



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL

TRABAJO DE TITULACIÓN EN OPCIÓN AL GRADO DE:

INGENIERO/A EN DISEÑO GRÁFICO

TEMA: Book Infográfico del análisis visual del cómic Capitán Escudo.

AUTOR/ A: Cynthia Alexandra Haro Pérez

TUTOR/ A : Mg Pamela Valeria Yarad Jeadá

TUTOR/A TÉCNICO: Mg Diego Mauricio Machado Ortiz

QUITO- ECUADOR

AÑO: 2019

Dedicatoria

Este proyecto de titulación se lo quiero dedicar a cada persona que confío en mí mientras la realizaba, a mi hijo, familiares, maestros y amigos quiénes han sido parte del desarrollo de esta tesis.

Agradecimientos

La culminación de este proyecto, es un sueño que durante los últimos años parecía inalcanzable, es por ello que agradezco a todos mis maestros que estuvieron en el camino para guiarme y brindarme una parte de sus conocimientos, ya que sin ellos no podría haber culminado esta etapa tan importante en mi vida.

Agradezco a Alejandro Bustos y Diego Castillo de Zonacuario por darme la apertura para realizar mi proceso de investigación, por su ayuda y por indicarme que hay un mundo muy grande por descubrir en cuanto al Capitán Escudo.

De igual manera deseo agradecer a mi familia, por alentarme a cumplir mis metas, por enseñarme que la perseverancia tiene sus frutos, a mi madre por aconsejarme cada día y por no permitir que decaiga en el transcurso, a mi hijo por demostrarme que a pesar de los obstáculos se puede seguir en pie.

Pensamiento

“La creatividad es inventar, experimentar, crecer, tomar riesgos, romper reglas, cometer errores y divertirse.”

Mary Lou Cook

RESUMEN

El presente proyecto tiene como principal objetivo el diseño de un Book Infográfico con información referente a los rasgos culturales ecuatorianos plasmados en el cómic nacional “Capitán Escudo”, este cómic fue creado en 2006 por Zonacuario y llega en la edición llamada “Cambiar al Ecuador”. Mediante este book se pretende evidenciar la identidad nacional a partir del personaje del Capitán Escudo, además de dar a conocer sobre este cómic, ya que en Ecuador predomina el consumo de cómics extranjeros, especialmente DC Comics y Marvel.

Para el desarrollo de este producto se realizó un análisis visual de material digital del cómic proporcionado por la editorial con el fin de analizar los rasgos y representaciones que éste muestra. Asimismo, se llevaron adelante dos entrevistas, una de ellas al gerente de Zonacuario y editor del cómic y otra a su actual director creativo con la finalidad de obtener mayor información sobre el “Capitán Escudo”.

Las infografías son aportes de fácil comprensión cuyo objetivo es brindar datos concisos y de relevancia sobre el personaje, su construcción gráfica y evolución como personaje, este beneficiará a diseñadores o aficionados del cómic que busquen incursionar en el cómic nacional, creando así nuevos aportes gráficos al país.

Palabras clave: Book infográfico, Análisis Visual, Cómic, Capitán Escudo.

ABSTRACT

The main objective of this project is the design of an Infographic Book with information regarding the Ecuadorian cultural features captured in the national comic "Captain Shield", this comic was created in 2006 by Zonacuario and arrives in the edition called "Change to Ecuador" . Through this book we try to show the national identity from the character of Captain Escudo, in addition to make known about this comic, since in Ecuador dominates the consumption of foreign comics, especially DC Comics and Marvel.

For the development of this product, a visual analysis of the digital material of the comic provided by the publisher was carried out in order to analyze the features and representations that it shows. Likewise, two interviews were carried out, one of them to the manager of Zonacuario and editor of the comic and another to his current creative director in order to obtain more information about the "Captain Shield".

The infographics are contributions of easy comprehension whose objective is to provide concise and relevant data about the character, its graphic construction and evolution as a character, this will benefit designers or fans of the comic who seek to venture into the national comic, thus creating new graphic contributions to the country.

Keywords: Infographic Book, visual analysis, Comic, Captain Shield.

ÍNDICE

Dedicatoria.....	I
Agradecimiento.....	II
Pensamiento.....	III
Resumen.....	IV
Abstract.....	V
Índice.....	VI
Índice de Imágenes.....	IX
Índice Tablas.....	XI
Introducción.....	1
Tema.....	2
Problema.....	2
Pregunta de Investigación.....	2
Objetivos.....	2
Justificación.....	3
1. Capítulo I: Marco Teórico.....	4
1.1. Contextualización Espacio Temporal.....	4
1.1.1. El Cómic en el Ecuador antes del Capitán Escudo.....	4
1.1.2. Capitán Escudo: Historia.....	6
1.2. Cuerpo Teórico Conceptual.....	8
1.2.1. Diseño Editorial.....	8
1.2.1.1. Libro.....	8
1.2.1.2. Retículas.....	8
1.2.1.2.1. Tipos de Retículas.....	8
1.2.1.2.2. Retícula Asimétrica.....	8
1.2.1.3. Tipografía.....	8
1.2.1.4. Infografía.....	9
1.2.1.4.1. Clasificación.....	9

1.2.1.5.	Técnica: Ilustración Vectorial.....	9
1.3.	Referentes del cómic internacional.....	9
1.3.1.	DC Cómics.....	9
1.3.2.	Marvel.....	10
1.3.3.	Referentes de Superhéroes Tradicionales: Superman 1996.....	11
1.3.4.	Investigaciones previas.....	11
1.4.	Identidad Ecuatoriana.....	12
1.4.1.	Escudo Nacional.....	13
2.	Capítulo II: Marco Metodológico.....	15
2.1.	Enfoque Metodológico.....	15
2.2.	Unidades de estudio, población y muestra.....	15
2.3.	Indicadores o categorías a medir.....	15
2.4.	Métodos empíricos y técnicas.....	16
2.5.	Formas de procesamiento de la información obtenida de la aplicación de los métodos y técnicas.....	16
2.5.1.	Entrevista Alejandro Bustos.....	17
2.5.2.	Entrevista Diego Castillo.....	19
2.5.3.	Análisis Visual del contenido gráfico del Capitán Escudo.....	31
2.5.3.1.	Análisis Generalidades.....	31
2.5.3.2.	Uso de Símbolos Patrios.....	38
2.5.3.3.	Antítesis.....	40
2.6.	Regularidades del diagnóstico realizado.....	41
2.6.1.	Entrevista Alejandro Bustos.....	41
2.6.2.	Entrevista Diego Castillo.....	43
2.6.3.	Análisis Visual.....	44
3.	Capítulo III: Producto.....	45
3.1.	Propuesta y Conceptualización.....	45
3.1.1.	Fundamentos de la propuesta.....	45
3.1.2.	Diseño de Contenidos.....	45
3.2.	Estructura.....	49

3.2.1. Diagramación.....	49
3.2.2. Portada y Contraportada.....	50
3.2.3. Cromática.....	51
3.2.4. Tipografía.....	55
3.2.5. Ilustración y Concepto.....	57
3.2.6. Infografías.....	57
3.2.7. Materiales y tecnología.....	67
3.2.7.1. Adobe Illustrator CC.....	67
3.2.7.2. Adobe PhotoShop CC.....	67
3.2.7.3. Adobe InDesign CC.....	67
3.2.8. Armado.....	67
3.2.9. Valoración del producto.....	71
3.3. Propuesta Final.....	71
4. Conclusiones.....	73
5. Recomendaciones.....	74
6. Bibliografía.....	75

ÍNDICE FIGURAS

Figura 1: DC Cómics. (2018). Who's Who.....	9
Figura 2: Marvel. (2019). Featured Characters.....	10
Figura 3: S.N. (1996). El último hijo de Krypton.....	11
Figura 4: S.N. (2018). Escudo Nacional del Ecuador.....	13
Figura 5: Alejandro Bustos. (2014). Alejandro Bustos.....	17
Figura 6: Diego Castillo. (2014). Mr. Books.....	19
Figura 7: Zonacuario. (2019). Megacómics, Anti - Halloween.....	31
Figura 8: Zonacuario. (2019). 1era Aparición del Capitán Escudo.....	31
Figura 9: Zonacuario. (2019). Portada Edición Septiembre–Octubre 2006.....	32
Figura 10: Zonacuario. (2019). El superhéroe tricolor contra Chico Coima.....	33
Figura 11: Zonacuario. (2019). Evolución Capitán Escudo.....	34
Figura 12: Zonacuario. (2019). Cómics 4.....	35
Figura 13: Zonacuario. (2019). Cómics 5.....	36
Figura 14: Zonacuario. (2019). Afiche Capitán Escudo.....	37
Figura 15: Zonacuario. (2019). Página 18 Edición ¡elé! Número 68.....	38

Figura 16: Zonacuario. (2019). Página 13 Edición ¡elé! Número 68 Viñeta Conexión con La Córdor.....	38
Figura 17: Zonacuario. (2019). Capitán Escudo Posición Frontal 2012.....	39
Figura 18: Escudo Nacional (2019). Escudo del Ecuador.....	39
Figura 19: Zonacuario. (2019). Capitán Maligno.....	40
Figura 20: Página Maestra Book Infográfico.....	50
Figura 21: Propuesta Portada 1.....	50
Figura 22: Propuesta Contraportada 1.....	51
Figura 23: UCM. (2015) Círculo Cromático.....	51
Figura 24: Cromática Amarillo Book Infográfico.....	52
Figura 25: Cromática Azul Book Infográfico.....	53
Figura 26: Cromática Rojo Book Infográfico.....	54
Figura 27: Cromática Colores Adicionales Book Infográfico.....	54
Figura 28: Infografía Capitán Escudo Año 2006.....	57
Figura 29: Infografía Capitán Escudo Año 2007.....	58
Figura 30: Infografía Capitán Escudo Año 2010.....	59
Figura 31: Infografía Capitán Escudo Año 2012.....	60
Figura 32: Infografía Capitán Escudo Año 2017.....	61
Figura 33: Infografía Capitán Escudo Año 2018.....	62
Figura 34: Infografías Cromáticas. Archivo personal.....	63
Figura 35: Sombrero – Antifaz La Córdor. Archivo personal.....	64
Figura 36: Simbología traje.....	65
Figura 37: Infografía Tipografías.....	66
Figura 38: Armado 1.....	67
Figura 39: Armado 2.....	68
Figura 40: Armado 3.....	68

Figura 41: Armado 4.....	68
Figura 42: Armado 5.....	69
Figura 43: Armado 6.....	69
Figura 44: Armado 7.....	69
Figura 45: Armado 8.....	70
Figura 46: Armado 9.....	70
Figura 47: Armado 10.....	70
Figura 48: Mock Up 1.....	71
Figura 49: Mock Up 2.....	72

ÍNDICE TABLAS

Tabla 1: Entrevista Alejandro Bustos.....	17
Tabla 2: Entrevista Diego Castillo.....	19
Tabla 3: Análisis Entrevista Alejandro Bustos.....	41
Tabla 4: Análisis Entrevista Diego Castillo.....	43

INTRODUCCIÓN

El Capitán Escudo es un personaje de cómic creado por la editorial Zonacuario en el año 2006, en una de sus ediciones llamada “Cambiar al Ecuador” en la que se hace una crítica a las fiestas extranjeras como es el Halloween. Este es un personaje que recopila rasgos culturales ecuatorianos en su traje al ser una representación del Escudo Nacional, quién se enfrenta día a día a los problemas sociales del país. Su composición gráfica posee una variedad de recursos relacionados con la historia ecuatoriana así como también con la cosmovisión andina que nos caracteriza como nación.

Inicialmente se trata sobre el desarrollo del cómic nacional, quiénes han sido partícipes de este género y sus aportes, además se evidencia las temáticas que con el paso de los años se han abordado. Es una revisión de aproximadamente 100 años del cómic en el Ecuador, igualmente se detalla información sobre dos grandes referentes del cómic internacional como lo son: DC Cómics y Marvel. Dentro de este capítulo se mencionan las definiciones que corresponden a los elementos de un book infográfico, diseño editorial y la ilustración vectorial.

El Capítulo II se enfoca en recopilar información sobre el personaje por medio de entrevistas a dos integrantes del grupo creativo que formó parte de la creación del Capitán Escudo, en estas entrevistas se pudo recopilar detalles de gran aporte al sustento de esta investigación. De igual manera se realizó un análisis del material visual del cómic, tanto el entorno en el que se desarrolla la historia como el biotipo del personaje, esto método se usó con la finalidad de reconocer rasgos culturales ecuatorianos dentro del cómic.

Finalmente comprende todo lo referente en cuanto al book infográfico, aquí se indica que estructura y elementos se usaron para su desarrollo, la cromática, tipografía, retículas e infografías que se emplearon para su construcción del mismo. Las infografías se desarrollaron como método lúdico para transmitir el mensaje de forma concisa y de fácil comprensión para todo tipo de público, las mismas que poseen su descripción correspondiente.

Tema

Análisis del personaje principal del cómic Capitán Escudo y los rasgos culturales ecuatorianos incorporados.

Problema

Desde inicios de 1900 varios personajes han incurrido en el arte del cómic hasta la sociedad actual, en este transcurso de tiempo el cómic y su relevancia ha sido desapercibida por las generaciones, la temática general del cómic ecuatoriano se enfocó en la política vigente de la época, esto hizo que el progreso del cómic se vea truncado, de igual manera su desarrollo no tuvo el impacto que generó en otros lugares del mundo.

En el Ecuador el uso de rasgos culturales propios del país en sus personajes se han limitado a ser solo rasgos políticos y sociales revolucionarios. La implementación de rasgos identificativos dentro de un personaje principal ha sido escasa, por lo que no existe un vínculo entre sociedad y cómic. Durante casi 100 años el cómic dentro del país se ha producido varias publicaciones de trabajos así como también se ha creado lugares específicos para el desarrollo de este arte. Pero la falta de conocimiento por la sociedad ecuatoriana ha sido un limitante para nuevos cómics en el mercado. Lo mismo que ha hecho que muchos trabajos queden en el olvido, esta brecha política se vio alterada en 2006 con la aparición de un personaje que recopila la identidad ecuatoriana más su poca difusión ha generado desconocimiento sobre este trabajo, misma razón que no se considera al cómic como algo representativo del país.

Pregunta de investigación

- ¿Qué rasgos culturales se identifican en el personaje principal del cómic del Capitán Escudo?

Objetivos de la Investigación

Objetivo General

- Diseñar un book infográfico sobre el Capitán Escudo que explique el uso de rasgos culturales en su construcción gráfica.

Objetivos Específicos

- Conocer sobre la evolución del cómic ecuatoriano.
- Determinar los tipos de rasgos culturales, su uso y significado dentro del cómic del Capitán Escudo.
- Realizar un análisis visual del personaje tomando en cuenta su construcción gráfica y el entorno en el que se desarrolla.
- Validar la viabilidad del book infográfico del Capitán Escudo.

Justificación

En el Ecuador el cómic tiene un lapso de 100 años de evolución, en los cuales el factor común que han tenido es la temática política de las épocas en las que se desarrollaron los trabajos. Dentro del cómic han existido personajes que han representado lo ecuatoriano, pero con el paso del tiempo su permanencia ha sido reemplazada por nuevos personajes, incluso la introducción del cómic norteamericano ha sido un factor que no ha permitido el desarrollo de un cómic propio del país.

En el año 2006 la editorial Zonacuadro rompe este estigma y realiza la primera entrega de un nuevo personaje el “Capitán Escudo”, este cómic logra tener una gran acogida dentro del país debido a la incorporación de rasgos propios del Ecuador, tales como la bandera tricolor y el escudo nacional. Se analiza el personaje principal del Capitán Escudo, centrándose en una revisión gráfica y narrativa, buscando rasgos culturales ecuatorianos y su significación.

Al ser el primer cómic que incluye dentro de la estructura de su personaje a elementos distintivos pertenecientes al Ecuador, se lo tomará como referencia de la ruptura del tradicionalismo y enfoque básico del cómic, siendo este vocero de la cultura ecuatoriana por medio de un nuevo enfoque que sería el cómic. Así también el análisis de la estructura gráfica o biotipo del personaje principal será de ayuda para obtener información sobre el uso de elementos identificativos como ecuatorianos, mismos que se usarán para el desarrollo del book infográfico.

Este book infográfico tiene como finalidad la explicación de los rasgos culturales y ancestrales que son parte del personaje principal; así también aporte a la aceptación del personaje en la sociedad y sea de apoyo para que las nuevas generaciones conozcan más sobre lo que engloba la identidad ecuatoriana y se genere una identificación tanto con el personaje como con los elementos que lo componen.

1. CAPÍTULO I: Marco Teórico

1.1. Contextualización Espacio Temporal

1.1.1. El cómic en el Ecuador antes del Capitán Escudo

En el Ecuador, el Cómic o Historieta Cómica se da comienzo en la época de las Revoluciones Liberales en el año de 1885, Francisco Martínez Aguirre publicó “El Perico” un semanario satírico con la finalidad de hacer un frente al gobierno del vigente presidente de la época José María Plácido Caamaño. La temática que se empezó a usar se centraba a la política y la sociedad. (Mena, 2017)

Para el año 1890 aparece el cómic llamado “El Átomo” a cargo también de Francisco Martínez Aguirre, esta es la primera revista infantil que aparece en el país, caracterizada por tener dibujos de carácter religioso y que se enfoca en generar una formación ética y moral del lector. (Santibáñez, 2012)

Para fines del Siglo XIX e inicios del Siglo XX, el cómic tiene un cambio y se empiezan a usar tramas en menos de 3 viñetas. Aquí aparece Jaime Salinas con caricaturas diarias en periódicos. También aparecen personajes como Luis Méndez, Peñaherrera y Jaen cuyos cómics en la actualidad está desaparecidos. (Garcés, 2016)

Para los años 1900 a 1950 los artistas plásticos incurren en el ámbito del cómic, estos manejan técnicas más sutiles, líneas suaves, no se ven muchos globos de texto, no hay presencia así también de onomatopeyas y signos cinéticos (Líneas usadas para expresar movimientos de personajes). De igual manera la temática de tono humorístico sufre un cambio y se enfoca en la protesta y opinión. (Orquera, 2009).

