

UNIVERSIDAD CASA GRANDE
FACULTAD DE COMUNICACIÓN MONICA HERRERA

EVALUACIÓN DE LA RECEPCIÓN DE LA NOVELA GRÁFICA OPERACIÓN LEVIATÁN POR MEDIO DE JÓVENES LECTORES DE CÓMICS.

Autor.-

Guillermo Augusto Henriques Aguirre

Trabajo final para la obtención del Título Licenciado Comunicación Audiovisual y
Multimedia.

Guayaquil, Enero del 2016.

UNIVERSIDAD CASA GRANDE
FACULTAD DE COMUNICACIÓN MONICA HERRERA

Subtítulo:

PROYECTO DE APLICACIÓN PROFESIONAL

Autor.-

Guillermo Augusto Henriques Aguirre

Equipo de Trabajo

José Miguel Campi

Ilona Vallarino

Trabajo final para la obtención del Título Licenciado en Comunicación Audiovisual y
Multimedia.

Guayaquil, Enero del 2016.

Abstract

La novela gráfica “Operación Leviatán” es un proyecto editorial que busca generar una reflexión sobre la pasividad de las personas frente a las violaciones hacia los derechos humanos que cometen los gobiernos. La realización de este proyecto tuvo un periodo de 7 meses donde la primera parte fue dedicada a la investigación sobre la historia de los cómics, sus componentes, distintos estilos gráficos y narrativos, además de añadir los cómics más vendidos en el territorio norte americano estos últimos años.

El diseño de la investigación tuvo un enfoque cualitativo, donde se utilizó como técnica de investigación la entrevista que se implementó en relación a la novela gráfica “Operación Leviatán”. El presente documento tiene como objetivo evaluar la recepción y apreciación de la novela gráfica por lectores y aficionados de cómics en el presente año. La técnica utilizada para la evaluación fue cualitativo y explorativo, usando la herramienta de entrevista en cada uno de los participantes.

Palabras clave:

Novela gráfica; Cómic; PAP; Pasividad; Derechos Humanos; Gobierno; Guayaquil.

ÍNDICE

Abstract.....	1
Capítulo I: Resumen del proyecto grupal.....	3
Introducción.....	3
Antecedentes.....	3
Justificación del proyecto.....	4
Detalles del proyecto.....	4
Glosario de conceptos.....	4
Diseño metodológico.....	7
Objetivo General.....	7
Objetivos específicos.....	7
Resultados del proyecto.....	9
Conclusiones estratégicas.....	12
Capítulo II: Evaluación Individual	
Introducción.....	14
Antecedentes.....	14
Diseño Metodológico.....	17
Resultados de investigación.....	22
Conclusiones y recomendaciones estratégicas.....	23
Reflexión personal.....	24
Bibliografía.....	25
Anexos.....	27

Capítulo I: Resumen del proyecto grupal

Introducción

“Operación Leviatán” es un proyecto editorial digital que se centra en la creación de una novela gráfica que demuestre la pasividad de las personas ante la violación de derechos humanos por parte del estado. Compuesta por tres capítulos, enfocados en la vida de Paúl Díaz; toma tiempo en Quito en el año 2056, en donde se demostrarán cierto número de eventos desafortunados, advertencias dentro del campo político y social.

Siguiendo casos ocurridos dentro de Latinoamérica, tales como los 10 de Luluncoto, el caso de los Restrepo y los 43 de Ayotzinapa se había llegado a una conclusión que la gente se creía incapaz de lograr un cambio y que algunos no les hacen frente a sus Derechos Humanos.

Antecedentes

La Declaración Universal de los Derechos Humanos (DUDH), firmada en 1948, es el documento en el que se recogen 30 artículos de carácter civil, político, social, económico y cultural; los cuales representan una garantía de defensa para las personas frente a los poderes públicos. Sin embargo, diariamente y a nivel mundial los derechos humanos (DDHH) son transgredidos, violados e ignorados. Para contrarrestar el problema se han creado organizaciones paralelas que procuran el cumplimiento de estas normas en cada país.

A pesar de que Ecuador consta en la lista de países firmantes de la DUDH, su historia no está libre de omisiones a los de derechos humanos y a la vez, carece de movimientos en defensa de estos. La falta de Organizaciones No Gubernamentales

(ONGs), activismo social -ante la expulsión de 26 de estas entidades a finales del 2012 (La República.ec, 2012)- y de sensibilidad por parte de los ciudadanos, sumado a gobiernos que violan los derechos de su pueblo, han generado una actitud pasiva en las personas (Papacchini, 2003). Es decir, los individuos no reaccionan ante transgresiones de sus derechos, ya sea por ignorancia o falta de información sobre acciones que se pueden tomar o también escasez de empatía (Ponce, 2015), especialmente cuando se trata de la defensa de otros.

Justificación del Proyecto

Este proyecto busca reducir dicha pasividad al generar un cómic, que pueda llevar a las personas hacia una reflexión. Para desarrollarlo se analizarán temas de DDHH en el contexto mundial y local, además de la pertinencia del cómic como medio de difusión.

