



UNIVERSIDAD DE CUENCA

Facultad de Artes
Carrera de Artes Visuales

La narrativa gráfica aplicada a una crítica sobre el control excesivo en una sociedad distópica, en la que el socialismo extremo prevalece.

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

Autor: Renato Fabián Tapia Torres

C.I: 0105638282

Correo electrónico: renatotapia19@gmail.com

Director: Mgt. Bernardo Martín Vega Durán

C.I: 0102897378

Cuenca, Ecuador

07-junio-2021



Resumen:

Es imperioso encontrar un mecanismo de comunicación que atraiga a la joven generación, con un recurso en el que el arte y la comunicación se vean ligados, considerando estas características, se ve tentador pensar en la narrativa gráfica, herramienta de comunicación y entretenimiento, aplicada en distintos entornos sociales, con el propósito de trascender en el medio artístico, social y comunicativo, utilizando la sátira, la comedia, el drama; así como la creación de espacios y personajes que partiendo de la ficción se dirigen hacia un entorno real y crítico.

Por lo tanto, el presente proyecto pretende implementar y ampliar la creación de herramientas gráficas como lo es el cómic, la novela gráfica o la historieta, para comunicar temas importantes y de crítica social, de una manera distinta e interesante.

En cuanto a la temática, se investiga el control social, basada en autores clásicos como: George Orwell, Aldous Huxley y Michel Foucault, cuyas obras aportan para el planteamiento y elaboración de un producto de narrativa gráfica, el cual incluye la creación y desarrollo de un entorno ficticio, manejado por una política de extremos sociales. En este trabajo se incluyen personajes y elementos ilustrativos inspirados en obras de grandes autores icónicos del cómic.

Palabras clave:

Distópica. Sociedad. Control. Cómic. Narrativa.



Abstract:

It's imperative to find a communication mechanism that attracts people, especially the youngest generation, in which, art and communication themselves are linked. Having considered these characteristics, it's essential to think about a graphic narrative as a tool for communication and entertainment, applied in different kinds of social environments. This, with the aim of transcend around social, artistic and communicative means, using satire, comedy and drama as well as the creation of spaces and characters which, starting from fiction are driving towards a critic and a realistic environment.

Therefore, the following project has the purpose to implement and broaden the creation of graphic tools as: comic books, graphic novels or cartoons with the objective of communicate important topics and about social criticism in a different and interesting way.

The topic investigates the social control, based on classical authors such as: George Orwell, Aldous Huxley and Michael Foucault, whose work have contributed to the planning and execution of a graphic narrative product, which includes the creation and development of a fictitious surrounding, managed by socially extreme politics. Inside this work, elements and characters illustratively inspired in big-comic-book-iconic-authors are included.

Key words:

Dystopian. Society. Control. Comic. Narrative.



Índice:

Introducción.....	18
Capítulo I.....	22
Camino a la sociedad Distópica	22
1.1. La historieta y la sociedad Distópica.	22
1.1.1. Análisis y reflexiones en relación a la noción de distopía en <i>Un mundo feliz</i> de Aldous Huxley.	23
1.1.2. Apreciaciones sobre la noción de distopía en <i>1984</i> de George Orwell.....	29
1.1.3. Reflexiones acerca de control y vigilancia a partir de ciertos postulados de Michel Foucault en <i>Vigilar y Castigar</i>	37
Capítulo II.....	46
El lenguaje del cómic.	46
2.1. Análisis histórico y referentes del cómic, en torno a ámbitos sociales.....	49
2.2. El lenguaje del cómic: formatos, estructuras y componentes.	59
2.2.1. La Imagen.....	59
2.2.1.1. Personajes	60
2.2.1.2. Planos:	60
2.2.1.3. Angulación:	63
2.2.1.4. Viñetas:	65
2.2.1.5. Metáforas visuales:.....	66
2.2.2. La narración textual.....	68
2.2.2.1. Guion:	68
2.2.2.2. Onomatopeyas:	69
2.2.2.3. Globos o bocadillos:	70
2.2.3. Componentes de la interrelación entre narración escrita e imagen	70
2.2.3.1. Tiempo:.....	71
2.2.3.2. Espacio:.....	71
2.3. Creación del relato y la estructura escrita para producción del cómic propuesto. 72	
2.3.1. Antecedentes:.....	72
2.3.2. Detalles.	73
2.3.2.1. Sinopsis:.....	73



Capítulo III:.....	75
Estética gráfica, ilustrativa en el lenguaje del cómic.....	75
3.1. Análisis de referentes estéticos, escogidos para la elaboración del cómic propuesto.	78
3.2. Estudios y bocetación de los personajes, fondos (ambientes) y modalidades gráficas del cómic propuesto.....	82
Capítulo IV.	86
Producción de la propuesta de cómic.	86
Conclusiones.....	89
Recomendaciones.....	91
Anexo:.....	92
Bibliografía.....	92



Índice de figuras

Figura 1. Interpretación de los personajes de Un mundo feliz en la portada de la película con el mismo nombre. (Brinckerhoff, 1980).....	25
Figura 2. Delusion Dwellers. Obra artística. Interpretación del termino gobernar por la tecnocracia, inspirado en A brave new world. (Lipton, 2007).	28
Figura 3. Interpretación del gran hermano y la organización social dentro de la obra 1984 (Variety Art Works, 2017).	31
Figura 4. Interpretación de la telepantalla, del Gran Hermano y el espacio cotidiano de uno de los personajes de este relato en la película con el mismo nombre del libro (Radford, 1984).	32
Figura 5. Escena del episodio Arkangel, de la serie Black Mirror, donde se muestra como son insertados chips en una niña, para ser vigilada a través de una pantalla (Brooker, 2017).	35
Figura 6. La Cuna de Judas: máquina destinada para sacar confesiones. Un banco terminado en una punta de estaca, sobre la que se sentaba el condenado mediante cuerdas y poleas. (Revista de Historia, 2014).	39
Figura 7. Militares escoltando a políticos de Ecuador, durante la crisis de octubre del 2019 (Illescas, 2019).	42
Figura 8. Diseño original del panóptico (Aguirre, 2015).	45
Figura 9. Pictogramas cuyas ilustraciones junto con la palabra, ejemplifican situaciones sociales comunes (Autoría propia, 2020).	46
Figura 10. Ejemplo de pictograma donde se plantea el tema de la corrupción (Autoría propia, 2020).	47
Figura 11. Conjunto de Pictogramas en los que se ejemplifica cada uno de los elementos para formar una clara explicación de corrupción (Autoría propia, 2020). ..	48
Figura 12. Ilustración del arte en las cavernas (Eisner, 1998).	49
Figura 13. Ejemplificación de la escritura jeroglífica (McCloud, 2016).	51
Figura 14. Imágenes que ejemplifican la existencia de pintura en murales egipcios donde existían imágenes secuenciales (McCloud, 2016).	51
Figura 15. Imágenes que ejemplifican la existencia de pintura en murales egipcios donde existían imágenes secuenciales (McCloud, 2016).	52
Figura 16. Ejemplificación de la epopeya y su lectura. (McCloud, 2016)	52
Figura 17. Ejemplificación de la epopeya y su lectura. (McCloud, 2016)	53
Figura 18. Viñeta del cómic Desde el infierno, titulo original: From Hell, de Alan Moore (Delgado, 2016)	55
Figura 19. Página del cómic Maus, en donde se relata una vivencia de los personajes en aquel entorno hostil (Spiegelman, 2014)	56
Figura 20. Viñetas donde se evidencia una idea del mensaje que transmite el cómic Persépolis (Díaz de Quijano, 2020).	56
Figura 21. Viñetas donde se ejemplifica el contenido de una historieta de Mafalda (Navarro, 2018).	57



Figura 22. Viñeta que ejemplifica una escena de la historieta <i>Venimos de lejos</i> (Barbosa, 2017).....	58
Figura 23. Bocetos de los personajes creados para el cómic <i>El espejo humeante</i> (Allan, 2016).....	58
Figura 24. Viñeta tomada del cómic <i>V de Vendetta</i> , (Moore y Lloyd, 2019).	61
Figura 25. Viñeta tomada del cómic <i>V de Vendetta</i> , (Moore y Lloyd, 2019).	61
Figura 26. Viñeta tomada del cómic <i>V de Vendetta</i> , (Moore y Lloyd, 2019).	61
Figura 27. Viñeta tomada del cómic <i>V de Vendetta</i> , (Moore y Lloyd, 2019).	62
Figura 28. Viñeta tomada del cómic <i>V de Vendetta</i> , (Moore y Lloyd, 2019).	62
Figura 29. Viñeta tomada del cómic <i>V de Vendetta</i> , (Moore y Lloyd, 2019).	62
Figura 30. Viñeta tomada del cómic <i>V de Vendetta</i> , (Moore y Lloyd, 2019).	63
Figura 31. Viñeta tomada del cómic <i>V de Vendetta</i> , (Moore y Lloyd, 2019).	63
Figura 32. Viñeta tomada del cómic <i>V de Vendetta</i> , (Moore y Lloyd, 2019).	63
Figura 33. Viñeta tomada del cómic <i>V de Vendetta</i> , (Moore y Lloyd, 2019).	63
Figura 34. Viñeta tomada del cómic <i>V de Vendetta</i> , (Moore y Lloyd, 2019).	64
Figura 35. Viñeta tomada del cómic <i>V de Vendetta</i> , (Moore y Lloyd, 2019).	64
Figura 36. Viñeta tomada del cómic <i>V de Vendetta</i> , (Moore y Lloyd, 2019).	64
Figura 37. Viñeta tomada del cómic <i>V de Vendetta</i> , (Moore y Lloyd, 2019).	65
Figura 38. Viñeta tomada del cómic <i>V de Vendetta</i> , (Moore y Lloyd, 2019).	65
Figura 39. Ubicación y modo de lectura convencional de las viñetas en la mayoría de cómics occidentales (Eisner, 1996).....	65
Figura 40. Pasos para la aplicación de la composición en la viñeta (Eisner,1996).....	66
Figura 41. Hace notoria la sensación de dolor en el personaje (Delisle, 2016).	66
Figura 42. Ejemplos de metáfora visual, en el cómic <i>Maus</i> personaje entonando sonidos (Spiegelman, 2014).....	67
Figura 43. Ejemplos de metáfora visual, personajes entonando sonidos en el cómic <i>Maus</i> (Spiegelman,2014).....	67
Figura 44. Implementación de la nota musical para denotar una melodía producida por el personaje, en el cómic <i>Shenzhen</i> (Delisle, 2016).	67
Figura 45. Ejemplo de onomatopeya: ¡SLAM! Lo que representa el sonido al azotar la puerta en la escena del cómic <i>Maus</i> (Spiegelman, 2014).	69
Figura 46. Onomatopeya en la historieta <i>Mafalda</i> (Lavado, 1972).....	69
Figura 47. Diagrama donde se divide a la ilustración en el plano del dibujo, del lenguaje y de la realidad (McCloud, 2016).....	76
Figura 48. Diagrama donde se posiciona a distintos personajes icónicos de grandes autores del cómic (McCloud,2016).	77
Figura 49. Portada del cómic <i>Maus</i> . (Caro y Carrillo, 2017)	78
Figura 50. Portada del cómic <i>V de Vendetta</i> donde se muestra el trabajo de Lloyd con el personaje principal. (Moore y Lloyd, 2019).....	79
Figura 51. Portada del cómic <i>Shenzhen</i> (Delisle, 2016).	80
Figura 52. Portada del cómic <i>Hellboy. Despierta al demonio</i> . (Mignola, 2016)	81
Figura 53. Boceto y primer estudio del personaje Kum. Autoría propia. 2020.....	83
Figura 54. Boceto y primer estudio del personaje Victoria. Autoría propia. 2020	83