Al pasar los años la complejidad en el dibujo aumenta y aquí aparece Jorge A. Diez en los años 1918 a 1924 con la revista Caricatura, la cual usa un estilo modernista y maneja recreaciones del Quito Colonial en tinta china, así también se empiezan a incluir retratos humorísticos.

En 1920 llega el cómic Bagatelas, haciendo referencia al estado que tenían las calles de la ciudad en ese tiempo. Años después, Nariz del Diablo aparece junto al Aval del Ferrocarril de la ciudad de Quito. Este cómic tiene dibujos realistas relacionados con el tren. También aparece Primavera una historieta a colores sobre las fiestas del 19 de marzo.

En 1924 Miguel Ángel Gómez caricaturista del Diario El Universo saca a la luz a las Aventuras de Saeta y Rafles (Diario Universo, 2006); en este mismo diario

también aparecerán varias muestras de cómics que han llegado a tener relevancia en la historia del mismo.

Otro medio de comunicación impreso que tuvo paso por el cómic fue el Diario Últimas Noticias, entre los años 1942 y 1943 lleva a cabo las pastillas “Mejoral”, la cual fue una campaña secuencial a base de historietas relacionadas con el trabajo en la época.

El Diario “*El Día de Quito*” aportó al cómic abriendo espacio a caricaturas internacionales y locales para así poner mayor valor a la expresión. En 1961, Nelson Jácome realiza “Don Canuto”, la primera tira cómica nacional, así como también publicó “El descubrimiento del Amazonas” y otros temas de “Historias y Leyendas del Ecuador”. (Santibáñez, 2012).

Luis Peñaherrera en los años 1970 a 1980 realiza varios trabajos y aportaciones, “Cirilo, Bolón y Melloco” es una de sus creaciones, de igual manera intervino en la columna Kaleidoscopio de la mano del personaje Juan Pueblo, la cual fue publicada en el Diario El Telégrafo. Cabe recalcar que “Kaleidoscopio” fue creación de Jaime Salinas, obra misma que con el tiempo fue retomada por Luis Peñaherrera. (Flores Vega, 2010).

En esta época aparece uno de los mayores exponentes del cómic en el país, a sus 18 años, publica “El Gato” en el Diario El Universo, José Daniel Santibáñez creador también de la Revista “Ecuador Ninja” en 1984, la cual tuvo 3 ediciones. Otras de sus obras importantes son “Siglo 21” un relato futurista y “Guayaquil de mis temores” en el Diario Expreso.

“Panfleto” llega a cargo de Iván Valero Delgado en 1984 y tuvo acogida en el Diario El Extra y El Meridiano, se vendieron alrededor de 5000 ejemplares, los mismos que fueron distribuidos por la firma Muñoz Hermanos, y para 1988 se publicó una nueva edición.

El Cómic ha causado revuelo en los medios impresos y para 1989 se produce una publicación que marcó la época, “*Historieta Negra del Ecuador*” es una compilación que recoge trabajos atrevidos de los artistas Marcelo Ferder, Xavier Bonilla “Bonil”, Juan Lorenzo Barragán y Hugo Idrovo. (Cómic Club Guayaquil, 2012)

En cuanto al ámbito infantil llega la revista “*Pekes*” creada por Pedro Gambarroti, tuvo 52 ediciones y un promedio mensual de 30.000 ejemplares a cargo de Editores

Nacionales S.A, Esta revista nace con la premisa de que los niños pueden aprender de la mano de la diversión, por lo que los colores vivos, personajes basados en animales exóticos de nuestro país y el ambiente en el que se desarrolla está lleno de creatividad e imaginación. (Gambarrotti, 2006)

Bonil nuevamente aparece en 1990 y esta vez cuenta con la colaboración de Avispa (artista anónimo), “*Bomba Colorá*” llega con temas políticos, esta revista incluye trabajos de ambos artistas y con el aporte del Centro de Educación Popular. Dos años después, Bonil publica el Libro “Venimos de lejos”, la primera novela gráfica, esta consta en una colección de historietas que conmemoran los 500 años de la conquista española. (Bonil, 2007).

Wilo Ayllón llega en el año 1996 con “Bestiario de una Guerra” con el apoyo de la Casa de la Cultura Ecuatoriana; y para el año 1997 junto a Alfredo Chaves, llega “El Webo” la primera revista virtual de arte secuencial ecuatoriano. Ese mismo año, Tomás Oleas trae “*Gor, el Príncipe Dinosaurio*”, obra que alcanza gran aceptación nacional y de países de toda América. (Santibañez, 2012)

En el año 2000 se crea un proyecto a cargo de Guayaquil Cómico Club y Ediciones Shuyu llamado “*Proyecto Fanzine*”, el cual busca recopilar diferentes tipos de trabajos de artistas en el país, los aficionados podían hacer públicos sus trabajos por \$25 dólares.

1.1.2. Capitán Escudo: Historia

Revista ¡elé! creada por Zonacuario llega en el año 2005, se caracteriza por ser una revista educativa enfocada en los niños y su producción es de manera bimensual. Para la creación de esta revista se contó con un equipo diverso de profesionales, entre ellos: diseñadores, ilustradores, comunicadores, psicólogos, antropólogos, etc.

La revista llega al mercado queriendo incursionar en el campo del cómic como un recurso educativo adicional, por lo que manejaban temáticas centrales asociadas con los valores y principios, para los meses de septiembre y octubre del 2006 la temática central es “*A cambiar el Ecuador*”, en esta edición por primera vez aparece el Capitán Escudo. (Diario El Universo, 2018)

El primer superhéroe tricolor aparece para contrarrestar la fiesta de Halloween, los disfraces y tradiciones extranjeras que con el tiempo se han ido implementando en el

país, el Capitán Escudo busca recordar el Día del Escudo, es por ello que su traje se compone del Escudo Nacional.

Con el personaje desarrollado se crea "*Antihalloween*" una tira cómica de 8 cuadros, aquí aparece un señor en una tienda de disfraces, el cual llega con un discurso de que no se debería celebrar el Halloween en el país, ahí la chica vendedora le ofrece el disfraz de Batman. La aceptación de la tira cómica entre los lectores conlleva a crear una tira cómica propia del personaje llena de aventuras, desarrolladas en ambientes típicos ecuatorianos, donde enfrenta a los antivalores personificados en los villanos de la historia. (Garcés, 2016)

"*A cambiar el Ecuador*" se volvería el lema del Capitán Escudo, quien considera que para crear un cambio en el país solo se logrará mediante la educación de las nuevas generaciones; los antivalores tratarán que la misión del Capitán Escudo se vea comprometida, pero al final el bien gobierna sobre el mal.

El personaje del Capitán Escudo se lo puede considerar un tipo de cómic híbrido, debido a su influencia norteamericana, la misma que tiene una fusión con el manga japonés, esto se logra evidenciar por los rasgos estéticos, narrativos, así como también las formas de hablar, los escenarios en los que se van desarrollando las situaciones cotidianas. (Garcés, 2016) Los superhéroes clásicos se caracterizan por sus habilidades o "*súper-poderes*", esto hace que el Capitán Escudo al no tenerlos, sus lectores se pueden identificar con él, indicando que, a pesar de lo difícil de la situación, siempre logra superar las adversidades y es autor de grandes proezas.

1.2. Cuerpo Teórico Conceptual

1.2.1. Diseño Editorial

Una de las ramas del diseño gráfico es el diseño editorial, este se dedica a la maquetación y composición de publicaciones. Entre sus principales publicaciones son los libros, revistas o periódicos. El diseño editorial se moldea en cuanto a contenido y enfoque basándose en el mensaje que quiere expresar. (Álvarez, 2015).

1.2.1.1. Libro

El libro es un medio editorial, Ghinaglia (2009) afirma que es de: Contenido abundante y detallado de información, no precedera que va acompañada generalmente de imágenes. Puede ser leído más de una vez. (p.5)

1.2.1.2.Retículas

Ambrose y Harris (2008) afirma que la retícula es una: “Estructura o patrón de líneas que se utiliza como guía para situar los elementos de un diseño” (p.1). El uso de la retícula aporta una manera de organización de la información, es el esqueleto que va debajo del diseño de cada página y se lo usa para mantener un orden.

1.2.1.2.1. Tipos de Retículas

Existen diferentes tipos de retículas que se ajustan a las necesidades de la publicación tales como las retículas simétricas, asimétricas y compuestas.

1.2.1.2.2. Retícula Asimétrica

La finalidad creativa, mensaje y público objetivo son factores que determinan el tipo de retícula a usarse en una publicación, la retícula asimétrica tiene una estructura libre que dependiendo del mensaje es adaptable, pero genera armonía en su contenido, Ambrose y Harris (2008) afirma que: “La retícula asimétrica permite tratar de modo creativo algunos elementos, manteniendo el ritmo y la coherencia global” (p.60).

1.2.1.3.Tipografía

Morison (1998) legó la siguiente definición: “La tipografía es el arte de disponer correctamente para imprimir los materiales, de acuerdo con un propósito y que sigue

un proceso: colocar letras, repartir el espacio y organizar los ángulos de las vistas para brindar al lector la máxima ayuda para la comprensión.”

1.2.1.4. Infografías

Manjarrez (2010) afirma que: “La infografía es una combinación de imágenes sintéticas, explicativas y fáciles de entender y textos con el fin de comunicar información de manera visual para facilitar su transmisión.” (p.5)

1.2.1.4.1. Clasificación

Dentro de las infografías existen varias categorías en las que se dividen tales como gráficos, mapas, tablas y diagramas. Así también en la actualidad la evolución de las infografías ha ido incursionando de la mano del diseño gráfico y se ha abierto camino en el aspecto informativo, debido a su estructura y fácil manejo de la información.

1.2.1.5. Técnica: Ilustración Vectorial

La ilustración vectorial comprende a los diseños realizados por medio de vectores en plataformas virtuales. Adobe desarrolló el lenguaje vectorial mismo que hace que el dibujo y manipulación de los trazos, líneas y curvas tengan mejor tratamiento. Esta técnica se realiza con la generación de formas mismas que generan efectos y acabados exclusivos al momento de combinarse. Un punto a favor de la ilustración vectorial es que al manejarse con una base matemática en cuanto a vectores, hace que la calidad final del trabajo no se vea alterada. (Torres, 2012)

1.3. Referentes del cómic internacional

1.3.1. DC Cómics



Figura 1: DC Cómics. (2018). Who's Who [Ilustraciones]. DC Cómics Web.

DC Cómics fue fundada en 1934 siendo una editorial estadounidense dedicada a la venta y realización de cómics, inicialmente llamada “National Allied Publications” ,

para 1937 cambia su nombre al ahora conocido y proveniente de Detective Cómics. (Tirapegui, 2016). Esta editorial goza de reconocimiento mundial por los personajes que son parte de su elenco, tales como: Superman, Batman, Flash, la Mujer Maravilla, Flecha Verde, Aquaman, entre otros.

Entre los años 1938 – 1956 toma cabida el primer equipo de superhéroes llamado: Justice Society of America. Tirapegui afirma que: “DC comenzó a ganarse una reputación de estilo anticuado y simplista,” a pesar de ello buscó la manera de recobrar su posición en el mercado y fue aproximándose a un enfoque más moderno del cómic de la época.

1.3.2. Marvel



Figura 2: Marvel. (2019). Featured Characters [Ilustraciones]. Marvel Web.

Martin Goodman en el año de 1939 fundó Marvel Cómics, esta editorial en sus inicios mantuvo varios inconvenientes en cuanto a nombre e intentos de lanzamiento. La Antorcha Humana junto al antihéroe Namor en octubre de 1939 son considerados la primera publicación importante, estos personajes se convirtieron en grandes éxitos para Marvel. (Cardoso, 2015).

Marvel en los años 50 se vio comprometido debido a la Segunda Guerra Mundial, pero a pesar de los obstáculos se mantuvo publicando historias de ciencia ficción bajo otros nombres como: Atlas Cómics. Es considerada el primer rival para DC Cómics debido a su gran influencia en el mercado.

1.3.3. Referentes de superhéroes tradicionales: Superman 1996



Figura 3: S.N. (1996). El último hijo de krypton [Animación]. Filmaffinity.

Para noviembre del año 1996 los Warner Brothers traen consigo la serie “Superman - The Animated Series” la misma que dio origen a una colección de cómics “Superman Adventures”. (Mohaded, 2007)

Superman es uno de los superhéroes más reconocidos a nivel mundial caracterizado por tener un cuerpo simétrico y muy estilizada, de contextura robusta con espalda y pechos anchos, tiene el cabello corto y un mechón de cabello sobre el rostro característico en forma de “S”, sus manos y pies son pequeños en comparación del tamaño corporal.

La vestimenta de Superman está compuesta por un traje entero, con ropa interior visible de tiro medio, tiene su escudo representativo en el centro de su pecho conformado por la letra “S” y en la parte trasera de su capa, tiene botas con cortes de doble pico antes de la rodilla. Su cromática se compone de los colores rojo, azul, amarillo y negro. (Mohaded, 2007)

1.3.4. Investigaciones previas

Molina (2012) afirma:

“Los comics han incluido dentro de su narrativa el personaje del superhéroe, que presenta características que lo distinguen como tal. La mayoría de ellos tienen superpoderes, son buenos luchadores, mezclan su vida privada con su

misión en contra de los villanos en un juego de doble identidad y sienten que su labor va más allá de la ley, pero también conviven con otros justicieros en el contexto de la sociedad. Es por eso que para distinguirse de todos los demás y para proteger su verdadera identidad secreta construyen su propia imagen ante el mundo.” (p.6)

Morris & Morris (2010) afirman que:

“Los mejores cómics de superhéroes, además de resultar tremendamente entretenidos, introducen y desarrollan de forma vívida algunas de las cuestiones más importantes e interesantes a las que se enfrentan todos los seres humanos: cuestiones relativas a la ética, a la responsabilidad personal y social, la justicia, la delincuencia y el castigo, el pensamiento y las emociones humanas, la identidad personal, el alma, el concepto de destino, el sentido de nuestras vidas, cómo pensamos sobre la ciencia y la naturaleza, la función de la fe en nuestro turbulento mundo, la importancia de la amistad, el significado verdadero del amor, la naturaleza de una familia, virtudes clásicas como el coraje y otros muchos temas de relevancia.” (p.14)

1.4. Identidad Ecuatoriana

Según Sánchez (2016) dice que la identidad ecuatoriana o nacional se trata de un anhelo o emoción colectiva, en el que hay signos de identidad comunes que son identificados por el pueblo, siendo estos una característica particular de un conjunto universal. Entre los símbolos que comprenden la identidad ecuatoriana tenemos al Himno Nacional, La Bandera Tricolor y el Escudo Nacional.

1.4.1. Escudo Nacional



Figura 4: S.N. (2018). Escudo Nacional del Ecuador [Fotografía]. Diario Metro.

En el Ecuador han existido 6 variaciones del Escudo Nacional, actualmente se usa la versión del año 1900; conformado por aproximadamente 15 elementos los mismos que tienen simbología y significado propios, tales como:

- **Cóndor:** Con las alas desplegadas y levantadas en actitud de vuelo, es símbolo de energía y esfuerzo.
- **Laurel:** Representa la gloria de la nación.
- **Óvalo:** Su contorno es de doble borde de color café con uniones del mismo color arriba y abajo.
- **Sol Dorado:** Significa el oro, importancia para nuestros primeros pobladores, está en el centro, con los signos del zodiaco.
- **Signos del zodiaco:** A la izquierda Géminis y Cáncer, a la derecha Aries y Tauro, los que representan los meses de marzo, abril, mayo y junio, en los que ocurrieron importantes hechos que reafirmaron la nacionalidad ecuatoriana.
- **Chimborazo:** El volcán más alto, de cuyas nieves perpetuas nace el río Guayas.
- **Banderas Nacionales:** Son cuatro, dos a cada lado, anteriores y posteriores, que se aglutinan bajo las fases consulares.
- **Palma:** Representa la paz en la nación.
- **Listón:** Cinta de seda

- **Astas:** Son cuatro y coronan cada uno de los pabellones, se presentan inclinadas con puntas metálicas romboidales.
- **Caduceo:** Coronado por dos alas y rodeado por dos serpientes, atributo de Mercurio. Es un símbolo de la navegación y el comercio.
- **Río Guayas:** El cual se ensancha progresivamente hasta ocupar toda la parte baja del Ovalo. Hacia los costados se incluyen orillas de exuberante vegetación, expresión de la agricultura nacional.
- **Buque a vapor Guayas:** Fue el primero que se construyó en América del Sur, en 1841 en los astilleros de Guayaquil. El buque tiene por mástil un caduceo. Los colores del buque y su pabellón ubicado en la proa, son los de la bandera nacional.
- **Fascas consulares:** Insignia de los cónsules de Roma, símbolo de autoridad y dignidad.
- **Hacha:** (Segur) Hacha grande que formaba parte dejada de una de las fascas de los lictores romanos.

2. CAPÍTULO II: Marco Metodológico

2.1. Enfoque Metodológico

Para el desarrollo de este trabajo se utiliza técnicas de investigación denominadas cualitativas.

Al ser un estudio cualitativo, se busca comprender la información recopilada de profesionales que se encuentran en el ámbito del desarrollo del cómic del Capitán Escudo, con la finalidad de observar el objeto de estudio y analizar los datos recopilados para llegar a conclusiones que aporten al diseño gráfico.

Se usará el tipo de investigación descriptiva con el fin de generar información que responda a interrogantes referentes al tema, al ser una investigación cualitativa se llevará a cabo entrevistas con referentes de la temática a estudiar.

2.2. Unidades de estudio, población y muestra

La información a obtener será por medio de las siguientes herramientas: entrevistas, análisis visual del Capitán Escudo.

Entrevistas:

- Alejandro Bustos, gerente de Zonacuario y editor del cómic del Capitán Escudo.
- Diego Castillo, director de Producción Creativa de Zonacuario.
- Análisis visual del material digital otorgado por la editorial Zonacuario.