Detalles del Proyecto

Es una novela gráfica cuya misión es entretener y hacer reflexionar sobre la pasividad de las personas frente a las violaciones hacia los derechos humanos que cometen los gobiernos. Por esto, la historia, el guión y el estilo gráfico buscan manejar un nivel de dramatismo que logre enganchar al lector.

Glosario de conceptos

Se encontraron varios conceptos claves para el desarrollo y el entendimiento de este proyecto, dichos conceptos fueron investigados posterior a la elaboración de un glosario de conceptos.

- **Cómic:** Yuxtaposición de pictogramas e imágenes, divididas en viñetas, que se leen en secuencia de izquierda a derecha, de arriba hacia abajo. Puede, como no, tener textos incorporados (diálogos, narraciones, comentarios, onomatopeyas). Tanto las viñetas como estilos gráficos, narrativos y de formato se rigen bajo el género, historia y contexto en que se escribirá el cómic (Duke University, n.d.).
- **Novela Gráfica:** Historia contada en viñetas con una trama compleja, por lo que están dirigidas principalmente a un público adulto. Es autoconclusiva, es decir, resulta en una sola entrega como libro, por lo que su extensión es mayor que la de un cómic (Nuñez, 2010).
- **Fanzine:** Publicación especializada. Su carácter poco ortodoxo y su producción, realizada generalmente por un equipo o editor amateur, lo hacen caer dentro de lo que se definiría como *prensa especializada*. Es decir, el *fanzine* aparece como una publicación dirigida a un público reducido, interesado en el tema y con el *background* necesario para su comprensión plena (Ochoa, 2006).
- **Viñeta:** Unidad más pequeña del cómic resumida en un cuadro. Es equivalente a un fotograma en el cine, o a una acción en el teatro. Cada viñeta debe ser precedida de una y subseguida de otra, manteniendo una narrativa. En la viñeta, debe estar sintetizado el movimiento o la acción del personaje, el texto y la narración por “toma de cámara” (Echevarría, 2013).

- **Globos de Diálogos:** Convención específica del cómic, creada para representar gráficamente los diálogos o pensamientos de los personajes. Se trata de un indicador, cuya forma predominante es ovalada, y apunta a un personaje determinado, al cual se atribuye su contenido fonético (Cuñarro, Finol; 2013).
- **Entintado:** Proceso que consiste en trasladar los bocetos del cómic de lápiz a contornos y líneas negras, identificando los errores y arreglándolos. Es importante que el estilo vaya acorde a la historia, ya que se define el grosor de la línea, estilos de contorno y texturas (Martin, G. & Rude, S; 2005).
- **Manga:** Cómic de origen japonés donde se mantiene la lectura de izquierda a derecha y se publica únicamente en blanco y negro a excepción de la portada. Responde a códigos estéticos y culturales diferentes a los cómics occidentales.
- **TPB:** Abreviación del término “Trade Paperback”. Colección reimpressa de una serie de cómics unida como un solo volumen (Dark Horse, n.d.).
- **Single issue:** Cómic que narra una sola historia sin continuidad, ya sea original o de alguna franquicia existente, con longitud de máximo 24 páginas (WGGB, 2011).

Estos conceptos los encontramos en diferentes libros y sitios webs reconocidos, entre ellos: *Semiótica del Cómic: Códigos y convenciones* (Cuñarro, 2013), *Superhero: The secret origin of a genre* (Coogan, 2006), *The power of comics. History, Form and Culture* (Duggan, 2009), *Entre globos y viñetas: hacia una estética general del cómic* (Echeverría, 2013). *The Comic Book industry is on fire, and it’s about more than just the movies* (Lubin, 2014), *Understanding comics, the invisible art* (MsCloud, 2000), entre otros.

Diseño Metodológico

Objetivo del proyecto

Crear una novela gráfica de formato digital en donde se cuente una historia crítica que permita a las personas reflexionar acerca de su estado de pasividad ante un Estado que viola los Derechos Humanos.

Objetivo General

Identificar las características que debe tener una novela gráfica que busca generar una reflexión crítica en la que los lectores identifiquen su estado de pasividad ante un Estado que viola los Derechos Humanos

Objetivos específicos

Audiencia

- Analizar los consumos mediáticos y hábitos de los consumidores de cómics y novelas gráficas
- Definir el perfil psicográfico de los consumidores de cómics y novelas gráficas
- Determinar los gustos y preferencias, expectativas, miedos y preocupaciones, motivaciones e intereses de los consumidores de cómics y novelas gráficas

Unidad de análisis: Consumidores de cómics de cómics y novelas gráficas

Técnica: Grupos focales

Fondo

- Determinar cuáles y cuántos son los derechos humanos
- Analizar casos recientes de violación de derechos humanos
- Definir el perfil de nuestro país en torno a los DDHH
- Conocer qué instituciones hay en el país que defienden los derechos humanos
- Analizar proyectos que traten sobre DDHH intencionalmente

Unidad de análisis: Expertos en Derechos Humanos

Técnica: Entrevista

Forma

- Estudiar las características, fortalezas y debilidades de los distintos formatos y plataformas de cómics
- Entender qué estilos narrativos y gráficos prefieren los consumidores actuales de cómics
- Explorar qué géneros prefieren los actuales consumidores de cómics

Unidad de análisis: Expertos en Cómics

Técnica: Entrevista

Resultados del proyecto

Entrevistas a expertos en Derechos Humanos

Billy Navarrete: Señaló una evolución en este tema durante los últimos 20 años, por la existencia de actores sociales que reclaman derechos específicos y por la implementación de una Comisión de la Verdad, que busca esclarecer algunos vacíos.