Figura 55. Boceto y primer estudio del personaje Sum. Autoría propia. 2020.....	84
Figura 56. Boceto del cómic en el que se representa a Sum en una viñeta de la página 16. Autoría propia. 2020.....	84
<i>Figura 57. Primera viñeta del boceto del cómic Almor el pueblo soñado. Autoría propia. 2020</i>	<i>85</i>
Figura 58. Página 3 completa del boceto del cómic. Autoría propia. 2020	85
Figura 59. Boceto para la portada del cómic. Autoría propia. 2020	86
Figura 60. Ejemplo de la interfaz del programa utilizado para la realización del cómic. Autoría propia. 2020.....	87
Figura 61. Ejemplo de una página del cómic completa, diseñada en Clip Studio Paint. Autoría propia. 2020.....	87
Figura 62. Ejemplo del uso de maniqués para representar una determinada posición de un personaje. Autoría propia 2020.	88




Cláusulas:

Cláusula de Propiedad Intelectual

Renato Fabián Tapia Torres, autor/a del trabajo de titulación "*La narrativa gráfica aplicada a una crítica sobre el control excesivo en una sociedad distópica, en la que el socialismo extremo prevalece*", certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autor/a.

Cuenca, 07-06-2021



Renato Fabián Tapia Torres

C.I: 0105638282



Cláusula de licencia y autorización para publicación en el Repositorio Institucional

Renato Fabián Tapia Torres en calidad de autor/a y titular de los derechos morales y patrimoniales del trabajo de titulación "*La narrativa gráfica aplicada a una crítica sobre el control excesivo en una sociedad distópica, en la que el socialismo extremo prevalece*", de conformidad con el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN reconozco a favor de la Universidad de Cuenca una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos.

Asimismo, autorizo a la Universidad de Cuenca para que realice la publicación de este trabajo de titulación en el repositorio institucional, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Cuenca, 07-06-2021



Renato Fabián Tapia Torres
C.I: 0105638282



Dedicatoria:

Quiero dedicar mi trabajo de investigación y producción, a quienes han sido los pilares fundamentales para mi formación y desarrollo personal. Primeramente, a mis padres Fabián y Lemny y a mi hermana Sofía, por todo el apoyo, de quienes no he recibido reproche alguno con respecto a todas y cada una de las decisiones que he tomado en el inicio de mi formación académica como lo es la carrera de Artes visuales. A mi novia Samantha por su incansable apoyo, su tiempo y por estar presente en todo momento para levantarme, iluminarme y mostrarme que el camino es más maravilloso de lo que parece. Así también estoy seguro de que lo seguirán haciendo en etapas posteriores.



Agradecimientos:

Mis Agradecimientos primeramente a Dios que es aquella fuerza sobrehumana que, aunque fuera de mi entendimiento, la he sentido en cada paso que doy protegiéndome y ayudándome a levantarme. De igual manera, a mi familia, por ser incondicionales en todo este proceso; a mis amigos quienes han creído en mí tanto como yo en ellos, aunque con una formación universitaria distinta, aspirando a un futuro de éxito y continua unión.

También agradecer a todos los docentes que me han brindado y compartido grandes conocimientos a lo largo de la carrera, ya que todos y cada uno, de una u otra forma dominan de manera importante su trabajo. Asimismo, transmiten su sabiduría, día a día a futuras generaciones de conocedores sobre arte.



Líneas de investigación: Creación y producción en las artes y el diseño.

Sub línea de investigación: Visualidades de la diversidad multicultural ecuatoriana para la creación de productos artísticos con lenguajes contemporáneos, dirigidos a la creación de públicos que tiendan al fortalecimiento de identidades.

Esquema de trabajo de titulación

Planteamiento del problema:

Con la evolución de los medios de comunicación y entretenimiento, la sociedad actual se ve en la necesidad de buscar un mecanismo de información y expresión distinto a los recursos convencionales actuales, como son los tecnológicos, a los que se presta atención a diario y en todo momento. Es importante aludir que este instrumento comunicativo que se pretende desarrollar a través del arte, en específico la ilustración, a la par con la crítica a temas sociales de importancia, sean combinados, convirtiéndose en un recurso atractivo, con el propósito de interactuar de manera óptima con el lector.

Se propone el uso de una herramienta comunicativa y expresiva que atraiga a un público joven, haciendo visible la problemática, de una manera en la que la ilustración artística, la narrativa textual y el diálogo de personajes cumplan un rol fundamental, esto se llevará a cabo a partir de la realización de un cómic en el que el drama junto con tintes críticos e informativos aporten a la consolidación estéticamente adecuada del mismo.

Para la ejecución del proyecto, se utilizarán los siguientes componentes, en primer lugar, la ilustración artística cuyo proceso será realizado a partir de estudios y bocetos previos a su elaboración de manera digital con tableta gráfica en el programa Clip Studio Paint y Corel painter 2020, a su vez de manera análoga con grafito y distintas técnicas a emplear en dichos procesos previos, experimentando con cromáticas variadas.

En cuanto a la temática que estructura al proyecto, se dialoga de un tema ligado al control social, es decir, una crítica a la política socialista extremista, además se plantea el tema de la sociedad distópica.



Finalmente, a partir del análisis del contexto en el que se desenvuelve el proyecto a ejecutar surge el siguiente cuestionamiento: ¿Cómo la ilustración artística replica de forma gráfica temáticas de carácter social, ligadas específicamente a temas sociopolíticos, para atraer el interés de un público joven acerca de su entorno y el desarrollo contemporáneo del mismo?

Justificación:

Con base en la lectura analítica de varios autores que plantean ideas en torno a la errónea aplicación del control y exceso de poder en minorías de una sociedad, el cual prohíbe el flujo de desarrollo y el aporte colectivo de la misma y a su vez, como este va transformando paulatinamente al entorno social, surge una serie de cuestionamientos personales acerca de: ¿cuál es la base de toda esta problemática?, ¿cómo se ha dividido la sociedad políticamente y erróneamente?, ¿cómo los supuestos gobernantes dividen su ambición en partidos? y finalmente ¿cómo hoy en día todo esto es perceptible en la sociedad contemporánea, y su posteridad?

De este proceso analítico se deriva la idea de representar aquellos temas de carácter sociopolítico, que generalmente son dialogados de manera formal con textos relativamente extensos, a través de una manera artística ilustrada con el propósito de innovar la forma en la que estos planteamientos complejos son expuestos, sin abandonar la importancia que amerita el tema, incluyendo una percepción propia.

Por lo tanto, nace la propuesta de enlazar la narrativa gráfica y la temática social y crítica, para implementar y ampliar la creación de herramientas gráficas como lo es el cómic, la novela gráfica, el relato o la historieta, entre otros derivados de la narrativa gráfica y hacer visible la idea de que esta puede funcionar para comunicar temas importantes de crítica social, de una manera distinta, captando el interés de un público joven.

Finalmente, es pertinente mencionar que se ha escogido la resolución de un cómic, por ser una herramienta gráfica, popular e importante de comunicación útil a través de los tiempos, y a partir de aquello expresar un punto de vista estético personal sobre temas políticos y de desarrollo social, basando la investigación literaria, estética y constructiva en autores específicos seleccionados para el proyecto.



Objetivos:

Objetivo general:

- Crear un cómic de carácter crítico a una sociedad distópica, basado en temáticas y estéticas planteadas por diferentes autores.

Objetivos específicos:

1. Estudiar y sistematizar, discursos literarios que aportan ciertos autores escogidos, estructurar aquel discurso mediante el cómic y aplicarlo con temáticas sociales y culturales.
2. Aplicar modalidades, técnicas y estéticas previamente estudiadas que han sido utilizadas por diversos autores gráficos, referentes artísticos del proyecto, considerando como eje principal las temáticas acerca del desarrollo humano y social planteadas por diversos autores literarios.
3. Crear un cómic de manera impresa y digital, que será presentado al tribunal de calificación (lectores) del trabajo de titulación.



Tabla de contenidos:

Capítulo I: Camino a la sociedad Distópica.

1.1. La historieta y la sociedad distópica.

1.1.1 Análisis y reflexiones en relación a la noción de distopía en *Un mundo feliz* de Aldous Huxley.

1.1.2 Apreciaciones sobre la noción de distopía en *1984* de George Orwell.

1.1.3 Reflexiones acerca de control y vigilancia a partir de ciertos postulados de Michel Foucault en *Vigilar y castigar*.

Capítulo II: El lenguaje del cómic.

2.1 Análisis histórico y referentes del cómic, en torno a ámbitos sociales.

2.2: El lenguaje del cómic: formatos, estructuras y componentes.

2.2.1. La Imagen

2.2.1.1. Personajes

2.2.1.2. Planos

2.2.1.3. Angulación

2.2.1.4. Viñetas

2.2.1.5. Metáforas visuales

2.2.2. La narración textual

2.2.2.1. Guion

2.2.2.2. Onomatopeyas

2.2.2.3. Globos o bocadillos

2.2.3. Componentes de la interrelación entre narración escrita e imagen

2.2.3.1. Tiempo

2.2.3.2. Espacio

2.3 Creación del relato y la estructura escrita para producción del cómic propuesto.

2.3.1. Antecedentes

2.3.2. Sinopsis

Capítulo III: Estética gráfica, ilustrativa en el lenguaje del cómic.

3.1 Análisis de referentes estéticos, escogidos para la elaboración del cómic propuesto.



3.2 Estudios y bocetación de los personajes, fondos (ambientes) y modalidades gráficas del cómic propuesto.

Capítulo IV: Producción de la propuesta de cómic.

V: Conclusiones.

VI: Recomendaciones.

VII: Bibliografía.



Introducción

Partiendo de la investigación y análisis de varios postulados con los que se pretende definir lo que es la narrativa gráfica, se ha llegado a deducir que no va más allá de ser un mecanismo para contar sucesos a través de imágenes, es decir, plasmar hechos ficticios o reales a través de ideas secuenciales.

Esto ya se ha evidenciado en distintos modos de expresión muy conocidos como el cine, el teatro, *storyboard* y en tipos de literatura como por ejemplo el cuento, que en su mayoría va acompañado de ilustraciones que facilitan su entendimiento y la apertura de la imaginación. Es decir, definir a la narrativa gráfica como un tipo de comunicación expresiva es correcto, que a su vez fusiona la idea literaria con la ilustración artística y que se conjugan al mismo tiempo mientras relatan algo.