2.3. Indicadores o categorías a medir

De igual manera se manejará la categorización de la información mediante temáticas que se vayan obteniendo como por ejemplo: historia del cómic en el Ecuador, proceso de desarrollo y creación del personaje Capitán Escudo, entre otros.

Entrevista Alejandro Bustos, gerente general de la editorial Zonacuario, psicólogo clínico graduado de la PUCE y editor de la revista ¡elé!.

Temática a abordar:

1. Generalidades de la revista ¡elé!.
2. Aparición del cómic contenedor del personaje del Capitán Escudo.

3. Creación del personaje “Capitán Escudo”.
4. Evolución del personaje.
5. Proyectos realizados o con proyección al futuro referente al Capitán Escudo.

Entrevista Diego Castillo, director de Producción Creativa en Zonacuario, estudiante de la Escuela de Músicos Ecuador, estudió Diseño y animación multimedia en IAVQ.

Temática a abordar:

1. Generalidades del personaje Capitán Escudo.
2. Evoluciones gráficas del Capitán Escudo.
3. Multiversos del Capitán Escudo.
4. Características físicas y de diseño del personaje Capitán Escudo.

Análisis visual del material digital otorgado por la editorial Zonacuario que comprende una serie de imágenes del Capitán Escudo. Observación de características actuales del personaje, cromática y análisis del entorno en el que se desarrolla el personaje.

2.4. Métodos empíricos y técnica

Entrevistas

Las entrevistas serán de tipo abierto con el fin de obtener la mayor información posible, se registrará a la apertura brindada por la editorial creadora del cómic del Capitán Escudo, Zonacuario; de igual manera se tomará en cuenta entrevistas ya realizadas a personas afines a la temática y que han intervenido en el proceso creativo, así como también en la historia del cómic ecuatoriano.

Análisis visual

El análisis visual contempla la observación del material gráfico del Capitán Escudo, en el cual los puntos a abordar serán la estructura gráfica que maneja el cómic, la cromática usada, los personajes, características del personaje Capitán Escudo, uso de símbolos patrios o referentes a la cultura ecuatoriana.

2.5. Formas de procesamiento de la información obtenida de la aplicación de los métodos y técnicas.

Las entrevistas serán fragmentas en tiempos y transcritas con la finalidad de mantener el hilo narrativo y tener continuidad en la información.

2.5.1. Entrevista Alejandro Bustos

Tabla 1

Entrevista Alejandro Bustos – 04 Enero 2019

ENTREVISTA ALEJANDRO BUSTOS	
 <p>Figura 5: Alejandro Bustos. (2014). Alejandro Bustos [Fotografía]. Paúl Rivas/El Comercio.</p>	<p>Alejandro Bustos, Gerente General de la editorial Zonacuario, Psicólogo Clínico graduado de la PUCE y Editor de la revista ¡elé!.</p> <p>Temática a abordar:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Generalidades de la revista ¡elé!. 2. Aparición del cómic contenedor del personaje del Capitán Escudo. 3. Creación del personaje “Capitán Escudo”. 4. Evolución del personaje. 5. Proyectos realizados o con proyección al futuro referente al Capitán Escudo.
Segundo 45’	<p>Queríamos hacer una revista ecuatoriana que tenga contenidos locales, que sea una puerta para comprender las claves de la realidad.</p>
Minuto 01:41’	<p>Megacómics, cada ilustrador junto al equipo creativo y al equipo editorial de la época iba pensando un personaje.</p>
Minuto 01:55’	<p>Un personaje que fue el Capitán Escudo en su momento no se llamaba así, sino era un señor que iba a pedir un disfraz para una fiesta de Halloween, hicimos un vínculo con el tema de Abdalá, de Batman.</p>
Minuto 02:18’	<p>Ese personaje nació de un montón de vertientes.</p>
Minuto 02:25’	<p>Beto Valencia trajo un cómic que se llamaba el Capitán Bíceps.</p>
Minuto 04:17’	<p>Qué pasa si juntamos todo eso en una idea, que</p>

	<p>sea un capitán, que sea ecuatoriano y que tenga los colores del escudo, entonces que se llame Capitán Escudo y ¿a quién se va a enfrentar? A los problemas del Ecuador.</p>
<p>Minuto 04:54'</p>	<p>Ahí de una vez hicimos la primera entrega del primer no sé si decirlo cómic para mí es más humor gráfico.</p>
<p>Minuto 05:08'</p>	<p>Ahí metimos mano todo el equipo creativo, el primer dibujante fue Pablo Pincay, me acuerdo que Beto, Aracely, yo mismo que estábamos en esa parte, en ese momento inventamos un poco en conjunto con el resto de ilustradores la historia y salió.</p>
<p>Minuto 05:34'</p>	<p>El concepto era distinto, se supone que era un funcionario público entre 30 y 40 años, calvo, cansado de que la burocracia le consuma y no le permita cumplir su labor y a todo eso, decidió disfrazarse de un superhéroe y salió a combatir. Ese fue el origen.</p>
<p>Minuto 06:53'</p>	<p>Pero aquí es donde ya empezamos a perfilar que el Capitán, te estoy hablando del 2012, ya era un Capitán de Bomberos, por eso se llamaba Capitán, seguía siendo un funcionario público, pero ya era un héroe ordinario, después se volvió un superhéroe extraordinario, pero ya era heroico.</p>
<p>Minuto 08:22'</p>	<p>Ahora sabemos que en la actualidad tenemos 3 universos.</p>
<p>Minuto 08:25'</p>	<p>El origen: que es un universo de consenso donde tanto niños como jóvenes se aproximan.</p>
<p>Minuto 08: 32'</p>	<p>La evolución: que ese si es un cómic más de aventura, está pensado más para los chicos más grandecitos de 11 años en adelante.</p>
<p>Minuto 08:41'</p>	<p>Capitán Escudo y sus amigos: volvimos a una estética muy infantil, donde volvemos a recuperar el humor.</p>
<p>Minuto 09:57'</p>	<p>Lo vamos a lanzar a final de este año, es un libro de Capitán Escudo Evolución que esas son historias inéditas, que no estuvieron el jélé!. Ese sería el primer libro de historias originales pensadas para un libro que vamos a hacer.</p>


<p>Minuto 11:21'</p>	<p>Nosotros intencionalmente hemos situado al Capitán Escudo en momentos y lugares. Hay un cómic donde se revela contra Vándalo una estatua del Capitán Escudo y el redondel ese es este de aquí y ahí los que salen somos los que estábamos acá, es decir esas referencias, esos guiños a lo local a veces más obvios, a veces más del ámbito de lo personal, digamos de lo grupal son muy divertidas.</p>
<p>Minuto 13:07'</p>	<p>Es decir, esas referencias de lo local donde son entendidas suman y donde no son entendidas no restan, esas referencias donde se entienden potencian y donde no se entienden no molestan, lo que, si en la integralidad el cómic debe percibirse contemporáneo, pertinente, divertido.</p>
<p>Minuto 13:34'</p>	<p>Yo he visto cómic que quieren rescatar lo étnico, pero en cambio está bien bonito que aquí está la vasija, pero no llama la atención, no importa en cambio cuanto pongas no va a funcionar.</p>

Tabla 1: Fuente: Audio de la Entrevista a Alejandro Bustos realizada por el autor de la tesis.

2.5.2. Entrevista Diego Castillo

Tabla 2

Entrevista Diego Castillo – 11 Enero 2019

<p>ENTREVISTA DIEGO CASTILLO</p>	
	<p>Entrevista Diego Castillo, director de Producción Creativa en Zonacuario, estudiante de la Escuela de Músicos Ecuador, estudió Diseño y animación multimedia en IAVQ.</p> <p>Temática a abordar:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Generalidades del personaje Capitán Escudo. 2. Evoluciones gráficas del Capitán Escudo. 3. Multiversos del Capitán Escudo. 4. Características físicas y de diseño del personaje Capitán Escudo.
<p>Figura 6: Diego Castillo. (2014). Mr. Books [Fotografía]. Perfil Twitter Diego Castillo.</p>	

Minuto 1'35	El personaje nació en una tira cómica que se llamaba en una sección de doble página que se llamaba Megacómics y en la cual el reto de cada ilustrador era crear una historia referente a una determinada temática. Entonces esa temática en ese número era el tema de una crítica hacia el Halloween, hacia las fiestas extranjeras con un énfasis en revalorizar lo local, lo nacional.
Minuto 3'14	Un personaje que se disfrazaba de la bandera del Ecuador, del Escudo, ahí es donde empieza a notarse el posible potencial de un superhéroe, entonces es ahí cuando el equipo creativo de ese entonces empezamos a mirar la potencia del personaje y todos empezamos a opinar.
Minuto 3'51	El ilustrador en ese entonces era Pablo Pincay haciendo también desde lo artístico los cambios tomados de todos plasmarlos en una ilustración.
Minuto 4'02	Entonces cuando se habla que el Capitán Escudo nació de una manera colectiva es real, nadie como que podría atribuirse que lo ha hecho.
Minuto 4'19	El personaje la línea gráfica en ese entonces

	<p>como estaba destinado para una tira cómica era muy sencilla, era muy de periódico, mucho de impreso. Cinco cuadros que te cuenten una historia muy simple, una historia chistosa eh jocosa, con sátira inclusive.</p>
<p>Minuto 4'37</p>	<p>Entonces ahí el recurso que tú ocupas para poder ilustrar no tiene que ser muy detallado, de hecho, es todo lo contrario, tienes que hacer que sea un personaje atractivo pero un poco deforme también, porque así visualmente acompaña a la narrativa de la historia.</p>
<p>Minuto 5'17</p>	<p>Como el personaje empezó a crecer en lo largo del tiempo, la cantidad de enemigos, la cantidad de posibles caminos creativos del personaje era inmensa.</p>
<p>Minuto 5' 47</p>	<p>Yo te podría decir que la evolución del Capitán Escudo estuvo totalmente ligada a la aparición de sus enemigos.</p>
<p>Minuto 6' 34</p>	<p>Entonces cada vez que el Capitán Escudo se enfrentaba a un nuevo enemigo ya era un poco absurdo que siga teniendo estas características gráficas un poco deformes, más bonachonas, redondeadas.</p>
<p>Minuto 6' 57</p>	<p>Vamos a un Capitán Escudo un poco más moderno, más simple en el pintado, que lo convertía mucho más en un personaje identificable.</p>
<p>Minuto 7' 37</p>	<p>Entonces que hacemos cambiamos el estilo gráfico al 2007 y lo que hacemos es mantener el espíritu del personaje, aún sigue siendo bonachón, aún sigue siendo de estatura pequeña, poco regordete no podemos decirlo gordo, pero no era un cuerpo atlético, pero ya de una manera y de un coloreado mucho más</p>

	simple, que hace que este personaje cambie es la expresividad.
Minuto 8'10	Pasa de tener una expresión mucho más calma, más relajada y en ocasiones cuando se enojaba, a una actitud ya heroica, tu ves el salto desde la caracterización del personaje del 2007, ya empieza él a sentirse superhéroe.
Minuto 8'38	Y el aporte de los ilustradores en ese momento fue maravilloso y cada vez como el personaje se iba convirtiendo muy a paso lento, tenemos que reconocer eso, muy a paso lento en héroe, sus enemigos también andan demandando más del personaje.
Minuto 9'00	Ahora algo tenía que hacer el también o demostrar destreza física o ser súper ingenioso, tenderle una trampa porque no también tener que darle uno u otro golpe, entonces ya ese heroísmo, estas destrezas físicas lo iban convirtiendo en algo mucho más potente.
Minuto 9'23	Este cambio del 2007 al 2010 tuvieron que pasar 3 años, estamos hablando de 18 revistas ¡elé!, 18 entregas en promedio, que manteníamos el estilo del dibujo del 2007.
Minuto 9'42	En el 2010 cambia de mano y cae en las manos de Israel Pardo, es uno de los tantos ilustradores que ha hecho el Capitán Escudo y que el aporte de Israel para el Capitán Escudo primero que le hace crecer un poquito, segundo mantiene el espíritu del personaje, sigue siendo un bacán, un chistoso pero el trazo y la línea del personaje se vuelve mucho más orgánicos, mucho más proporcionados inclusive.
Minuto 10'23	El salto del 2007 al 2010, las piernitas eran

	<p>insostenibles para el torso, luego en el 2010 ya se siente esto ya un biotipo mucho más estable porque tiene unos pies adecuados, tiene una proporción de 3 cabezas y media o cuatro.</p>
<p>Minuto 10'45</p>	<p>Que me gusta aquí de la versión de Israel que aporta muchísimo en el acting del personaje. Qué es el acting, es como el personaje interactuaba con su entorno, con vecinos, con la policía, con enemigos, con todo el mundo y tiene una capacidad única de exagerar las expresiones del personaje que eso fue la riqueza visual que aportó en su momento.</p>
<p>Minuto 12'51</p>	<p>Ahora creo que hemos llegado a un punto de equilibrio en donde el personaje ya ha crecido, se sostiene, está en un punto estable y de lo que sigue de aquí es empezar a ramificar sus historias.</p>
<p>Minuto 14'16</p>	<p>Entonces si bien es cierto en el proceso desde el inicio todo el equipo creativo ha metido mano en el Capitán Escudo, todo, hemos tenido cerca de 6 o 7 ilustradores del Capitán Escudo pero hemos tenido una infinidad de coloristas, de gente que hace escenarios, de gente que hace rotulación, onomatopeyas, que hace guión también.</p>
<p>Minuto 14'48</p>	<p>En el 2011, ¡elé! 24 en el especial de juegos creamos nuestro primer megacómic.</p>
<p>Minuto 15'59</p>	<p>Entonces ya empieza a tener características de superhéroe que lo convierten en mucho más frágil, en mucho más humano y por ende mucho más cercano a la realidad.</p>
<p>Minuto 17'00</p>	<p>Que nuestro personaje imposible podía tener el mismo estilo gráfico, las mismas proporciones si se enfrentaba a problemáticas muy grandes.</p>

<p style="text-align: center;">Minuto 17'30</p>	<p>Me parece del 2010 al 2011 más o menos un año cerca o un año un año y medio probablemente Israel lo ilustró pero luego entra en juego otro ilustrador que se llama Diego Aldaz, lo que hicimos con él al inicio fue trabajar en la misma base para que la transición sea mucho más orgánica, no sea atropellada y el personaje se vuelva identificable.</p>
<p style="text-align: center;">Minuto 18'50</p>	<p>En el 2012 como tú te darás cuenta el Capitán Escudo cambia completamente, aquí sí puedo decir que es el más grande cambio del Capitán Escudo, porque primero ya ni de cerca tiene una características muy bonachonas, sus proporciones ya son heroicas, él ya tiene un biotipo heroico, atlético, sus proporciones por ende cambian, su actitud es diferente, su rostro cambia radicalmente, ya se volvió mucho más humano como ya te darás cuenta, en todas las anteriores al menos en la del 2010 tiene unas facciones un poco extrañas, medias deformes, pero ya en el 2012 ya se siente que es un humano, heroico, atlético y que tiene otro tipo de capacidades y destrezas.</p>
<p style="text-align: center;">Minuto 20'05</p>	<p>Cual es el cambio radical acá, dejamos de incorporar la falda. No me acuerdo en que edición, pero lo que si me acuerdo contra que enemigo, contra mil trampas Capitán Escudo deja de usar falda.</p>

<p style="text-align: center;">Minuto 21'12</p>	<p>2012 tenemos otro tipo de línea, te podría decir que el tipo de línea es una mezcla entre tipo americana y tipo oriental, japonesa, y muchas referencias locales, el tipo de pintado es un poco más trabajado, no tiene matices porque eso hace que los personajes se nosotros le decimos lo “tresdeseen” necesariamente, porque el volumen se puede dar de diferente manera, no necesariamente matizando.</p>
<p style="text-align: center;">Minuto 21'59</p>	<p>La línea de este personaje también cambia, ya no hay tanta valoración de línea como en las anteriores, se ve una línea mucho más actual, mucho más moderna, fácil de leer, fácil de entender.</p>
<p style="text-align: center;">Minuto 22'41</p>	<p>Lo único que tenemos que rescatar en el personaje es que durante toda su evolución él siempre ha sido un humano ecuatoriano cualquiera, que tiene destrezas físicas, que lucha contra la corrupción, que lucha contra los males del Ecuador, pero es un humano, no es invencible.</p>
<p style="text-align: center;">Minuto 24'48</p>	<p>2017 como lo tienes aquí, cambia completamente el traje, cuando el Capitán Escudo hay una saga, era tal la cantidad de historias complicadas de contar que ya el cómic era insuficiente, que los megacómics eran insuficientes, entonces que decidimos hacer, decidimos hacer las sagas, ya no te cuento una historia que se resumen en 16 páginas, sino te voy a contar un tomo, una saga consistía en 6 entregas de 16 páginas, entonces ya eran súper historias que venían atravesadas de un montón de cosas, de acción, de miedo, de derrota, de victoria, de dolor, de hecho cuando empieza esta saga, que se llama el último desafío, fue el pretexto perfecto para que el Capitán Escudo</p>

	llegue en donde está ahora.
Minuto 27'08	Que pasa ahí en esta saga, es la primera vez en la que nos arriesgamos a matar a alguien, nunca en las páginas del Capitán Escudo no había muerto nadie, pero en esta saga en el Último desafío decidimos dar un paso gigantesco definitorio, no definitivo, pero si definitorio del personaje en ese universo. Muere La Cóndor, ese es el momento en donde fue tal el clímax de esa saga que ya era necesario crear al personaje mucho más dramatismo.
Minuto 28'12	Entonces hay licencias creativas que tuvimos que tomar y decisiones que también que tuvimos que tomar como esta que te cuento de la muerte de La Cóndor, aun sabiendo que La Cóndor era uno de los personajes más queridos que lo acompañó desde el inicio.
Minuto 28'3	El Capitán Escudo muere La Cóndor y es entonces cuando cambia de traje.
Minuto 29'00	Como el Capitán Escudo pasó de ser un cómic 100% dirigido para niños a ser una historia de cómic para niños un poquito más grandes, jóvenes, jóvenes adultos inclusive adultos, ya el pajarraco aquí en la cabeza por muy bacán que sea no se ve bien.
Minuto 29'47	Entonces ahí cuando cambia de traje, dentro de este traje aquí hay una evolución gráfica que está totalmente de la mano de la línea gráfica del 2012, de lo que seguro es jamás volveremos a algo como esto, pero esta evolución del cambio de traje y línea gráfica va estrictamente ligado a la muerte de La Cóndor, y el cóndor personaje ya tiene otro tipo de personificación de la máquina.