Andrea Balda: Destaca la poca comprensión que hay sobre los derechos humanos y establece dos carencias: conciencia de los ciudadanos y educación dentro de las universidades latinoamericanas. Para ella, la ambigüedad del COIP también da paso a transgresiones e hizo hincapié en la politización que ha recibido el tema.

Máximo Ponce: Coloca como mediador a la Carta Universal de los Derechos Humanos, al tratarse de un acuerdo entre ciudadanos y Estados. Ponce establece una evolución promovida por un acumulado de luchas por los derechos de minorías. Concluye en la necesidad de un debate entre especialistas sobre derechos de las víctimas contras las de los victimarios.

Entrevista a expertos en cómics

Juan Zabala: Determina dos ausencias: un formato clave para los cómics, dado a que se maneja por secuencialidad y un género definido, ya que en cada iniciativa nace un híbrido. Añade que solo existe un estilo gráfico determinado para los géneros de mayor consumo: superhéroes y el *shonen*. Para él, la idea básica del cómic es “una secuencia de acciones o de sentimientos o de locaciones a través de ilustraciones”.

Mauricio Gil: Resalta que el cómic está dirigido a un nicho acostumbrado a leer arte secuencial; el manga recibe mayor acogida por el precio monetario del texto. Considera que el estilo gráfico y el género deben elegirse en función a la historia, entretenimiento del lector e identificación con los personajes.

Melvin Hoyos: Declara que el ciudadano visualiza sus derechos con relación a la dignidad y libertad, pero no tiene conciencia de ellos. Ve al cómic como un medio de promoción de los derechos humanos, debido a que el ciudadano no es lector y por lo tanto, un formato más pequeño y de menor extensión es lo mejor para estas ocasiones.

Jose Luis Molestina: Desde su estudio y práctica, relaciona al cómic de una sola entrega como un episodio de una serie de televisión y a la novela gráfica con un largometraje. Exclama que un cómic no debería ser limitado por el mercado, sino por las habilidades del guionista e ilustrador, y que los personajes deben ser humanizados. Destaca a la ficción como la mejor forma para llevar un mensaje al lector y al *pulp* o *noir* como los estilos gráficos de excelencia para contar una historia de violación de derechos humanos.

Grupos focales a consumidores de cómics

Los participantes del grupo focal consideran las redes sociales como medio vital de comunicación, por dos factores: contacto con otras personas y saber lo que está sucediendo en el resto del mundo. Destacan la influencia de cómics en otros tipos de industrias, como las de las películas, series, videojuegos o ropa.

Algunos de los participantes llevan años leyendo cómics (5 o 10 años) y le dedican entre 1 y 5 horas semanales. Aun así, no ven a los cómics como lectura formal. Cada uno tiene su género predilecto y se ha dedicado a seguir las historias de sus títulos o personajes favoritos durante años, ya que se los publica de forma serializada, como coleccionables. Debido a la larga trayectoria que tienen muchos cómics es difícil para los lectores nuevos saber por dónde empezar para engancharse. Por eso prefieren las novelas gráficas, que están contenidos en un solo tomo.

Al hablar de Derechos Humanos los confunden bastante con los derechos vitales, sin embargo hay unos cuantos que sí tienen en mente debido a que se los menciona frecuentemente en las noticias. No les han enseñado sus derechos en la escuela o la universidad y sienten que es necesario; sin embargo reconocen que la información está en internet y que nunca la han buscado.

Mencionaron casos específicos en los que el gobierno ha violado derechos humanos, sin embargo admiten no haber reaccionado ante estos, porque la corrupción es tan grande que tienen miedo de quejarse y salir perjudicados. Además piensan que nosotros, como ciudadanos, damos permiso para que estas cosas sigan sucediendo por conformismo o quemeimportismo.

Conclusiones estratégicas

- Los casos actuales como los 10 de Luluncoto, no reciben el apoyo nacional suficiente como para lograr un cambio. Se destaca la falta de empatía o insensibilidad a los derechos de los otros por parte de los ciudadanos y el miedo a las repercusiones como principales causas.
- La novela gráfica es considerada un medio de comunicación ideal para tratar este tipo de problemáticas debido a que usualmente está asociado con temáticas más maduras
- La novela gráfica además tiene la ventaja de estar contenida en un solo tomo, del cual se desarrolla la historia de inicio a fin.
- La lectura de cómics es considerada sencilla debido a su combinación de imágenes y poco texto, lo cual permite atraer a más tipos de lectores y no sólo a los que se consideran frecuentes.
- El consumo de cómics y novelas gráficas usualmente se realiza en medios digitales (a través de la piratería) debido a que en Ecuador no se consigue fácilmente cómics ni novelas gráficas.

- El estilo gráfico y género dependerá de la historia a que se desee contar, sin embargo por tratarse el tema de violaciones de derechos humanos se recomienda el uso de un estilo *pulp* o *noir* que permite reflejar lo oscuro que es el tema.
- Los personajes humanos, sin poderes especiales tienden a resultar más atractivos ya que es más fácil sentirse identificados hacia ellos.

