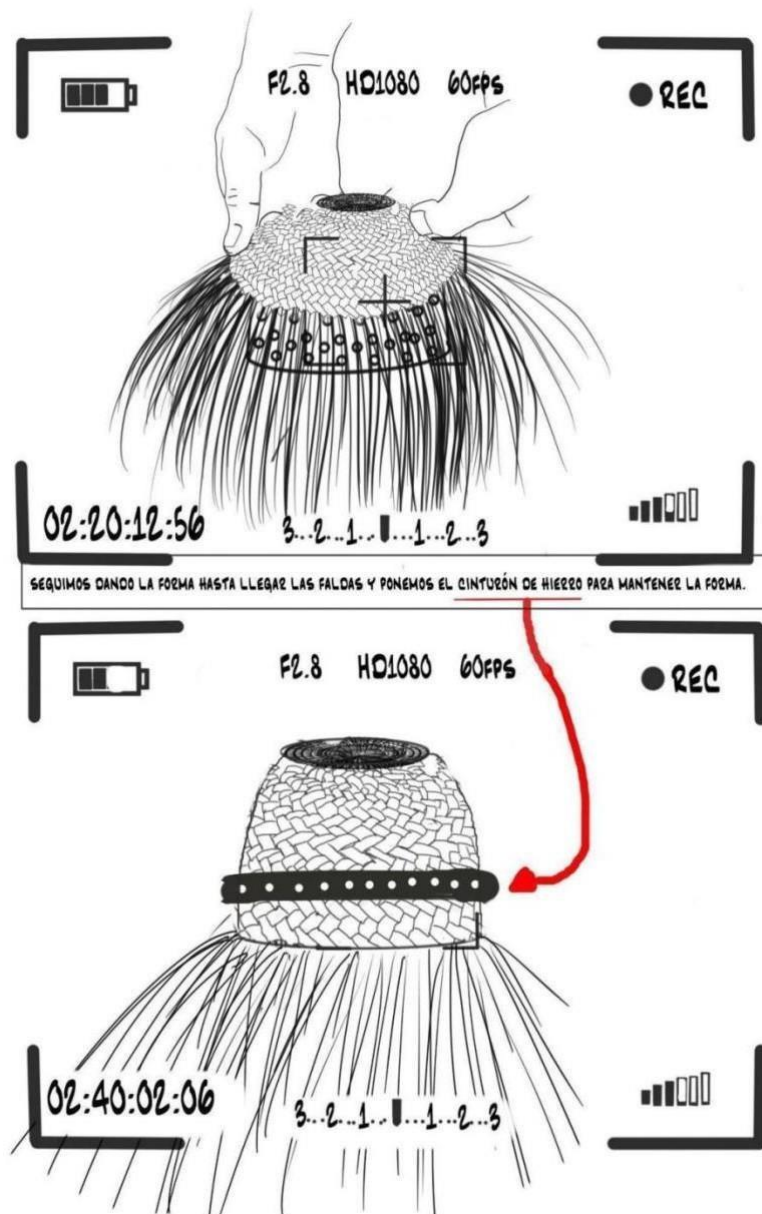
Página 35 del cómic CULLCA



Nota. 2 viñetas/ texto / Autora: Laura Pesantes

Figura 75

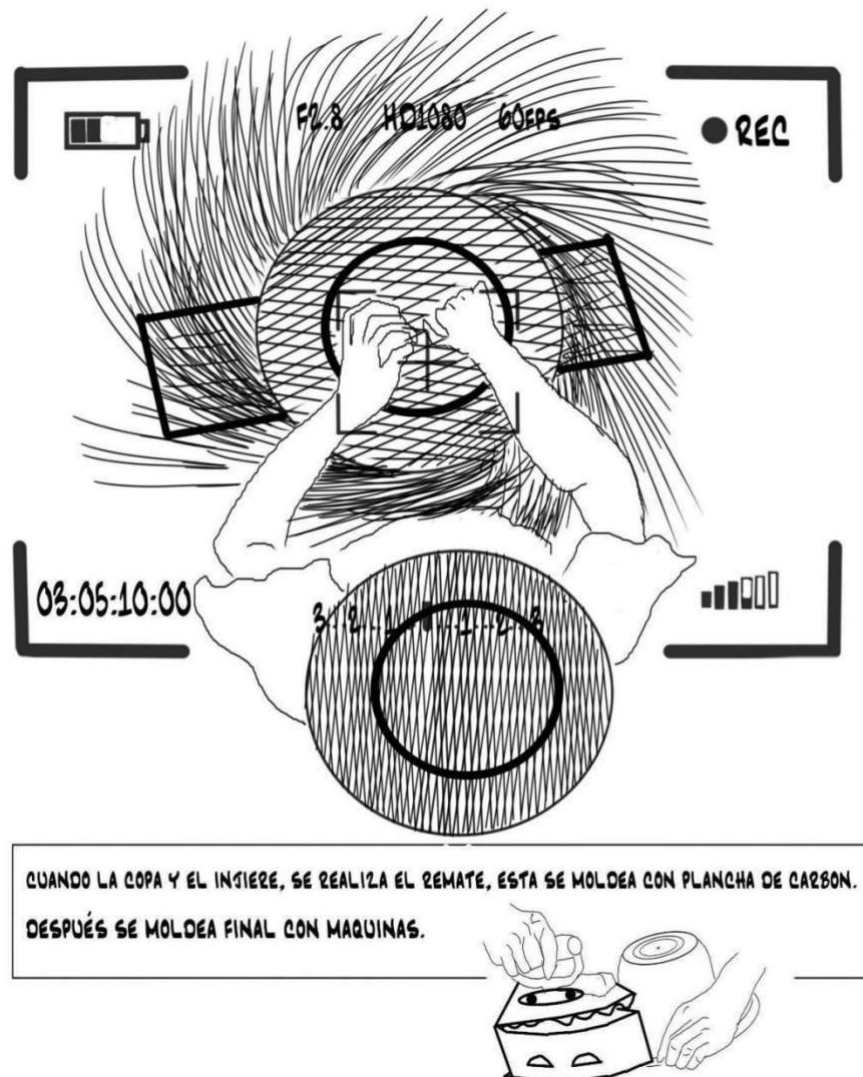
Página 36 del cómic CULLCA



Nota. 2 viñetas/ texto / Autora: Laura Pesantes

Figura 76

Página 37 del cómic CULLCA



Nota. 2 viñetas/ texto / Autora: Laura Pesantes

Figura 77

Página 38 del cómic CULLCA



Nota. 1 viñeta / Autora: Laura Pesantes

Figura 78

Contraportada del cómic CULLCA



UCUENCA
CARRERA DE ARTES VISUALES

Ilustradora y guionista:
Laura Pesantes S.

Nota. Autor: Laura Pesantes

Conclusiones

El desarrollo de la novela gráfica o cómic **CULLCA** cumple con el objetivo de evidenciar la rica tradición y cultura del Azuay, específicamente en el arte del tejido del sombrero. Además, resalta la importancia de conocer hechos históricos, arquitectónicos, gastronómicos y culturales, así como vestimenta, ritos, costumbres, creencias, religión, historia, supersticiones y plantas medicinales. Todo esto se presenta de manera interesante, mostrando cómo el Museo Municipal de Paja Toquilla y el Sombrero se convirtió en patrimonio de la humanidad, no solo por su arquitectura, sino también por el arte del tejido de paja toquilla.

En la actualidad, los museos y el arte deben adaptarse para no pasar desapercibidos en los próximos años, lo que es esencial para que la historia no caiga en el olvido. Es fundamental que la relevancia patrimonial se mantenga, lo que podría atraer a más visitantes