Dentro de lo que se puede denominar como narrativa gráfica, existen distintas tipologías como: el Cómic, el Manga, el Tebeo, la Novela Gráfica, el Fanzine, entre otros.

En resumen, si se puede dar una definición aún más clara de la narrativa gráfica, se diría que es todo relato o narración llevada a cabo de forma secuencial y desarrollada a través de ilustraciones, gráficos y diálogos con la presencia de personajes, tiempos y sucesos de igual importancia.

De igual manera, se analiza a la narrativa gráfica como una herramienta de comunicación y expresión a través del tiempo, su importancia y posicionamiento en la contemporaneidad.

Se puede contemplar que el componente gráfico (entre otros elementos), ha formado parte de ciertos aspectos que han sido hitos importantes en el despertar y desarrollo intelectual del ser humano; aunque a lo largo de la historia este mecanismo de expresión ha pasado desapercibido en ciertos aspectos y a pesar de que no ha sido tomado con la suficiente importancia, ha influido constantemente para ser uno de los factores relevantes en el entorno académico, social y cultural.

Posicionando a la narrativa gráfica en un contexto enlazado al desarrollo cultural y en general del ser humano, se puede decir que, a partir de la observación de la historia registrada en aquellas grandes culturas de la antigüedad, en las que sus invenciones y trabajo han sido bases para el posterior desarrollo de las mismas y en general de la



humanidad, evidenciando hoy por hoy su desarrollo explicitado en estas narrativas. Las secuencias gráficas han funcionado como un elemento importante previo a la invención de la escritura y del desarrollo de la comunicación.

La narrativa gráfica estuvo presente durante el periodo Paleolítico, con el denominado arte rupestre, aunque no existen registros amplios y claros que hayan perdurado con el tiempo, se dice que el ser humano narraba sus costumbres de trabajo, modos de vida y su convivencia con otros seres vivos, entre ellos plantas, aves, mamíferos y demás, de una manera gráfica en las cavernas con pigmentos naturales e incluso sangre animal.

Posteriormente, en la Edad Antigua es destacable el desarrollo de la narrativa gráfica evidenciada en la cultura egipcia, pues esta herramienta comunicativa popular está conformada por símbolos, imágenes entre otros elementos visuales, al igual que la comunicación escrita de la cultura mencionada.

Por lo tanto, se puede reconocer visualmente que esta cultura ha implementado simbología y grafismos a su modo de comunicación a través de la creación y aplicación de lo que posteriormente evolucionaría en su sistema de escritura, dividida en tres modos: jeroglífica, hierática y demótica, estas dos últimas fueron derivadas y evolucionadas de la jeroglífica, pues son más simplificadas y permitían un modo de escritura más ágil y rápido (Brunner & Dorman, 2019). Centrándonos en el primer modo de escritura, se puede analizar que este es un claro ejemplo de narrar gráficamente, puesto que su comunicación estaba basada netamente en gráficos con personajes y situaciones importantes además de símbolos representativos para la cultura, creencias religiosas, objetos y tiempos plasmados de un modo secuencial, gráficos que funcionaron como un lenguaje comprendido ampliamente en esta sociedad.

A través de la historia, el recurso de la narración por medio de imágenes ha sido un importante medio comunicativo y de expresión que prevalece hasta la actualidad.

Por otra parte, en cuanto a la temática de este proyecto se puede decir que, se ha escogido en el presente trabajo el uso de esta herramienta como la más óptima para reflexionar acerca de ciertos temas que en la contemporaneidad se pretenden camuflar permanentemente.



Se habla de un contraste de posiciones, presente siempre en los países latinoamericanos y por ende en Ecuador, donde aquellos individuos que tienen el poder son elegidos en su mayoría a partir de una mal llamada democracia, y a su vez tienen acceso a distintos tipos de control, manejado bajo un erróneo concepto de socialismo.

Con respecto a este importante término, Durkheim (1987) propone que

el socialismo (...) está enteramente orientado hacia el futuro. Es ante todo un plan de reconstrucción de las sociedades actuales, un programa de una vida colectiva que no existe aún o que no existe tal como es soñada, y que se propone a los hombres como digna de sus preferencias. Es un ideal. Se ocupa mucho menos de lo que es o ha sido que de lo que debe ser. (p.12)

Haciendo referencia a lo antes mencionado, la concepción de un verdadero socialismo basado en la equidad, no alcanza hoy en día las expectativas bajo las cuales se planteó, no llega a cubrir ni un mínimo porcentaje de lo que está destinado a ser; aquel que se define como un socialismo centrado en el ser humano y en un posicionamiento digno, óptimo y equilibrado para todos y cada uno de los habitantes de una sociedad en concreto, se ha vuelto completamente banal y utópico.

El socialismo ha resultado un modelo, a todas luces mal manejado, que si hubiese llegado a tener éxito se entendería como un paradigma socioeconómico importante para la equidad de las naciones. Sin abandonar la imparcialidad que aporta el socialismo, se debería fortalecer un capitalismo social, que de ser adecuadamente administrado lograría un desarrollo igualitario de la población.

Ubicándonos en la contemporaneidad, y colocando a la sociedad como un eje central de este proyecto, se puede decir que, para un lector de cualquier época posterior, el término *socialista* podría llegar a relacionarse como sinónimo de: lucha, revolución, cambio y equidad; que ha sido utilizado como un atractivo de masas y poblaciones. Evidenciándose ahí un problema, en distintas ocasiones se utiliza al socialismo con objetivos contrarios, ambiciosos y egoístas con distintas direcciones, por parte de quienes se supone deben velar por el desarrollo de aquellas sociedades.

Es a partir de esta reflexión, que se intenta encontrar a través del relato gráfico, específicamente el cómic, un medio en el que se plasmen y se expresan ideas, de una



manera activa y creativa, en el que se evidencia una fuerte crítica al socialismo extremo y mal utilizado, para hacer visible la instauración de un verdadero socialismo en el que prime la equidad, el ser humano y no los intereses políticos que lleven a la excesiva represión o la primacía del estado autoritario.

La injusticia, inequidad y el erróneo manejo de recursos han sido temas anteriormente reclamados por las sociedades en Latinoamérica, en este caso el cómic, aportando al mejoramiento de las dinámicas sociales, pretende evidenciar el abuso de poder y control como una problemática bastante criticada por la sociedad, los cuales son mecanismos de desequilibrio. Para complementar la idea de aquello que se pretende alcanzar mediante el cómic se suman dos primicias importantes: la comunicación y la expresión gráfica adosada al arte.

Así también para enriquecer las temáticas que sustentarán este proyecto se ha escogido ciertos autores, quienes han postulado su pensamiento, preocupación y enfoque en temas relacionados en torno a la crítica acerca de control excesivo y la sociedad mal encaminada, que además han sido elegidos por su aporte en distintas épocas.

En conclusión, luego de analizar datos históricos que hablan del desarrollo comunicativo y cultural del ser humano, así como su manejo, control, poder y además un breve análisis del modelo socialista en el tiempo; se plantea determinar cómo la narrativa gráfica y la sociedad llegan a converger y a su vez cómo estas categorías existen una en función de la otra en cuanto a su desarrollo en torno a la comunicación, así también su función evidenciada en los registros de hechos históricos.

Finalmente, es importante reafirmar el propósito definitivo de este proyecto, el cual consiste en utilizar un elemento del relato gráfico como es el cómic, es decir un mecanismo artístico que ha sido importante para el desarrollo y comunicación del ser humano desde el principio de la historia, aún más en la actualidad, como herramienta para hablar de la sociedad misma y su desarrollo o su retroceso en aspectos relacionados a lo humanitario.

Es importante acotar que actualmente, como en ciertos momentos de la historia, el ser humano se encuentra en camino hacia una sociedad distópica. Partiendo de este



texto introductorio, se da paso al análisis e interpretación de los textos importantes para la consolidación de la parte teórica del proyecto.

Capítulo I

Camino a la sociedad Distópica.

1.1. La historieta y la sociedad Distópica.

La construcción de un cómic, generalmente nace del deseo de comunicar ideas escritas a través de la narrativa gráfica, la atracción hacia este recurso ilustrativo se refuerza debido a la estructura y composición que este posee, para recrear aquellas situaciones que circundan a la colectividad y la convivencia social, relacionadas a temáticas actuales de política, desequilibrio y hostilidad, entre otras variables que se relatan en los cómics.

Uno de los factores que fortalece la pasión por la narrativa gráfica es la observación de obras de autores como: Art Spiegelman con *Maus*, Marjane Satrapi con *Persépolis*, Alan Moore con *V de Vendetta*, Mark Millar con *Superman hijo rojo*, publicados entre los años 1980 – 2003; entre otros exponentes de este tipo de lenguaje gráfico, quienes recrean de manera alucinante espacios y sucesos que rodean a ciertas temáticas de carácter social y político, utilizando personajes ficticios o basados en la vida real y superhéroes de la cultura popular. También es importante señalar que estos autores realizan, ocasionalmente de manera implícita, una crítica hacia los gobiernos y el mal manejo de los recursos; plantean temas en torno a la anarquía, el desequilibrio humano, entre otras ideas que capturan la atención y el análisis crítico del lector. Todo esto de una manera apegada al realismo, sin abandonar ciertos detalles de aquel entorno ficticio que conlleva una historieta.

En el trabajo de los autores mencionados, se evidencia de manera espectacular la conexión entre las situaciones o problemas de carácter real y los seres o escenarios provenientes de la imaginación. Las historias se desarrollan en torno a dificultades que se van suscitando durante cada época, tanto real cuanto ficticia, como: guerras, hambruna, la caída de civilizaciones, gobiernos corruptos, anarquía, revolución, etc.

Por otra parte, se considera pertinente introducir un concepto y una breve reflexión acerca de la utopía y su contraparte la distopía, que funcionarán como ideas



clave para una clara comprensión e interacción con el desarrollo del tema planteado en este capítulo.

Se entiende al término utopía como una proyección ideal del futuro, es decir la visión ejemplar de un proyecto, o relacionada a sucesos que se esperan que ocurran de manera idónea, para transformar y mejorar el futuro. En relación a lo anteriormente mencionado, el diccionario de la Real Academia Española (RAE) aclara que, Utopía es la “representación imaginativa de una sociedad futura de características favorecedoras del bien humano” (2020, definición 2).

En el caso del contexto que este proyecto engloba, también se puede denominar una utopía como la representación de la civilización perfecta o aquella sociedad que está encaminada a un futuro brillante y de desarrollo exitoso.

Asimismo, partiendo de esta premisa, es importante reflexionar acerca de la distopía: término que se refiere a todo lo contrario en cuanto nos imaginemos y proyectemos al oír la palabra utopía. En el diccionario de Real Academia Española, se expone que es la “representación ficticia de una sociedad futura de características negativas causantes de la alienación humana” (2020, definición 1).