Capítulo II: Evaluación individual

1. Introducción

2. Antecedentes

2.1 Historia del cómic

El cómic tradicional inicia en 1897 con Yellow Kid de Outcault (López Socasau, 1998), cuyo personaje se origina en el New York Journal, buscando atraer al público poco lector. En Japón se produjo el manga (mezcla entre el arte gráfico japonés con el cómic occidental), que se impulsó entre 1868-1912 con la apertura de Japón a Occidente (Gravett, 2004). En Europa, se desarrolló el *bande dessinée* franco-belga, que competía con la influencia del *art nouveau* francés de las tiras estadounidenses. Sin embargo, “ninguna cultura o país puede reclamar esta forma de creación” (Mazur & Danner, 2014).

Existen muchísimas definiciones de cómic (Rodríguez, 1991; McCloud, 1994; Eisner, 1991), sin embargo la más apropiada para este proyecto es la propuesta por Roman Gubern (1972), en la que se refiere al cómic como un medio de comunicación y lo delimita a “una estructura narrativa formada por la secuencia progresiva de pictogramas en los cuales pueden integrarse elementos de escritura fonética”.

2.2 Breve historia del cómic en Ecuador

La historieta titulada *Cuando en el Ecuador no se hablaba castellano* (Margarita Jaramillo Salazar, 1979, 50pp.), trabajo apoyado por el departamento de arqueología del Banco Central, fue el primer caso de narrativa extendida en formato

cómic a todo color. El material mostró la vida diaria en el Ecuador preincaico. Poco tiempo después apareció en Quito la revista *Panfleto*, de Iván Valero y Francisco Silvestre González donde tuvo acogida en prestigiosos diarios como el “El Meridiano” y en el diario “Extra” de Guayaquil. La primera edición fue publicada antes en 1983, pero este cómic se vendió en el año 1984 con 5,000 ejemplares, en Graba Offset y distribuido en todo el Ecuador por la firma Muñoz Hermanos, seguida por el único número de la publicación independiente *Secreciones del Mojigato* (1988) con obras cortas de Hugo y Gustavo Idrovo, Marcelo Ferder, Bonil y Juan Lorenzo Barragán.

Javier Bonilla “Bonil”, humorista gráfico y periodista, en 1992 publica varios dibujos en el diario: El Hoy, por los 500 años del descubrimiento de América, bajo el título “Venimos de Lejos” y que recopila posteriormente en el libro del mismo nombre. En 1994 publica “Privatofalia”, un libro de cinco historietas en torno al tema que en aquella época era una verdadera moda en América Latina: las privatizaciones de las empresas públicas.



Privatofalia (1994) y Venimos de lejos (1992)
 Historietas por Javier Bonilla

En el año 2003, Mauricio Gil, Wilmer Veintimilla, Eduardo Neto y Javier Loor, lanzan la revista de cómic: *Leyendas*, con un tiraje inicial de 1000 ejemplares, para su publicación crearon su propia editorial llamada. El objetivo de la revista es dar a conocer las leyendas ecuatorianas. El primer número de éste trabajo cuenta la vieja historia del Hombre Cóndor. (Gil.M, et al, 2009).

Actualmente, se cuenta con la *Lesparragusada* desde el 2001 en Quito, revista *fanzine* sobre cómics; y en Guayaquil, la editorial Mono Cómics. “En Mono Cómics por novela gráfica producimos 3000 ejemplares y eso lo conseguimos vender en mínimo dos años” (Gil, 2015).

2.3 Novelas gráficas más destacadas

En los últimos años la industria de cómics ha crecido significativamente en ventas. El 2013 reportó los mejores ingresos desde el 2007, con 85 millones de impresiones unitarias del top 300 de cómics (Lubin, 2014); dato que no contempla las novelas gráficas, las ventas digitales ni los cómics fuera del top 300. Al agregarlo (ver tabla 1), se observa que las ventas domésticas en Estados Unidos alcanzan los \$870 millones (Jackson Miller y Griep, 2013). Esto quiere decir, que gran parte del crecimiento de la industria se lo podemos atribuir a la diversificación, que ha ayudado a expandir la base de lectores.

VENTAS DEL 2013 DE CÓMICS NORTEAMERICANOS Y NOVELAS GRÁFICAS: \$870 MILLONES	
DIGITAL: \$90 MILLONES	PEDIDOS DE NOVELAS GRÁFICAS REALIZADOS POR TIENDAS DE CÓMICS: APROX. \$170 MILLONES
PEDIDOS DE CÓMICS REALIZADOS POR TIENDAS DE CÓMICS: APROX. \$340 MILLONES	PEDIDOS DE NOVELAS GRÁFICAS REALIZADOS POR LIBRERÍAS: APROX. \$245 MILLONES
VENTAS DE CÓMICS REALIZADAS EN KIOSCOS DE PERIÓDICOS: APROX. \$25 MILLONES	
APROX. \$780 MILLONES PROVIENEN DE IMPRESOS	
APROX. \$365 MILLONES PROVIENEN DE CÓMICS	
APROX. \$415 MILLONES PROVIENEN DE NOVELAS GRÁFICAS	
APROX. \$90 MILLONES PROVIENEN DE DIGITAL	

Tabla 1: Ventas del 2013 de cómics norteamericanos y novelas gráficas en Estados Unidos (Miller y Griep, 2013).

