



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE ARTES PLÁSTICAS

"El cómic como expresión artística para visibilizar la migración irregular en el Ecuador"

MORA DIAZ CAMILA ALEJANDRA
LICENCIADA EN ARTES PLASTICAS

RIERA VASQUEZ MANUEL ANDRES
LICENCIADO EN ARTES PLASTICAS

MACHALA
2025



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE ARTES PLÁSTICAS

**"El cómic como expresión artística para visibilizar la migración
irregular en el Ecuador"**

**MORA DIAZ CAMILA ALEJANDRA
LICENCIADA EN ARTES PLASTICAS**

**RIERA VASQUEZ MANUEL ANDRES
LICENCIADO EN ARTES PLASTICAS**

**MACHALA
2025**



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE ARTES PLÁSTICAS

PRODUCTOS O PRESENTACIONES ARTÍSTICAS

**"El cómic como expresión artística para visibilizar la migración
irregular en el Ecuador"**

**MORA DIAZ CAMILA ALEJANDRA
LICENCIADA EN ARTES PLASTICAS**

**RIERA VASQUEZ MANUEL ANDRES
LICENCIADO EN ARTES PLASTICAS**

MORA ORTIZ CATHERINE MARIANA

**MACHALA
2025**



CAMILA_MANUEL_FORMATO_DE_TESIS_8TO_SEMESTRE

< 1%
Textos
sospechosos

< 1% Similitudes
< 1% similitudes
entre comillas
0% entre las
fuentes
mencionadas
0% Idiomas no
reconocidos

Nombre del documento: CAMILA_MANUEL_FORMATO_DE_TESIS_8TO_SEMESTRE.pdf	Depositante: Mora Ortiz Catherine Mariana	Número de palabras: 11.829
ID del documento: 89a0c535b1ccbc21f13f3addca4191aafe71c103	Fecha de depósito: 22/7/2025	Número de caracteres: 81.161
Tamaño del documento original: 2,34 MB	Tipo de carga: interface	
	fecha de fin de análisis: 22/7/2025	



Fuente principal detectada

Nº	Descripciones	Similitudes	Ubicaciones	Datos adicionales
1	dx.doi.org Repercusiones de los derechos humanos en los flujos migratorios en ... http://dx.doi.org/10.46377/dilemas.v11iespecial.3933 4 fuentes similares	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (23 palabras)

Fuentes con similitudes fortuitas

Nº	Descripciones	Similitudes	Ubicaciones	Datos adicionales
1	scielo.senescyt.gob.ec http://scielo.senescyt.gob.ec/pdf/rsan/v1n57/2528-7907-rsan-1-57-00126.pdf	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (37 palabras)
2	scielo.senescyt.gob.ec El cómic como dispositivo de formación ciudadana que ... http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2528-79072024000100126	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (36 palabras)
3	www.dspace.uce.edu.ec El cómic como herramienta didáctica en el aprendizaje... http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/22751	< 1%		Palabras idénticas: < 1% (14 palabras)

CLÁUSULA DE CESIÓN DE DERECHO DE PUBLICACIÓN EN EL REPOSITORIO DIGITAL INSTITUCIONAL

Los que suscriben, MORA DIAZ CAMILA ALEJANDRA y RIERA VASQUEZ MANUEL ANDRES, en calidad de autores del siguiente trabajo escrito titulado "El cómic como expresión artística para visibilizar la migración irregular en el Ecuador, otorgan a la Universidad Técnica de Machala, de forma gratuita y no exclusiva, los derechos de reproducción, distribución y comunicación pública de la obra, que constituye un trabajo de autoría propia, sobre la cual tienen potestad para otorgar los derechos contenidos en esta licencia.

Los autores declaran que el contenido que se publicará es de carácter académico y se enmarca en las disposiciones definidas por la Universidad Técnica de Machala.

Se autoriza a transformar la obra, únicamente cuando sea necesario, y a realizar las adaptaciones pertinentes para permitir su preservación, distribución y publicación en el Repositorio Digital Institucional de la Universidad Técnica de Machala.

Los autores como garantes de la autoría de la obra y en relación a la misma, declaran que la universidad se encuentra libre de todo tipo de responsabilidad sobre el contenido de la obra y que asumen la responsabilidad frente a cualquier reclamo o demanda por parte de terceros de manera exclusiva.

Aceptando esta licencia, se cede a la Universidad Técnica de Machala el derecho exclusivo de archivar, reproducir, convertir, comunicar y/o distribuir la obra mundialmente en formato electrónico y digital a través de su Repositorio Digital Institucional, siempre y cuando no se lo haga para obtener beneficio económico.



MORA DIAZ CAMILA ALEJANDRA
0707379020



RIERA VASQUEZ MANUEL ANDRES
0706738549

UNIVERSITAS
MAGISTRORUM
ET SCHOLARUM

DEDICATORIA

En este viaje académico significativo, a su vez fue sostenido por el amor incondicional, la paciencia y el apoyo infinito de nuestras familias, además de la guía de nuestros docentes y asesores con su conocimiento generosamente compartido y su motivación ilumino cada paso que nos acercaba cada vez más a nuestra meta, a todos aquellos que nos brindaron aliento, colaboración y compañía, haciendo el camino más llevadero, con profunda gratitud, compartimos este logro como testimonio invaluable de su apoyo.

Autores:

Manuel Andrés Riera Vásquez

Camila Alejandra Mora Díaz

AGRADECIMIENTO

Queremos con profunda estima agradecer a nuestra tutora de tesis la Lic. Catherine Mariana Mora por su invaluable guía, y su forma exigente pero siempre comprensiva de acompañarnos en cada etapa del desarrollo de este proyecto. Gracias por su paciencia y confianza en este trabajo, por brindarnos los recursos fundamentales para culminar con éxito nuestra formación profesional.

Quiero agradecer a mi familia, especialmente a mi madre Isabel Vásquez y a mi padre Manuel Riera quien me ha brindado su cariño, su apoyo durante todo el trayecto de mi formación profesional, a mi hermana Vanesa y a mi sobrina Brithany gracias por las risas y conversaciones que me ayudaron a sobrellevar el estrés durante este proceso, a todos ustedes gracias.

A mis pilares fundamentales, mis padres Cecilia Diaz y Henry Mora por su amor incondicional, por su apoyo constante y enseñarme el valor del esfuerzo, que cada instante cuenta, gracias por ser mi base y mi guía. A mis hermanos que son mis amigos de toda la vida, por su alegría y su forma de acompañarme que hizo este camino más llevadero.

Autores:

Manuel Andrés Riera Vásquez

Camila Alejandra Mora Díaz

RESUMEN

Tema: El cómic como expresión artística para visibilizar la migración irregular en el Ecuador

La propuesta actual utiliza como recurso expresivo el comic para visibilizar la problemática de la migración irregular en el país, con una situación que se origina por factores como la inseguridad, la violencia y la falta de oportunidades. Esta obra se fundamenta en el análisis de diversos referentes, tanto nacionales como internacionales que han empleado el cómic y la pintura Para representar a cenas cotidianas, realizar críticas sociales narrar hechos históricos. Estos referentes demuestran que la combinación adecuada de color, imagen y narrativa puede generar un impacto significativo, permitiendo una conexión profunda con el espectador.

Lejos de limitarse al entretenimiento, el comic se ha consolidado con mis artísticos con la capacidad de abordar temáticas complejas de manera clara y emotiva. En el desarrollo de este proyecto se recopilaban varias referencias visuales y testimonios reales con el fin de dotar al relato de mayor realismo y veracidad.

En este contexto, la obra se construye a partir de la narrativa gráfica que representa el recorrido de quienes de forma irregular. A través de sus ilustraciones, se retratan los riesgos del trayecto resaltando la lucha y el sufrimiento y la esperanza estas personas. El objetivo es provocar empatía reflexión, invitando al espectador a reconocer que detrás de cada migrante no solo hay cifras, sino vidas humanas, con historias que merecen ser escuchadas y comprendidas.

Autor:

Manuel Andrés Riera Vásquez

Camila Alejandra Mora Díaz

Tutor:

Lic. Catherine Mariana Mora Ortiz, Mgs.

Palabras clave: Cómic, Pop Art, ilustración digital, Migración irregular, Critica Social

ABSTRACT

Topic: The Comic as an Artistic Expression to Make Irregular Migration in Ecuador Visible

The current proposal uses comics as an expressive resource to highlight the problem of irregular migration in the country, a situation caused by factors such as insecurity, violence, and lack of opportunities. This work is based on the analysis of various national and international references that have used comics and painting to depict everyday scenes, make social critiques, and narrate historical events. These references demonstrate that the appropriate combination of color, image, and narrative can generate a significant impact, allowing for a deep connection with the viewer.

Far from being limited to entertainment, comics have consolidated their artistic ability to address complex themes in a clear and moving way. In developing this project, several visual references and real-life accounts were compiled to give the story greater realism and truth.

In this context, the work is constructed from a graphic narrative that depicts the journey of those who migrate illegally. Through its illustrations, the risks of the journey are portrayed, highlighting the struggle, suffering, and hope of these individuals. The goal is to provoke empathy and reflection, inviting the viewer to recognize that behind each migrant there are not just numbers, but human lives, with stories that deserve to be heard and understood.

Authors:

Manuel Andrés Riera Vásquez

Camila Alejandra Mora Díaz

Advisor:

Lic. Catherine Mariana Mora Ortiz, Mgs.