Es decir, en este contexto, es la visión a través de la imaginación de un futuro encaminado a la decadencia, retroceso y a la inconformidad de los individuos en una sociedad, teniendo a la ignorancia, la falta de libertad y la mala organización del poder y de recursos como detonantes.

Para comprender el concepto de distopía, apegado a la presente propuesta, es importante realizar un análisis de distintas posturas planteadas por tres autores relevantes que reflexionan ampliamente acerca del tema, tales como: Aldous Huxley, George Orwell y Michel Foucault.

1.1.1. Análisis y reflexiones en relación a la noción de distopía en *Un mundo feliz* de Aldous Huxley.

“—Hasta que, al fin, la mente del niño se transforma en esas sugerencias, y la suma de estas sugerencias es la mente del niño. Y no sólo la mente del niño, sino también la del adulto, a lo largo de toda su vida. La mente que juzga, que desea, que decide... formada por estas sugerencias. ¡Y



estas sugerencias son nuestras sugerencias! —casi gritó el director, exaltado—. ¡Sugerencias del Estado! “(Huxley, 2014. p. 28).

Es interesante, cómo se abren una infinidad de puertas a través de la investigación que se emprende a partir de una idea y a su vez se ramifican percepciones, que llevan al encuentro con diversos datos curiosos y en parte estremecedores sobre el desarrollo que vive la humanidad y su convivencia en torno a las problemáticas del mundo.

Son latentes las sugerencias habituales en varias épocas, por ejemplo aquellas en las que se menciona que algún suceso catastrófico de carácter natural acabaría con el mundo, las sociedades y entornos, rumores muy populares en los años 2000 y 2012; si se divisa esta idea desde un aspecto mediático, esto lo han presentado algunos libros, películas y demás medios de entretenimiento y difusión popular, que de manera ya sea teórica o ficticia muestran algún momento en el que la tierra llega a sufrir una destrucción completa. En determinados casos vemos que estos sucesos acontecen con la finalidad de otorgar un nuevo punto de partida a la humanidad, para reconstruirse, por supuesto hablando desde una visualidad fantasiosa.

Es curioso encontrar ideas parecidas a las mencionadas, en uno de los libros más famosos y controversiales en la historia de la humanidad como lo es *La Biblia*; en una de sus secciones se puede descubrir crónicas o predicciones, por así decirlo, del fin de los tiempos y las culturas a través del apocalipsis, la invasión de plagas y la llegada de una furia poderosa fuera de la credulidad y entendimiento de las personas, entre otras teorías y relatos que ejemplifican y llevan a la misma conclusión: el final y la devastación del ser humano y seres cohabitantes del mundo.

Es necesario reflexionar acerca de que el fin de la humanidad es posible, ya no solo desde la visión de libros ancestrales como la *Biblia* u otras nociones que dan por concluidos los tiempos del hombre y su devenir, dado que esta posibilidad de extinción tanto cultural como existencial, se puede evidenciar en la debacle de los gobiernos corruptos y déspotas, las guerras y la hambruna, la superpoblación, la destrucción del hábitat terrestre, las enfermedades, entre otros sucesos que son bastante probables, demostrando que estamos llegando a un punto sin retorno para nuestra propia supervivencia.

Es un tema que de seguro causa curiosidad y preocupa de sobremanera a toda la sociedad, lo que conduce a plantearse varios puntos de análisis importantes.

Estos sucesos y problemáticas ya han sido considerados por distintos autores, entre filósofos y literatos de épocas distintas, su manera interesante y creativa de ver y plantear todos estos posibles escenarios en torno a temáticas ligadas a la decadencia humana, les ha otorgado gran fama y han sido referentes del análisis de los posibles destinos del mundo en el futuro.

Los autores escogidos para encaminar este proyecto, no solo plasman literalmente su punto de vista acerca de una sociedad distópica o disfuncional, estas obras que han sido escritas en el siglo pasado también plantean la idea de que existen los recursos y mecanismos a los que se tendría que acudir para resolver las problemáticas del presente y precautelar el futuro.

Entonces, entre otros autores se ha escogido primeramente al escritor inglés Aldous Huxley, puesto que partiendo de su pensamiento acerca del tema relacionado a la fragmentación de una sociedad relativamente estable, se argumenta acerca de la presencia y necesidad de un control desmedido que se vuelve enfermizo y es transmitido a través de las generaciones. Esta idea la escenifica en su libro *Un mundo feliz* publicado en 1932, título en el que se ejemplifica claramente la decadencia y el posterior control excesivo.

En el título mencionado, se evidencia el desarrollo de la civilización de un modo bizarro; Huxley (2014) nos muestra un mundo futurista extrañamente controlado, en el que los seres humanos están siendo todo el tiempo estudiados y condicionados, desde el momento de su concepción y en el transcurso de su vida dentro de este mundo fantástico.

En esta historia se analiza a un ser humano desarrollado en un entorno extraño y enfermizo como se mencionó anteriormente, las personas pasan por procesos estrictamente condicionantes desde su gestación; en el libro esto se describe de tal manera que

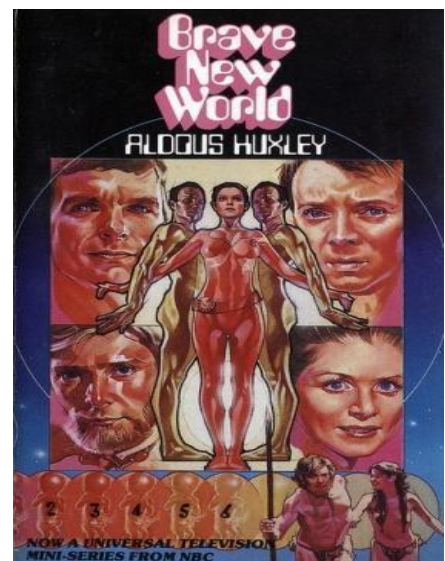


Figura 1. Interpretación de los personajes de *Un mundo feliz* en la portada de la película con el mismo nombre. (Brinckerhoff, 1980)



permite percibir una circunstancia en la que se trata a la gente, hablando metafóricamente como conejillos de indias¹, además se entiende que las personas en su desarrollo y adultez son entrenadas y sometidas a un verdadero lavado cerebral. Con este proceso de preparación las personas de aquella sociedad del futuro están aptas para cumplir en un ambiente cuya realidad está basada en un erróneo servicio a la sociedad (idea que posteriormente será detallada) y que es decretada por aquellos que gobiernan dicho entorno; de esta manera, para quienes son controlados cumplir con esta verdad siempre estará correcto.

Este condicionamiento o verdad, descrito en el texto de Huxley (2014) como *docencia en el sueño* prepara o enseña a cada una de las personas que pasan por este proceso que, un ciudadano está siempre por debajo de la sociedad y se le instruye acerca de la importancia de ésta sobre el individuo; muestra además, que una persona debe trabajar y servir a la sociedad de tal manera que el sistema económico capitalista siempre se encuentre estable y fuerte, obligando así a los ciudadanos a ser grandes consumidores y con fuerte apego a lo material.

La organización de todo este sistema divide a las personas, al momento de su gestación en laboratorios, en grupos o castas: Los alfa, de biotipo fuerte, inteligente y óptimo para el desarrollo social; los beta, los gamma, los delta son individuos posicionados como seres de categoría media; y los épsilon, estos últimos son por completo lo contrario de los alfa, ni siquiera cercanos a un biotipo intermedio, son feos, tontos, como un desecho para esta sociedad sistematizada dentro de esta historia. De igual manera, se describe en esta obra que existe la opción para quienes se les dificulta naturalmente este proceso condicionante de integración social, del consumo de una droga muy fuerte llamada *Soma*, que podría potenciar una evolución social y cognitiva acorde a lo aceptado en este entorno, este narcótico es incluso emitido por funcionarios públicos de este contexto. (Huxley, 2014).

Una idea notable que causa admiración, curiosidad y que debe ser analizada en el libro del autor inglés, es la ausencia del respeto a la individualidad de las personas en esta sociedad distópica; dicha idea permite al lector percatarse de una posibilidad aparentemente positiva, puesto que en este entorno no existen guerras, ni mayores

¹ Término utilizado metafóricamente para referirse a un sujeto de prueba.



dificultades económicas u otras problemáticas que suelen marcar a las sociedades que conocemos, sin embargo, tampoco se visualiza la existencia de cultura, arte, educación histórica entre otros elementos importantes para un sano desarrollo colectivo e individual, llegando finalmente a una conclusión negativa. Es decir, se evidencia a la humanidad frente a una evolución social controlada y dirigida hacia un aparente bien común pero que sacrifica la libertad individual en pro de un supuesto desarrollo colectivo; un accionar extremista camuflado que extingue la independencia a favor de una sociedad estable y utópicamente libre.

De algunos postulados planteados en *Un mundo feliz*, es posible realizar una serie de comparaciones con situaciones de la realidad de nuestra sociedad, en relación con distintos hechos que son percibidos en la contemporaneidad. Uno de ellos es el conformismo, que se evidencia al momento en el que se elige a los gobernantes, quienes, a partir de decisiones equivocadas, repetidas veces son los principales responsables de conducir a una inestabilidad social. Otra comparación oportuna, es el consumismo extremo, al que la gente hoy en día se ve bastante ligada y que incluso se puede volver una necesidad. Por último, la equivocada idea en esta sociedad distópica o inestable en la que el individuo debe agradar a la sociedad, situación contraria a la idealización de un mecanismo en el que se prepare a las futuras generaciones de seres humanos como individuos óptimos colmados de valores que aporten a un entorno idóneo desde la autonomía, espiritualidad y justicia.

Estos son algunos de los factores, que inspiran a proponer un llamado al desapego de lo banal y permiten pensar en la necesidad de hacer visible el hecho de que nuestra sociedad actual no está lejos de aquella realidad que plantea Aldous Huxley en su escenario novelesco.

Por otro lado, en cuanto al enfoque constructivo para el cual ha sido escogida esta obra literaria, se concluye que es necesario fijar la percepción en complementos que describen el escenario extraño y fuerte que transmite el autor en la novela, detalles que servirán de inspiración a las ideas que posteriormente serán aplicadas a la producción del cómic en este proyecto.

Un aspecto de significativa observación en *Un mundo feliz* es que, mediante sus distintas descripciones nos remonta, a través de la imaginación, a un escenario frío y sombrío, donde el amor y la empatía son nulos, en cambio, la idea de una sexualidad abierta, desordenada e informal, es un asunto común en este relato.