3 Diseño metodológico

3.1 Objetivo general de investigación

- Evaluar la recepción y apreciación de la novela gráfica Operación Leviatán por un público consumidor de cómics.

3.2 Objetivos específicos de investigación

- Conocer las opiniones y sugerencias del grupo objetivo frente a la historia y contexto de la novela gráfica
- Indagar las opiniones y perspectivas de nuestro grupo objetivo sobre la novela gráfica en relación al estilo gráfico utilizado.

- Descubrir si el grupo objetivo se encontraría dispuesto a difundir y comentar sobre la novela gráfica.
- Evaluar las opiniones de los lectores de cómics frente a los personajes de la novela gráfica

4 Unidades de análisis

Lectores de comics y novelas gráficas

4.1 Criterios de muestra:

- Consumir o estar expuesto a contenidos acerca de los cómics o novelas gráficas dentro de las distintas casas editoriales reconocidas
- Tener como mínimo 2 años leyendo cómics y/o novela gráficas
- Conocer componentes del lenguaje empleado dentro de los cómics

Dentro de este grupo se buscó perfiles que tengan un alto consumo de cómics y novelas gráficas que hayan sido publicadas por las grandes casas editoriales reconocidas a nivel mundial. A pesar de no ser expertos en el área editorial, se decidió analizar su opinión acerca de la diagramación y formato en el que se presenta la novela gráfica

5 Muestra

Ya contando con una unidad de análisis definida podemos determinar los sujetos que conformarían nuestras muestras en la evaluación de la novela gráfica

6 Tipo de muestra

El tipo de muestra que se aplicó para la evaluación de la novela gráfica fue un método de muestreo no probabilístico o también denominado muestra dirigida, ya que no fueron basados en un proceso de azar si no que fue escogida por el investigador. Citando al autor Oscar Zapata Zonco (2005) podríamos definir una muestra relacionada como una selección donde los sujetos no fueron seleccionados indistintamente uno de los otros, sino que existen cosas que se relacionan.

En la investigación se tuvo una muestra de sujetos-tipos que es usada dentro de los estudios exploratorios-cualitativos que Hernandez, Fernández y Baptista (2005) indican que la finalidad de este tipo de muestra es la profundidad y la calidad de la información que puedan brindar para la investigación.

Por otro lado al momento de escoger los sujetos-tipos se los selecciona a partir de características específicas que lo hace un individuo adecuado para esta

investigación, es decir; personas consumidoras de cómics y novelas gráficas, y aficionados de los cómics.

7 Muestra analizada

Nombre	Edad	Título/Ocupación
Xavier Aguirre	53	Director artístico de McCann Ericksson
Geovanna Franco	35	Jefe de departamento de compras públicas de la Prefectura del Guayas
Julio Zambrano	46	Ingeniero comercial
Ángel Velasteguí	25	Estudiante, aficionado de los cómics

8 Tipo de estudio

El tipo de estudio realizado fue evaluativo; este puede ser definido como un estudio que mide los efectos de una pieza junto con los objetivos que se propuso para poder partir a la evaluación tomar decisiones para mejorar el producto final. (Weiss 2001) Mediante un cuestionario, la muestra escogida evaluó el contenido narrativo, artístico y la recepción de la novela gráfica “Operación Leviatán”.

9 Enfoque

Para esta evaluación se empleó un enfoque cualitativo para poder analizar los resultados con efectividad, dentro de esta se realizó una exploración mediante entrevistas para así poder ampliar las opiniones y sugerencias sobre este proyecto editorial.

10 Objeto de estudio

En los estudios de apreciación de Francesco Casetti y Federico Di Chio (1999) se determina que existen varios instrumentos de análisis y estos son agrupados en familias. Para la investigación se entraría con los instrumentos de investigación que son:

- Entrevista
- Conversación

11 Técnicas de investigación

La técnica utilizada para la evaluación de la novela gráfica “Operación Leviatán” fue la entrevista, en donde se consideraron los siguientes aspectos:

- Historia
- Contexto

- Apreciación de la novela gráfica
- Conocimiento de los cómics ecuatorianos
- Opinión
- Ritmo de la historia
- Difusión y comentarios

12 Resultados de la evaluación

12.1 Entrevistas

Los participantes de las entrevistas consideraron la novela gráfica como un producto que logra llenar las expectativas de un lector, al enfocarse en lo que es la historia, contexto, personajes, estilo gráfico y narrativo.

La mayoría de los participantes nombraron que el estilo gráfico empleado fue de sumo agrado; la calidad y las acentuaciones del color lograron su cometido en demostrar un cierto grado de emociones en cada viñeta. Así mismo con la diagramación de las páginas, globos de dialogo y ritmo de lectura.

Algunos no lograron identificar con los personajes expuestos en la novela gráfica, ya sea porque no conocían lo suficiente sobre su propia historia o por las acciones que los mismos tomaban a lo largo del trayecto.