locales, nacionales e internacionales a los museos y municipalidades. Esto, a su vez, impulsaría el turismo, permitiendo que el arte del tejido de paja toquilla sea conocido y apreciado. La municipalidad está realizando proyectos para rescatar este arte mediante cursos de tejido, asegurando que no solo quede como parte de la historia, sino que vuelva a ser una fuente de trabajo que contribuya al crecimiento de la economía y al bienestar de las familias, preservando así la cultura tradicional de Cuenca.

A lo largo de la historia, el arte ha evolucionado y se ha adaptado a los cambios de cada época. Hoy vivimos en un contexto contemporáneo y moderno, donde la rapidez de la información, el conocimiento y los productos es fundamental. Esta investigación contribuye a que nuestra ciudad y país sean reconocidos de manera favorable gracias a este tipo de arte.

La novela gráfica **CULLCA** tiene como objetivo ser atractiva y educativa en esta era digital. La tecnología digital permite que cualquier lector, sin importar su edad, conozca el Museo Municipal de Paja Toquilla y el Sombrero a través del cómic. Este desarrollo no solo proporciona información sobre la paja toquilla y el contexto histórico en el que se desarrolla la historia, sino que también incorpora elementos de comedia para hacerla más interesante y entretenida. Al adaptarse al formato manhwa, se busca llegar a un público más amplio a través de diferentes medios digitales, facilitando su difusión y compartición.