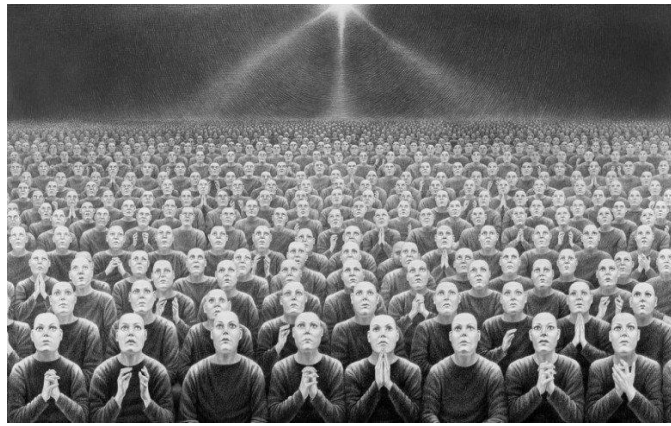


Figura 2. *Delusion Dwellers*. Obra artística. Interpretación del término gobernar por la tecnocracia, inspirado en *A brave new world*. (*Un mundo feliz*) (Lipton, 2007).

Pasar por las páginas de la narración de Huxley es adentrarse en una experiencia de amplio análisis crítico, que si se logra traducir esto a un lenguaje gráfico y expresivo como por ejemplo el cómic, esta historia podría ser construida a partir de tonalidades grises, azules fríos, escenarios oscuros, metálicos y futuristas, con figuras e individuos mecanizados y deshumanizados, estas cualidades mencionadas serían aquellos detalles que pueden ser percibidos por el espectador como una sensación de crisis en los personajes; esto desde luego se pondría en práctica a partir de la aplicación de estas ideas desde la literatura al arte gráfico.

No es de sorprenderse ante estos detalles de fácil observación que integra la obra literaria, dado que, en este tipo de historias apegadas a lo distópico, estos pormenores que denotan desapego de lo cálido sean los que las componen, aún más, si se habla de la pérdida de humanidad y espiritualidad en el individuo desde el momento de su gestación; es decir la creación de robots en carne y hueso no puede estar mejor representada que por matices que bordean lo frígido.

Continuando con la percepción que transmite este relato en cuanto a los personajes y habitantes de aquel mundo ficticio de Huxley, se habla de seres que por lo general denotan una fisonomía fuerte y adusta, en donde la amabilidad es utilizada como un medio de atracción o una herramienta para llegar a un público al cual se le quiere vender algo. No es de sentir extrañeza por esta descripción del ser humano y su desapego de la sinceridad, pues el contexto que presenta el autor de la novela distópica,



es sobre un mundo en el que la sociedad gira en torno al convencimiento, a producir especímenes semejantes a autómatas, entre otros productos para alimentar el ansia del consumismo; es muy habitual en este entorno el desarrollo de personas que siempre están velando por intereses ajenos, para agradar a los gobernantes y figuras destacables, abandonando la convicción de una formación y progreso de manera sana y óptima, tanto en lo personal como en lo colectivo.

Por otra parte, la idea de control, según el pensamiento del autor, es distinto a las ideologías que se verán posteriormente, pues se retrata el dominio de distintos factores ya sean tecnológicos o políticos hacia el ser humano, a un nivel increíblemente aterrador, acorde a lo que se vive en la actualidad en sociedades desequilibradas.

Analizar la obra de Huxley (2014), es situarse claramente en la idea de un futuro distópico, que conlleva a visibilizar un porvenir espeluznante, repleto de mecanismos de control que determinan la vida y destino del ser humano, esto se advierte como algo siniestro, más aún considerando que se categoriza a las personas a partir de castas, que se experimenta con el individuo desde el momento de su nacimiento y se deshumaniza a la sociedad que está encaminada a un consumismo exagerado. Estos ideales de control y cosificación del ser humano a tal escala, no han sido expuestos de esta manera por ningún otro autor, ni Orwell, o Bradbury, Moore, o Foucault, solo por mencionar algunos, quienes al igual plasman y hacen visual de modos distintos, la decadencia de la civilización.

En conclusión, se ha seleccionado esta obra, su temática y el sentido expresivo que ésta posee, como fuente de inspiración, para emprender un ideal en el que se combinen estos postulados con la creación de una herramienta comunicativa y gráfica como es el cómic. Además, se pretende centrar las bases de esta producción artística principalmente adoptando la parte conmovedora, oscura y espeluznante que mantiene esta obra literaria para contar una historia de la humanidad y su futuro.

1.1.2. Apreciaciones sobre la noción de distopía en 1984 de George Orwell.

La obra del autor, a ser descrita en el presente apartado dentro de este capítulo, es un aporte importante para la construcción del proyecto basado en una sociedad distópica.



Anteriormente, se dejó claro que el trabajo de Aldous Huxley en *Un mundo feliz* (obra antecesora a la de Orwell), ha sido un sustento significativo para la consolidación de este proyecto y que a pesar de ser este autor uno de los precursores en hablar de manera tan cautivadora de temáticas relacionadas con planos futuristas de un mundo distorsionado, utilizando el recurso de la ficción, no es el único; por lo que no se puede desvalorizar a otros autores que también cubren de manera singular este tipo de problemáticas, es por ello, que no se da menor importancia a la obra de George Orwell, pues aporta material sustancial de análisis a este tema. Si bien, en la historia *1984* creada por el autor, se expone la distopía de un modo distinto al de Huxley, mantiene igual relevancia para el proyecto.

Es importante mencionar que, la obra de Orwell ha sido esa chispa que detona la apasionante idea de hacer gráfica a la interpretación literaria de un entorno grotesco y alienante, además sirve como inspiración para plasmar la percepción de un futuro distópico, a través de un tipo de expresión visual como es la ilustración y la narrativa gráfica, llegando con ésta última a componer, por un lado, una crítica al control en la sociedad, y por otro lado, alimentar el ansia de emitir un mensaje acerca de la necesidad de frenar el desequilibrio y la decadencia humana en la actualidad.

La obra de este autor llega a ser de instantánea atracción en cuanto a la búsqueda de temáticas relacionadas a lo humano, a lo futurista, a las crisis que podrían llegar a rodear a las sociedades, la vigilancia, los dispositivos electrónicos, entre otros temas, que captan la atención de quienes se sienten atraídos por la evolución del entorno social del ser humano y a su vez por los relatos ficticios, sociopolíticos, entre otros.

En la novela *1984*, se percibe un contenido fascinante, conformado por un grupo de detalles atractivos, entre lúgubres y a la vez esperanzadores, que a lo largo de la narración irán variando, tomando giros que de una u otra forma logran estremecer de manera peculiar al lector; estos pormenores formarán parte de las ideas que inspirarán a la consolidación del cómic a producir.

En esta historia, se puede distinguir una particularidad positiva, en medio del caos y como no mencionar el control extremo y enfermizo que sufren los habitantes de este entorno distópico creado por Orwell, aquel detalle que se puede advertir entre

toda la frialdad de esta historia es el amor, el cual es percibido de una manera extraña en la novela; el autor expresa cabalmente este sentimiento, que lejos de ser fantasioso es más como el amor que se puede apreciar a través de recuerdos melancólicos.

También, se puede acentuar esta idea del amor, como una percepción de aquel sentimiento que parte de la atracción romántica entre dos seres humanos, en un entorno en el que generalmente esa sensación es casi nula en los habitantes de aquella sociedad ficticia.

Se considera relevante hacer hincapié en la noción de las relaciones afectivas, a partir del relato esto es interpretado como algo prohibitivo, el afecto es irrelevante en este entorno mal gobernado y sumido entre fuertes ideas erróneas de socialismo que acarrea consigo una dictadura indefinida, lo que conlleva a un modo de vida hostil, desde el desapego de lo humano, pasando por las injusticias de una excesiva carga laboral que sufren los habitantes de este lugar en trabajos ajenos al aporte del desarrollo social y personal del individuo, hasta llegar al extremo de la coexistencia en medio de un entorno en el que el control de las personas es exhaustivo, a través de la escalofriante presencia de una pantalla vigía en todo lugar, las 24 horas.

Tomando en cuenta algunos matices inspirados en la realidad de aquella época, se advierte acerca de una sociedad inestable plasmada en 1984, cuya política de gobierno es un caos total, erigido por la obsesión con un ser supremo y poderoso al que el autor lo ha llamado *El gran hermano* (Orwell, 1980).

En el relato de Orwell al igual que en el de Huxley, es sencillo percatarse de la presencia de castas, asunto que de una u otra forma los autores representan de manera escalofriante. La jerarquización que siempre existe y existirá en las sociedades, es un hecho en la actualidad y el autor de 1984 nos permite evidenciar esta idea desde una época

pasada pero de una manera muy fiel a la realidad de nuestro entorno; en este sistema



Figura 3. Interpretación del gran hermano y la organización social dentro de la obra 1984 (Variety Art Works, 2017).

ficticio, se muestra a la clase baja *o proletarios*, como aquellos que pueden llegar a tener una pareja e incluso reproducirse, el modo de vida de este grupo social no causa ni el más mínimo problema para el gobierno conformado por *los altos*, tristemente los *proles* son los abandonados, los desechos de aquella sociedad y son quienes nunca podrán luchar en contra de estos altos gobernantes, pues esta clase no cuenta con el mínimo recurso físico, mental y social para hacerlo; en cambio la clase de los *medios*, son aquellos que no pueden enfocar su amor, interés, capacidad y recursos para absolutamente otra cosa que no sea el trabajo y la organización para mantener estable y conforme al *partido único* y al *Gran Hermano* (Orwell, 1980).

De igual manera, con el recurso de la vigilancia incesante y la inflexible organización de la sociedad, el *partido único* se mantiene salvaguardando su futuro y su seguridad, pues si los trabajadores de la clase media se mantienen laborando, luchando por intereses errados y sometidos a la vigilancia ortodoxa que este partido aplica, los *medios* nunca tendrán la intención siquiera de rebelarse ante una dictadura, que es aceptada sin cuestionamiento alguno.



Figura 4. Interpretación de la *telepantalla*, del *Gran Hermano* y el espacio cotidiano de uno de los personajes de este relato en la película con el mismo nombre del libro (Radford, 1984).

En esta obra literaria, el amor, la tecnología como herramienta de vigilancia y la debacle de una sociedad a causa del gobierno, son puntos importantes que se emplearán en la propuesta del cómic a realizar.

Otra idea importante para el proyecto, será emplear personajes inspiradores como los principales presentados en la historia de Orwell (1980): *Winston* y *Julia*, quienes poseen pensamientos pacíficos, desapegados de la obsesión por el *Gran Hermano* y el partido único gobernante; son figuras con ideologías discordantes a las ideas erróneas y comunes que mantienen la mayoría de los personajes secundarios de la novela.



Del mismo modo, es sustancial destacar el lado tecnológico y frívolo evidenciado en esta historia, con las famosas *telepantallas*, con las que *el Gran Hermano* mantiene el control a merced y seguridad del *partido único*, además de dominar absolutamente a todos los habitantes medios (trabajadores del partido).

Partiendo de esta breve descripción de la obra y la semejanza con aquellos aparatos utilizados por nuestra sociedad en el presente, se selecciona esta idea como aporte esencial para la construcción del proyecto de cómic, en otras palabras, se tomará en consideración la idea de los mecanismos tecnológicos.