Al comentar acerca del estado actual en que se encuentra el país y los eventos que han sucedido en los últimos meses, los entrevistados no sentían una presión al querer difundir la novela gráfica hacia sus amistades y conocidos, lo realizarían con el motivo de apoyo al arte ecuatoriano.

13 Conclusiones y recomendaciones

Dentro de las conclusiones a las que se llegó, fue que dentro de la novela gráfica, el empleo de varias páginas que conformaban el diario de Paúl abrumaron a los lectores al poseer una gran cantidad de textos en lugar de más gráficos que complementen lo que se encontraba escrito en esas páginas, así mismo el final de la historia llegó a generar algunas dudas; puede que la manera en que se terminó la novela no haya sido la correcta porque la gente aún espera por una próxima entrega.

Como una de las resoluciones que hemos llegado a tomar, es corregir ciertos errores que algunas de nuestras propias investigaciones han proporcionado, para así tener en nuestras manos un producto que no logre generar dudas. Así mismo, aprovechar que tenemos este proyecto e impulsar el talento ecuatoriano en concursos, ferias nacionales y/o internacionales, para así poder lograr tener un mayor alcance. Ya que en el Ecuador la recepción de los comics aún sigue en constante crecimiento tenemos solamente un pequeño nicho del cual nos queremos extender en un futuro cercano y así poder lanzar de manera oficial la versión física para todas aquellas personas que quieran agregarla a sus grandes colecciones.

14 Reflexión personal

Cuando nos embarcamos en el proyecto de hacer una novela gráfica, decidimos comenzar una travesía dentro de un mundo que conocíamos pero a la vez no. Dentro del grupo de seis personas donde cada uno tenía una carrera distinta y diferentes motivaciones decidimos comenzar a construir un gran banco de información acerca de los cómics, que usaríamos como una base para nuestro proyecto. La novela gráfica al ser un proyecto editorial, que posee diversas maneras de mostrarse al mundo, ya sea con colores, dibujos e historias distintas, este al ser una pieza que nunca antes habíamos realizado dentro de nuestras carreras, fue complicado investigar todo el vasto contenido sobre el comienzo de los cómics, además de crear una historia interesante que contar y encontrar a un ilustrador dedicado que se quiera sumar a nuestro proyecto.

A diferencia de los libros o adaptaciones cinematográficas, los cómics / novelas gráficas influyen mucho la manera en que estos personajes deben estar desarrollados, tener un cuidado minucioso en su historia y las acciones que cada uno irá a realizar a lo largo de su trayectoria; tratar de meter toda la información dentro de un número determinado de páginas que transmita todo lo que queremos comunicar sin perder el hilo y el propósito de la novela gráfica, es un trabajo difícil.

15 Bibliografía

- Deslauriers, J. & López, R. (2011). *La entrevista cualitativa como técnica para la investigación en Trabajo Social*. Revista *Márgen*. Número 61. Recuperado de: <http://www.margen.org/suscri/margen61/lopez.pdf>
- Duncan, R. y Smith, M. J. (2009). *The Power of Comics. History, Form and Culture*. The Continuum Publishing Group Inc. Estados Unidos.
- El Universo. (13 de mayo del 2009). *El cómic local gana espacio*. Recuperado de: <http://www.eluniverso.com/2009/05/13/1/1380/F639AA7DAAD74EA58418AB85A16589D5.html>
- Flores, Carolina (2010). *El cómic en Ecuador y una propuesta de cómic*. (Tesis de Master). Universidad de Cuenca. Ecuador
- Gil, M; Veintimilla, W; Neto, E. y Loor, J. (2009). *Revista Leyendas*. Recuperado de <http://www.revistaleyendas.blogspot.com/>.
- Gravett, P. (2004). *Manga: 60 years of japanese comics*. Estados Unidos. Recuperado de: <https://books.google.es/books?id=VgdjrS-IYwQC&lpg=PA1&ots=SAK-PZo4Mf&dq=manga%20comic&lr&hl=es&pg=PP1#v=onepage&q=manga%20comic&f=false>
- Hernández, R; Fernández, C. y Baptista, P. (1997) *Metodología de la investigación*. McGraw-Hill. México. Recuperado de

<http://www.dgsc.go.cr/dgsc/documentos/cecaedes/metodologia-de-la-investigacion.pdf>

- Jackson Miller, J. y Griep, M. (2013). *Comics and graphic novel market reaches \$870 million in 2013*. Recuperado de: <http://blog.comichron.com/2014/07/comics-and-graphic-novel-market-reaches.html>
- López Socasau, F. (1998). *Diccionario básico del cómic*. Madrid, España.
- McCloud, S. (2000). *Understanding comics, the invisible art*. Recuperado de: http://www.uic.edu.hk/~amyzhang/teaching/COMP3050/readings/McCloud_Understanding_Comics.pdf
- Smolderen, T. (2014). *Origins of Comics*. University Press of Mississippi. Jackson, MS, Estados Unidos.
- Zabala, J. (14 de abril del 2014). *Historial del Cómic en Ecuador*. Diario El Telégrafo. Recuperado de: <http://www.telegrafo.com.ec/cultura/carton-piedra/item/historia-del-comic-ecuatoriano.html>

16 Anexos

16.1 Transcripción de entrevistas

Entrevista: Geovanna Franco

¿Dentro del universo de los comics, cual es uno de los factores que encuentra más importante durante la creación de los mismos?