<p>Minuto 30'51</p>	<p>Pero cuando muere La Cóndor el Capitán Escudo entra en crisis, entro en una crisis profunda y no sabe cómo continuar, de hecho, es cuando más humano se vuelve, es cuando él en realidad no entiende cómo hacer y cómo seguir, y es por eso que cambia su traje, el Sol de Piedra cuando lo devuelve lo cambia de traje, ya no tiene a La Cóndor viva pero tiene una insignia que le permite comunicarse con Cóndor.</p>
<p>Minuto 31'19</p>	<p>Este lazo entre lo ancestral y lo humano está atravesado por el Cóndor dentro de la cosmovisión indígena, el tema del Cóndor es como un médium entre lo espiritual y lo terrenal, lo carnal.</p>
<p>Minuto 31'54</p>	<p>Ya no es el Cóndor vivo igual de simpático, mantenemos el espíritu del personaje porque sigue siendo el Cóndor importante dentro del Escudo, en la parte superior, como algo importantísimo, pero ya parece superhéroe.</p>
<p>Minuto 32'11</p>	<p>Adicional a esto la evolución de la línea gráfica del personaje va totalmente de la mano de una visión internacional.</p>
<p>Minuto 33'40</p>	<p>Cambia el arco argumental, en la historia que hace que el personaje cambie a Capitán Escudo La Evolución, aquí el traje es mucho más sobrio, nosotros teníamos esta lógica que si bien es cierto tiene que ser el Escudo, es muy colorinche, tiene mucho color, es bacán en nuestra bandera pero en un personaje empieza a ser insostenible, la cantidad de combinaciones y lo que empezamos a hacer es rescatar los elementos insignes del Escudo y la cromática, pero no necesariamente hacer de esto un</p>

	Escudo Parlante.
Minuto 34'29	Primero ya aquí está La Cónдор como insignia, su traje se vuelve un azul, mucha gente es el traje negro, en realidad es el traje azul oscuro, es todo un traje azul oscuro, ya no tenemos esta cosa como de madera que tenía que estorbaba sino se vuelve un cinturón, ya no tenemos el color en la bandera solo se vuelve un color amarillo, por otro lado, rojo y mantenemos el espíritu.
Minuto 34'58	Ahora tiene un biotipo adecuado, atlético, heroico, su actitud ya no es muy bonachona ni de cerca, es un buen tipo, pero es alguien ya mucho más discreto en su actuar como Capitán Escudo.
Minuto 36'14	Puntos importantes a tener en cuenta que la evolución gráfica ha venido de la mano de los enemigos, de la dificultad de vencerlos, del arco argumental de cada uno de ellos, de lo difíciles eran de vencer, de lo que está pasando visualmente en el mundo.
Minuto 37'11	Capitán Escudo y sus amigos eso es 2018 este es el sexto cambio gráfico.
Minuto 37'46	Nosotros a lo largo de todo este tiempo teníamos a un personaje que nació en una revista infantil, y el personaje tenía una cabida increíble, cuando ya entre el 2014, 2015 empezaron a cambiar las historias y a volverse mucho más complicadas, el personaje de alguna manera muy extraña iba perdiendo fijación en el público infantil.

<p>Minuto 39'20</p>	<p>Decidimos crear los multiversos, y dentro de esos hay 3 multiversos, hay Capitán Escudo Origen en donde contamos el origen del superhéroe tricolor lo cual salió inclusive en el cortometraje.</p>
<p>Minuto 39'46</p>	<p>A partir de la versión Origen vamos a poder desagregar, el origen de todos los enemigos.</p>
<p>Minuto 40'52</p>	<p>Multiverso o Universo Capitán Escudo Evolución, donde ya el Capitán Escudo está dentro de la sociedad y se enfrenta a enemigos cada vez más poderosos, en donde el ya no aparece en el diario vivir, llamémoslo así, sino cada vez que la sociedad está en peligro.</p>
<p>Minuto 42'14</p>	<p>Si el Capitán Escudo en promedio ahora tiene unos 30 años más o menos, 30 años en el Capitán Escudo Evolución.</p>
<p>Minuto 43'20</p>	<p>El Sol de Piedra llamémoslo dentro de este Universo es como Dios y este Señor del Mal es como el Diablo, bien contra mal, la clásica estructura que funciona.</p>
<p>Minuto 43'55</p>	<p>Y él un Multiverso que es el Capitán Escudo y sus amigos, el cambio gráfico (...), y este Capitán Escudo lo que queremos es que se internacionalice mundialmente, por eso cada vez es intencional, que deje de incorporar tantos detalles locales, para convertirse más en superhéroe latinoamericano.</p>
<p>Minuto 45'23</p>	<p>Que pasa con Capitán Escudo y sus amigos, sabíamos que La Cóndor era un personaje súper querido, sabíamos que ya teníamos este</p>

	<p>personaje que tenía este público pero necesitábamos volver a rescatar el personaje en el medio en el que se encontraba que era la ¡elé!.</p>
<p>Minuto 46'31</p>	<p>En donde empiezan a tener historias muchos más divertidas, se siguen respetando personajes que aparecieron en este multiverso.</p>
<p>Minuto 46'48</p>	<p>Y ellos se enfrentan a los enemigos en una lógica mucho más cartoon, mucho más actual, tipo Teen Titans Go, Tortugas Ninja, Orígenes, donde es mucho más cartoon, es mucho más gracioso, donde el personaje ya no vuelve, es este biotipo pero en una línea mucho más simpática, que pasa acá volvemos al personaje tricolor pero ya no tiene esta cosa de madera, tampoco tiene la bandera tricolor, quedó en una fusión.</p>
<p>Minuto 47'40</p>	<p>Que pasa revive La Cóndor, entonces La Cóndor que había muerto acá en Capitán Escudo Evolución, en Capitán Escudo y sus amigos vuelve otra vez a la vida porque es un universo mucho más permeable que esté ella integrada.</p>
<p>Minuto 48'47</p>	<p>Son historias auto-resolutivas y la línea es sí muy trabajada, es mucho más cartoon, de hecho, crear estos personajes es mucho más difíciles por la exageración de los personajes, pero no tienen tanto trabajo en el color, en el pintado, en la luz, en la sombra, en el matiz porque no le va, simplemente no le va.</p>
<p>Minuto 49'28</p>	<p>Tienes igual, mantienes puntos de fuga, mantienes perspectivas, tienes un acting mucho más marcado, pero estas son historias que si pueden estar en una revista para niñas y niños.</p>

Tabla 2: Fuente: Audio de la Entrevista a Diego Castillo realizada por el autor de la tesis.

2.5.3. Análisis visual del contenido visual del Capitán Escudo.

2.5.3.1. Análisis Generalidades

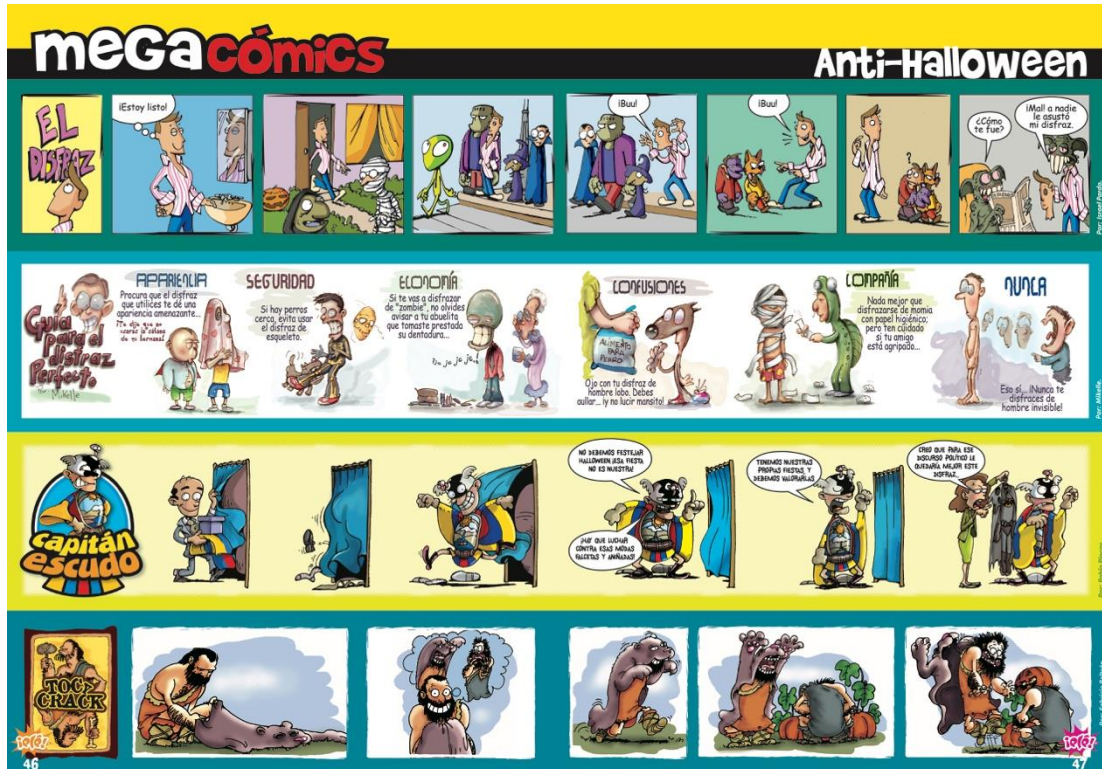


Figura 7: Zonacuario. (2019). Megacómics, Anti - Halloween. [Figura]. Archivo Zonacuario.

La primera aparición del Capitán Escudo fue en la edición Anti-Halloween de la revista, en una sección llamada Megacómics, aquí se puede evidenciar que el personaje nace con un estilo gráfico del cómic de la época, sin mucho trabajo en la línea debido a que su estilo es netamente caricaturesco.



Figura 8: Zonacuario. (2019). 1era Aparición del Capitán Escudo. [Figura]. Archivo Zonacuario.

Creado por Pablo Pincay dentro de esta viñeta de 6 cuadros, el personaje del Capitán Escudo se basa en un oficinista de unos aproximados 30 a 40 años, calvo, de contextura delgada; las facciones faciales son rasgos simples y redondeados; el manejo de colores se rige a los pertenecientes al Escudo Nacional.

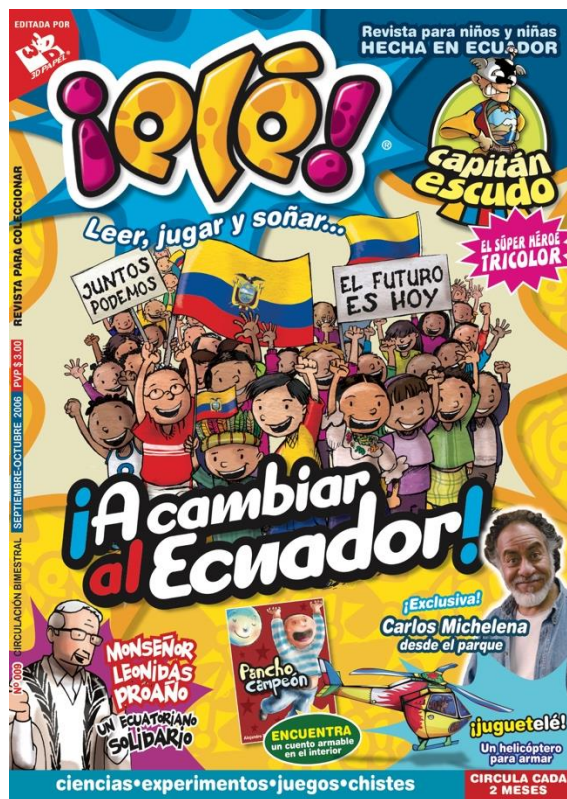


Figura 9: Zonacuario. (2019). Portada Edición septiembre – octubre 2006. [Figura]. Archivo Zonacuario.

La revista ¡elé! se caracteriza por tener una gama de colores llamativos que atraigan la atención de sus lectores y sean entretenidos, desde la primera aparición del personaje dentro de la revista, se crea la tradición de colocar su imagen en la esquina superior derecha, en las siguientes ediciones se acompaña de los villanos que se ven involucrados en la historia de la edición.



Figura 10: Zonacuaro. (2019). El superhéroe tricolor contra Chico Coima. [Figura]. Archivo Zonacuaro.

El primer enfrentamiento que tuvo como Súper Héroe Tricolor fue contra el Chico Coima, aquí se evidencia que no existe una diagramación convencional, se usan globos de texto tradicionales y onomatopeyas dentro del cómic, su tipografía imprenta se encuentra en mayúsculas y cambia de color para darle énfasis en su slogan.

Las formas de los globos de texto tienen diferentes significados, por ejemplo, el último globo en forma de dientes de serrucho tiene esta forma para expresar un grito o una emoción fuerte. Así también, la sucesión de globos que envuelven a los personajes expresa la transición de una conversación a una pelea y se desencadena en un acto agresivo de tono humorístico.

En la anterior imagen se puede evidenciar que el uso de la línea alrededor del personaje representa la trayectoria del mismo y se la usa para aportar movimiento a sus acciones.



Figura 11: Zonacuario. (2019). Evolución Capitán Escudo. [Figura]. Archivo Zonacuario.

El personaje desde su creación a la actualidad ha tenido 6 transformaciones dentro de su construcción gráfica, siendo elemento principal de cambio el traje y el biotipo del protagonista.

En el año 2006 se tiene un personaje de contextura delgada, estatura baja el cual usa el Escudo para cubrirse, su sombrero y antifaz se componen de una Cóndor de color blanco y negro; para el 2007 este personaje adopta nuevos rasgos faciales, el traje se vuelve más ceñido al cuerpo, crece un poco en estatura y se maneja mayor detalle en el trazo del personaje, deja de ser caricaturesco y empieza a adaptarse al biotipo internacional de un superhéroe.

Año 2010, el personaje para este año se vuelve más orgánico y estable, tiene una estatura aproximada de 3 cabezas y media y se vuelve un biotipo más proporcionado. Se evidencian cambios en el sombrero – antifaz, así como también en los elementos internos del Escudo, el fasces consular que tiene como cinturón tiene mayor tamaño y se vuelve más cilíndrico.

Después de dos años en el año 2012 se evidencia el cambio más grande del personaje debido a que se vuelve un superhéroe con un biotipo estándar característico de los cómics, se asemeja al ser humano tanto en proporciones como facciones. Su traje evoluciona dejando de lado la falda que asemejan a las banderas que se aglutinan bajo la fasces consular del Escudo Nacional, los rasgos del personaje tienen mayor

definición y se evidencia influencias tanto americanas como japoneses en el estilo gráfico.

Aproximadamente cinco años transcurren hasta el 2017 y un suceso dentro de la historia en la que se desarrolla el personaje afecta directamente en la construcción gráfica del mismo, el traje se vuelve de color azul marino y los elementos que simbolizaban madera se convierten en más actuales y metálicos.

En el 2018 la tendencia cartoon forma parte de esta versión, volviendo al personaje colorido nuevamente, con rasgos simplificados, mantiene características de las dos versiones anteriores como la cromática de la versión 2012, pero los detalles metalizados de la versión del 2017.



Figura 12: Zonacuario. (2019). Cómics 4. [Figura]. Archivo Zonacuario.

La construcción gráfica del cómic del Capitán Escudo se maneja por medio de viñetas que no usan una diagramación convencional, es decir que las viñetas son de formas geométricas que varían según la historia, muchas veces se encuentran montadas, de igual manera los elementos se salen de las viñetas y no se respeta el espacio entre paneles, así también no tienen bordes regulares sino se adaptan a la temática a tratar en cada edición tanto en forma como en color.



Figura 13: Zonacuaro. (2019). Cómics 5. [Figura]. Archivo Zonacuaro.

El uso de colores brillantes, luces y sombras son la combinación que se usa para obtener un espacio tridimensional, al dar volumen al fondo, se maneja mucho la perspectiva tanto de escenarios como con los personajes, así se genera mayor interés y movimiento.

Dentro del cómic el uso constante de onomatopeyas es evidente, los diálogos son cortos y concisos. También es característico la repetición del símbolo “¡!” en muchas de las viñetas que manejan el mismo estilo.



Figura 14: Zonacuario. (2019). Afiche Capitán Escudo. [Figura]. Archivo Zonacuario.

Actualmente no se maneja una estética local ya que en el país no se ha desarrollado ninguna técnica propia y es incipiente la producción nacional, a pesar de que los autores del cómic lo consideran como una forma de expresión propia pese a que combina códigos estéticos globales y nacionales para sobrevivir en el mercado actual.

Caracterizado como cómic urbano y de clase media, busca crear conexiones entre la realidad del personaje y la realidad del lector mediante el ambiente en el que se desarrollan las historias, un ejemplo claro es la implementación de instituciones sociales, mismas que son reconocibles por luchar por el bienestar civil y la vestimenta que los caracterizan. Ciudades como Quito y Guayaquil son representadas como grandes metrópolis, dando énfasis en los grandes edificios y ocultando detalles como los suburbios de las mismas.



Figura 15: Zonacuario. (2019). Página 18 Edición ¡elé! Número 68. [Figura]. Archivo Zonacuario.

En el desarrollo del cómic se encuentran hechos históricos, lugares geográficos, direcciones existentes hasta personajes importantes, esto se ha implementado con la finalidad de generar credibilidad y afianzar vínculos entre la realidad y una historia ficticia.

2.5.3.2. Uso de símbolos patrios



Figura 16: Zonacuario. (2019). Página 13 Edición ¡elé! Número 68 Viñeta Conexión con La Cónдор. [Figura]. Archivo Zonacuario.