Keywords: Comic, Pop art, digital illustration, irregular migration, social critique

Índice de Contenido

INTRODUCCIÓN.....	1
<i>CAPÍTULO I. Concepción del objetivo artístico</i>	2
❖ Conceptualización del objeto artístico	2
❖ Contextualización teórica del objeto artístico.....	11
<i>CAPÍTULO II. Concepción de la obra artística</i>	16
❖ Definición de la obra	16
❖ Fundamentación teórica de la obra	18
<i>CAPÍTULO III. Fases de construcción de la obra.....</i>	21
❖ Preproducción artística	21
❖ Producción de la obra	31
❖ Edición final de la obra	33
<i>CAPÍTULO IV. Discusión crítica</i>	36
❖ Abordaje crítico- reflexivo sobre la función de la obra.	36
CONCLUSIÓN.....	39
<i>Bibliografía.....</i>	40

Tabla de ilustraciones

Figura 1. Autor: Charles M. Schulz. Título: “Peanuts” (1950) Dibujo 670x456 px Año: 2025 Fuente: (Romano, 2023)	2
Figura 2. Autor: Joaquín Salvador Lavado (Quino). Título: “Mafalda” (1964) Dibujo 456 x 205 px. Año: 2025 Fuente: (Esteban , 2020).....	3
Figura 3. Autor: Kris Anca. Título: Spider-Man: Across the Spider-Verse (2023) Fragmento (2048 x 1080 Píxeles). Año:2025. Fuente: (r/Spiderman, 2023)	4
Figura 4. Autor: Art Spiegelman. Título:Maus (1980). Cómic 23.8 cm x 17 cm Año: 2025. Fuente: (libro, s.f.).....	5
Figura 5. Keiji Nakazawa. Título: Barefoot Gen (1973-1985) Manga 12.8 cm x 18.2 cm. Año: 2025. Fuente: (Thorn, 2013)	7
Figura 6. Autor: Emory Douglas. Título: “We Shall Survive. Without A Doubt” (1971). Cartelismo: 142 x 91 cm. Fuente: (Portillo, 2016).....	8
Figura 7. Autor: Emory Douglas. Título: “Afro-American Solidarity with ehe Oppressed People of the World” (1970) Cartelismo: 142 x 91 cm. Año: 2025. Fuente: (Portillo, enfoquegaussiano.com, 2016).....	9
Figura 8. Autor: Roy Lichtenstein. Título: “Wham” Pintura: 162.7 x 343 cm. Año: 2025 Fuente: (singulart, 2024).....	10
Figura 9. Autor: Erró. Título: American Interior N° 10 (1968) Pintura 62.5 x 114,5 cm. Año: 2025. Fuente: (Combalía, 2025).....	11
Figura 10. Autor: José Tobar. Título: Bat Girl (2018) Pintura 150 x 100 cm. Año: (2025) Fuente: (TOBAR, 2018).....	13
Figura 11. Autor: Raymundo Valdez. Título: Serie “Pila y Mosca”Auto retrato II (2022) 200 x 150 cm. Año: 2025 Fuente: (Caicedo, 2022)	14
Figura 12. Autor: Gabriela Chérrez. Título: “Ardo por un semental que me llene toda” (2007) Pintura 270 x 150 cm. Fuente: (Valdez y Bohóquez, 2017).....	14
Figura 13. Autor: Fabián Patinho. Título: “Ana y Milena” (2006) Cómic 703 x 218 px. Año: 2025. Fuente: (Gotoons, 2011).....	15
Figura 14. Aproximación Gráfica del Cómic I Año: 2025. Fuente de los Autores: Manuel Riera, Camila Mora.	22
Figura 15. Aproximación Grafica del Comic II Año: 2025 Fuente de los Autores: Manuel Riera, Camila Mora	22
Figura 16. Aproximación Gráfica del Cómic III Año: 2025 Fuente de los Autores: Manuel Riera, Camila Mora.....	23
Figura 17. Aproximación Gráfica del Cómic IV Año: 2025. Fuente de los Autores: Manuel Riera, Camila Mora.....	24
Figura 18. Aproximación Grafica del Cómic V Año: 2025. Fuente de los Autores: Manuel Riera, Camila Mora.....	25
Figura 19. Aproximación Gráfica del Cómic VI Año:2025. Fuente de los Autores: Manuel Riera, Camila Mora.....	26
Figura 20. Aproximación Gráfica del Cómic VII Año: 2025. Fuente de los Autores: Manuel Riera, Camila Mora.....	27
Figura 21. Aproximación Gráfica del Comic VIII. Año: 2025. Fuente: Manuel Riera, Camila Mora	28
Figura 22. Aproximación Gráfica del Cómic IX. Año: 2025. Fuente de los Autores: Manuel Riera, Camila Mora.....	29
Figura 23. Aproximación Gráfica del Cómic X Año: 2025. Fuente de los Autores: Manuel Riera, Camila Mora.....	30

Figura 24. Aplicación de viñetas y globos de texto al cómic. Año: 2025. Fuente de los Autores: Manuel Riera, Camila Mora.....	31
Figura 25. Aplicación de texto al Cómic. Año: 2025. Fuente de los Autores: Manuel Riera, Camila Mora	32
Figura 26. Paleta de colores y página coloreada. Año: 2025. Fuente de los Autores: Manuel Riera, Camila Mora.....	32
Figura 27. Revisión de color y texto en la aplicación MediBang. Año: 2025. Fuente de los Autores: Manuel Riera, Camila Mora.....	33
Figura 28. Portada del cómic. Año: 2025. Fuente de los Autores: Manuel Riera, Camila Mora	34
Figura 29. Captura de publicación del cómic. Año: 2025. Fuente de los Autores: Manuel Riera, Camila Mora	36
Figura 30. Comentarios de la publicación del Cómic. Año: 2025. Fuente de los Autores: Manuel Riera, Camila Mora.....	37

INTRODUCCIÓN

El arte, en sus múltiples manifestaciones, ha acompañado a la humanidad desde tiempos remotos como medio de expresión estética, sino también como ideas, emociones y realidades sociales. En el primer apartado aborda su conceptualización desde la perspectiva estética y la semiótica consolidado como un lenguaje visual complejo y dinámico, capaz de combinar imagen y texto en una secuencia narrativa que transmite mensajes conceptuales y emocionales. Se analizan las distintas corrientes y temáticas presentes en esta forma de arte, destacando sus orígenes vinculados a la imprenta, así como movimientos del pop art y sus distintos referentes tanto nacionales como internacionales y su evolución en el contexto ecuatoriano.

En esta segunda parte de este proyecto es presentada la concepción de la obra artística, que se enfoca en la migración irregular en Ecuador a través del formato cómic, en particular se analizara como este medio puede convertirse en una herramienta eficaz para visibilizar situaciones de expulsión, desplazamiento o vulnerabilidad, como ocurre en los casos de migración forzada. La obra se fundamenta teóricamente en el arte como medio de denuncia y reflexión para representar estas realidades e interpelar al espectador desde la sensibilidad y la identificación humana.

Se desarrolla aquí una descripción detallada del proceso creativo de la obra, en el proceso de preproducción se desarrollaron bocetos, esquemas de la composición de las viñetas, guiones gráficos utilizando herramientas digitales. En la fase de producción desarrollaron procesos de delineado y colorización de las viñetas todo esto determinado emocionalmente para causar impacto en el espectador, por último, la realización de ajustes finales, correcciones y pruebas de impresión y adaptación para la presentación digital.

La obra final se presenta como una propuesta crítica que recurre al lenguaje del comic como un medio por el cual se pueden comunicar importantes temas sociales a través del dibujo, la narrativa y su expresivo uso del color, en esta parte del capítulo se muestra que la obra no solo narra, está en busca de generar emociones que conecten con el espectador que a su vez lo hagan pensar y reflexionar

CAPÍTULO I. Concepción del objetivo artístico

❖ Conceptualización del objeto artístico

Este trabajo de investigación tiene como objeto de estudio el comic, abordado desde el ámbito artístico de la pintura, la siguiente propuesta integra elementos clave que permiten expresar ideas, situaciones e historias de la vida real a través de su narrativa visual, además facilita la comprensión del espectador con el uso de los efectos visuales como la paleta de colores y el encuadre de cada momento de acuerdo con la problemática analizada.

Además, cada cómic presenta un estilo artístico único que varía según el autor, distinguiéndose por el dibujo, la paleta de colores y el entramado; estos elementos se integran para dar vida a historias de romance, drama, suspenso, comedia o crítica social, este formato resulta altamente versátil y se adapta con facilidad a cualquier temática. Como señala el ecuatoriano Jiménez (2020) en su reflexión sobre historia e historieta, el cómic puede tener diferentes formatos esto sirve para criticar ciertos temas, a veces usando el humor o la exageración, para repetir ideas comunes o prejuicios, además, se señala como esta forma de narrar historias a través de dibujos tuvo sus inicios en 1894, y que , gracias al avance a las técnicas de impresión su reproducción se volvió más accesible permitiendo mostrar la cotidianidad de forma sencilla y visual. (p. 174)

Uno de los exponentes de la historia del comic, Charles M. Schulz, que utilizaba el cómic como un medio para expresar su visión del mundo y sus reflexiones, a través del humor sutil, reflexivo e inteligente, Schulz en su tira cómica *Peanuts* contaba por medio de los niños temas del mundo adulto como la soledad, la ansiedad, el fracaso entre muchos otros, si bien existen adultos en la obra con poca frecuencia se les observa pues el centro de atención es el grupo de amigos del personaje principal.



Figura 1. Autor: Charles M. Schulz. Título: “Peanuts” (1950) Dibujo 670x456 px Año: 2025
Fuente: (Romano, 2023)

Peanuts va más allá de ser una tira cómica recreativa la cual no solo se distingue por su humor y sus entrañables personajes, sino también por sus profundas reflexiones sobre cómo somos los seres humanos en la vida, la amistad, la soledad y las preocupaciones cotidianas, a pesar de la sencillez sus comics estos visualizaban situaciones profundas como estas donde la sociedad pueda identificarse lo que añade una dimensión adicional a la tira cómica.

Asimismo, la ilustración en estilo cómic es una de las múltiples expresiones dentro del campo artístico visual. No obstante, existen obras dentro de este formato como Mafalda más que un cómic se ha convertido en una herramienta de crítica social presentada bajo el humor infantil, como esta obra del reconocido autor Quino así mismo sus demás creaciones plantean la necesidad de una mayor conciencia social y sensibilidad crítica para comprender la profundidad de sus mensajes y el contexto sociopolítico que abordan.



Figura 2. Autor: Joaquín Salvador Lavado (Quino). Título: “Mafalda” (1964) Dibujo 456 x 205 px. Año: 2025 Fuente: (Esteban , 2020)

Joaquín Salvador Lavado Tejón, conocido internacionalmente por su seudónimo Quino, fue uno de los principales exponentes del comic latinoamericano, es ampliamente reconocido por la creación de Mafalda, una niña argentina de clase media de 6 años muy curiosa y perspicaz, cuya visión crítica e irónica del mundo ha trascendido generaciones. A través de este personaje Quino abordó con agudeza temas como la paz, la política y la desigualdad social. Aunque el formato es de una tira cómica, su contenido está claramente dirigido a un público adulto, ya que tanto Mafalda con su crítica social y los demás personajes como Manolito, obsesionado con el dinero expresan preocupaciones propias del mundo adulto reforzando así el carácter satírico y reflexivo de la obra.

Este tipo de comprensión también implica reconocer que toda imagen comunica, y para interpretarla adecuadamente es necesario contar con nociones básicas del lenguaje

semiótico, es decir la interpretación de formas y colores. Sin embargo, este proceso suele ocurrir de manera inconsciente es por ello que el autor domina estos conceptos y los aplica de forma intuitiva. Como señala Walter Benjamin en su obra sobre el lenguaje: “para conocer las formas artísticas hay que intentar entenderlas en tanto que lenguajes y así buscar la conexión que tienen con las lenguas naturales” (Benjamin, 2007 citado en Luelmo Jareño, 2021, p. 202).