En la vida real, al hacer una regresión a la última década, se puede advertir que la humanidad no está lejos de aquel concepto del sistema de vigilancia de la *telepantalla*, a través de la tecnología, en la actualidad esta idea pasa desapercibida y desatenta, pues se presenta a la tecnología, como una herramienta destinada a facilitar la vida del ser humano, pero la verdad es que ésta va consumiendo a las masas de un modo lento pero cada vez más notorio.

La obra distópica de Orwell toma mayor valor al saber que, el autor ha expresado una clara idea de la distopía mediante la literatura, en una época en la que en ciertos sectores del mundo las personas se encontraban en pleno intento de superar una crisis tras la finalización de la segunda guerra mundial en 1945, posteriormente pasando a dictaduras de gobernantes desalmados próximos a ocupar cargos importantes en Europa, aspectos que inspiraron a que el autor de *1984* representará a esta sociedad de una manera ingeniosa, que es por un lado ficticia, puesto que los detalles de la novela surgieron de su imaginación, pero a la vez con una fuerte carga que va a la par con la realidad, debido al desequilibrio político y social de aquella época que al parecer marcó fuertemente al autor y lo llevó a plantearse la concepción de un entorno socialista extremo.

Haciendo alusión a la pantalla Orwelliana, aquel dispositivo concurrente las 24 horas, es evidente en la realidad de nuestra época la presencia constante de aparatos parecidos al descrito en la novela, dado que el ser humano está ligado a pantallas todo el tiempo, a través de artefactos tecnológicos que funcionan como conductores a importantes fuentes de conocimiento; plantear esta idea es referirse a todos aquellos



dispositivos electrónicos que se han posicionado como elementos fundamentales de conocimiento, comunicación y confort para el ser humano.

Existen puntos de disidencia entre el análisis sobre la tecnología en la actualidad versus lo que es descrito en la novela acerca de este asunto, pues se debe recordar que para las generaciones de jóvenes, el mundo tecnológico, se ha tornado un importante componente de investigación, aprendizaje y comunicación, a diferencia de la experiencia que se percibe en la novela de Orwell, donde se relata que el conocimiento, la libertad de aprendizaje y superación intelectual no tienen cabida, a esto también se le contraponen la idea actual de la indagación y la didáctica, componentes que para nuestra generación, son fácilmente accesibles.

En el tiempo actual, los dispositivos/pantallas se han vuelto parte del diario vivir, una extensión del hombre, pero con las sugerencias que han surgido en la modernidad, se puede percibir como una gran estrategia para quienes buscan controlar a la sociedad a partir del consumo masivo y excesivo de la tecnología y la internet; la información y la publicidad excedente demuestran el cambio en las prioridades del ser humano, pero a decir verdad, el conocimiento está a la mano todo el tiempo; además, la presión social y laboral de hoy invitan a pensar que en esta época la ignorancia no es una opción.

Se tiene que ser cuidadoso y neutral al momento de plantear una reflexión basada en aquella alusión de que en la contemporaneidad la información ha aportado a la disminución de la ignorancia gracias a las pantallas y a los medios tecnológicos proveedores de información y conocimiento; pues decir que la tecnología y los aparatos inteligentes de búsqueda e investigación que facilitan la vida de las personas están al alcance de todo ser humano, es hacer una deducción errónea e incluso utópica, dado que en el mundo existe aún gran desequilibrio económico y de recursos, por lo que solo una parte de la población posee los medios para acceder a estos mecanismos modernos. La ignorancia aún es creciente y la libertad aún es una idealización.

Se puede decir que hoy en día, el ser humano se encuentra en una encrucijada, entre aquella idea de que la tecnología puede ofrecer infinitas maravillas, con todo el poder intelectual a partir de un aparato tecnológico de fácil acceso en la contemporaneidad, contra el hecho de que esta tiene un costo más allá de lo económico y comercial, hablamos del costo de compartir la información personal al mejor postor,

a través de amplios y obligatorios registros para cuentas particulares en redes sociales, entre otras plataformas de uso recurrente; generalmente ocurre esta invasión a la información personal, para favorecer campañas de productos de industrias multinacionales que manejan gran cantidad de dinero. Aportando a esta idea Gómez-Barroso et al. (2017) exponen que “millones de datos personales son recogidos, tratados y utilizados con fines comerciales (o de otro tipo)” (p.113). Lo que nos lleva a afirmar que vivimos en una constante vigilancia.

Enfocándose en la vigilancia y su estudio e intervención en distintos aspectos, es importante referir que, en la contemporaneidad existen varios autores, cineastas,



Figura 5. Escena del episodio *Arkangel*, de la serie *Black Mirror*, donde se muestra como son insertados chips en una niña, para ser vigilada a través de una pantalla (Brooker, 2017).

idealistas y exponentes de la industria del entretenimiento que han generado sus productos visuales basándose y situándose en un ideal, en el que plasman a la humanidad posicionándose y desarrollándose en una sociedad similar a la orwelliana, un claro ejemplo de esto se observa en la serie dirigida por Brooker (2011) titulada *Black Mirror*, dado que

en el contexto de la misma, es evidente la constante y excesiva interacción del ser humano con la tecnología, con detalles que recuerdan a una sociedad realista de nuestra época.

Por otra parte, en un análisis geográfico en la obra de Orwell (1980), encontramos aquella idea de las superpotencias, en este relato distópico los gobiernos más poderosos han logrado desarmar al mundo y lo han organizado en 3 superpotencias: la primera, y que se lleva el protagonismo la mayor parte del tiempo en la narración es *Oceanía*, que es aquel lugar donde impera el *INGSOC* como lo llama el autor y cuyo significado no es más que el acrónimo de “socialismo Inglés” y se trata de este partido extremista que controla dicho sistema.



Este ideal del *INGSOC* planteado en la obra de Orwell (1980), vendría a ser en nuestra realidad aquel partido forjado desde un mal llamado socialismo: de pobreza e intereses y riquezas dispersas en un corto círculo entre los más adinerados, esto en realidad es una maldición tradicional que se vive en varios países del mundo, especialmente en Sudamérica.

Continuando con la descripción de aquella distribución del mundo en esta obra literaria, Oceanía es aquella superpotencia que comprende todo lo que conocemos como Reino Unido, Irlanda, Australia, Nueva Zelanda, una parte del sur de África y toda América, al parecer es la potencia más poderosa de las tres, de igual manera está presente una segunda superpotencia: *Eurasia* que comprende la Unión Soviética y la mayor parte de Europa, excepto las pertenecientes a la anterior potencia mencionada; por último la tercera superpotencia es Asia Oriental, que comprende a aquellas naciones que en realidad, hoy en día se comprenden como fuertes potencias para el mundo, hablamos de China, Japón y Corea, aquí las vemos reducidas a territorios de acortada magnitud y poder.

Otro término que el autor inglés menciona en su famosa obra es la *Neo lengua* que significa idioma nuevo, aquel que ha sido creado por Orwell justamente para esta novela; se basa en una versión extremadamente simplificada del idioma inglés (o del castellano dependiendo la traducción del libro), en la historia, este recurso lingüístico ha sido planteado por aquel partido único de gobierno, aquel detalle se lo percibe como el principio de uno de los pilares base del régimen totalitario impuesto por el *INGSOC* (Orwell, 1980). Es aterradora la concepción de que un poderoso partido es capaz de llegar a determinar y ordenar la completa transformación, adopción y aprendizaje de un nuevo lenguaje a toda una civilización.

Finalmente, se concluye este apartado haciendo un análisis a modo de desglose de las ideas importantes a tener en cuenta para la formación de la parte teórica e intelectual del proyecto; por ejemplo, en la obra de Huxley está presente la idea de un posicionamiento de control y manejo del ser humano desde el nacimiento, pasando por su crianza y finalmente su máximo desarrollo en la adultez, siempre centrado en servir a una personificación de la sociedad consumista. En el relato de Orwell se tiene al amor presente, aunque en la más tortuosa situación, momentáneamente hay amor y



esperanza, sin abandonar el contexto de la historia donde existe una lucha por sobrevivir y ser libre en un tiempo hostil. En general, los dos autores explican de manera fantasiosa la aterradora idea de la mecanización y la injusta vigilancia, en un entorno donde los derechos humanos son inexistentes.

1.1.3. Reflexiones acerca de control y vigilancia a partir de ciertos postulados de Michel Foucault en *Vigilar y Castigar*.

A continuación, se plantea un breve análisis partiendo de la idea de control y vigilancia como tal; ¿por qué se da en la sociedad? y ¿cómo funciona?, acogiendo el pensamiento del autor mencionado en este apartado.

Es necesaria una regresión a esta abstracción basada en la vigilancia, el control y el poder, pues son términos muy utilizados en este proyecto. Se acude a uno de los textos más famosos que tratan aquellos postulados, la obra de Michel Foucault publicada en 1975, donde se encuentra un estudio acerca de las relaciones de poder, dicho texto funcionará como conductor para plantear un diálogo sobre aquel dominio desmedido provocado por los gobernantes a través de las nuevas tecnologías de control, coordinación y organización de la autoridad, siempre presentes en una sociedad.

Se considera sustancial indagar en los inicios del control y la vigilancia, hablando históricamente dentro de las sociedades, así también como los cambios que estas categorías han ido experimentando a lo largo del tiempo, a través de civilizaciones, mediante entidades gubernamentales, es decir la incorporación que estas tienen en la sociedad.

De acuerdo con Álvarez (2006), en relación al planteamiento de Foucault se menciona que:

La pena ha sufrido mutaciones, lo cual implica no un mejoramiento o empeoramiento de las mismas, no su humanización o racionalidad, como habitualmente se sostiene, sino más bien una transformación que responde a los cambios político-económicos de las sociedades occidentales; se trata entonces de un estudio de los métodos punitivos de cara a la economía y la política (p. 364).

Partiendo de este aporte que brinda la autora acerca de la evolución de la penalización y la vigilancia se sostiene que, de ser aplicados correctamente estos



mecanismos serían parte fundamental para el desarrollo formativo y óptimo del ser humano en sociedad, caso contrario, estos recursos formarían parte del caos y el abuso de poder.

Se puede analizar que, Foucault organiza su obra básicamente en cuatro aspectos: *Suplicio, castigo, disciplina y prisión*, que comprenden la formación del ser humano, ligado a aquel concepto de instrucción, aspectos que serán analizados y utilizados para la obtención de ideas inspiradas en el texto mencionado, para la producción a realizar.

Suplicio, siendo el primer capítulo, es el momento en el que el autor hace referencia a un mecanismo para estigmatizar al ser humano que se ha ganado este destino por sus acciones erróneas (Foucault, 2002).

Se reconoce que, el suplicio ha estado presente a lo largo de la historia en torno a la sanción y a la reformación, además se ha trasladado paralelamente con el progreso de ciertas culturas; podemos analizar un claro ejemplo de aquello, históricamente, en los sucesos de la edad media, época donde la tortura era un método de castigo naturalmente utilizado, sometiendo al sujeto primeramente a un juicio abyecto por parte de la población.