Referencias

- Aguilar, M. (2009) *Tejiendo la vida--: las artesanías de la paja toquilla en el Ecuador*, CIDAP (Centro Interamericano de Artesanías y Artes Populares), Cuenca.
- Arteaga, M. (2013) *Diagnóstico socioeconómico del oficio del hormado de sombreros en Azuay, Cañar y Morona Santiago*, INPC (Instituto Nacional de Patrimonio Cultural).
- Chamorro, M. y Bossuet, A. (2014). *A ritmo endiabrado de bomba*. Quito. Ediciones Comoyoko.
- Domínguez, Miguel H. (1991). *El sombrero de Paja Toquilla*. Banco Central del Ecuador.
- Eco, U. (1965). *Apocalípticos e Integrados*. Barcelona.
- Eisner, W. (2008). *Comics and Sequential Art: Principles and Practices from the Legendary Cartoonist*. Nueva York: W. W. Norton.
- Escudero, M. (2013). *Diagnóstico Socio – Económico del Tejido Tradicional del Sombrero de Paja Toquilla en la Región 6 (Cuenca)*. INPC (Instituto Nacional de Patrimonio Cultural)
- García, S. (2010). *La novela gráfica*. Bilbao: Astiberri, España
- INPC (Instituto Nacional de Patrimonio Cultural). *Fotografía Patrimonial*. Página web, obtenido de <https://www.patrimoniocultural.gob.ec/>
- INPC (Instituto Nacional de Patrimonio Cultural). (2014). *Plan de salvaguardia del Tejido Tradicional del Sombrero de Paja Toquilla*. Quito
- Jácome, M. y Córdova, S. (2004). *La Quebrada de Guachalá*. Pichincha. Libro ilustrado de una historia del lugar.
- Ley Patrimonial Cultural (2004) Obtenido de <http://www2.competencias.gob.ec/wp-content/uploads/2021/01/12.-Ley-de-Patrimonio-Cultural.pdf>
- MCCLLOUD, S. (2005), *Entender el cómic: el arte invisible*, Bilbao, Astiberri.
- Mena, J. (2017). *El arte del cómic en Ecuador*. Quito.
- Méndez, A. (2015). *El cómic: una experiencia de lectura que forma, transforma o informa al sujeto*. Colombia
- Molina, V. y Molina, J. (2013). *El santo vive en Matavilela*. Quito.
- Ordoñez, S. y Neira, A. (2008). *Historia de la casa Serrano*. Documento8 inédito entregado por el autor personalmente noviembre 2016. Cuenca.
- Orquera, K. (2009). *Reseña del cómic quiteño*, Tesis de licenciatura, Universidad Central del Ecuador – Facultad de Comunicación Social.

Palomeque, S. (1990). *Cuenca en el siglo XIX La articulación de una región*. Flacso, Abya – Yala. Quito

Pintor Iranzo, I. (2017), *Figuras del cómic: forma, tiempo y narración secuencial*, Universidad Autónoma de Barcelona.

Regalado, J. (2012). *Tejido del Sombrero de Paja Toquilla Patrimonio Cultural Inmaterial de la Humanidad*. INPC (Instituto Nacional de Patrimonio Cultural). Portoviejo

Regalado, J. (2014). *Implementación del plan Nacional de Salvaguardia del Tejido Tradicional de Paja Toquilla en la Región 6 (Etapa II)- Etnohistórico de la dinámica social y económica y simbólica*.

Regalado, L. (2010). *Las hebras que tejieron nuestra histórica*. INPC (Instituto Nacional de Patrimonio Cultural). Quito

Solano, D. y Velasco, J. (Artículo). *Antropologías hechas en Ecuador. Tomo III. Cuenca*

Tamayo, H. (2014). *Viviendas disponibles en la casa del sombrero*. Cuenca. Periódico El Tiempo. Obtenido de <http://rogerycaza.blogspot.com/2014/11/vueltas-por-el-universo.html>

Tómmerbakk Sorensen y Herrera E. (2021). *El Vecino: Historias y patrimonios en un barrio obrero*. GAD Municipal del Cantón Cuenca

Truhan Deborah, L. (2021). *Los barrios históricos de Cuenca: Antecedentes prehispánicos y coloniales*. Dirección Municipal de Áreas Históricas y Patrimoniales Cuenca

Ycaza, R. y Karolys, G. (2015). *Mirada de ilustradores*. Periódico, sección El Telégrafo. Obtenido de <http://www.haremoshistoria.net/noticias/los-extraordinarios-libros-ilustrados-de-roger-ycaza>

Ycaza R. (2014). *Vueltas por el universo*. Obtenido de

<http://rogerycaza.blogspot.com/2014/11/vueltas-por-el-universo.html>

Zabala, J. (2014). *Historia del cómic ecuatoriano*. Periódico El Telégrafo, obtenido de <http://www.eltelegrafo.com.ec/noticias/carton-piedra/1/historia-del-comic-ecuatoriano>

Anexos

Fotos de la casa del sombrero actual denominado Museo Municipal de la Paja Toquilla y el Sombrero

Anexo A: Museo Municipal de Paja Toquilla y el Sombrero



Nota. fotografía por el Museo Municipal de la Paja Toquilla y el Sombrero (2021).