Bueno, uno de los factores más importantes que yo considero es el tema de la imaginación, la creatividad e involucrar al lector en el cómic para que de esta forma el lector se sienta identificado con todas las variaciones que puedan tener y de esta forma lo enganchas más para que quiera seguir leyendo tu cómic.

¿Cuál cree que es el estado actual en el Ecuador frente los comics y novelas gráficas?

Realmente no son muy conocidos dentro del Ecuador por lo que yo creo que deba de hacerse un tipo de campaña o alguna feria que pueda llegarse a conocer más y de esta forma impulsar otro recurso que pueda tener el Ecuador.

¿Conoce algún comic realizado en el Ecuador? ¿Ha recibido buenas o malas críticas?

Francamente no conozco. Si me gustaría conocer alguno de ellos para poder impulsar el talento ecuatoriano

¿Qué opinión tiene acerca de la novela gráfica Operación leviatán, frente a la historia y contexto?

Es muy interesante realmente, si tiene bastante lo que es el enganche con el lector porque te puedes identificar con las distintas formas de gobierno que existen dentro del país. También considero que es muy sincero y esto como que te permite seguir leyéndolo, es algo que realmente si te involucra.

¿Encontró algún tipo de similitud con algún comic internacional? ¿Ya sea por el ritmo de la historia, su estilo gráfico o su estructura narrativa?

No, realmente no mucho. Generalmente los tipos de cómics que suelo leer son más estilo comedia pero este de aquí si me llamó mucho la atención y me involucró pero no encontré algún tipo de relación.

¿Qué detalles te llamaron la atención dentro de la novela gráfica?

Los detalles que más me llamaron la atención, bueno, en parte fue lo que es el diseño, ósea lo que es lo gráfico; eso sí es algo que te impacta y que te gusta. Y lo segundo, como tal es el tema principal del cómic, eso de ahí es algo que puedes comparar en tu día a día.

¿Surgió algún tipo de conexión con uno de los personajes de la historia? ¿Si es el caso, con cual se logró identificar?

Yo creo que son con algunos de los personajes porque te ayuda a involucrarte con la situación actual que tenemos, entonces no podría decir uno solo, yo creo que con parte de cada uno.

¿Conociendo el estado actual en el que se encuentra el país, estaría dispuesto a difundir y comentar sobre la novela gráfica a otras personas?

Sí, por supuesto. A mí me encantaría que primero el talento nacional comience a hacerse más notorio dentro de la sociedad y también de manera internacional. Y segundo, porque considero que es un cómic con bastante creatividad y bastante interés, que creo que bastantes personas van a disfrutar.

Entrevista: Xavier Aguirre

¿Dentro del universo de los comics, cual es uno de los factores que encuentra más importante durante la creación de los mismos?

¿Cuál cree que es el estado actual en el Ecuador frente los cómics y novelas gráficas?

Recién hay una escuela de cómic aquí, ósea recién creo que hay gente que está haciendo comics en el Ecuador, pero no he visto mucho. No te puedo decir si he visto bastantes, lo poco que veo es en internet, en Facebook y en Twitter, que la gente a

veces sube sus cómics. Pero aun así no he visto mucho las historias y argumentos de los cómics hechos aquí.

¿Conoce algún cómic realizado en el Ecuador? ¿Ha recibido buenas o malas críticas?

El que he estado viendo últimamente es el capitán escudo, que es un cómic más superhéroe, así más medio Marvel pero aun así les falta mucho como para desarrollar algo mejor.

¿Qué opinión tiene acerca de la novela gráfica Operación leviatán, frente a la historia y contexto?

Me gusta bastante, la veo así bastante novela, tiene su historia. De ahí, gráfica creo que es muy parecida a los años 30 o 40, como eran en Estados Unidos. No sé si DC cómics o él que es famoso ahorita... Stan Lee, tiene esa línea bien marcada, de las expresiones y todas las cosas.

¿Encontró algún tipo de similitud con algún comic internacional? ¿Ya sea por el ritmo de la historia, su estilo grafico o su estructura narrativa?

Sabes qué, parece mucho...no lo he visto en el cómic pero si en la producción cinematográfica, en donde adaptan el cómic de Sin City. Se me pareció mucho la gráfica de Sin City, esas cosas que tienen que ver con la acción política de los desaparecidos y las cosas que suceden, como las mafias que existen dentro de las posiciones gubernamentales y esas cosas.

¿Qué detalles te llamaron la atención dentro de la novela gráfica?

La diagramación, me pareció simpática. Los bloques están tan bien distribuidos, es lo que más me gustó. Aparte habían bloques que no tenían texto, que realmente me gustaron, había mucho arte antes de entrar a una parte ya de texto. Los colores también estaban más predominantes con la historia que es un poco oscura.

¿Surgió algún tipo de conexión con uno de los personajes de la historia? ¿Si es el caso, con cual se logró identificar?

Realmente no

¿Conociendo el estado actual en el que se encuentra el país, estaría dispuesto a difundir y comentar sobre la novela gráfica a otras personas?