Por lo cual, el entendimiento de la semiotica puede interpretarse de otra manera, como: la asociación de colores con los sentimientos de modo que un ambiente triste suele asociarse con colores frios, mientras que lugares sombríos o lugubres se representan con tonalidades oscuras y subexpuestas, por otro lado, a través de las escenas de acción se utilizan una paleta cromática más cálida y los entornos felices o infantiles, se distinguen por el uso de tonos pastel, asimismo las distintas formas comunican, las redondeadas suelen transmitir una sensación de seguridad e inocuidad, a diferencia de los objetos puntiagudos o cúbicos, evocando peligro o seriedad.

Como resultado de estos conceptos, el artista de cómics Kris Anka, quien trabajó en la película animada *Spider-Man: Across the Spider-Verse*, pintó las escenas de tensión y conflicto personal de Gwen Stacy utilizando tonos que reflejan la depresión y frustración del momento, de este modo, logró un mayor impacto visual en el espectador transmitiendo las emociones a través del uso del color.



Figura 3. Autor: Kris Anka. Título: *Spider-Man: Across the Spider-Verse* (2023) Fragmento (2048 x 1080 Píxeles). Año: 2023. Fuente: (r/Spiderman, 2023)

A través de la escritura del cómic transmite mensajes adaptados a un público diverso, esto ha permitido ser guía para el espectador a través de la obra gráfica del drama, por lo tanto, esta práctica artística ha sido parte de analizar las nuevas tendencias del arte

contemporáneo. Falguerra-Garcia y Selfa-Sastre (2023) consideran al cómic como un medio que mezcla texto e imagen los cuales se complementan mutuamente para comunicar un mensaje. Esta combinación es clave para entender y disfrutar de una historieta. (p. 2).

El aporte del artista Art Spiegelman a través de su obra, *Mouse* aborda la xenofobia, el racismo y la persecución de las minorías, situándolos en el contexto histórico del Holocausto y el sufrimiento del pueblo judío, esta obra se caracteriza por tener una narrativa visual cruda y explícita, complementada con un texto el cual guía al lector, además la escritura en el cómic no solo da la voz a los personajes mediante sus diálogos sino también contextualiza cada situación.



Figura 4. Autor: Art Spiegelman. Título: Maus (1980). Cómic 23.8 cm x 17 cm Año: 2025.
Fuente: (libro, s.f.)

Además, la pintura y el cómo han experimentado una constante evolución a lo largo de las épocas, siempre al servicio de su fin estético, sin embargo, hubo un periodo en el que ambos medios no solo transformaron sociedad, sino también incitaron a la reflexión en sus observadores, presentando obras como reflejo del mundo contemporáneo, estas obras ofrecían una representación de la realidad, pero desde una perspectiva diferente tal como lo menciona Gutiérrez (2023) señala que la percepción de la pintura ha evolucionado significativamente, pues la pintura se consideraba principalmente una representación fiel y directa de la realidad, como un espejo de la naturaleza y de la vida

cotidiana; sin embargo, esta concepción ha cambiado pues se ha convertido en un medio para cuestionar y explorar las percepciones de la realidad. (p. 397)

Esta transformación en la percepción del arte plantea interrogantes sobre como valoramos ciertos estilos visuales contemporáneos , como el comic que al ser tan directos y narrativos, a menudo no invitan al espectador a profundizar más allá de lo que está viendo, esto puede ocurrir cuando se presenta una crítica a la realidad, ya sea a través de la comedia o con un tono más serio, sin embargo, este medio no debe ni debería considerarse de menor valor artístico, además emplea una amplia variedad de estilos, como el dibujo, la pintura, la fotografía y la escritura a pesar de ser un arte más popular, el pensamiento tradicional ha tendido a subestimarlos.

Como plantea Correa (2023), el arte ha entrado en crisis dado el hecho de que la sociedad ha comenzado a cuestionar el sentido del arte tradicional, pues ya no aceptan fácilmente las reglas impuestas que exigen los museos o academias. El arte en su necesidad de mantenerse vigente ha trasladado sus códigos simbólicos los cuales han sido acogidos por otros ámbitos como la moda, el diseño y las practicas digitales. Esto representa una transformación del arte desplazándose fuera de los marcos institucionales y mezclándose con la vida, la política y los social (p. 24).

Según Correa, podemos entender estas palabras como la expresión del pensamiento humano en su constante búsqueda de exponer ideas, a lo largo del tiempo el ser humano ha creado y utilizado diversos medios, como el cartelismo y el muralismo, en la actualidad el cómic emplea al arte con un fin específico en pro de difundir su mensaje a la sociedad. Esta forma visual no solo transmite información, sino que también puede provocar emociones y debates convirtiéndose en una herramienta comunicativa que conecta con el público amplio y diverso.

Por lo cual es indiscutible que cualquier obra artística que cualquier obra artística puede evocar emociones con solo ser observada debido a su contenido visual, sin embargo, lo verdaderamente destacado en un cómic resulta ser la narrativa desplegada a través de sus viñetas, personajes y escenarios, este relato tiene la capacidad de reconectar con el pasado o de despertar nuevas emociones en el espectador. El arte tiene sus múltiples funciones, una de ella es provocar en el espectador un abanico de emociones, como lo es la alegría, la sorpresa, la tristeza, entre muchas otras, esto según el ángulo del que se lo contemple. (Porrás y Aloysius, 2021).

Para lograr esto el artista debe ser parte del proceso, plasmando sus emociones o pensamientos más profundos para conectar realmente con el espectador, las mejores obras del mundo suelen ser las más personales, esto lleva consigo un gran amor o dolor, las que evocan risas y provocan llantos, como explica Ortega (2021) en su escrito donde menciona que el proceso creativo del artista nace a partir de una experiencia provocadora o impactante, afectándolo de manera emotiva, dando así como resultado una idea artística, que finalmente es capaz de generar una obra y sin importar el medio sensorial por el que se la perciba su intención es transmitir y causar algo en quien la contempla.

A lo largo de la historia, muchos artistas han recurrido a sus experiencias personales para crear obras conmovedoras como es el caso del artista Keiji Nakazawa es un artista de cómic japonés “manga”, quien vivió la devastación del bombardeo de Hiroshima en 1945, cuando tenía apenas 6 años. Este suceso lo inspiró a relatar su experiencia en la obra *Barefoot Gen*, en la que describe los horrores de la guerra y sus secuelas, como la radiación, las muertes masivas, la escases de alimentos y los ataques xenófobos hacia los japoneses.

Nakazawa dedicó gran parte de su vida a sensibilizar sobre las atrocidades de la guerra nuclear y a compartiendo su experiencia como sobreviviente de Hiroshima, aunque falleció en 2012 dejó un legado perdurable a través de *Barefoot Gen*, su aporte no solo se quedó en Japón, durante una caminata por la paz en Estados Unidos un activista mostro un ejemplar del manga lo cual generó gran interés, motivados por el entusiasmo al regreso se encargaron de difundirla al inglés. Con el tiempo *Barefoot Gen* fue traducido a más de 10 idiomas para que todos puedan disfrutar de este manga que fomentó la paz mundial por medio de su obra.



Figura 5. Keiji Nakazawa. Título: *Barefoot Gen* (1973-1985) Manga 12.8 cm x 18.2 cm. Año: 2025. Fuente: (Thorn, 2013)

Aunque la obra de Keiji Nakazawa, sea considerada un manga debido a su origen japonés y su estilo diferente al cómic occidental, sigue siendo un medio artístico donde fusiona el dibujo, la pintura y la escritura para narrar sucesos e ideas que el autor desea transmitir. A través de su obra, nos ofrece una ventana a diferentes culturas y tradiciones extranjeras, fomentando así una comprensión extensa del mundo enriqueciendo nuestro conocimiento humano. Como Afirman Méndez Cabrera y Rodrigo Segura (2023) que el manga puede ayudar a facilitar a la conexión de personas diferentes comprando elementos ya sean comunes o distintos a través del manga permitiendo conocer la cultura, el modo de vivir y pensar de otros individuos.

Otro artista que también ha abordado temas de xenofobia y discriminación racial es Emory Douglas, quien desempeñó su papel como artista revolucionario y ministro de cultura de los *Black Panthers*, siendo la cabeza creativa de esta organización fue el responsable de la creación de todo su material pictórico. Douglas mostraba a los Afroamericanos como personas fuertes que luchaban por sus derechos, criticaba a las autoridades representando el poder de forma provocadora es así como enseño que el arte puede tener un propósito social más allá de lo estético.

Las pinturas de Douglas en el ámbito del cartelismo presentan un estilo cercano al cómic, caracterizado por el uso de colores planos, sin degradaciones tonales, y figuras humanas simples y estilizadas. Estas obras transmiten un mensaje claro de protesta contra los ataques raciales hacia la comunidad afroamericana en los años 60. En varias ocasiones, complementa sus imágenes con textos y fotografías, lo que intensifica el impacto visual y emocional sobre el espectador.



Figura 6. Autor: Emory Douglas. Título: “We Shall Survive. Without A Doubt” (1971).
Cartelismo: 142 x 91 cm. Fuente: (Portillo, 2016)



Figura 7. Autor: Emory Douglas. Título: “Afro-American Solidarity with the Oppressed People of the World” (1970) Cartelismo: 142 x 91 cm. Año: 2025. Fuente: (Portillo, enfoquegaussiano.com, 2016)

A partir de este momento, las pinturas de estilo comic dejaron de ser obras destinadas al entretenimiento narrativo y pasaron a ser utilizadas para exponer problemas sociales y conflictos políticos de cada nación, a través de este medio, los artistas creaban sus obras con el fin de influir en el pensamiento de los espectadores, esta práctica se volvió especialmente común durante la Primera y Segunda Guerra Mundial, cuando obras de estilo pop art, cartelismo y cómics publicados en periódicos se convirtieron en herramientas para mantener alta la moral de los soldados y la población civil, además elevar el espíritu patriótico de los norteamericanos.

Según nos comenta Hormaecha Ocaña (2020) en los años ochenta hubo un auge de investigaciones que estudiaban el comic en EE.UU., especialmente su uso como herramienta ideológica defendiendo el estilo de vida estadounidense y criticando el comunismo. Según Ludovico Silva, los cómics funcionaron como instrumento de propaganda para reflejar el estilo de vida estadounidense, y su popularidad explica porque se abordaban temas cotidianos como temas personales o conflictos sociales con los que los espectadores se sentían identificados.