El Capitán Escudo no tiene superpoderes tradicionales de superhéroe, pero para el llegar a ser el Capitán Escudo recibió la “bendición” del sol, el Sol de la Cultura

Tolita ubicado en un templo incaico dentro del mundo oculto, junto con la luz emanada de los ojos de la máscara del Sol baña al Capitán y se da un Ritual de Entrega de Poder (“todo el poder de la tierra, del mar y del cielo, para que resplandezca como el sol, teniendo la fuerza de la selva y la resistencia de los Andes.”).



Figura 17: Zonacuario. (2019). Capitán Escudo Posición Frontal 2012. [Figura]. Archivo Zonacuario.

Figura 18: Escudo Nacional (2019). Escudo del Ecuador. [Figura]. Michael Barbotó.

El Capitán Escudo es un hombre mestizo con características blancas, cumple con el estereotipo de superhéroe tradicional. Los personajes del cómic mantienen el lenguaje como elemento diferenciador ya que se usa frases distintivas de las regiones del país. Mientras que el Capitán Escudo no usa modismos propios de alguna región. Se caracteriza por ser un superhéroe vestido con los colores de la Bandera Nacional. En su primera aparición en el año 2006, no tenía pantalones y solo se encontraba cubierto con la bandera y como máscara usa el cóndor. Se considera a su traje como un símbolo ya que representa al Escudo Nacional, este es usado debido a que refleja muchos aspectos de nuestro país en su gráfica.

2.5.3.3. Antítesis



Figura 19: Zonacuario. (2019). Capitán Maligno. [Figura]. Archivo Zonacuario

Kapitán Maligno se vuelve el gemelo malo del Capitán Escudo, representa a los antivalores y posee superpoderes que surgen a raíz de los poderes de los demás villanos. No usa un traje místico sino una armadura metálica. Fue creado por la Liga de la Justicia con el fin de que tome el lugar del Capitán Escudo, maneja los mismos elementos gráficos, pero con características metálicas y enfoque cibernético, el uso de tecnología hace que pierda la humanidad. Tiene un óvalo en el pecho con una X de color rojo grande, usa una paleta de colores fríos, grises, rojos y poco amarillo (se usa este color para dar sensación de existir luces), sus colores son los mismos usados por el Capitán Escudo, pero recubiertos de maldad, frialdad y muerte.

El Rojo que se usa en la construcción del personaje simboliza la sangre que se busca derramar o la sed de sangre que tiene este villano. De igual manera su máscara se conforma de un cóndor robot de ojos color rojo.

2.6. Regularidades del diagnóstico realizado

2.6.1. Entrevista Alejandro Bustos

Tabla 3

Análisis Entrevista Alejandro Bustos

ANÁLISIS DE ENTREVISTAS			
ENTREVISTADO	PERFIL	CONTEXTOS	ANÁLISIS
ALEJANDRO BUSTOS	Alejandro Bustos, Gerente General de la editorial Zonacuaria, Psicólogo Clínico graduado de la PUCE y Editor de la revista ¡elé!.	Generalidades de la Revista.	En esta entrevista se evidencia el rol que el entrevistado ha tenido en la creación y proceso creativo de la revista desde sus inicios ha sido muy importante, actualmente es el editor de la revista ¡elé!, y fue parte de la creación del personaje ícono de la misma, el Capitán Escudo. Esta revista es destinada a un público infantil es por eso que es llena de colores y mantiene una línea gráfica muy sutil y delicada visualmente.
		Personaje: Capitán Escudo	El personaje como lo afirma Alejandro Bustos fue una creación colectiva, donde un gran grupo de profesionales formaron parte del proceso creativo en el

			año 2006. Ha tenido evoluciones que van de la mano con la llegada de nuevos diseñadores a la revista. Este personaje ha crecido tanto que no solo se encuentra en la revista sino también incursionó en cortometrajes y sagas de libros.
		Diseño y Prospectiva.	La construcción del personaje estuvo ligado a la temática de la revista en su primera aparición debido a que se crea el personaje como una alusión a la fiesta nacional del Escudo Nacional y al Halloween. Es una fusión gráfica que tiene un tinte crítico.

Tabla 3: Análisis entrevista Alejandro Bustos. Fuente: Elaboración propia.

La información obtenida de esta entrevista aporta al marco teórico debido a que trata sobre el contexto en el que se creó y se desarrolló el cómic del Capitán Escudo, el cómic en su creación se lo realizó con otra finalidad y sin conocer el potencial que ahora ha adquirido, con el transcurso del tiempo ha desarrollado nuevos ámbitos o universos referentes al personaje en los que se logra segmentar al público, Capitán y sus amigos es creado para mantener el vínculo que se creó al inicio del personaje con el público que se maneja la Revista ¡elé!; es decir su público son niños hasta los 11 años; Capitán Escudo Evolución comprende al público de 11 años en adelante mientras que Orígenes trata de que ambos públicos se mantengan aproximados al cómic. De igual manera se puede analizar que el cómic mantiene una gran aceptación tanto en el público local como extranjero, Alejandro Bustos afirma que las referencias

locales o rasgos culturales donde se conocen es decir en el país potencian al personaje y donde no lo comprenden es decir público extranjero no afecta gracias al manejo integral del cómic.

2.6.2. Entrevista Diego Castillo

Tabla 4

Análisis Entrevista Diego Castillo

ANÁLISIS DE ENTREVISTAS			
ENTREVISTADO	PERFIL	CONTEXTOS	ANÁLISIS
DIEGO CASTILLO	Diego Castillo, director de Producción Creativa en Zonacuaro, estudiante de la Escuela de Músicos Ecuador, estudió Diseño y animación multimedia en IAVQ.	Generalidades de la Revista.	Diego a comparación de Alejandro habla más acerca de la construcción gráfica interna de la revista. Se enfoca en los Megacómics donde el considera que el reto que estos implicaban era crear historias diferentes referentes a la temática de cada edición.
		Personaje: Capitán Escudo	El indica la evolución gráfica que ha tenido el personaje desde el año 2006 hasta la actualidad y como el cambio de diseñadores ha aportado al aspecto gráfico, de igual manera mantiene que esta evolución va de la mano de la creación de nuevos personajes en la historia y la complejidad en sí.
		Diseño y Prospectiva.	La construcción del

			<p>personaje el afirma que ha llegado a su clímax visual, en el cual no hay paso atrás y que ahora marca al personaje completamente.</p> <p>Debido a este punto de equilibrio y para no perder la esencia del personaje, se desarrollaron Multiversos en los cuales el personaje se adapta a cambios en su línea gráfica y maneja estilos propios.</p>
--	--	--	--

Tabla 4: Fuente: Análisis entrevista Diego Castillo. Fuente: Elaboración propia.

La información obtenida de esta entrevista sustenta el análisis de los rasgos del Capitán Escudo, así como también aporta detalles a la evolución creativa que tuvo el personaje desde el 2006 al año 2018. Aquí explica cómo esta evolución va de la mano de la complejidad que el cómic y va adquiriendo por medio de sus tramas y personajes secundarios o también conocidos como villanos. Diego Castillo explica cómo han sido las transiciones del personaje, como ha ido adquiriendo mayores detalles gráficos y las influencias que tuvo en el transcurso.

2.6.3. Análisis Visual

El análisis es una herramienta fundamental para el desarrollo del Capítulo III o producto, debido a que se evidencian los rasgos culturales ecuatorianos que posee el personaje del cómic y características gráficas que implementa el cómic, estos rasgos también aportan un significado ligado a la historia ecuatoriana y sus símbolos patrios. Las características gráficas que se recopila en el análisis se los implementará en el desarrollo de las infografías, la descripción detallada de estas características ayudan a establecer vínculos con la identidad nacional.

3. CAPÍTULO III: PRODUCTO

3.1. Propuesta y conceptualización

3.1.1. Fundamentos de la Propuesta

El Capitán Escudo no nace como un superhéroe tradicional, sino representa a los ciudadanos promedio que enfrentan a los problemas sociales. El Capitán Escudo como cómic empieza a tomar fuerza, pero su reconocimiento a nivel nacional toma fuerza no menos de un año junto al cortometraje que se realizó basado en el personaje. En la actualidad el personaje maneja un biotipo acorde a un superhéroe, pero se mantiene con la estructura inicial en cuanto a significado.

Lo característico del personaje no es solo el uso del Escudo Nacional sino también los simbolismos que se manejan y como se conecta con temas ancestrales propios de nuestro país. Por ello el desarrollo de un book infográfico en el cual se dé a conocer estos detalles quizá desapercibidos por el público pero que son muy significativos para los ecuatorianos al momento de identificarse con un producto nacional.

El Book constará de temáticas como: la historia y evolución del Capitán Escudo, el manejo de la cromática, los símbolos que posee y sus significados, así como también se desarrollará el uso de la tipografía para la construcción global del cómic.

Cada tema se desarrollará por medio de infografías con su respectiva descripción en la parte reversa a la misma, el manejo de la cromática en el book se registrará a los colores usados dentro del cómic a describir, así como también la tipografía será la misma usada por Zonacuario para la realización del cómic.

3.1.2. Diseño de Contenidos

En el capítulo 1 se tratará acerca la evolución del Capitán Escudo desde su inicio en el año 2006 hasta su última versión en el año 2018. Se realizarán 6 infografías correspondientes a los años: 2006, 2007, 2010, 2012, 2017 y 2018. Estas infografías se dividirán en 4 temas de análisis: Año a describir, Características, Cromática y Simbología.

Infografía 1

- **Año 2006:** Apareció en el año 2006 en una edición llamada “Cambiar al Ecuador”. Su estilo es muy caricaturesco y sin mayor detalle en el dibujo.
- **Características:** El personaje nació siendo un oficinista de unos 30 a 40 años quién para Halloween el único disfraz que consiguió fue del Escudo Nacional.
- **Cromática:** En esta versión usa colores planos y no hace uso de sombras o matices, sin mayor detalle debido a que inicia como una viñeta.
- **Simbología:** Su traje es una representación del Escudo Nacional, usa como sombrero y antifal al Cóndor, tiene guantes blancos y botas negras hasta la rodilla.

Infografía 2

- **Año 2007:** Después de un año de la revista ¡elé! Se da su primer cambio gráfico, sus facciones faciales se vuelven más geométricas y tienen un mejor acabado.
- **Características:** La Cóndor maneja un solo color, mantiene la forma de su traje, botas y guantes. Se nota un gran cambio en la fisionomía del Capitán.
- **Cromática:** El trabajo en el color mejora, se empieza a usar sombras para dar proporción al dibujo.
- **Simbología:** Los detalles dentro de los elementos internos del Escudo Nacional se estilizan y se les otorga mayor complejidad.

Infografía 3

- **Año 2010:** En esta edición del Capi aparece un nuevo ilustrador, Israel Pardo, quién da cambios significativos al personaje.
- **Características:** Su biotipo se vuelve más estable, posee una mayor estatura, el trazo y la línea se vuelven más orgánicos y encuentra su punto de equilibrio.
- **Cromática:** Se manejan de igual manera sombras, se asemeja mucho a la cromática del 2007, pero se empieza a usar tonos más sobrios.
- **Simbología:** La Cóndor o el antifaz del Capi empieza a asemejarse a un animal. Los elementos del Escudo se mantienen con la misma significación.

Infografía 4

- **Año 2012:** Se incorpora un nuevo ilustrador, Diego Aldaz, aquí se da el cambio más grande del Capitán y ya se vuelve en un completo superhéroe.
- **Características:** Su biotipo se vuelve más heróico, atlético, adquiere otro tipo de capacidades y destrezas. Deja de incorporar en su traje la falda.
- **Cromática:** Se maneja otro tipo de línea gráfica, una fusión entre estilo norteamericano y estilo japonés. Esto influye en la forma de pintar, la cual tiene mayor trabajo.
- **Simbología:** Sufre un cambio en la estructura del traje, pero el Escudo sigue prevaleciendo, la capa se asemeja a la bandera y la Cóndor se ve llena de vida.

Infografía 5

- **Año 2017:** En este año un acontecimiento marca la vida del Capi y hace que cambie de traje, la muerte de la Cóndor, después de este acontecimiento tanto su traje como su actitud cambian.
- **Características:** El traje y la línea gráfica va ligado a la muerte de la Cóndor. La Cóndor se vuelve una insignia, se cambia la madera por metal y se incorpora un cinturón.
- **Cromática:** El traje cambia de los colores característicos del Escudo a un traje azul oscuro. El color de la capa se vuelve amarillo por un lado y por otro rojo.
- **Simbología:** El cambio de traje lo obtiene por medio del Sol de Piedra, el mismo que concede poderes al Capi de igual manera la insignia que representa a la Cóndor le permite comunicarse con ella, haciendo que sea un médium y que exista un lazo entre lo ancestral y lo humano dentro de la cosmovisión indígena.

Infografía 1

- **Año 2006:** Con este último cambio se generan los multiversos, el Capitán Escudo y sus amigos es la última versión del personaje el cual maneja un estilo cartoon.

- **Características:** Vuelve a ser tricolor, su estilo gráfico llega a ser una fusión entre la versión del 2007 y esta, maneja un estilo mucho más simpático.
- **Cromática:** No tiene tanto trabajo en el color, el pintado, en la sombra o en el matiz debido a que el estilo cartoon no lo requiere.
- **Simbología:** Revive la Cóndor y sigue manteniendo ese lazo con lo ancestral, se notan cambios en cuanto a la estructura del traje debido a que este personaje se desea internacionalizar y ya deja de incorporar tanto detalle nacional.

En el capítulo 2 se describe la cromática que se utiliza en el desarrollo del cómic, tomando como referencia a la versión del cómic del año 2010 y 2012. Las infografías se van a dividir en cuatro aspectos: cromática amarillo, azul, rojo y colores adicionales. Estas infografías van a tener como contenido los aspectos técnicos de cada color.

En el capítulo 3 se desarrollará la simbología que posee el personaje en la fragmentación de las partes que conforman su traje. Se va a dividir en dos aspectos: Sombrero / Antifaz La Cóndor y Simbología del traje.

Infografía 1

- **Insignia:** El Capitán Escudo empieza a usar una insignia de oro que representa a su mejor amiga y compañera La Cóndor a raíz de que ella dio su vida por salvarlo de la muerte.
- **Descripción:** El uso de la insignia permite que el Capitán Escudo junto con la Cóndor sigan teniendo comunicación, se vuelve en un médium que se usa entre el Capitán y el espíritu de la Cóndor.
- **La Cóndor:** Apareció en el año 2006 junto al personaje del Capitán Escudo siendo parte importante e icónica del símbolo patrio del Ecuador. Desde entonces ha ayudado al Capi en todos sus enfrentamientos contra los males de la sociedad.
- **Descripción:** La Cóndor es una compañera de aventuras llena de vitalidad y alegría, que mantiene la relación con lo ancestral y representa a nuestro país. Dio su vida por salvar a su compañero pero a través de la insignia que ahora posee el Capi está junto a él.

Infografía 2

- **Sombrero:** Conformado actualmente por una insignia que representa a la compañera del Capitán Escudo. La Cóndor, es un sombrero en forma de cóndor, color negro y con la insignia dorada representativa.
- **Traje:** Compuesto por pantalones, buso y guantes de cromática azul con franjas rojas a los costados, ajustados al cuerpo. Cuenta con una capa sostenida al Escudo que lleva en el pecho y un cinturón asemejado al metal.
- **Escudo:** Representación del Escudo Nacional del Ecuador con estilo metalizado en las partes de madera de la versión original, el sol también se encuentra de manera metalizada.
- **Capa:** Compuesta del color rojo en la parte frontal y de color amarillo en la parte posterior. Ajustado por los hombros al Escudo situado en la parte frontal del personaje.
- **Botas:** El Capitán Escudo tiene unas botas a media pierna con corte de pico antes de la rodilla de color azul marino.

En el capítulo 4 se tratará la tipografía que se maneja en el cómic original. La infografía consiste en una descripción de la tipografía con una muestra de la misma en el alfabeto.

Infografía 1

- **Carton Six:** Es una tipografía perteneciente a la familia sans serif, caracterizada por ser negrita y condensada, tiene glifos con orientación de izquierda a derecha y un patrón de naturaleza cursiva, sin monospaciado. Creada en el año 2012 con derechos libres de incrustación e impresión permitida, de estilo norteamericano e influencia cómic, similar a la tipografía usada por Marvel para sus cómics Avengers.
- **Avengence Heroic Avenger:** Es una tipografía perteneciente a la familia san serif, caracterizada por ser regular tanto en peso como en ancho, tiene solo glifos con orientación marcada de izquierda a derecha y un patrón de naturaleza regular, sin monospaciado. Creada en el año 2011 con derechos de incrustación que permiten edición, tiene influencia cómic.

3.2. Estructura

3.2.1. Diagramación

Se va a realizar el book en tamaño A5 con medidas de 210 mm por 148 mm en formato vertical. La retícula a utilizar será una retícula asimétrica de tipo abierto para generar similitud con la estructura que maneja el cómic. En las páginas internas se manejarán la misma retícula, aunque el diseño y la ubicación de los elementos varían en cada página.

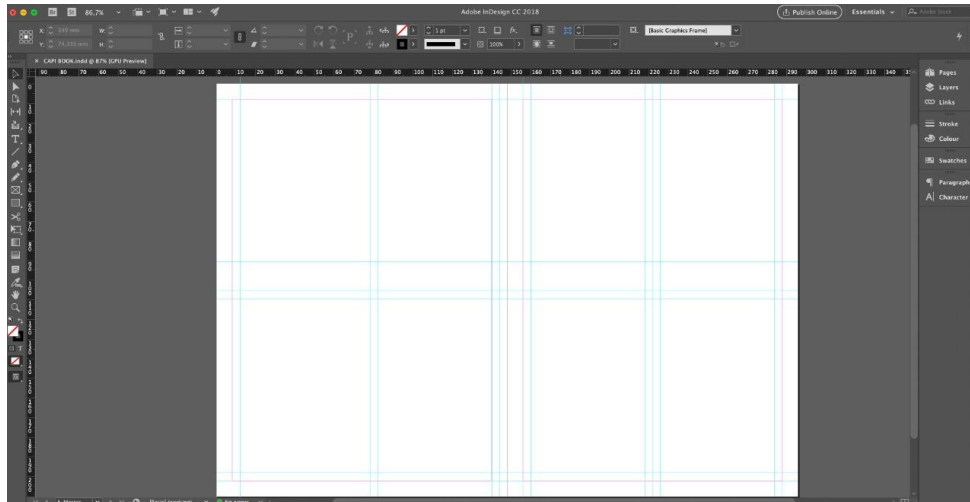


Figura 20: Página Maestra Book Infográfico. Archivo personal.