En el mismo capítulo, en síntesis, se percibe al suplicio como un punto ligado al poder judicial; contextualizando esto a la situación actual de ciertas sociedades en el mundo, se deduce que, han existido y existen leyes que en su mayoría van en contra de la sociedad; amparando, integrando y absolviendo a quienes han cometido un delito; estas leyes están deslindadas de un juicio social similar a como se lo percibe en el planteamiento de Foucault. Se puede decir que la legislación en nuestra sociedad está lejos de ser un correctivo significativo, que, al contrario de estigmatizar al infractor, se basa en retenerlo por cierto tiempo para posteriormente liberarlo para ser reincorporado, muchas veces sin haber pasado por un proceso de rehabilitación y formación óptimo y adecuado.

Al realizar una reflexión situándose en la realidad vigente, es fácil percatarse de que aún existe inconformidad con la situación actual de la justicia, pues a pesar de que existe evolución en muchos aspectos ya sean estos desde el ámbito tecnológico, cultural, intelectual, entre otros, la justicia y el orden social aún son una quimera; sería necesario divagar en un medio aún más eficaz que el aprisionamiento o a su vez en fortalecer este recurso; no estaría a discusión

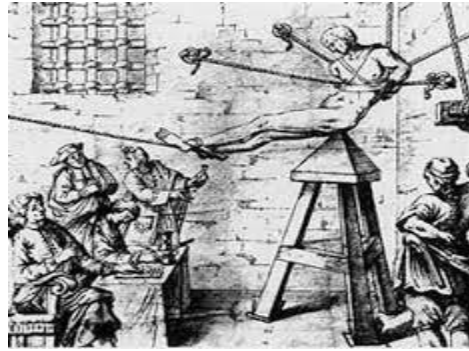


Figura 6. La Cuna de Judas: máquina destinada para sacar confesiones. Un banco terminado en una punta de estaca, sobre la que se sentaba el condenado mediante cuerdas y poleas. (Revista de Historia, 2014).

volver a aquellos procesos en extremo violentos utilizados en la antigüedad, donde la tortura a una escala despiadada era la solución más factible para mantener seguras al resto de personas en un espacio social, pues esto obligaría a la sociedad a retroceder notablemente en el progreso y desarrollo del diálogo, la civilización y la inteligencia colectiva; puesto que en la Edad Media las prisiones tuvieron el sentido que tienen hoy en día: el de encerrar a una persona décadas o toda su vida de manera inhumana.

Es importante tener en cuenta la necesidad de sobreponer la seguridad civil, en un entorno cada vez más hostil.

En la segunda parte del texto, nos trasladamos al tema del Castigo. En esta sección se han analizado datos relacionados a los vistos en la primera idea (suplicio), pues existen referencias similares para contrarrestar tendencias y actitudes antagónicas a un comportamiento conveniente para una adecuada integración y función en la sociedad.

Al plantear un pensamiento en el contexto de lo abordado a cerca de este tema, se puede decir que, a lo largo del tiempo han existido creencias de que todo ser humano en su momento de formación merece recibir ciertas penalizaciones ante supuestas conductas no permitidas, conservando siempre la idea de que es necesario mantener un orden dentro de la sociedad y que este empieza desde la crianza de cada individuo, utilizando algún recurso popular que parte de aplicar un escarmiento en el sujeto desde la niñez; si se analiza desde la mirada de los padres o adultos a cargo del infante, sería necesario aplicar ciertas normas y correctivos, como por ejemplo despojarle de algún



medio de entretenimiento, una leve agresión correctiva, entre otros mecanismos equilibrados, que marquen la idea del bien y el mal en el niño, intentando así eludir futuros errores en cuanto a educación e instrucción, evitando que al convertirse en adultos ejecuten actividades que ameriten un mecanismo correctivo más agresivo, como las cárceles o prisiones.

Según esta lógica, el castigo como parte de la formación, parecería ser el recurso claro para llevar a cabo una educación adecuada, con la que se podría mantener a seres humanos estables en una sociedad igualmente ordenada y sólida, donde los valores junto con la conciencia colectiva y personal se desarrollen y funcionen de una manera óptima en cada individuo.

Entonces se plantea que, cuando un eslabón de una cadena colectiva apropiada no actúa acorde a aquella educación óptima o incumple con las normas que la sociedad impone y además no ha formado una conciencia social fuerte y estable tiende a desarrollarse como un individuo antagónico y desechado por esta sociedad, es entonces cuando se hace presente la formación de sujetos inadecuados para el entorno, es decir delincuentes, corruptos, estafadores, etc. Por lo tanto, ¿en estas situaciones donde hay seres del tipo que se ha ejemplificado, es necesario la aplicación de un correctivo aún más agresivo que el castigo?, en momentos se podría llegar a pensar que sí.

Aunque un delito siempre será un atentado a la sociedad o al individuo, suena lógico que la pena o castigo sea gradualmente paralela a la gravedad del delito; es ahí donde entraría a desempeñar un papel importante el aprisionamiento, pero del modo como se lo percibe e interpreta en el texto de Foucault (2002), como el espacio y método para lograr una adecuada reformación en el infractor.

Es notable que, en ciertas sociedades existe un deseo de tomar justicia por medios apartados de la ley común, donde se percibe un afán por castigar al transgresor de una manera rudimentaria e incluso tortuosa. Este mecanismo quizás está muy alejado de la ley planteada en cada población.

En relación al castigo, analizado en el texto de Foucault, se puede interpretar que el infractor debería pasar por un proceso de reformación minuciosamente ejecutada, de tal manera que se convierta en un ser óptimo que aporte a la sociedad de manera adecuada y así ser reincorporado a la misma, esto no se ve reflejado en las leyes



estatales. Se puede bordear este tema pensando en Sudamérica, donde en gran parte de este territorio existe desorden, corrupción y criminalidad incluso en aquellos medios e instituciones encargadas de repeler estos síntomas de desequilibrio social.

Suena reconfortante y utópico implantar reglas y leyes irrefutables equivalentes al castigo, plantear un mecanismo que efectivamente esté dirigido a apelar a la justicia, sin llegar al retroceso y a la precariedad, como una proyección a largo plazo para erradicar la delincuencia y el desequilibrio social, pero lo más importante, que estas leyes sean cumplidas de manera exacta sin rastro de corrupción.

Posterior a lo analizado, se puede decir que, se advierte al castigo, una vez más como una idealización, existe el ansia de lucha por detener la corrupción, el desequilibrio y el mal manejo de los recursos penitenciarios por parte de los gobernantes, junto con la correcta aplicación de normativas y medidas de seguridad social.

En el texto de Foucault se encuentra un tercer postulado: la disciplina, a este concepto, se lo interpreta como un mecanismo de control, puesto que el autor menciona que,

ha habido en el curso de la edad clásica todo un descubrimiento del cuerpo como un objeto y blanco de poder. Podrían encontrarse fácilmente signos de esta gran atención dedicada entonces al cuerpo, al cuerpo que se manipula, al que se da forma, que se educa, que obedece, (...) (Foucault, 2002, p.140).

Asimismo, se puede analizar que la disciplina es un método aplicado por la mayoría de clases gobernantes y privilegiadas en el mundo, pero poco conveniente para la sociedad, dado que a través de este método se ha logrado imponer ciertas conductas condicionantes en las masas, fundamentadas en una idea errónea de control y orden social. Por lo tanto, se podría decir que, la disciplina es el medio más sutil, formal y camuflado de volver mecanizado al ser humano.

Un ejemplo claro del uso frecuente de la disciplina se lo puede observar en los ejércitos, que tienen a este concepto como filosofía.

Una definición que nos acerca más a este término es la expuesta por el Ministerio de Defensa de España (2012), el cual menciona que “la disciplina es, en primer lugar, la disposición del militar para obedecer con diligencia y exactitud las órdenes de sus superiores” (p.1), esta definición invita a reflexionar acerca del comportamiento de los soldados que configuran los ejércitos, formados a partir de la disciplina y preparados para proteger



Figura 7. Militares escoltando a políticos de Ecuador, durante la crisis de octubre del 2019 (Illescas, 2019).

y servir a su patria; entonces se puede llegar a deducir que los militares, policías y demás funcionarios a cargo de la seguridad de un país, son aquellos seres mecanizados y entrenados para proteger y sacrificarse por el pueblo, pero a lo largo de la historia se ha utilizado a la función que cumplen los ejércitos como un modo de poder para satisfacer intereses personales de quienes están a su mando, llegando incluso a someter a los pueblos que se supone deben proteger de amenazas extranjeras.

Del mismo modo, se aborda a la disciplina como un procedimiento de formación del sujeto, a partir de esta reflexión, surge la incertidumbre de la posibilidad de aplicarla a individuos transgresores de la ley. En este punto se torna necesario acotar de forma exacta un fragmento del pensamiento de Foucault (2002): “Los cuerpos dóciles: Es dócil un cuerpo que puede ser sometido, que puede ser utilizado, que puede ser transformado y perfeccionado” (p. 132).

En base a lo mencionado, se puede idealizar un proceso de rehabilitación y reformación para el sujeto que lo amerite, en el cual se aplique la disciplina como una práctica de control, con un enfoque personalizado para cada individuo, es decir, implantar un concepto de orden, servicio y educación con la finalidad de que logre discernir entre lo que está bien o mal en su medio, obteniendo un comportamiento estable y propicio, que le permita reintegrarse a la sociedad de manera adecuada aportando significativamente al desarrollo de la misma. Esta podría ser una particularidad positiva dentro del uso de la disciplina como método para moldear al ser y a su vez dotándolo con un sentido de compromiso personal, moral y con sus acciones.



Como postulado final de las cuatro secciones tenemos a *La prisión*. Después de la lectura de esta parte del texto, se puede realizar una apreciación de la idea de la prisión como un espacio estructural y de función en el entorno civil e incluso en lo histórico, junto con el desarrollo de la vigilancia y la complejidad en cuanto a la captura del ser humano. En cuanto a este término Foucault (2002) menciona que,

la prisión debe ser un aparato disciplinario exhaustivo. En varios sentidos: debe ocuparse de todos los aspectos del individuo, de su educación física, de su aptitud para el trabajo, de su conducta cotidiana, de su actitud moral, de sus disposiciones; la prisión, mucho más que la escuela, el taller o el ejército, que implican siempre cierta especialización, es "omnidisciplinaria" (p.238).

Interpretando el concepto de la prisión en esta sección en el texto de Foucault, se entiende que, para ejecutar toda acción por y para el ser humano se ha designado un lugar específico, por ejemplo, para aprender están las escuelas, para el cuidado y el tratamiento de la salud están los hospitales, así también como para la educación cultural, la apreciación del arte están los museos, para el orden y la organización social están los municipios, es decir hablamos de instituciones, entendiendo aquella sucesión es lógico mencionar que para la corrección, la reformación y la aplicación de mecanismos rehabilitatorios está la prisión.

Al reflexionar sobre la existencia de lugares y sectores específicos destinados para cada acción que amerite el ser humano, se afirma que la prisión es aquella institución que funge como sitio específico para aplicar el suplicio, el castigo y la disciplina; es decir sería la variable que engloba a todos los postulados anteriores.