En este contexto de transformación cultural y visual, décadas antes surgió un movimiento artístico que transformó el concepto de arte: el Popo Art, nació como una reacción y el consumismo y los movimientos artísticos previos y en la expresión abstracto. Aunque su origen se encuentra en Reino Unido a finales de los años 50, fue en Estados Unidos donde alcanzó su mayor popularidad durante la década de 1960.

Al igual que en los productos de consumo, las imágenes de celebridades, los medios de comunicación, el cine, y las icónicas obras de arte han sido reinterpretados, reaprovechados y utilizados con fines artísticos, estas reconocidas figuras del cómic también se han integrado al arte plástico a través del Pop Art, empleando diversas técnicas y enfoques, siguiendo el planteamiento de Arroyo (2012) nos dice que aunque el cómic sea un medio de consumo masivo, existen personas que ven más allá de simples imágenes y llegan a observar una profundidad estética o simbólica que permite los eleva dentro del campo artístico.

Dentro del campo artístico del Pop Art se integran elementos publicitarios, objetos de la vida cotidiana, usando técnicas como la serigrafía y el grabado para su producción en masa, pero en este punto esta vanguardia desmantela algunos de los elementos que componen el cómic, como la secuencia de viñetas y los globos de texto. Los artistas del pop art se centran en una sola imagen simplificando su contenido para transmitir un mensaje más directo y concreto. Como el icónico artista Roy Lichtenstein quien fue influenciado desde muy pequeño por el cómic y se convirtió en uno de los pioneros y figura clave de este revolucionario movimiento.

Lichtenstein dentro del pop art con estilo cómic, relató sobre temáticas de la guerra con su obra “*Wham*”, Esta obra, un óleo sobre lienzo representa una escena de acción utilizando colores vibrantes y la palabra “*Wham*” como onomatopeya para imitar el sonido de una explosión en tiempos de guerra. Lichtenstein se inspira en el estilo visual de los cómics bélicos y las novelas gráficas de acción, en lugar de crear algo completamente nuevo, emplea las convenciones graficas de la cultura popular y las transforma en un medio para expresar arte de manera “elevada”, fusionando lo masivo con lo artístico.



Figura 8. Autor: Roy Lichtenstein. Título: “*Wham*” Pintura: 162.7 x 343 cm. Año: 2025
Fuente: (singulart, 2024)

Este medio no solo contribuyó a cambiar el pensamiento crítico y social de la época de los sesenta y setenta en el que se experimentó una profunda disputa acerca de la identidad en Estados Unidos, pues diversos artistas de este movimiento se apropiaron y transformaron imágenes de la cultura popular para cuestionar e ironizar conflictos sociales latentes comenzando así a generar cierto rechazo hacia las comunidades llamadas “minorías” e inmigrantes que vivían en territorio estadounidense.

Como consecuencia de ello, el artista irlandés Erró, con su obra *American Interior*, critica el imperialismo cultural estadounidense y su impacto en la sociedad global, promoviendo el rechazo hacia las comunidades internacionales, a través de su técnica collage visual sobre el impacto de Estados Unidos en la vida cotidiana.



Figura 9. Autor: Erró. Título: *American Interior N.º 10* (1968) Pintura 62,5 x 114,5 cm. Año: 2025. Fuente: (Combalá, 2025)

Erró utiliza superhéroes, figura del comic y elementos publicitarios para simbolizar la influencia dominante de la cultura estadounidense en el mundo, su obra expone cómo los medios de comunicación moldean la percepción del “sueño americano” y la construcción de la identidad nacional, esto se puede interpretar como una crítica a la manera en que el cine, la televisión y los cómics exaltan la violencia y el militarismo.

❖ Contextualización teórica del objeto artístico

La capacidad del arte como canal expresivo ha demostrado ser una herramienta poderos para representar distintos momentos históricos, emociones y problemáticas sociales. Esta idea la respalda Trejo Cerón (2021) gracias a la diversidad de técnicas y estilos el arte tiene la capacidad de abordar cualquier tema y puede situarse en cualquier

momento del tiempo. Justamente en ese marco es donde el cómic encuentra su lugar como forma versátil y significativa, posicionándose como una expresión artística capaz de comunicar problemáticas contemporáneas

Sin embargo, en el contexto ecuatoriano, el cómic ha sido objeto de cierta polémica como se ha mencionado antes debido a su estructura y comercialización masiva. Además, su público objetivo ha sido principalmente niños y niñas jóvenes, y su contenido, en muchas ocasiones se limita a simples dibujos caricaturescos e historias humorísticas sin un trasfondo profundo. No obstante, esta percepción contrasta con lo que nos dice Hernández (2023) afirma que, por su capacidad de atraer la atención, el cómic es una forma de arte supremamente rica y expresiva al no limitarse únicamente a palabras o diálogos, sino de un conjunto de elementos visuales y verbales que trabajan juntos.

En el contexto ecuatoriano, donde tradicionalmente se ha tenido una percepción limitada del cómic, es fundamental reconocer que esta forma de arte posee un lenguaje propio que la convierte en una manifestación legítima y profunda. Tal como lo señala García (2022) es una forma de arte que mezcla distintos estilos y aprendizajes visuales. No se basa únicamente en técnicas clásicas como la perspectiva del arte renacentista, sino que también incorpora influencias de movimientos modernos. El cómic es un arte secuencial, que también se conoce como narrativa visual, pero hay muchas otras que además del cómic que emplean este recurso como las tiras cómicas, pinturas murales, historietas y las novelas gráficas.

No obstante, a partir de la década de los setenta, el público comenzó a mostrar una mayor exigencia, dando como respuesta a esa necesidad, surgió el término “novela gráfica”, “un tipo de comic adulto moderno que reclama lecturas y actitudes del comic de consumo tradicional” (Flantrmsky Cárdenas, 2022, p. 56) , así el comic al ser utilizado como una forma de expresión más compleja, dio paso a la novela gráfica la cual representa una evolución significativa dentro del medio, posicionándolo como una forma de arte madura y sofisticada que exigió del lector una interpretación más reflexiva y crítica.

En los años ochenta, el mundo adopta al comic en la educación con fines pedagógicos, ya que cuenta con las siguientes virtudes: “El estímulo de la creatividad, el fomento del aprendizaje, la alfabetización del lenguaje verboicónico y el papel de la ventana al mundo” (Barrero, 2002, como se citó en Paré y Soto-Pallarés, 2017), además fomenta

prácticas como la lectura y en el ámbito artístico fortalece habilidades en el dibujo lo que contrubuye al desarrollo integral del individuo, ya que influye en aspectos como el análisis, la reflexión y la apreciación estética. De este modo, genera un impacto más profundo en la sociedad, especialmente cuando el cómic trasciende su función puramente recreativa.

Este impacto del cómic como expresión artística se refleja en contextos artísticos específicos. Durante la época del Arte Pop Ecuador no experimentó un impacto tan signidicativo como Europa y Estados Unidos, sin embargo, varios artistas locales lograron incorporar elementos de ese estilo en sus obras un ejemplo destacado es José Tobar, un referente nacional que fusiona elementos del cómic en sus propuestas artísticas, fuertemente influenciadas por el movimiento Pop Art, su trabajo se caracteriza por el uso de colores saturados y un trazo lineal distintivo, típico de los cómics norteamericanos.



*Figura 10. Autor: José Tobar. Título: Bat Girl (2018) Pintura 150 x 100 cm. Año: (2025)
Fuente: (TOBAR, 2018)*

Por lo cual las obras de Tobar mantienen una estrecha relacion con el arte pop, distinguiendose por su manejo del color, su estilo y el uso de iconografía popular, elementos fundamentales para definir la corriente artística en la que se inscribe a primera vista, aunwur además sus craciones podrían recordar el trabajo de Roy Lichtenstein, artista estadounidense, debido a estas similitudes estilísticas.

Otro artista que emplea los mismos elementos compositivos en sus obras es Raymundo Valdez, con el uso de tonalidades vibrantes, figuras planas quien a través de su obra Pila y Mosca, donde los acontecimientos de manera inesperada, desencadenan

sucesos visualizados más allá de lo previsto a través de sus personajes de estilo caricaturesco.



Figura 11. Autor: Raymundo Valdez. Título: Serie “Pila y Mosca “Auto retrato II (2022) 200 x 150 cm. Año: 2025 Fuente: (Caicedo, 2022)

De igual manera, Gabriela con su obra “Ardo por un semental que me llene” ganó el primer lugar en el Salon de Julio en 2007, su trabajo generó gran controversia debido a las imágenes y textos explícitos donde presentó, mientras se debatía cuánto había progresado el medio cultural ecuatoriano en la apreciación de obras donde abordan la sexualidad.



Figura 12. Autor: Gabriela Chérrez. Título: “Ardo por un semental que me llene toda” (2007) Pintura 270 x 150 cm. Fuente: (Valdez y Bohóquez, 2017)

La obra se apropia de elementos de la cultura popular, como una historieta pornográfica adquirida en un comercio del centro de la ciudad, y los reinterpreta artísticamente. Además, utiliza un material discursivo poco convencional: esmalte de uñas azulejos. Chérrez eligió este soporte inspirado en los adornos naturales comúnmente presentes en las baldosas de la cocina, un espacio tradicionalmente asociado a la mujer dentro del sistema patriarcal.

Otro de los exponentes del comic ecuatoriano originario de cuenca es Fabián Patinho quien es autor visual, dramaturgo e historiador de la imagen, sus inicios en el cómic se dieron desde temprana edad, uno de sus primeros proyectos dentro del mundo del cómic fue la tira cómica “Ana y Milena” la trama de este relato se centra en dos mujeres quienes abordan con humor las experiencias del día a día, los dilemas personales y las reflexiones de la vida.



Figura 13. Autor: Fabián Patinho. Título: “Ana y Milena” (2006) Cómic 703 x 218 px. Año: 2025. Fuente: (Gotoons, 2011)

CAPÍTULO II. Concepción de la obra artística

❖ Definición de la obra

El presente trabajo tiene como finalidad explorar la técnica artística del dibujo y la pintura orientada a la ilustración tipo cómic que puede ofrecer una narrativa poderosa y accesible la cual servirá como medio de expresión frente a la problemática actual de la migración que se vive en el contexto actual. Así, el arte trasciende en su función decorativa para convertirse en un medio eficaz de sociabilización social y fomentar el dialogo en torno a problemáticas contemporáneas.

Por lo cual se ha diseñado una propuesta artística que integra múltiples modalidades de expresión visual, partiendo de la comprensión de que este proyecto va más allá de lo simple, involucrando la creación de relatos gráficos. Como mencionan López-Prados y Sáez-de-Adana (2023) En esta iniciativa las palabras e imágenes se combinan para conformar lenguaje que facilita la comunicación de ideas de manera más profunda y comprensible. Esto permite transmitir mensajes completos de forma clara y atractiva, ampliando el alcance y la accesibilidad de la expresión creativa.