3.2.2. Portada y Contraportada

Para la portada se usará un positivo – negativo de una abstracción del rostro del personaje, mientras que la contraportada constará con una imagen full color del mismo corte de la imagen.

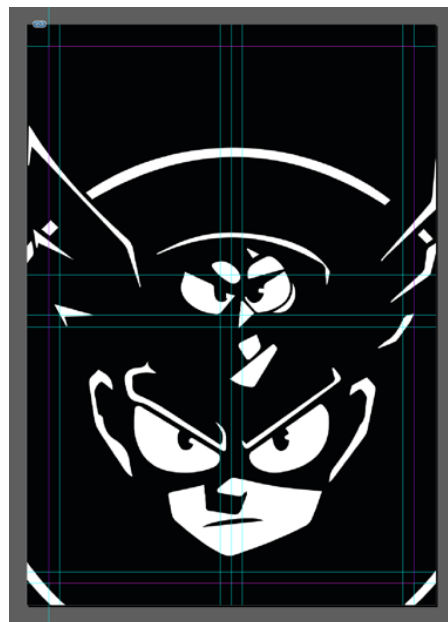


Figura 21: Propuesta Portada 1. Archivo personal.



Figura 22: Propuesta Contraportada 1. Archivo personal.

3.2.3. Cromática

El círculo cromático es una representación visual de los colores primarios, secundarios (las mezclas resultantes de los primarios) y los terciarios. Es una forma sencilla de entender cómo se crean los colores a partir de los tres primarios. El negro y el blanco no se incluyen en el círculo cromático.

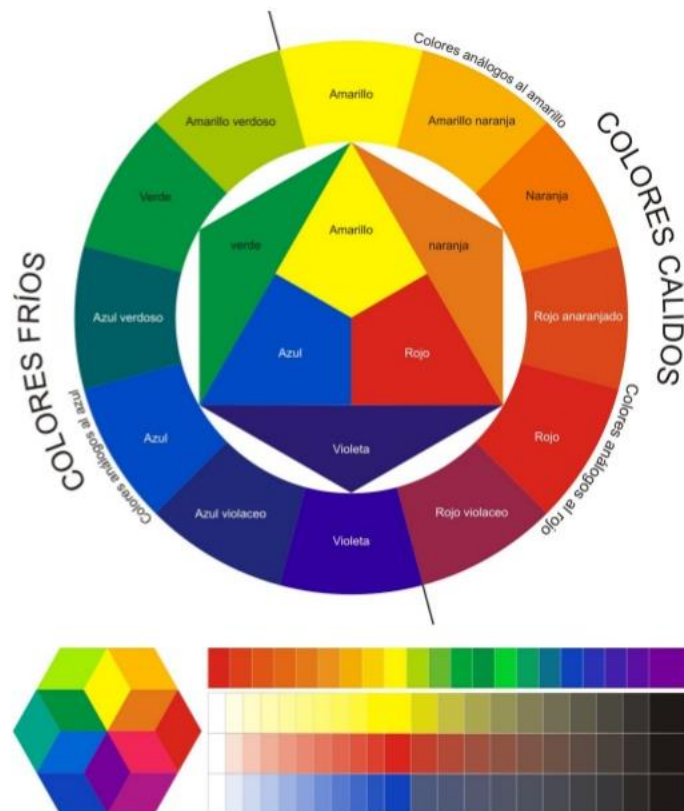


Figura 23: Universidad Complutense Madrid. (2015) Círculo Cromático. Procesos de la Pintura.

La cromática usada para la creación del cómic es muy versátil y no existe una paleta de colores definitiva, es por ello que se usará para la creación del book la gama de colores correspondiente a la versión del personaje del año 2010, ya que se conforma de los colores representativos tanto del cómic como de la identidad ecuatoriana. Se divide la cromática en cuatro diferentes variaciones: Amarillo, Azul, Rojo y Colores Secundarios. A continuación, se incluyen las infografías correspondientes a las variaciones con sus especificaciones técnicas de color.

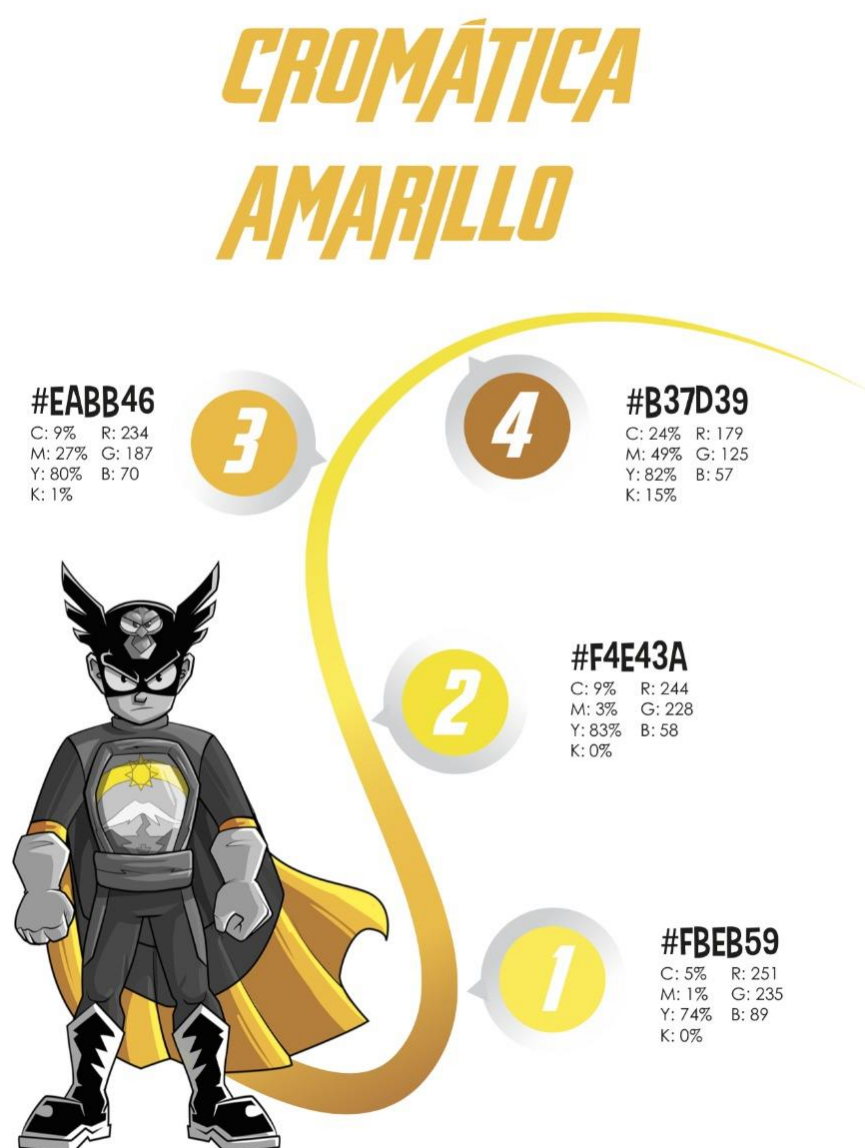


Figura 24: Cromática Amarillo Book Infográfico. Archivo personal.

CROMÁTICA AZUL



#1F2340

C: 97% R: 31
M: 88% G: 35
Y: 42% B: 64
K: 51%

4

#2A234D

C: 95% R: 42
M: 83% G: 52
Y: 34% B: 93
K: 27%

3

#1E5083

C: 94% R: 30
M: 68% G: 80
Y: 22% B: 133
K: 7%

2

#056199

C: 92% R: 5
M: 57% G: 97
Y: 16% B: 153
K: 3%

1

Figura 25: Cromática Azul Book Infográfico. Archivo personal.

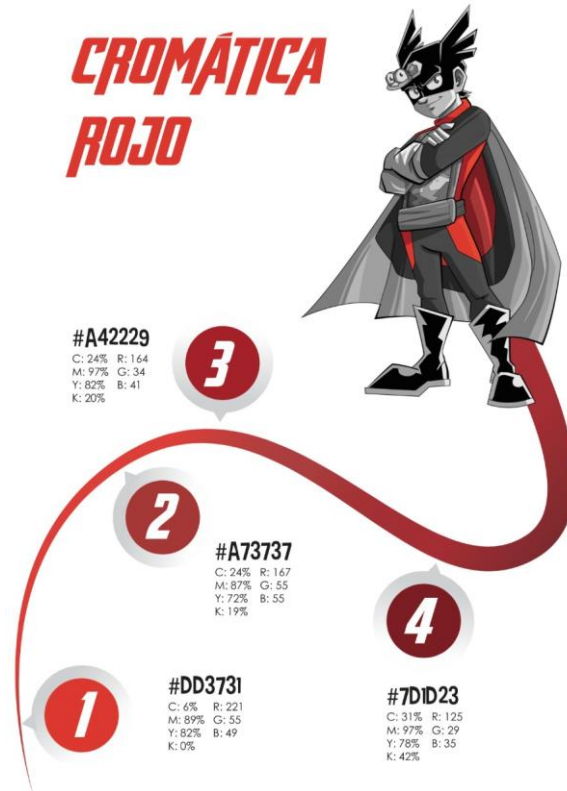


Figura 26: Cromática Rojo Book Infográfico. Archivo personal.

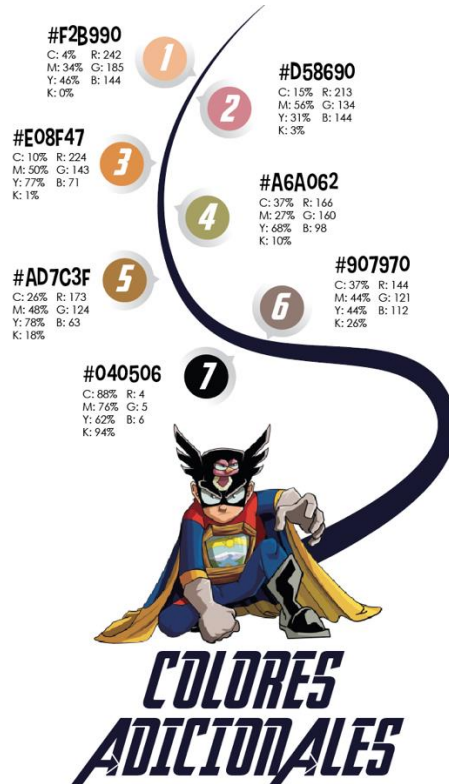


Figura 27: Cromática Colores Adicionales Book Infográfico. Archivo personal.

3.2.4. Tipografía

Se van a utilizar dos tipos de tipografía: Aveance Heroic Avenger y Carton Six. Estas tipografías son las usadas en el cómic del Capitán Escudo y por ello se implementarán de igual manera en el book, se caracterizan por mantener un estilo tradicional de cómic.

Aveance Heroic Avenger es una tipografía perteneciente a la familia sans serif, caracterizada por ser negrita y condensada, tiene glifos con orientación de izquierda a derecha y un patrón de naturaleza cursiva, sin monospaciado. Creada en el año 2012 con derechos libres de incrustación e impresión permitida, de estilo norteamericano e influencia cómic, similar a la tipografía usada por Marvel para sus cómics Avengers.

AVENGANCE HEROIC AVENGER

ABCDEFGHIJKLMN

OPQRSTUVWXYZ

ABCDEFGHIJKLMN

OPQRSTUVWXYZ

1234567890

Carton Six es una tipografía perteneciente a la familia sans serif, caracterizada por ser regular tanto en peso como en ancho, tiene solo glifos con orientación marcada de izquierda a derecha y un patrón de naturaleza regular, sin monospaciado. Creada en el año 2011 con derechos de incrustación que permiten edición, tiene influencia cómic.

CARTONSIX

**ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ
ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ
1234567890**

Baskerville es una tipografía perteneciente a la familia serif, caracterizada por ser optimizada para texto de cuerpo. Creada por Impallari Type en el año 2012, maneja contadores más anchos y menos contraste que le permite trabajar en tamaños pequeños.

Baskerville Normal

**ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklm
nopqrstuvwxyz
1234567890**

3.2.5. Ilustración y concepto

El personaje del Capitán Escudo es un personaje ya con 12 años de existencia, no se hará ningún cambio sobre su estructura gráfica, el desarrollo de las infografías se elaboró en conjunto a una serie de material entregado por Zonacuario, la ilustración vectorial se la usará para el desarrollo de la estructura de la infografía sin alterar el personaje.

3.2.6. Infografías

Se desarrollaron diferentes tipos de infografías, las cuales cambian según el capítulo a tratar. En el Capítulo 1: Historia del Capitán Escudo, la infografía se construye de un semicírculo con 4 bloques de división en los que se detalla el año, características, cromática y simbología.

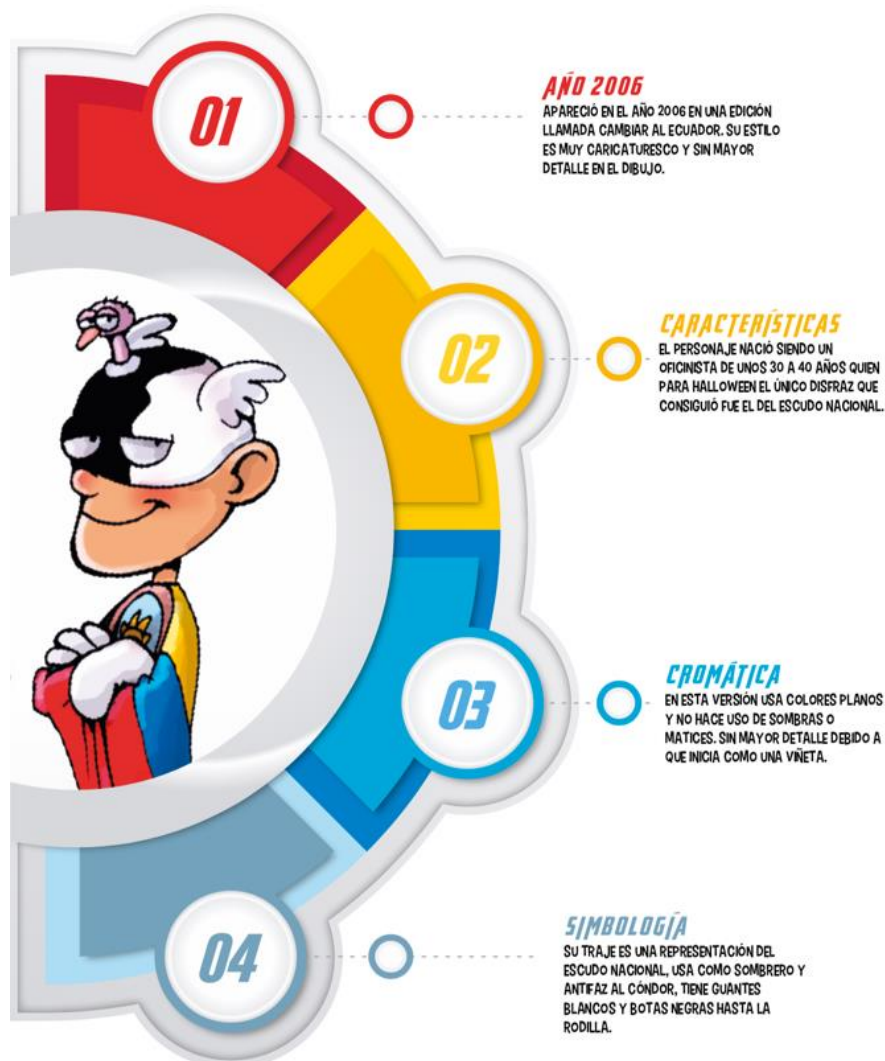


Figura 28: Infografía Capitán Escudo Año 2006. Archivo personal.