Anexo B: Museo Municipal de Paja Toquilla y el Sombrero



Nota. fotografía por Museo Municipal de Paja Toquilla y el Sombrero (2024).

Anexo C: Casa de Miguel Heredia - Bodegas de sombreros



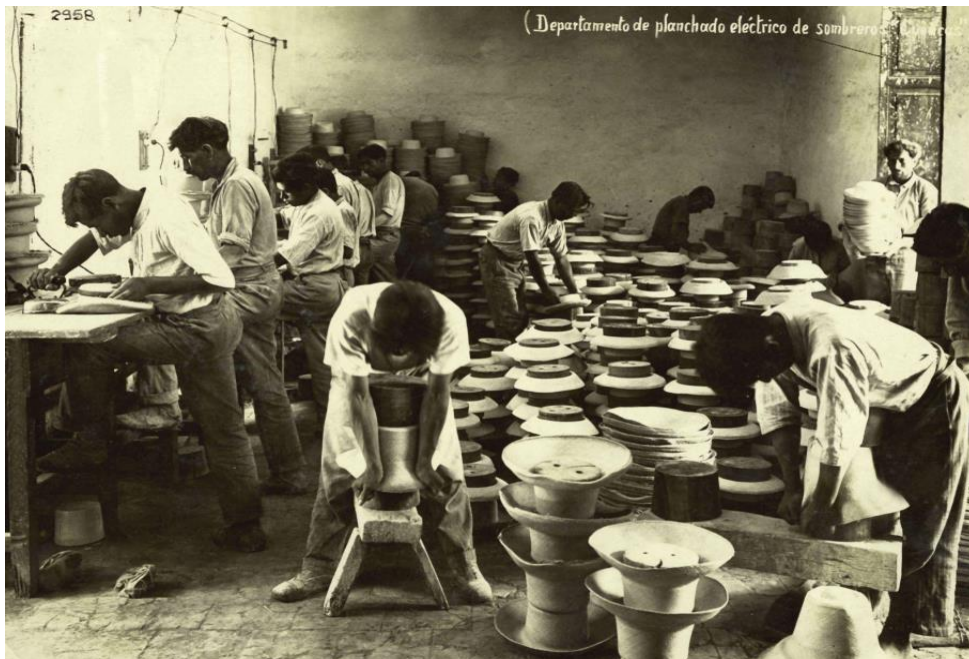
Nota. fotografía anónimo, N°2975 por el Museo Municipal de la Paja Toquilla y el Sombrero

Anexo D: Exposición de sombreros - agentes comisionados



Nota. Fotógrafo: Serrano, Exportador de sombreros Genuine Cuenca Hat; N°2945 por el Museo Municipal de la Paja Toquilla y el Sombrero.

Anexo E: Departamento de planchado eléctrico de sombrero. Cuenca



Nota. Fotografía Serrano; N°2958 por el Museo Municipal de la Paja Toquilla y el Sombrero

Anexo F: Tejiendo el Sombrero de Paja Toquilla industria popular cuencana



Nota. N ° 2971 por el Museo Municipal de la Paja Toquilla y el Sombrero.

Anexo G: Habitación de molde de sombrero



Nota. Fotógrafo: Serrano, General Panamá Hat Cía. Ltd. Cuenca - Ecuador S.A. Calle N.º 45; N.º 1179 por el Museo Municipal de la Paja Toquilla y el Sombrero.

Anexo H: Horma de hierro para planchado



Nota. Fotografía: Laura Pesantes en el Museo Municipal de Paja Toquilla y el Sombrero el 12/nov/2022.

Anexo I: Plancha de hierro para sombreros



Nota. Fotografía: Laura Pesantes en el Museo Municipal de Paja Toquilla y el Sombrero el 12/nov/2022.

Anexo J: Miguel Heredia exportador de sombreros



Nota. Trabajadores del Sombrero de Paja Toquilla; Fuente: Museo Pumapungo, Cod. 2950.