Además, el comic como obra artística sirve como medio para exponer los motivos, riesgos y dificultades que viven los migrantes, siendo muy utilizado incluso por la ACNUR, tal como lo dice Marina Bettaglio (2021) organizaciones internacionales importantes, como ACNUR y la OMS financian y promueven el uso de imágenes, carteles y otros recursos visuales para educar y sensibilizar al público sobre temas relacionados con los derechos humanos, ayudando a difundir mensajes que buscan proteger y respetar esos derechos.

Asimismo, el comic será elaborado en formato digital, debido a que este medio resulta más ágil y eficiente en comparación con las técnicas tradicionales de dibujo, según Vásquez Valdivia et al (2022), la creación digital es un área que se destaca como un elemento innovador y creativo, ya que posibilita la presentación de distintas expresiones realizadas a través de medios tecnológicos o utilizando técnicas de programación digital en múltiples plataformas (p. 35) De esta manera, buscamos conseguir mejores resultados, hojas mucho más limpias y una colorimetría precisa para cada viñeta, además de poder ajustar el tamaño de hoja para su posterior impresión.

Por lo cual de este estilo de dibujo se empleará junto con la composición de las viñetas, constituye un elemento clave para lograr un entendimiento más preciso de la narración, esta estructura visual permite guiar casi de forma intuitiva al lector de un texto a otro sin perder el hilo narrativo de la historia y conservando la idea principal del autor, como lo menciona Tubay Zambra y Andrade Tubay (2024), “La transmisión de ideas en imágenes, además de ser un medio sencillo, resulta barata y popular (Del Rosario, 2026), por lo que su acceso y consumo es accesible y masivo”. (p. 129).

Además, el medio principal de exposición de la obra será a través de la web con el objetivo de alcanzar la atención las reacciones y los comentarios de un público internacional este se debe a que, si vivimos actualmente en una era en donde gracias al internet, la difusión de información es más fácil, como menciona Solórzano Zambrano et al. (2024) Internet se ha vuelto una herramienta fundamental muy presente en la vida cotidianas de todas las personas, sin importar a qué se dediquen. Desde edades tempranas, incluso en la infancia, las personas usan internet no solo para entretenerse, sino también para aprender sobre diferentes temas y ampliar sus conocimientos. (p. 75)

Información General:

Título: “Los que se quedaron atrás”

Autor/es: Manuel Riera, Camila Mora

Fecha de publicación/ lanzamiento: 30/07/2025

Producción: Auto publicación

Género: Drama, Realismo social

Público objetivo: Jóvenes, Educadores y Público General

Sinopsis: En este comic se relata la historia de una niña, que con engaños es llevada por su familia a un viaje del cual ya no existe retorno: la migración irregular. A través de la mirada infantil e inocente de nuestra protagonista, se explora el impacto emocional de este camino sin elección, mostrando, así como la migración no solo afecta a los adultos, pero sobre todo a los más pequeños. La obra nos invita a reflexionar de forma sensible y personal de esta problemática social.

Idioma: español

Formato: Cómic digital/ Impreso formato A5

Páginas: 48

Resumen de la historia: Desarrollada desde la perspectiva de la protagonista en un contexto donde la inseguridad, violencia y la falta de oportunidades en su país, una familia empujada por la desesperanza toma la decisión de salir del país. Para hacer más llevadero el viaje a la pequeña le es ocultada la decisión de abandonar el país disfrazando la verdad como un viaje entretenido. Pero a medida que avanzan, comienza a darse cuenta de que no todo es como se lo habían contado, los trayectos son más largos, los paisajes cambian y los rostros muestran gestos de miedo y ansiedad. Este comic visibiliza una realidad ignorada, que invita a la empatía y reflexión, porque detrás de cada proceso migratorio hay muchas personas con sueños vivencias y esperanzas que merecen ser reconocidas y escuchadas.

❖ **Fundamentación teórica de la obra**

Hacia finales del gobiernos del expresidente Lenin Moreno, en el periodo de 2021, comenzó a gestarse silenciosamente un grave problema que pronto se haría evidente: el crecimiento de la delincuencia organizada a manos de grupos criminales, en su mayoría proveniente de cárteles mexicanos, esta amenaza se intensificó durante el conflictivo mandato de Guillermo Lasso en el periodo 2022 y 2023, periodo donde el país fue sacudido masacres carcelarias derivadas de disputas entre bandas delictivas desencadenando una preocupante ola de violencia e inseguridad en todo el territorio.

Además, los constantes asaltos, asesinatos y extorciones a centros comerciales provocaron un fuerte impacto en la economía nacional, con esto la situación del país sufrió una abrupta caída y provoco que Ecuador se posicionara como uno de los países más peligrosos del mundo sumándole una delas tasas de desempleo más altas de los últimos años, dando como consecuencia, miles de ecuatorianos se vieron obligados a vender sus pertenencias, gastar todos sus ahorros y adoptar grandes deudas para migrar hacia Estados Unidos en busca de seguridad y mejores oportunidades de vida.

Sin embargo, el problema migratorio del país no es nuevo se inició en el año de los 2000, donde se vivía una terrible crisis económica y sus habitantes habían perdido todo su dinero, además de sus propiedades optando como último recurso, migrar hacia Europa

en busca de mejores oportunidades, dejando atrás a sus familias siendo ellos, el motivo principal de su viaje, como lo menciona García López (p.45), citado por Torres Alonso (2022), las personas migran no solo por dinero, muchos de ellos lo hacen por su familia ya sea para ayudar en su economía o para reunirse con ella. A veces, esta decisión tan importante es todos los miembros de esta. (p. 146).

Además, este fenómeno migratorio hacia España se debió en gran medida a la estabilidad de la moneda, lo cual ofrecía un contexto económico estable y confiable para quienes llegaban al país, así como los niveles salariales considerados significativamente más atractivos en comparación con los de los países de origen, esta estabilidad creó un ambiente propicio para el ahorro y con el envío de remesas mejoraban la situación económica y elevaban la calidad de vida de sus familias.

Algo similar entendemos por Varela Enríquez y Salazar-Espinoza (2025) quienes señalan que las personas migran persiguiendo mejores salarios en países con una mayor estabilidad económica. No es solo porque sus países de origen tengan problemas económicos o sociales graves, como la poca inversión, falta de trabajo, pobreza o desigualdad, sino que la principal motivación es la diferencia en los ingresos entre países pobres y ricos (p. 69).

Como lo menciona el Ministerio de Relaciones Exteriores y Movilidad Humana de Ecuador (2018), citado por Ynciarte González (2021), Ecuador es un destino popular para los migrantes venezolanos debido a que comparten el idioma y porque Ecuador es un país dolarizado, lo que representa una oportunidad económica atractiva para los venezolanos. (p.99). Además, el salario básico es considerablemente más alto que en muchos otros países del continente, ya que, al usar al dólar como moneda, el valor real del salario se mantiene más estable frente a la inflación, lo que garantiza un poder adquisitivo más consistente a lo largo del tiempo.

Sin embargo, tras la pandemia de la COVID-19, una nueva crisis emergió: la caída del pasen manos de grupos terroristas y criminales, donde la migración vuelve a ser protagonista, pero a diferencia de hace dos décadas, hoy el destino del ecuatoriano es hacia el norte, en Estados Unidos, ahora ya no se trata de viajes marítimos ni aéreos, sino de una peligrosa travesía terrestre, guiada por los llamados coyoteros, quienes a cambio de precios elevados conducen a los migrantes por toda Latinoamérica en su búsqueda del sueño americano.

Según Alvarado Vivas y Martínez Páez (2020) en América, se identificaron dos trayectorias migratorias principales: por un lado, el desplazamiento de ciudadanos Latinoamericanos hacia Estados Unidos y por otro, de la población venezolana con su salida hacia diversos países del continente. (p. 133), y una de las rutas más transitadas por los migrantes, es el bosque del Darién, localizada en la frontera de Colombia y Panamá, siendo este, uno de los lugares más peligrosos de todo el trayecto, tanto en su naturaleza donde se encuentran ocultas bases de carteles y mafias.

A pesar de todos estos peligros y el abordaje de los trenes en México, también conocidos como “la bestia”, además de asaltos, secuestros y extorsiones a manos de criminales, los migrantes, aunque temerosos, no desisten a su objetivo de llegar a salvo a suelo norteamericano, con el sueño de darles una vida digna a sus familias. Por eso Armijos-Orellana et al. (2022) interpretan que, por ello la migración se debe a una diversidad de causas, el cual todos tienen como propósito alcanzar mejores condiciones de vida, lo que impulsa a las personas a dejar su lugar de origen (p. 228).

CAPITULO III. Fases de construcción de la obra

❖ Preproducción artística

El arte no solo se limita a la exposición de una propuesta estética y narrativa convencional, es con ello que la obra “los que se quedan atrás” busca establecerse como un recurso de expresión social capaz de transmitir historias auténticas y profundamente conmovedoras y humanas, cargadas de significado. En este caso, el arte digital permite narrar un fenómeno tan complejo como la migración, desde la mirada cercana e inocente como la de una niña.

Esta propuesta artística está dividida en una serie de segmentos que narran la historia de una familia migrante a través de nuestra protagonista Valentina, una niña que representa la resiliencia y vulnerabilidad frente una muy dura realidad. Teniendo la intención de permitir al espectador explorar y sumergirse en esta travesía además de involucrarse emocionalmente y reflexionar sobre esta problemática social ignorada por muchos, cuya presencia ha sido recurrente en la agenda noticiosa nacional e internacional.

Lejos de romantizar el desplazamiento, este cómic busca visibilizar sentimientos, recuerdos y transformaciones que experimentan quienes se ven obligados a migrar de su lugar de origen. A través de esta propuesta fusiona lo tradicional del tradicional del dibujo con las posibilidades actuales de los medios digitales, simbolizando así esta etapa de transición y dualidad vivida por las personas migrantes: entre lo que dejan atrás y las adversidades de su camino.

Para la composición de las páginas se utilizó MediBang un software de uso profesional de dibujo digital, especialmente utilizado para la creación de cómics, esta herramienta permite trabajar con versatilidad optimizando y agilizando el proceso de creación de bocetos, la aplicación de paletas de color permitiendo trabajar en capas facilitando la organización y la edición del trabajo, también ofrece una amplia gama de pinceles personalizables, texturas y diversos modos de fusión que enriquecerá el contenido de la obra.



Figura 14. Aproximación Gráfica del Cómic I Año: 2025. Fuente de los Autores: Manuel Riera, Camila Mora.