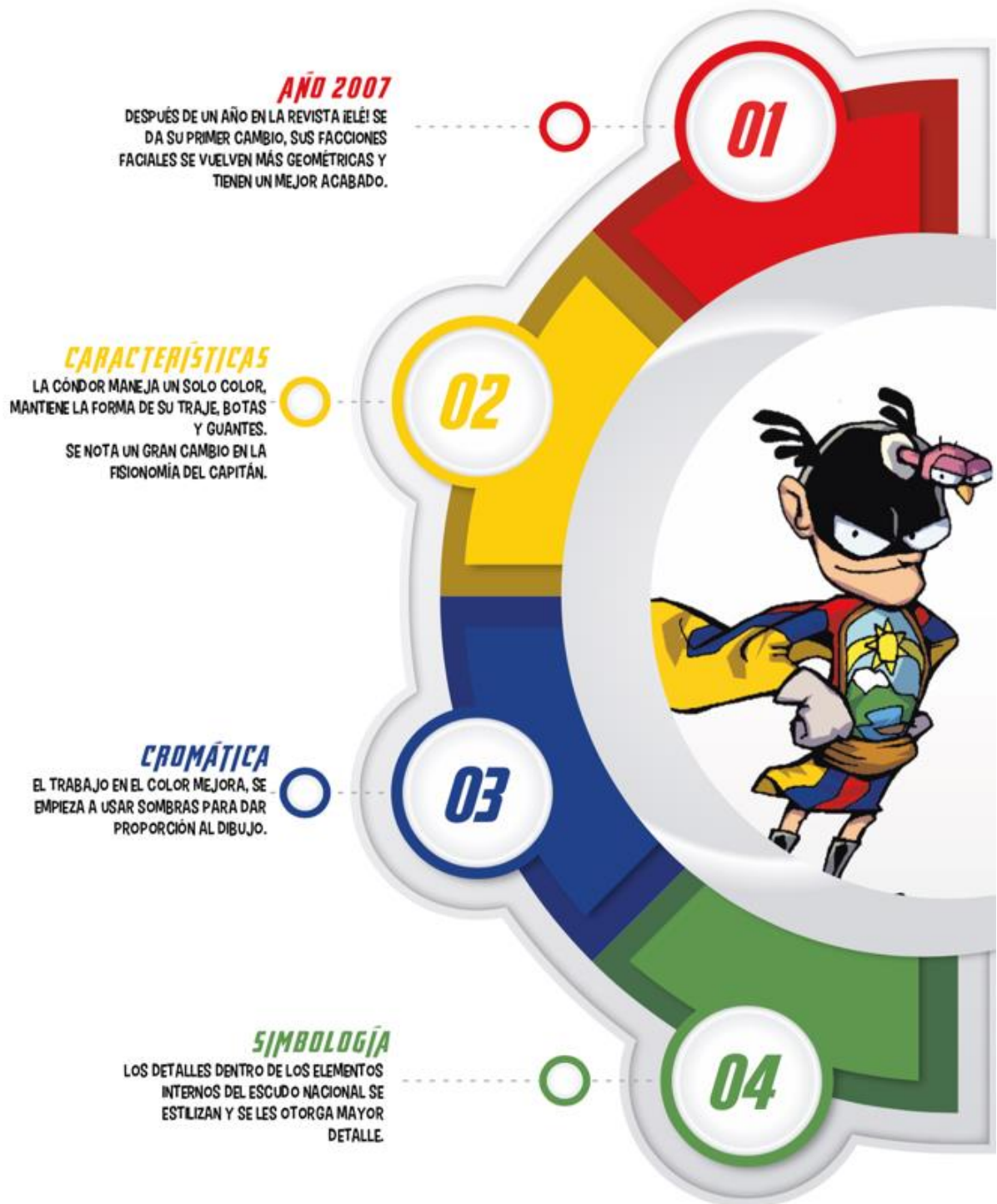


Figura 29: Infografía Capitán Escudo Año 2007. Archivo personal.

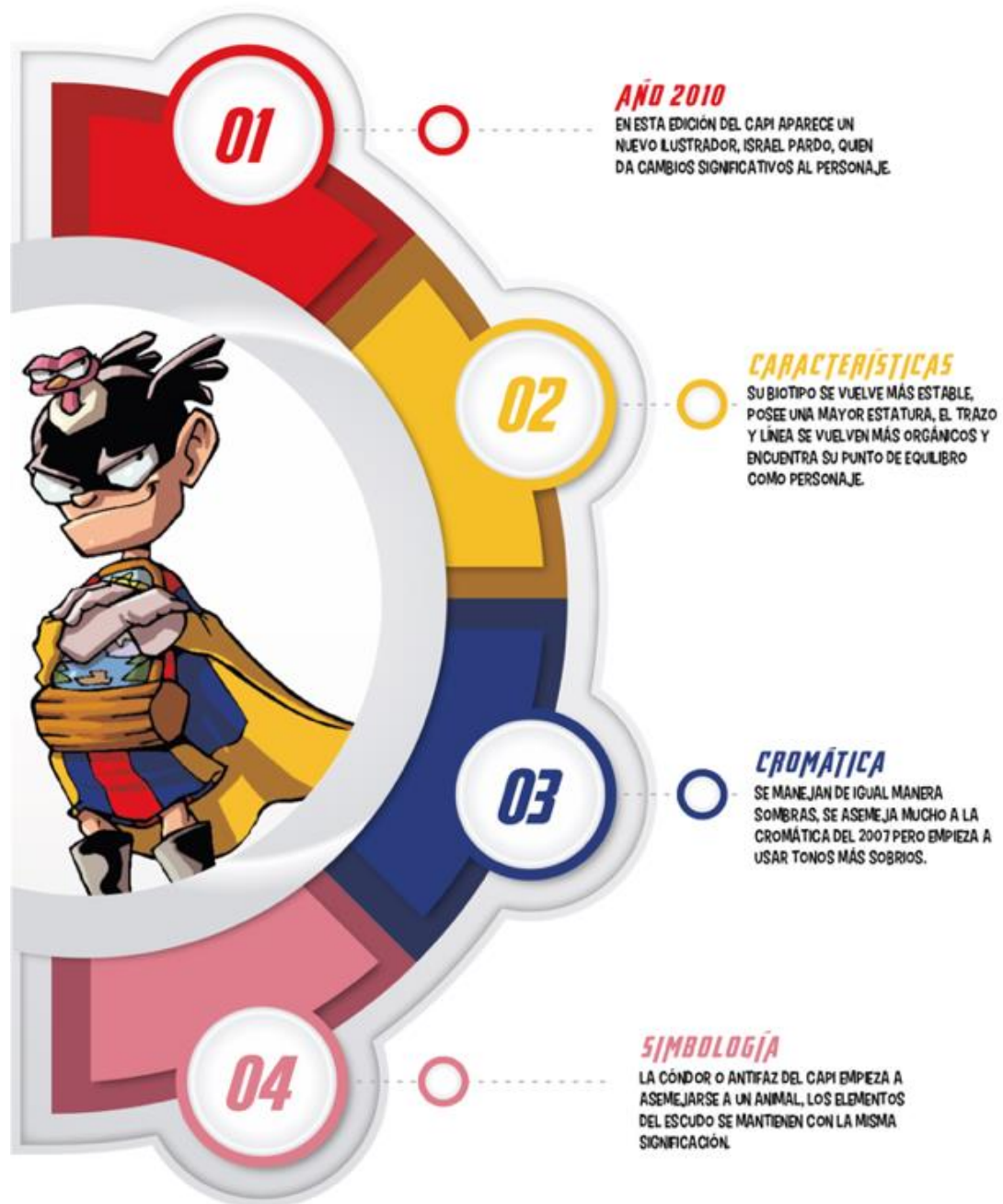


Figura 30: Infografía Capitán Escudo Año 2010. Archivo personal.



Figura 31: Infografía Capitán Escudo Año 2012. Archivo personal.

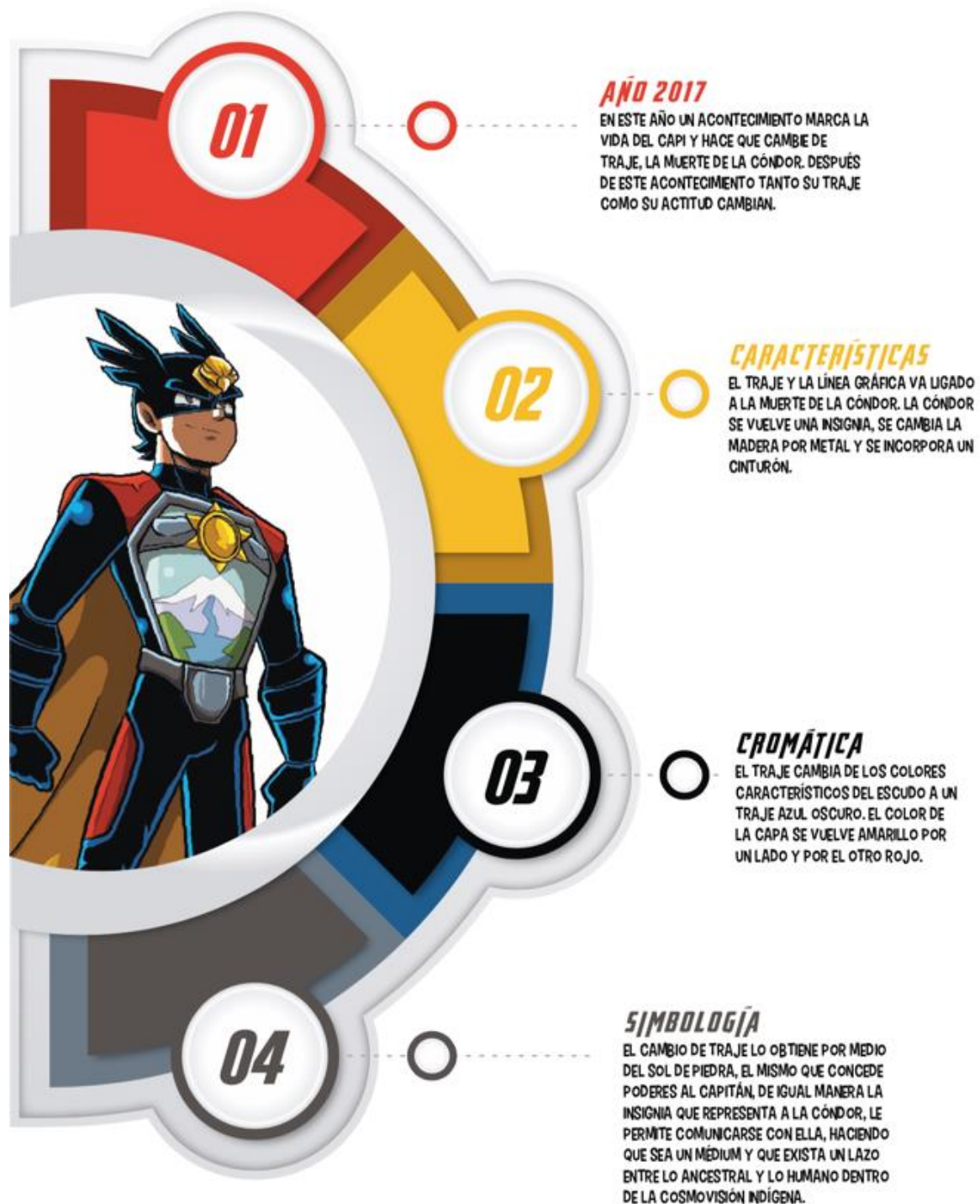


Figura 32: Infografía Capitán Escudo Año 2017. Archivo personal.



Figura 33: Infografía Capitán Escudo Año 2018. Archivo personal.

En el Capítulo 2: Cromática, la infografía se construye con el personaje a blanco y negro y el color a tratar, las especificaciones técnicas se ven jerarquizadas de claro a oscuro, del 1 al 4.



Figura 34: Infografías Cromáticas. Archivo personal.

En el Capítulo 3: Simbología, la infografía incorpora cortes de la imagen del personaje con descripciones breves en cajas de texto con la imagen a describir dentro de un círculo.



Figura 35: Sombrero – Antifaz La Córdor. Archivo personal.

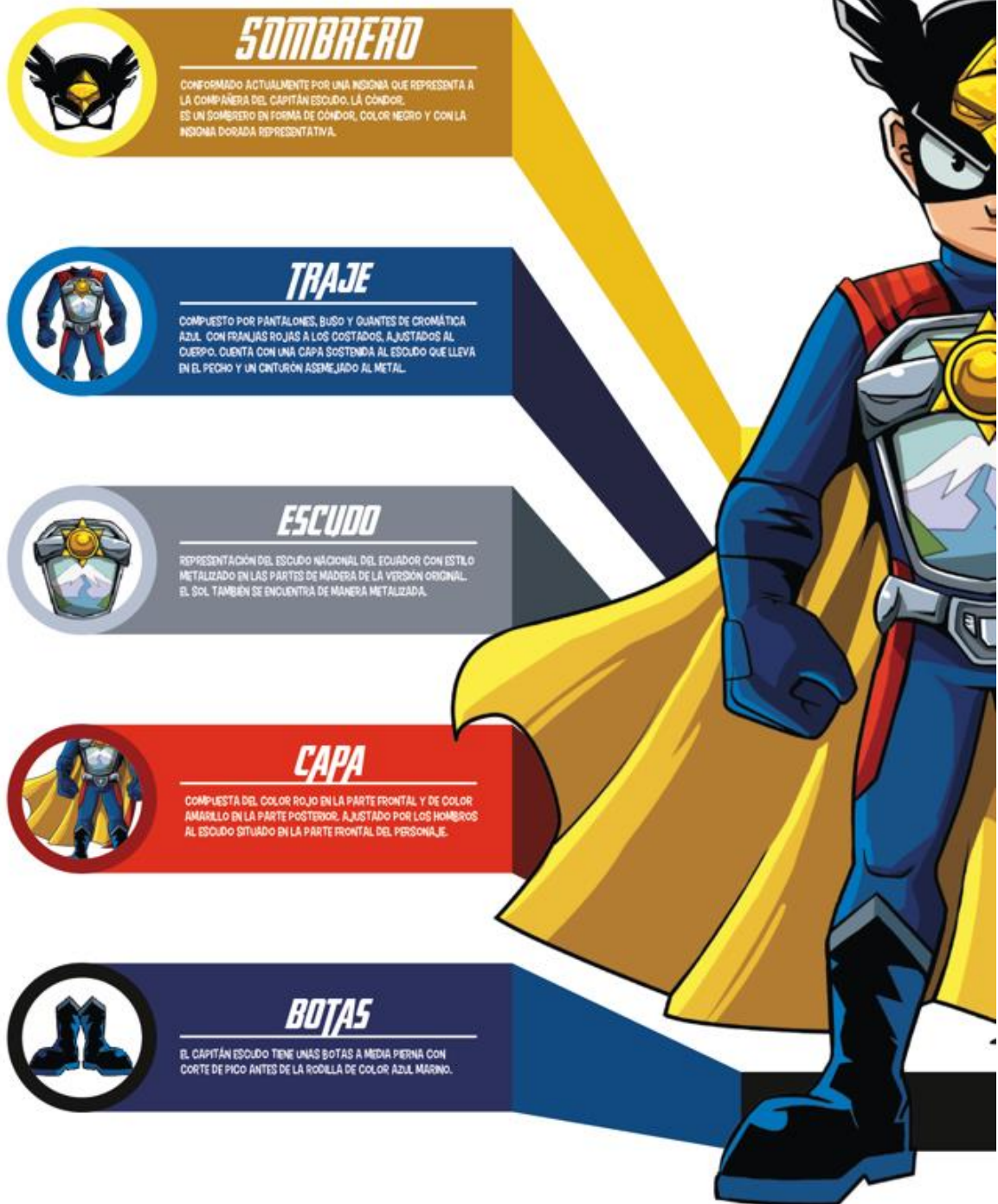


Figura 36: Simbología traje. Archivo personal.

En el Capítulo 4: Tipografía, se divide en dos cajas de texto personalizadas con la descripción de la tipografía en dos de los colores principales dentro de la cromática del Capitán Escudo.



Figura 37: Infografía Tipografías. Archivo personal.

3.2.7. Materiales y Tecnología

Para el desarrollo del book infográfico se utilizaron varios softwar como son Adobe InDesign, Adobe Ilustrador y Adobe PhotoShop.

3.2.7.1. Adobe Illustrator CC

Se utilizó para ilustrar las infografías de los distintos capítulos que conforman el book. Así como también fue herramienta fundamental para la construcción de la portada y contraportada.

3.2.7.2. Adobe Photoshop CC

El programa fue utilizado para la edición y retoque de imágenes sin alterar la forma original del archivo en cuanto a forma.

3.2.7.3. Adobe InDesign CC

Con este se ejecutó la maquetación y diagramación de la retícula, hojas maestras, y la elaboración editorial del book.

3.2.8. Armado

El proceso de armado del book se lo realizó por medio del programa Adobe InDesign CC, en un tamaño A5 formato vertical tradicional. A continuación, se mostrará el armado de forma digital.

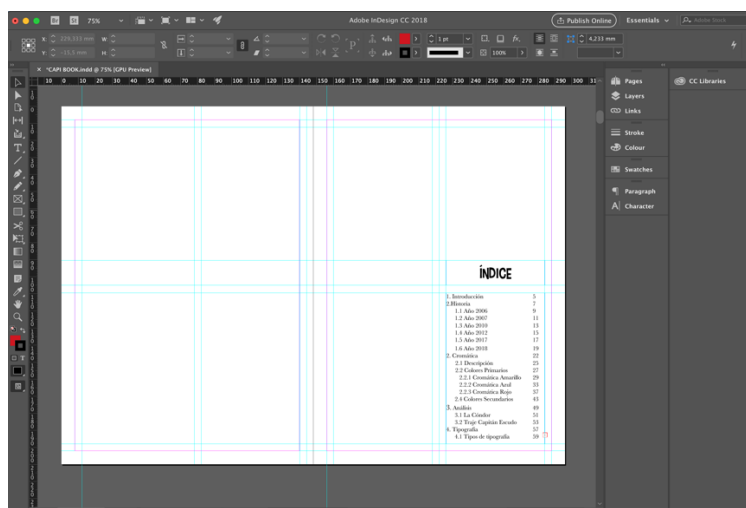


Figura 38: Armado 1. Archivo personal.

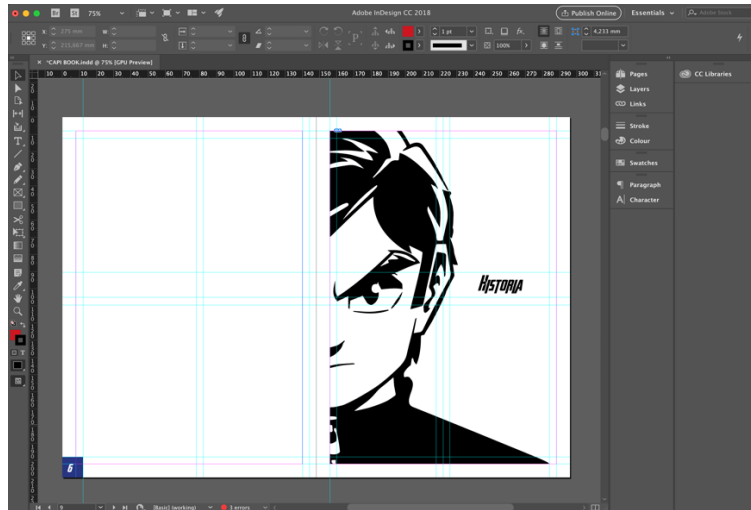


Figura 39: Armado 2. Archivo personal.