Cuando termine de leerla, claro que sí. Le comentaré a los que trabajan aquí en la agencia que les gustan los cómics para ver qué les parece y como está desarrollado.

Comentario: Si es que lo vas a imprimir, chévere. Porque la gente casi no compra cosas a menos que sea un coleccionista. Por ejemplo, mi hijo baja todo de internet y he visto que baja los cómics y los lee pero a veces como que se aburre, como que deberían ser un poco más animados. Sería chévere que los personajes se movieran o por lo menos no tan 3D sino esos que tú ves, en los que puedes hacer acercamientos. Como un motion comic exactamente; el lenguaje está bastante bien, pero creo que le falta

poner un poco más de realismo, así como cuando la gente putea, le pone más fuerza. Sé que son malas palabras pero es una manera de expresarse, de otra manera lo dice bien.

Entrevista: Julio Zambrano

¿Dentro del universo de los comics, cual es uno de los factores que encuentra más importante durante la creación de los mismos?

En el mundo de los cómics, lo que me parece más importante es la calidad de los dibujos, una buena historia obviamente, la intriga y el desarrollo de los personajes, sus personalidades y todo lo demás.

¿Cuál cree que es el estado actual en el Ecuador frente los comics y novelas gráficas?

Yo solo sé que aquí en la ciudad de Guayaquil se hacen algunos eventos de los cómics todos los años que se llama “La feria del cómic”, en otras provincias creo que no se hace nada. Aquí en Guayaquil es el mercado del cómic.

¿Conoce algún comic realizado en el Ecuador? ¿Ha recibido buenas o malas críticas?

No conozco ningún cómic ecuatoriano.

¿Qué opinión tiene acerca de la novela gráfica Operación Leviatán, frente a la historia y contexto?

La historia me parece súper buena, los gráficos bien hechos pero la verdad si me parece que hay demasiado texto, en lo que es la agenda, lo que dice la Tablet y los recortes de periódicos que ponen tienen mucho texto.

¿Encontró algún tipo de similitud con algún comic internacional? ¿Ya sea por el ritmo de la historia, su estilo gráfico o su estructura narrativa?

Si he leído algunos cómics internacionales y de verdad no encuentro parecido. Me parece original el cómic que están haciendo.

¿Qué detalles te llamaron la atención dentro de la novela gráfica?

Lo que más me llamó la atención fueron los dibujos bien logrados.

¿Surgió algún tipo de conexión con uno de los personajes de la historia? ¿Si es el caso, con cual se logró identificar?

La verdad no me identifiqué con ninguno.

¿Conociendo el estado actual en el que se encuentra el país, estaría dispuesto a difundir y comentar sobre la novela gráfica a otras personas?

Sí, claro. Si difundiría a mis amigos esta novela.

Entrevista: Ángel Velasteguí

¿Dentro del universo de los comics, cual es uno de los factores que encuentra más importante durante la creación de los mismos?

Veo que el factor común de cada uno de los cómics es el mensaje de esperanzas que dan, ya sea de estas índoles de súper héroes, detectivescos, cada una de estas novelas tienen un lindo mensaje que inspira una esperanza hacia el ser humano.

¿Cuál cree que es el estado actual en el Ecuador frente los comics y novelas gráficas?

El cómic en Ecuador va en apogeo, gracias ahora a la cinematografía de los diferentes tipos de cómics, ha aumentado el nivel de lectura de este tipo de novelas.

¿Conoce algún comic realizado en el Ecuador? ¿Ha recibido buenas o malas críticas?

No, desconozco de cualquier cómic realizado en Ecuador.

¿Qué opinión tiene acerca de la novela gráfica Operación leviatán, frente a la historia y contexto?

La historia es buena, las gráficas son excelentes, tiene un tema político de trasfondo; lo negativo en este sentido es que cierta parte es escrita cuando debería ser gráfica, es el único comentario en contra que tengo, de ahí la novela tiene un buen sentido.

¿Encontró algún tipo de similitud con algún comic internacional? ¿Ya sea por el ritmo de la historia, su estilo grafico o su estructura narrativa?

Con el tema político no tengo ningún conocido en el tema internacional pero hay cierta parte que se parece a Punisher, en donde él es un vengador a causa de la familia asesinada, en este caso sería el hermano.

¿Qué detalles te llamaron la atención dentro de la novela gráfica?

Los detalles gráficas propiamente dichos, excelentes colores, nitidez, calidad, creatividad más que nada, toda la historia gráfica.

¿Surgió algún tipo de conexión con uno de los personajes de la historia? ¿Si es el caso, con cual se logró identificar?

Bueno con ninguno ya que netamente no soy muy político y el trasfondo de la historieta es política.

¿Conociendo el estado actual en el que se encuentra el país, estaría dispuesto a difundir y comentar sobre la novela gráfica a otras personas?

Si sería bueno porque lleva un buen mensaje, lo interesante sería mejorar, como dije anteriormente, la parte literaria que debería ser gráfica y variar un poco la historia, porque entiendo que esta es una parte de la historia. Si mejorarían la historia continuando con la parte política pero cambiando el sentido de la historia, no solamente enfocarse en un sentido violento, sino en otro que mejore al ser humano a hacer una política más limpia y más sana.