Para la elaboración de esta historia se han recopilado varios relatos de personas allegadas con vivencias y experiencias migratorias. Además, se ha tomado como guía visual, documentales y fotografías para tener mejor referencia de los lugares por donde las personas transitan durante su viaje migratorio, para que los bocetos realizados se aproximen a la realidad, pudiendo ilustrar de mejor manera las vestimentas, el equipaje y los campamentos donde se refugian, la inspiración de estos personajes se basa en situaciones reales que aportan autenticidad al relato. La estructura narrativa sigue un desarrollo lógico, compuesto por introducción, conflicto, clímax y resolución, lo cual permite el avance de la historia de forma clara y coherente.



Figura 15. Aproximación Gráfica del Comic II Año: 2025 Fuente de los Autores: Manuel Riera, Camila Mora

Se tomaron como referencia imágenes reales del municipio de Necoclí, el cual es uno de los principales puntos de partida de este fenómeno migratorio e incluso de los paisajes de la ciudad costera Capurganá desde donde comenzara la caminata para luego introducirse a la peligrosa selva del Darién, con el fin de asegurar un realismo contextual y una fuerte carga simbólica. El diseño de personajes se inspira en rostros reales adaptados con una estética semi realista y cálida.



Figura 16. *Aproximación Gráfica del Cómic III Año: 2025 Fuente de los Autores: Manuel Riera, Camila Mora*

En este avance de este cómic se aprecia una alternancia dinámica entre viñetas horizontales y verticales que conducen el flujo narrativo de forma orgánica. La composición guía la mirada del lector de manera intuitiva, respetando la lectura de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo. Donde se emplearon distintos tipos de planos detalle, medio y general según la carga emotiva de cada escena, lo que enriquece la narrativa visual. Además, se introducen elementos simbólicos como cruces, mochilas y manos tomadas, aportando de esta manera profundidad y significado a la historia.

Asimismo, se emplean diversas técnicas de encuadre y composición para darle mayor fuerza a la narrativa visual. La altura de cámara se adapta a la perspectiva de nuestra protagonista Valentina, fortaleciendo la identificación emocional del lector, en el caso de los adultos se utilizan contrapicados suaves sugiriendo autoridad o una figura protectora, para representar los campamentos se recurre a planos cenitales reforzando la escala masiva del fenómeno migratorio. Asimismo, en escenas de

desorientación o caos emocional, se incorpora el uso de viñetas flotantes, diagonales o con bordes rotos, acentuando el impacto sensorial y psicológico de la experiencia.



Figura 17. Aproximación Gráfica del Cómica IV Año: 2025. Fuente de los Autores: Manuel Riera, Camila Mora

Este primer fragmento nos relata las primeras fases de esta travesía migratoria de Valentina, una niña que, junto a sus padres, emprende una travesía desde su país natal hacia un futuro incierto. Ambientada en principio en las costas de Necoclí, Colombia una playa de arenas suaves y cálidas combinándose con las huellas de viajeros que fluyen de manera constante, la historia busca retratar con sensibilidad y con rigor los primeros pasos de muchas familias migrantes enfrentando el desarraigo, la esperanza y la resiliencia en un contexto de desplazamiento forzado.

Así como otros proyectos que abordan el fenómeno migratorio desde una perspectiva similar, destaca el caso de los artistas mexicanos Guillermo Arriaga y Humberto Ramos, quienes fueron convocados por la ONG Save the Children, es una organización dedicada a proteger la infancia, para la elaboración de un cómic con el

fin de sensibilizar al público sobre la difícil realidad que enfrentan miles de migrantes. Fruto de esta colaboración nació “Ana”, un cómic donde se cuenta la historia de una niña que, huyendo de la violencia y la pobreza de su país, emprende un viaje en busca de un futuro mejor en Estados Unidos.



Figura 18. Aproximación Grafica del Cómic V Año: 2025. Fuente de los Autores: Manuel Riera, Camila Mora

Llegados a este punto del relato el grupo arribó en una lancha hasta un pequeño paraíso, allí en las orillas cálidas de Capurganá se conoce a este notable personaje secundario, Julio quien les trae la mochila, debido a que el pequeño y distraído Mateo la olvido en el bote, usando este acto de amabilidad como pretexto para acercarse y unirse al grupo, aquí n poco de se empieza a entrever un poco de él, se presenta como un joven ecuatoriano de campo quien vivía con su abuelita y su anhelo por un futuro distinto lo obliga a migrar en busca de mejores oportunidades.



Figura 19. Aproximación Gráfica del Cómic VI Año:2025. Fuente de los Autores: Manuel Riera, Camila Mora

Ya entada a la travesía, nuestro grupo de viajeros se preparan para adentrarse a un peligroso camino a través de la selva del Darién, es allí donde los menores empiezan a percibir que los demás viajeros se notan afligidos por esta dolorosa realidad, aquí también los adultos discuten sin contar los motivos reales del viaje a los niños o si ocultarles la verdad. También se observa al guía, darles unas pulseras que deberán llevar siempre, con el fin de protegerse de la guerrilla.



Figura 20. Aproximación Gráfica del Cómic VII Año: 2025. Fuente de los Autores: Manuel Riera, Camila Mora

En este segmento empiezan a internarse en la densa selva que los recibe bajo un cielo despejado, atravesando por espacios abiertos entre la vegetación, riachuelos y un clima cálido pero soportable, casi engañoso para lo que vendrá luego, poco a poco el agotamiento será palpable al termino de este primer día, mientras tanto mateo llora desconsoladamente porque le hace falta su mamá, lo que no sabe es que no volverá a verla, pues ella desconoce de este viaje.

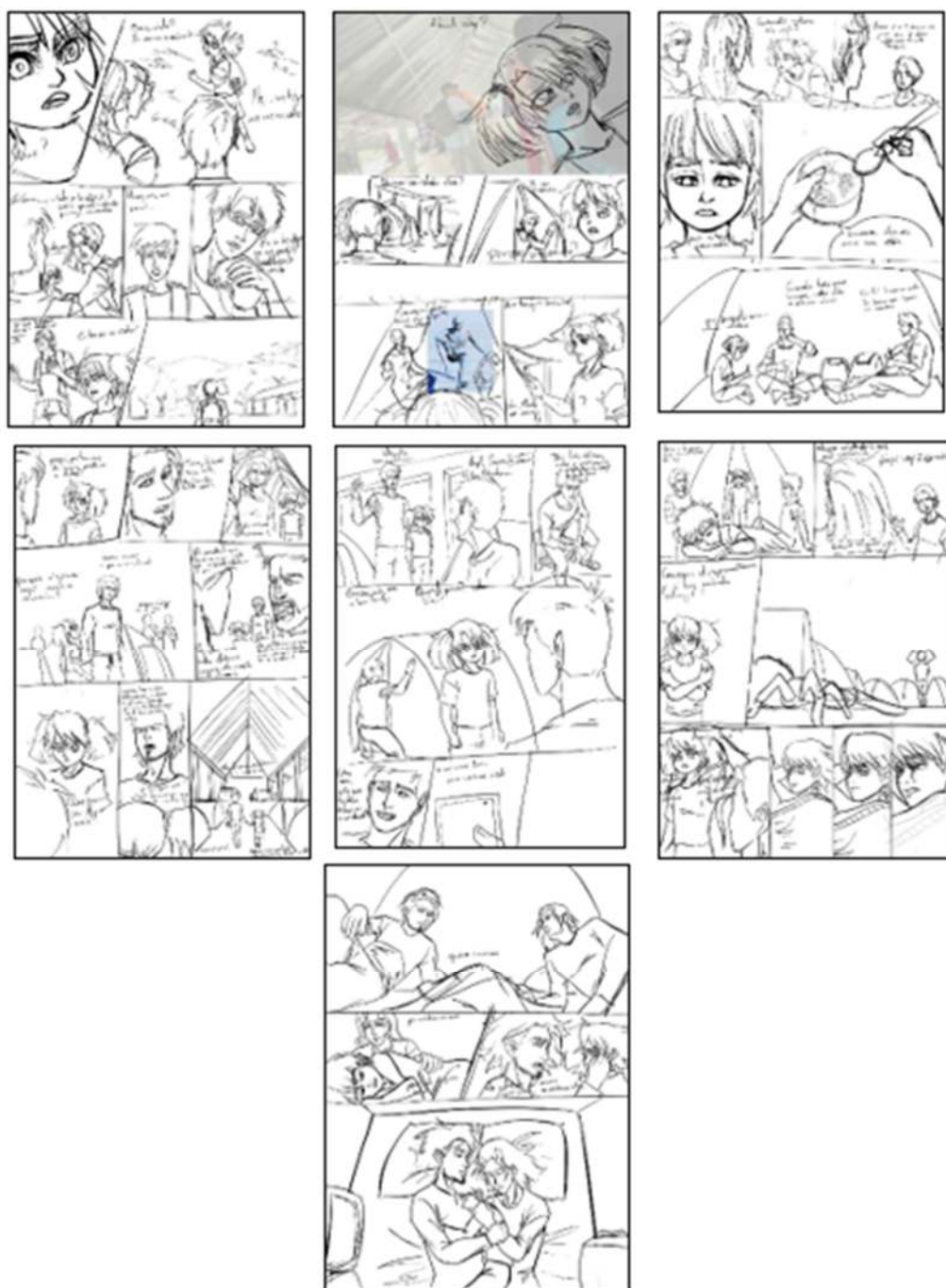


Figura 21. Aproximación Gráfica del Comic VIII. Año: 2025. Fuente: Manuel Riera, Camila Mora

En este momento del camino Valentina finalmente descubre la amarga realidad de todo esto, en donde se entera que no volverá a su hogar y este es un viaje sin retorno. Siendo tan joven comienza a comprender lo que sucede a su alrededor y empieza a ver el mundo con miedo y desconcierto, pareciendo querer protegerla sus padres sonríen mientras la suya se iba desvaneciendo, pues a cada paso se va alejando de todo lo que conoce y ama, llenándola de tristeza e incertidumbre.



Figura 22. Aproximación Gráfica del Cómix IX. Año: 2025. Fuente de los Autores: Manuel Riera, Camila Mora

En esta etapa del recorrido, el viaje se vuelve más difícil e inhóspita dentro de la selva para los protagonistas, empujados por la necesidad caminan entre la vegetación espesa, húmeda y sofocante, en los recorridos las rutas cuestan arriba y abajo, los interminables árboles y los traicioneros ríos. Cada vez topándose con lugares más peligrosos, haciendo que pierda el autoestima cada viajero viéndose, reflejadas en las miradas agotadas de cada personaje.