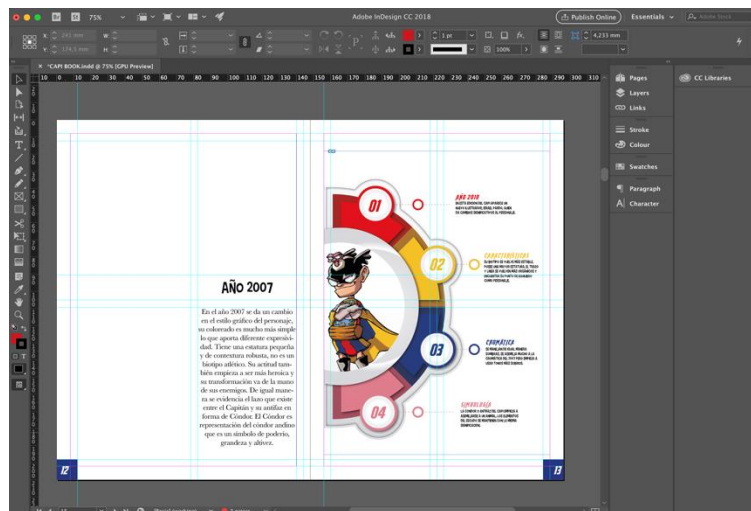


Figura 40: Armado 3. Archivo personal.

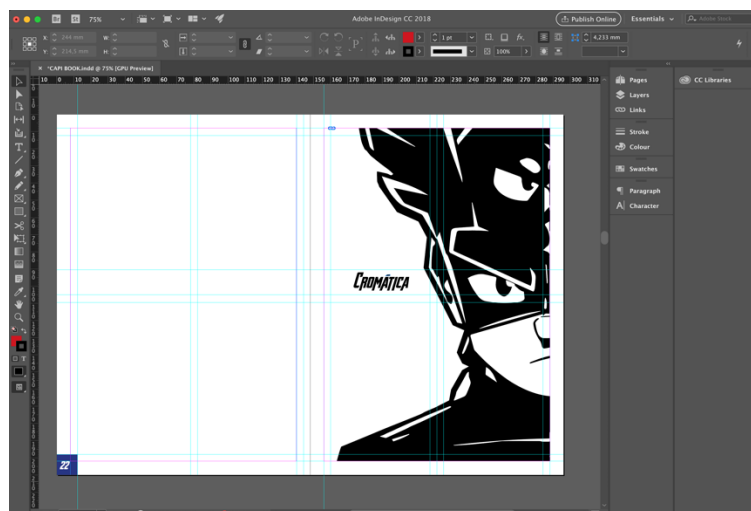


Figura 41: Armado 4. Archivo personal.



Figura 42: Armado 5. Archivo personal.

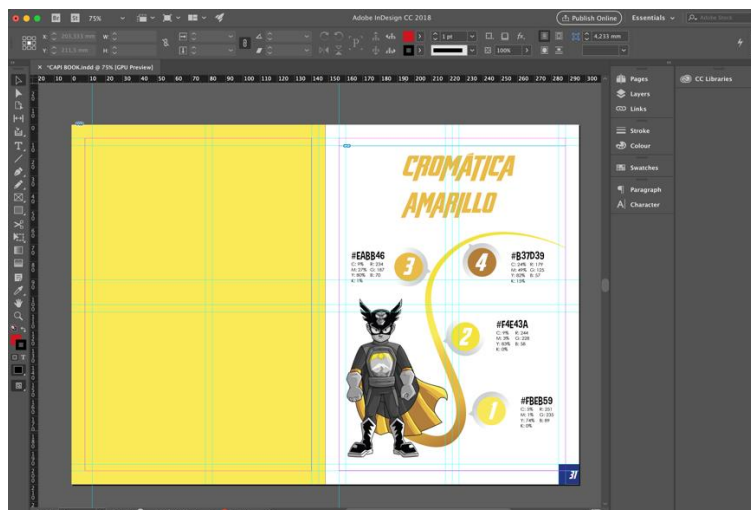


Figura 43: Armado 6. Archivo personal.



Figura 44: Armado 7. Archivo personal.

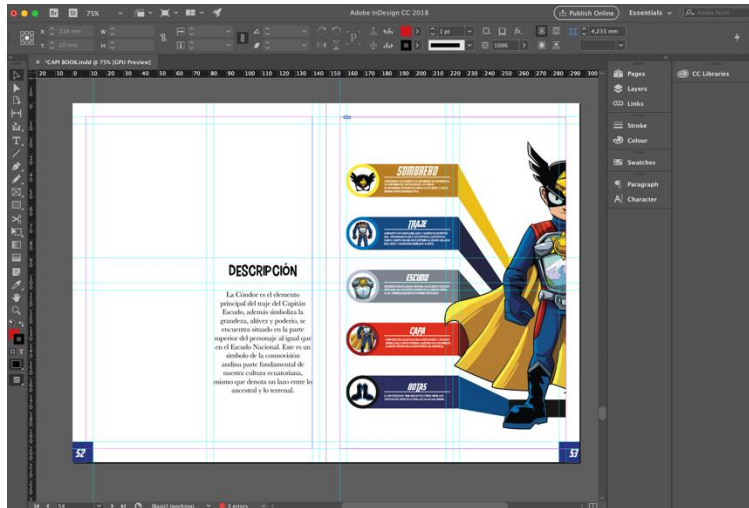


Figura 45: Armado 8. Archivo personal.



Figura 46: Armado 9. Archivo personal.

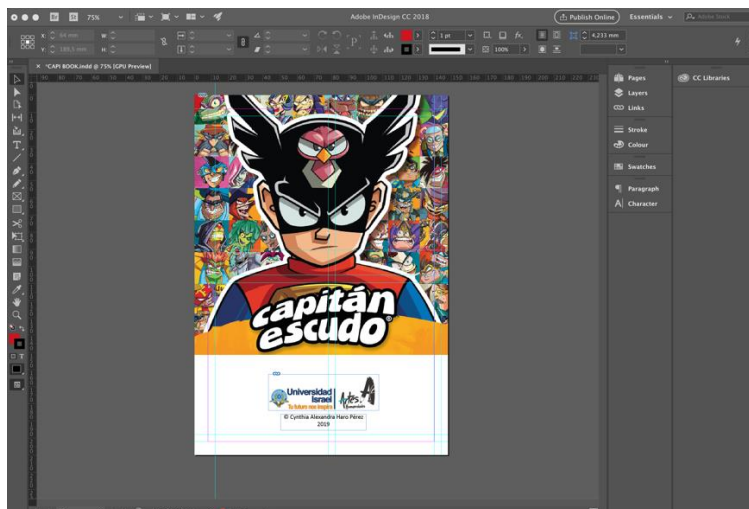


Figura 47: Armado 10. Archivo personal.

3.2.9. Valoración del producto

Para la valoración del Book Infográfico se tomó los criterios de 2 Magisters, dedicados al campo de Comunicación e Imagen Corporativa respectivamente.

Los indicadores a evaluar fueron los siguientes:

1. Pertinencia
2. Factibilidad de la aplicación
3. Novedad
4. Diseño y composición visual
5. Diagramación
6. Recomendaciones

Estos indicadores fueron calificados de la siguiente manera: excelente, muy bueno, bueno, regular, malo.

El análisis de la valoración demostró que el Book infográfico tiene excelentes resultados en los campos analizados, por lo que el desarrollo del mismo tendrá una acogida y aceptación favorable.

3.3. Propuesta Final

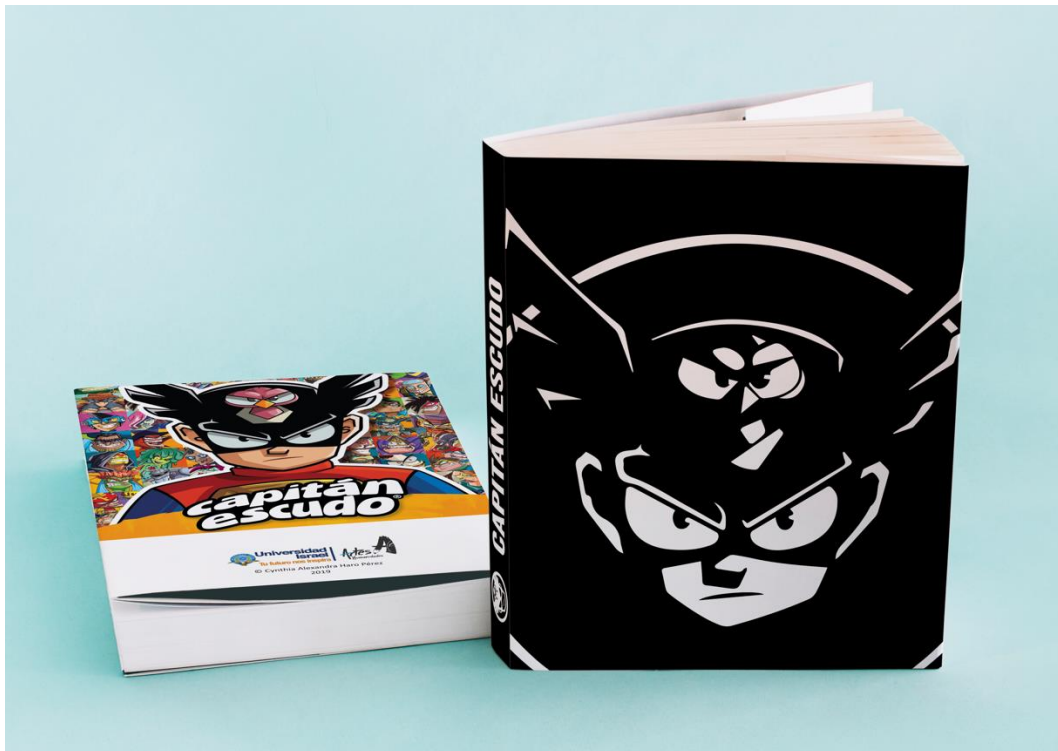


Figura 48: Mock Up 1. Archivo personal.



Figura 49: Mock Up 2. Archivo personal.

CONCLUSIONES

La creación del book infográfico del personaje del Capitán Escudo es un aporte al conocimiento sobre la identidad nacional que incorpora y al desarrollo de cómics que la reflejen dentro de sus personajes.

Las nuevas tendencias gráficas además de permitir una mejora en la estética del cómic nacional, ayudan a generar un consumo cultural más arraigado en la identidad ecuatoriana.

La investigación indica que si hay ejemplos que permiten motivar al consumo de la identidad cultural, lo que significa que existe un fortalecimiento de la identidad cultural del país dentro de los productos artísticos.

Al compartir este trabajo con expertos y gente afin a la temática del cómic se pudo observar que aparte de tener buena acogida, cumple con su principal objetivo de entregar información clara y concisa sobre los rasgos culturales dentro de la estructura gráfica de un personaje.

RECOMENDACIONES

Se recomienda usar el análisis presentado en el book infográfico como guía o material de apoyo para el desarrollo de patrones vectoriales que puedan ser usados en distintos tipos de aplicaciones gráficas sea digitales o físicas.

Se recomienda considerar los factores de análisis exhibidos en el presente trabajo para generar un soporte gráfico que se pueda incluir como anexo dentro de la Revista ¡elé!.

Se recomienda generar workshops en los cuales se puedan analizar el Book Infográfico, para que exista un conocimiento sobre el cómic nacional y que se pueda evidenciar que la inclusión de rasgos culturales puede ser una ventaja gráfica.

BIBLIOGRAFÍA

- Ambrose, G y Harris, P. (2008). *Retículas*. España: Parramón
- Ayllon, W. (2007). Wilocómics. Blog. Recuperado de:
<http://wilocómics.blogspot.com/>.
- Bonil (2007) Venimos de lejos 1992. Recuperado de:
<https://humorbonil.blogspot.com/2007/10/venimos-de-lejos.html>
- Bonil, X. (2007). Venimos de lejos. Recuperado de:
<https://humorbonil.blogspot.com/2007/10/venimos-de-lejos.html>
- Bonilla, J. (2008). *Humor Gráfico de Bonil*. Blog. Recuperado de:
<http://www.humorbonil.blogspot.com/>.
- Cardoso, L. (2015). *Historia de Marvel Cómic, creadora de los superhéroes americanos*. Recuperado de: <https://www.tispain.com/2015/01/historia-de-marvel-comics-creadora-de.html>
- Comic Club de Guayaquil. (2012). Entrevista a Pedro Gambarrotti. 17 de abril. Recuperado de: <http://comicclubguayaquil.blogspot.com/2012/04/entrevista-pedrogambarrotti.html>
- Comic Club de Guayaquil. 2012. Entrevista a Pedro Gambarrotti. 17 de abril
- Chaves, A., Ayllon, W. (2008). El WEBO, Revista virtual de arte secuencial ecuatoriana. Recuperado de: <http://www.ecuaserver.net/webo/>.
- Diario El Universo. (2018). *Capitán Escudo, superhéroe tricolor al rescate de valores*. Recuperado de:
<https://www.eluniverso.com/noticias/2018/08/01/nota/6884684/capitan-escudo-superheroe-tricolor-rescate-valores>
- Diario El Universo. (29 de Diciembre 2006). Un siglo del artista Miguel Ángel Gómez. Recuperado de:
<https://www.eluniverso.com/2006/12/29/0001/18/F23162F4D3874DCC9F9237C912A30D0F.html>
- Diario El Universo. (11 de Agosto 2018). Principales atracciones de la Cómics Con Ecuador 2018. Recuperado de:
<https://www.eluniverso.com/guayaquil/2018/08/11/nota/6901193/atracciones-comic-ecuador-2018>
- Flores Vega, C. (2010). “El cómic en el Ecuador y una propuesta de cómic”. (Tesis de maestría) Universidad de Cuenca

- Fernández Álvarez, D. L. Á. (2015). Diseño Editorial-Lo que debes saber. Recuperado de:
<http://46.101.169.14/bitstream/bibliolatino/273/1/Dise%C3%B1o%20-%20LIBRODIEGOk.pdf>
- Gambarrotti, P. (2006). *PEKES Blog*. Recuperado de:
http://images.google.com.ec/imgres?imgurl=http://farm3.static.flickr.com/2327/2304832520_e87eda7000.jpg&imgrefurl=http://flickr.com/gambarrotti.html
- Garcés, M. (2006). *El Capitán Escudo: la lucha de los símbolos patrios contra los antivales nacionales*. Quito, 119 p. Tesis (Maestría en Estudios de la Cultura. Mención en Comunicación). Universidad Andina Simón Bolívar, Sede Ecuador. Área de Letras.
- Ghinaglia, D. (2009). Taller de diseño editorial. Recuperado de:
http://46.101.169.14/bitstream/bibliolatino/283/1/ghinaglia_daniel.pdf
- Manjarrez, J. J. (2010). *La Infografía*. Recuperado de:
<https://www.yumpu.com/es/document/read/13428880/infografia-juan-manjarrez-diseno-grafico-mexicano>
- Marín, B. (2010). La infografía digital, una nueva forma de comunicación. In *Congreso Euro-Iberoamericano de Alfabetización Mediática y Culturas Digitales*. Universidad de Sevilla.
- Marshall, L. & Maechem, L. (2010) *Cómo usar imágenes en diseño gráfico*. Barcelona, España: Laurence King Publishing.
- Martull, S. (s.f). Ilustraciones Vectoriales ¿Qué son? [Mensaje en un blog]
- Mena, J. (2017). *El arte del cómic en Ecuador*. Quito: Universidad Andina Simón Bolívar, Sede Ecuador; Corporación Editora Nacional, 2017. 82 p. Serie Magíster, No. 221.
- Mohaded, M. A. (2016). *Identidad visual de superhéroes* (Doctoral disertación).
- Molina, M. P. (2016). *Construcción de la identidad de los superhéroes en el cómic desde los recursos del diseño gráfico* (Doctoral disertación).
- Montero, N. (2008). Los cómic y feria de libros. Recuperado de:
<https://www.eluniverso.com/2008/07/15/0001/22/9705953FCB3E41A2811954A798821948.html>
- Morison, S. (1998). *“Principios Fundamentales de la Tipografía”*. Ediciones del Bronce, Inglaterra.

Morris, T., & Morris, M. (2010). Los superhéroes y la filosofía. *La verdad, la justicia y el*. Recuperado de:
https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/40897694/Los_Superheroes_y_La_Filosofia.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A&Expires=1549950194&Signature=4tjMxwvCJ07gNbh89jAphyamxjo%3D&response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DLos_Superheroes_y_la_filosofia.pdf

Morris, T. (2013). Los Superhéroes y la Filosofía: la verdad, la justicia y el modo Socrático. Open Court. Recuperado de:
 <[https://es.scribd.com/book/249385619/Superheroes-and-Philosophy- Truth-Justice-and-the-Socratic-Way](https://es.scribd.com/book/249385619/Superheroes-and-Philosophy-Truth-Justice-and-the-Socratic-Way)>

Ofifacil. (2010). Qué es una infografía, cómo se hacen, cómo se diseña una infografía. Recuperado de: <http://www.ofifacil.com/ofifacil-infografias-que-es-definicion-como-se-hacen.php>

Orquera, K. (2009). Reseña del Cómic Quiteño. Quito: Universidad Central del Ecuador. Facultad de Comunicación Social.

Santibáñez, J. D. (2012). El cómic en Ecuador, una historia en génesis permanente. *Chasqui. Revista Latinoamericana de Comunicación*, (119), 23-42.

Santibáñez, J. (2012). El cómic en Ecuador, una historia en génesis permanente”. *Revista Latinoamericana de Comunicación Chasqui*. No.119. (septiembre). Quito: Ciespal.

Swan, A. (1990). *Como diseñar retículas*. México: Gustavo Gil S.A. de C. V.

Tirapegui, I. (2016). *DC Cómic: Conoce su historia*. Recuperado de: <https://xn--oo-yjab.cl/historia-dc-comics/>

Torres, C. (14 de Junio de 2012). La ilustración vectorial en el Diseño Gráfico [Mensaje en un blog]. Recuperado de:
<http://ensayosuarcarolinatorres.blogspot.com/2012/06/la-en-el-diseno-grafico-introduccion.html>

Zabala, Juan. 2014. “Historia del cómic ecuatoriano” Diario El Telégrafo. 14 de abril <www.eltelegrafo.com.ec/cultura/carton-piedra/item/historia-del-comic-ecuatoriano.html>