Figura 23. Aproximación Gráfica del Cómic X Año: 2025. Fuente de los Autores: Manuel Riera, Camila Mora

Llegando al final de la trama, los protagonistas se internan aún más en la frondosa selva, mientras tanto entre la maleza se enfrentan a el peligro más temido al encontrarse con la guerrilla, un grupo de hombres armados que controlan este territorio con miedo y violencia, estos para cruzar les solicitan mostrar su pulsera debido a que esta puede marcar la diferencia entre avanzar o quedar en el olvido, en ese momento estos hombres notan de inmediato la ausencia de la pulsera de Julio, puesto que la perdió momentos antes, al no poder pagar la extorción que pidieron los guerrilleros, perdió la vida de manera injusta, a mano de estos mercenarios.

❖ Producción de la obra

Para la producción de la obra siendo este un cómic y contando ya con todos los bocetos definidos y los elementos narrativos de la imagen, se dio paso a la siguiente etapa donde se comenzó con el proceso de entintado de las ilustraciones, ya que esto aportara limpieza, profundidad y expresividad al cómic.

Para comenzar el entintado se comenzó a definir las líneas de los bocetos, con este propósito se bajó la opacidad un 50% menos a la capa lo que sirvió como guía para delinear con mayor exactitud, además se cuidó la continuidad y la naturalidad del trazo donde se utilizaron líneas más gruesas en zonas más cercanas y líneas delgadas en los detalles y áreas distantes, fue empleada la herramienta pincel Pluma G (liso) que simula trazos suaves y lisos además de crear líneas dinámicas y expresivas, perfecta para dar un acabado limpio y profesional.

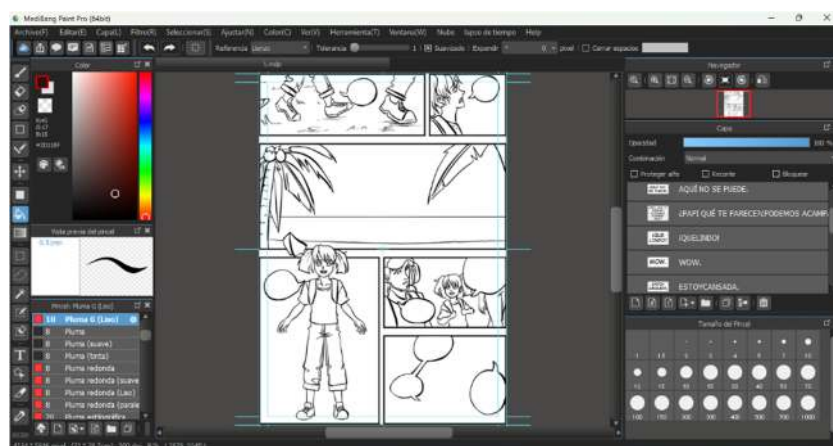


Figura 24. Aplicación de viñetas y globos de texto al cómic. Año: 2025. Fuente de los Autores: Manuel Riera, Camila Mora

En el cómic los textos y la tipografía es fundamental tanto en la narrativa como en la parte estética, dado a que puede influir significativamente en la atmosfera de la historia. En este caso para la elección de la tipografía se empleó CC-WildWords una fuente comúnmente utilizada para el rotulado de los cómics además de su legibilidad hace que el mensaje se transmita de mejor manera, potenciando la atmosfera que la obra intenta comunicar, convirtiéndose así en un elemento expresivo que enriquece la inmersión del lector en el relato.



Figura 25. Aplicación de texto al Cómic. Año: 2025. Fuente de los Autores: Manuel Riera, Camila Mora

La elección de la paleta cromática que dará vida a este cómic fueron tonos que refuercen, simbolicen y representen las emociones de los personajes en diversos momentos de la historia, expresando sensaciones como la calidez, miedo, esperanza etc. Orientando de forma emotiva al lector en el transcurso del relato.

PERSONAJE	PALETA DE COLORES	SIGNIFICADO / EMOCIÓN	MOMENTO NARRATIVO
Niña (inicio)		Inocencia, alegría, ternura	Escena inicial (playa)
Niño (inicio)		Juego, frescura, ingenuidad	Escena inicial
Madre		Fortaleza emocional, contención	Inicio del viaje
Padre		Resiliencia, responsabilidad	Inicio del viaje
Tío / acompañante		Reserva, desgaste físico	Inicio y desarrollo

Figura 26. Paleta de colores y página coloreada. Año: 2025. Fuente de los Autores: Manuel Riera, Camila Mora

Para representar la calidez familiar, inocencia, conexión con el hogar y la vida se optó por mejores, marrones y amarillos suaves como en las primeras escenas en las costas de la playa, por otro lado, para escenas en el Darién las tonalidades verdes intensas simbolizan el gran desafío e incertidumbre frente a lo desconocido, este mismo lugar es donde se comenzaran a ver momentos de angustia, caos y peligro se

eligieron , sombras profundas, marrones oscuros y en ciertas partes un rojizo para darle un toque de dramatismo visual.

❖ Edición final de la obra

Esta última fase consiste en darle una revisión final al cómic alistándolo para su publicación, este será tanto en formato físico como digital. Esto con el fin de garantizar el impacto narrativo, calidad visual y coherencia conceptual.

Se llevo a cabo la evaluación completa tanto del contenido visual como textual, para verificar la fluidez de la historia de manera lógica sin inconsistencias en la trama la corrección de errores gráficos, gramática, ortográficos y de puntuación de la redacción de los diálogos asegurando que el mensaje se transmita de manera clara.

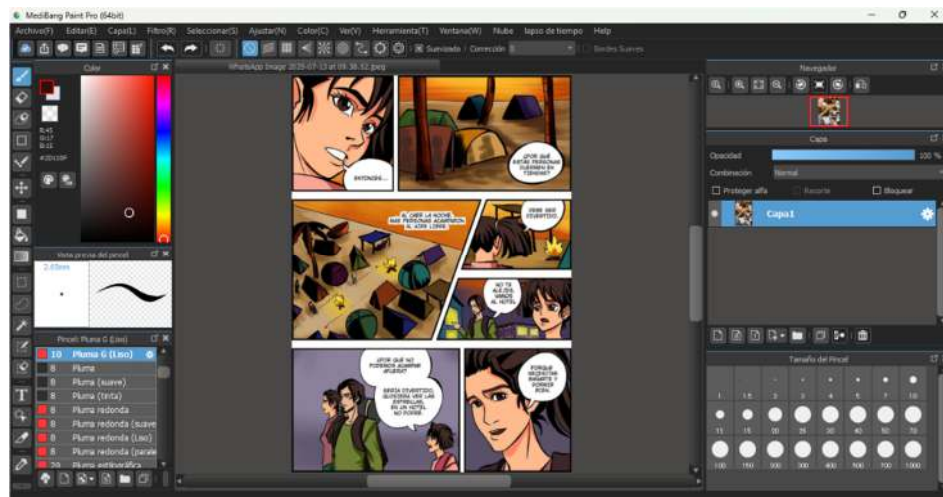


Figura 27. Revisión de color y texto en la aplicación MediBang. Año: 2025. Fuente de los Autores: Manuel Riera, Camila Mora

Posterior mente para su publicación de manera física se procedió a exportarlos en alta resolución, utilizando el sistema de color CMYK asegurando la fidelidad de los colores del proceso con márgenes y sangrías correspondientes garantizando una calidad profesional. Simultáneamente, se prepara una versión digital del cómic usando el sistema RGB para ser subido a las redes sociales y plataformas digitales lo que permite una mayor accesibilidad al proyecto.

Una vez realizado esto se procedió a realizar unas pruebas de impresión que son fundamentales, pues nos permite realizar una evaluación y verificación de todo el material antes de su reproducción completa asegurando la calidad del cómic. Se imprimió el diseño preliminar y se realizó la revisión de color, de imagen y nitidez

del texto, y debido a que esta prueba se dio como era esperado sin recurrir ningún ajuste adicional, una vez aprobado el diseño final y se comenzó con el proceso de impresión del cómic.

Para su impresión se consideró los formatos editoriales más habituales para el cómic, entre ellos destacan el DNI A4 y A5, pero se optó por el A5 (148 x 210 mm) que destaca por su portabilidad, se consideró el uso del papel Couché de 150 gr/m2 el cual es destacado por resaltar la intensidad cromática al momento de la impresión, en cuanto a la encuadernación se contempló la tapa blanda siendo una opción práctica adaptable para su presentación formal.



Figura 28. Portada del cómic. Año: 2025. Fuente de los Autores: Manuel Riera, Camila Mora

El cómic será distribuido en su forma física al público como parte de su lanzamiento oficial en los espacios de la Universidad Técnica de Machala formando parte de una exposición, y tendrá lugar en plataformas como Facebook, Instagram, Manga Plus, entre otras plataformas facilitando su distribución con el fin de tener un mayor alcance permitiendo que la obra llegue a todo tipo de público.

Información General

Título: “Los que se quedan atrás”

Autor/es: Manuel Riera, Camila Mora

Fecha de publicación /lanzamiento: 30/07/2025

Producción: Auto publicación

Género: Drama, Realismo social

Público Objetivo: Jóvenes, Educadores y público en general

Sinopsis: En este cómic se relata la historia de una niña, que con engaños es llevada por su familia a un viaje del cual ya no existe retorno: la migración irregular. A través de la mirada infantil e inocente de nuestra protagonista, se explora el impacto emocional de este camino sin elección, mostrando, así como la migración no solo afecta a adultos, pero sobre todo a los más pequeños. La obra nos invita a reflexionar de forma sensible y personal de esta problemática social.

Idioma: español

Formato: Comic digital / Impreso en formato A5

Páginas: 48

Resumen de la historia: Desarrollada desde la perspectiva de la protagonista en un contexto donde la inseguridad, violencia y falta de oportunidades en su país, una familia empujada por la desesperanza toma la decisión de salir del país. Para hacer más llevadero el viaje a la pequeña le es ocultada la decisión de abandonar el país disfrazando la verdad como un viaje entretenido. Pero a medida que avanzan, comienza a darse cuenta de que no todo es como se lo habían contado, los trayectos con más largos, los paisajes cambian y los rostros muestran gestos de miedo y ansiedad. Este cómic visibiliza una realidad, que invita a la empatía y reflexión, porque detrás de cada proceso migratorio hay muchas personas con sueños vivencias y esperanzas que merecen ser reconocidas y escuchadas.

CAPITULO IV. Discusión crítica

❖ Abordaje critico- reflexivo sobre la función de la obra.

La obra propone un punto de reflexión crítica sobre el potencial del arte gráfico particularmente el comic, mediante el uso del dibujo, la pintura digital y la narrativa juntos se convierten en un medio a través del cual se puede comunicar problemas reales de la sociedad superando su propósito inicial de entretener, pudiéndose visibilizar la migración irregular y generar conciencia sobre las condiciones humanas, emocionales y sociales que enfrentan quienes emprenden este difícil camino.

En una muestra pictórica desarrollada por la Carrera de Artes plásticas de la Facultad de Ciencias Sociales situada dentro del campus Machala fue llevado al público de la comunidad universitaria por primera vez el cómic. La presentación atrajo a docentes, estudiantes y público en general, donde se manifestaron diversas opiniones acerca de la obra, algunas sólidas, otras cargadas de interés por el tema presentado.

Presentación de la Obra

Con el fin de promover la interacción con el público y conocer sus diferentes perspectivas la obra fue publicada en la red social Facebook, que, como parte del proceso de toda obra, se invitó a al público a compartir sus opiniones y reflexiones en torno del contenido Presentado



Figura 29. Captura de publicación del cómic. Año: 2025. Fuente de los Autores: Manuel Riera, Camila Mora



Figura 30. Comentarios de la publicación del Cómic. Año: 2025. Fuente de los Autores: Manuel Riera, Camila Mora

Dentro de la publicación de nuestra obra recibimos el siguiente comentario de parte del artista el Lic. Jonathan Ulloa donde menciona lo siguiente:

Hay que recordar que el migrante también se topa con la xenofobia y el racismo Solo por poner un ejemplo, Acá en nuestro país es muy común pedir expulsión de migrantes, sobre todo si pertenecen a un país en particular el cual no vale la pena mencionar. Me agrada en lo particular pues es tus temas nos suelen abordar en el arte. Yo personalmente sí lo hago y cuando encuentro a otros colegas que lo hacen me es muy grato. En cuanto a la estética de la ilustración se ve bastante bien, colores vivos y buen diálogo romantizado, quizá por la concepción del producto como tal. (Ulloa, 2025)

Otra opinión por parte del también artista el Lic. Hugo Jaramillo (HuQue) fue:

Interesante trama descriptiva de una realidad mucho Por mejorar O sea ser Impactante pues los escenarios en los cuales acontece son parte del padecimiento de quienes viven esta odisea con algo de crudeza en los diálogos le daría la plataforma con

la cual esta historia común denominador de del migrante sea vista y sentía como tal.
(Jaramillo, 2025)

Como resultado del comic “Los que se quedaron atrás” se obtuvo diversas opiniones de la propuesta, donde se observaron varios comentarios positivos por la forma en que se tomó la migración irregular tanto en su temática y método utilizado, muchas personas recalcaron el valor del cómic como un medio para representar temas sociales complejos y a su vez generar empatía por estas situaciones. Se reconoció el trabajo realizado en la parte visual del cómic por su uso del color, y la narrativa construida para transmitir emociones genuinas

CONCLUSIÓN

El comic se ha convertido en una herramienta eficaz para visibilizar la migración irregular desde una perspectiva cercana, apoyándose en elementos visuales y referentes artísticos permitió desarrollar una obra crítica y conmovedora. A través de este tipo de narrativa contada desde la mirada de un infante, se logró transmitir las emociones, experiencias y consecuencias que enfrentan los migrantes.

La exposición de la obra a través de medios físicos y digitales ha facilitado el acceso a los espectadores a este proyecto el cual cumplió con la intención, fomentando en el espectador el respeto, la empatía y la comprensión además la propuesta artística realizada ayudo a mostrar las experiencias desde de una forma más humana y cercana permitiendo ver de manera más profunda la migración irregular.

Asimismo, el comic tuvo como propósito sensibilizar al público, promoviendo una actitud de comprensión hacia las comunidades migrantes, motivando una mayor sensibilidad y aceptación. A través del lenguaje narrativo se logró tocar las emociones de los espectadores y comprender de mejor manera esta dura realidad.

BIBLIOGRAFÍA

Bibliografía

- Alvarado Vivas, S., & Martínez, L. M. (2020). INVENIAM LOCUM: EL ENCUENTRO DE LAS NARRATIVAS TRANSMEDIA Y EL ARTE EN RELATOS MIGRATORIOS DEL MUNDO. *Index, Revista De Arte contemporáneo*(09), 130–138. <https://doi.org/10.26807/cav.v0i09.327>
- Armijos-Orellana, A. C., Maldonado-Matute, J. M., González-Calle, M. J., & Guerrero-Maxi, P. F. (2022). Los motivos de la migración. Una breve revisión bibliográfica. *Universitas-XXI*(37), 223-246. <https://doi.org/10.17163/uni.n37.2022.09>
- Arroyo Fernández, M. D. (2012). Arte y Ciudad - Revista de Investigación Nº 1 – Iconos del cómic y pintura contemporánea: un estudio de relatos convergentes. *ARTE Y CIUDAD. Revista De Investigación*(1), 119-148. <https://doi.org/10.22530/ayc.2012.N1.114>
- Bettaglio, M. (2021). Innovación social a través de la narrativa gráfica: periodismo gráfico, autonarración y testimonios para el cambio social. *Revista Iberoamericana de Economía Solidaria e Innovación Socioecológica*, 4(1), 65-86. <https://doi.org/10.33776/riesise.v4i1.5302>
- Correa Rivera, E. (19 de Abril de 2023). De la muerte del arte a su dispersión. *Cuestiones de Filosofía*, 9(32), 17-35. <https://doi.org/10.19053/01235095.v9.n32.2023.13079>
- Falguera-García, E., & Selfa-Sastre, M. (31 de Enero de 2023). El cómic como lectura crítica de la historia en la construcción de la identidad y la diversidad territorial. *Revista de Estudios sobre Lectura, Journal of Reading Research*, 22(1), 1-14. https://doi.org/10.18239/ocnos_2023.22.1.337
- Flantrmsky Cárdenas, O. G. (2022). Cómic y novela gráfica como literatura menor: debates y validez como producto cultural. *Folios*(56), 3-16. <https://doi.org/10.17227/folios.56-13477>
- García Reyes, D. (2022). De la Pintura al Cómic. Proyecciones intermediales en las narraciones gráficas de Antonio Altarriba. *Arte, Individuo y Sociedad*, 34(2), 683-702. <https://doi.org/10.5209/aris.75237>
- Gutiérrez, J. C. (1 de Marzo de 2023). La modernidad pictórica de Manet: pintura autorreflexiva, plana y desidealizadora. *Calle 14 revista de investigación en el campo del arte*, 18(34), 395–409. <https://doi.org/10.14483/21450706.20493>
- Hernández Zamora, G. (2023). Entender el cómic. El arte invisible, de Scott McCloud . *Perfiles Educativos*, 45(179), 194-199. <https://doi.org/10.22201/iisue.24486167e.2023.179.61197>
- Hormaechea Ocaña, A. (2020). El cómic como propaganda anticomunista durante la Guerra Fría (1947-1960). *Historia y Comunicación Social*, 25(1), 5-14. <https://doi.org/10.5209/hics.69221>
- Jiménez Ramírez, J. M. (31 de Diciembre de 2020). EL CÓMIC Y LA IDENTIDAD CULTURAL: NUEVOS PANORAMAS DEL IMAGINARIO LATINOAMERICANO. *Index, Revista De Arte contemporáneo*(10), 172–183. <https://doi.org/10.26807/cav.vi10.325>

- López-Prados, S., & Saez-de-Adana, F. (2023). El Cómic como herramienta para la sensibilización sobre la necesidad de atender a la diversidad. Una mirada inclusiva. *Ocnos. Revista de estudios sobre lectura*, 22(1).
https://doi.org/10.18239/ocnos_2023.22.1.333
- Luelmo Jareño, J. M. (2021). Antes del aura: el fundamento de la pintura según Walter Benjamin. *Tópicos, Revista De Filosofía*(61), 195-225.
<https://doi.org/10.21555/top.v0i61.1181>
- Méndez Cabrera, J., & Rodrigo Segura, F. (2023). Educación literaria, diversidad cultural y manga. *Revista de estudios sobre lectura*, 22(1), 1-14.
https://doi.org/10.18239/ocnos_2023.22.1.335
- Ortega Márquez, R. (2021). La cosa-arte. *Revista De Arte Ibero Nierika*(21), 196–201.
<https://doi.org/10.48102/nierika.vi21.127>
- Paré, C., & Soto-Pallarés, C. (2017). El fomento de la lectura de cómics en la enseñanza de las lenguas en Educación Primaria. *Ocnos*, 16(1), 134–143.
https://doi.org/10.18239/ocnos_2017.16.1.1300
- Porras, A., & Aloysius, A. (2021). Misterio gozoso. Reflexiones sobre la relacion arte-emoción. *Revista De Arte Ibero Nierika*, 218-223. <https://doi.org/10.48102/nierika.vi21.129>
- Solórzano Zambrano, A., Vélez Álava, N., & del Rosario Zambrano Santos, Z. L. (2024). Los medios comunicativos tradicionales y la convergencia digital. *Revista Multidisciplinaria Universidad, Ciencia y Tecnología*, 28(123), 72-81.
<https://doi.org/10.47460/uct.v28i123.806>
- Torres Alonso, E. (2022). Reseña de: García López, M. E. (2019). Familia y migración. La complejidad de la migración familiar en el mundo contemporáneo. *RIEM - Revista Internacional De Estudios Migratorios*, 12(1), 143-148.
<https://doi.org/10.25115/riem.v12i1.7295>
- Trejo Cerón, M. P. (2021). El cómic y el arte pop. *Revista Digital Universitaria* (1), 130-132 .
<https://doi.org/10.22201/cuaieed.16076079e.2021.22.3.14>
- Tubay Zambrano, F., & Andrade Tubay, N. (2024). El cómic como dispositivo de formación ciudadana que visibiliza estereotipos excluyentes en Manabí, Ecuador. *Revista San Gregorio*, 126-148. <https://doi.org/10.36097/rsan.v1i57.2518>
- Varela Enríquez, A. M., & Salazar-Espinoza, G. A. (2025). State Size and Migration in Ecuador 2000-2024. *Apuntes del Cenes*, 44(79), 63–93.
<https://doi.org/10.19053/uptc.01203053.v44.n79.2025.18406>
- Vásquez Valdivia, M. I., Torres Castro, M. Y., Valera Yataco, P., & Lescano Lopez, G. S. (2022). Competencias Comunicativas a través del arte digital. *Revista de Investigación Científica y Tecnológica Alpha Centauri*, 34-42. <https://doi.org/10.47422/ac.v3i1.72>
- Ynciarte González, L. E. (2021). Migración venezolana y discriminación en Ecuador durante el 2019: análisis del encuadre informativo en Teleamazonas y El Universo. *Estado & comunes, revista de políticas y problemas públicos*, 1(12), 97-114.
https://doi.org/10.37228/estado_comunes.v1.n12.2021.213