En consecuencia, a partir de todo elemento analizado en este apartado, la idea que mejor se acopla, hoy en día, a lo que menciona Foucault en su texto sería la del control, partiendo de un mundo tecnológico en el que el ser humano se encuentra posicionado, y cómo esta se ha desarrollado a lo largo del tiempo, conduciendo a las personas a crear y a acceder a distintos tipos de dispositivos electrónicos, para la cotidianidad.

Si combinamos la idea de sociedad y control, nos percatamos de que estos dos términos han trascendido a lo largo de la historia, se comprende que la tecnología



siempre encontrará un espacio entre la civilización y el ser humano a través del tiempo y que además el entorno tecnológico, en muchos casos se ha vuelto una prisión para la mente del ser humano en el siglo XXI.

Hablar de tecnología en un sentido utópico es idealizarse todo un sistema que nace a partir de la creación de elementos que serán de utilidad, factibilidad y servicio, instaurados por y para el ser humano. A pesar de aquello, no hay que descuidar el sentido de los efectos negativos que estos mecanismos han traído al entorno social.

Se podría decir que, este ideal es desacreditado por ciertos individuos o grupos de individuos, debido al uso inadecuado que se le ha dado a la tecnología; por ejemplo en la creación y desarrollo de armas sumamente sofisticadas, mismas que a lo largo de la historia han funcionado como instrumentos con los que se ha establecido líneas divisorias entre territorios sometiendo a pueblos; al igual que la elaboración de aparatos de producción y apoyo para engrandecer al capitalismo, las fábricas, maquinaria industrial, entre otros elementos de mortal contaminación, incluso aquellos dispositivos a los que acude una institución para aplicar métodos de control; es decir para vigilar, castigar y subordinar al sujeto.

Haciendo referencia a la evolución de las tecnologías de control se analizan importantes puntos de su implementación a lo largo de la historia, por ejemplo en la tortura, un procedimiento que se mencionó anteriormente, se dice que consistía en un método de corrección y estigmatización aplicado en la edad media; detrás de esto existía una serie de máquinas de terror y castigo tales como: camas de hierro con púas, bases con ejes a los extremos para estirar hasta romper extremidades, la rueda para despedazar, destrozador de senos, entre otros infinitos mecanismos involucrados de castigo, eso solo por mencionar un poco de los más crueles; para la época estos aparatos de reducción del individuo y su castigo eran considerados medios tecnológicos.

Posteriormente, como podemos encontrar en el mismo texto de Foucault (2002) se menciona un mecanismo tecnológico, arquitectónico para el control y la vigilancia, es el *Panóptico*, el cual consiste en una edificación de forma circular con un domo como techo y con una estructura dispuesta de tal manera que alrededor de la circunferencia existen una serie de cámaras en cuyo interior están los prisioneros, con una sucesión de amplios ventanales bien iluminados, esta estructura bien dispuesta permitía un amplio rango de supervisión, y como punto importante de aquella estructura una torre central con vista a todo el lugar para facilitar la observación y custodia de los prisioneros.

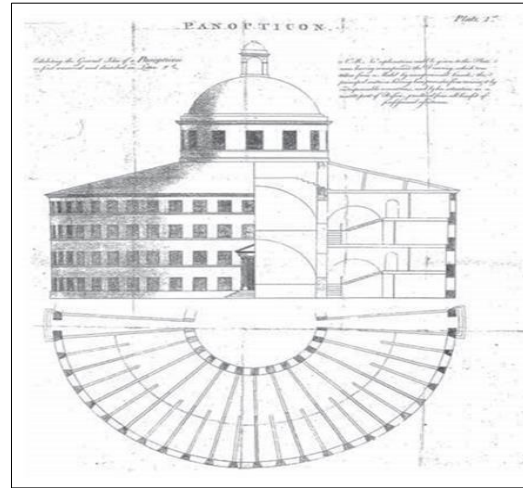


Figura 8. Diseño original del panóptico (Aguirre, 2015).

Se puede concluir que, a partir del análisis de los distintos métodos de control, vigilancia y vulneración del ser humano, se ha llegado a idealizar un modo erróneo de formación y readaptación del individuo a la sociedad, posterior a un proceso inadecuado, lejano a lo interpretado en los postulados de suplicio, castigo, disciplina y prisión. En la actualidad, el desarrollo tecnológico ha aportado adelantos significativos a la sociedad contemporánea, pero, ha contribuido a fortalecer mecanismos de control, como los señalados anteriormente. En consecuencia, en varios países existen falencias en cuanto a la autorregulación de la sociedad.

Capítulo II.

El lenguaje del cómic.

Las representaciones gráficas ocupan un rol importante en el desarrollo de las actividades cotidianas de los seres humanos, pues en todo ámbito son los gráficos un fundamento para expresar y entender distintas situaciones y normativas, como es el caso de la señalética, que son estímulos que condicionan a las personas previamente a actuar ante ciertas disposiciones.

De igual manera, en un área tan importante como lo es la educación, las imágenes generan gran impacto en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes, debido a que existen diferentes metodologías para desarrollar las actividades pedagógicas, como es el uso de pictogramas, este recurso se puede considerar como el lenguaje en imágenes dirigido a los niños, dado que estos son signos que están conformados por figuras o símbolos que sustituyen una palabra u oración explicando gráficamente elementos, situaciones y/o acciones (Guanoluisa, 2017).

Apegado a este ejemplo de los pictogramas, se analiza que es un recurso comunicativo y visual, fundamental dentro de la semiótica, que es introducido de manera frecuente en la pedagogía.

Partiendo del análisis de este recurso, suena interesante plantearse la elección de los pictogramas dentro de la didáctica infantil para narrar situaciones de carácter sociopolítico, problemáticas que afectan de manera frecuente a las sociedades, entre otras variables, con el objetivo de comunicar y potenciar un pensamiento crítico en los estudiantes, acerca de la realidad de su entorno y crear una conciencia social de interés, soberanía y valor, desde edades tempranas.

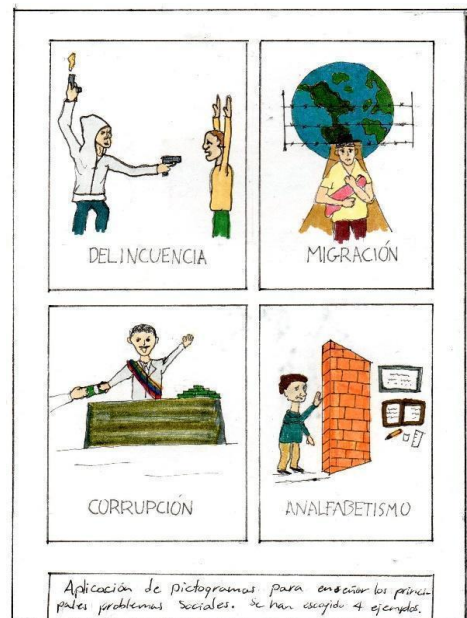


Figura 9. Pictogramas cuyas ilustraciones junto con la palabra, ejemplifican situaciones sociales comunes (Autoría propia, 2020).

Para acceder a una enseñanza adecuada de estos temas, que de hecho llegan a ser complicados en alumnos de educación primaria, se debería ajustar un plan en donde a partir de varios pictogramas con ejemplos, se vayan integrando uno por uno los temas a tratar; además cabe recalcar que uno de los objetivos del uso de pictogramas es aportar a la representación gráfica de aquello que se pretende posteriormente expresar de manera oral.

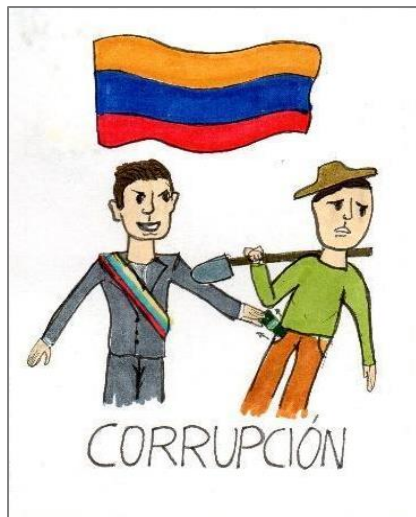


Figura 10. Ejemplo de pictograma donde se plantea el tema de la corrupción (Autoría propia, 2020).

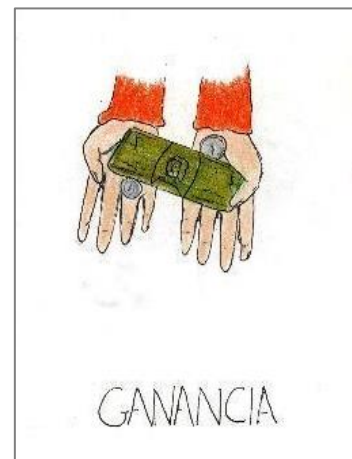
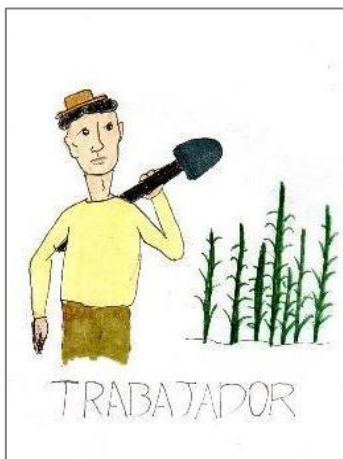




Figura 11. Conjunto de Pictogramas en los que se ejemplifica cada uno de los elementos para formar una clara explicación de corrupción (Autoría propia, 2020).

En los pictogramas presentados se ha escogido el tema de la corrupción, en donde a partir del gráfico, el color, la forma, la escena más la inclusión de la palabra, forman un claro ejemplo didáctico de lo que significa aquella temática.

Con este ejemplo, se aclara que la narrativa gráfica está presente incluso en ámbitos importantes de la vida cotidiana que contribuyen al desarrollo del ser humano, como es el caso de la educación, la cual es considerada uno de los derechos y beneficios más importantes al que debe acceder toda población. Esta significativa herramienta didáctica como son los pictogramas, se consideraría una forma simplificada de la narrativa gráfica.

Partiendo de aquel punto importante del lenguaje como es la gráfica, se han desarrollado varios modos de comunicación donde esta interviene, un claro ejemplo está presente en el cine, una manera visual y llamativa de comunicar; al pensar en el cine es importante tener en cuenta a uno de sus puntos de partida: la narrativa gráfica, en estos dos recursos se encuentra un término en común: la secuencia, específicamente en el *Storyboard* (proceso previo a una producción cinematográfica).

Al hablar de este tipo de narrativa gráfica, se evidencia al cómic como uno de los planteamientos gráficos que mayor acogida ha tenido, en torno a la comunicación popular, desde hace varios siglos. El cómic une lo gráfico con la palabra de manera creativa, para su correcta realización es necesario plantearse significados concretos los cuales deben enfocarse a una base conceptual coherente, con la que se trabajará en torno a la producción de este elemento comunicativo popular.

A continuación, se define al cómic de una manera más detallada, según McCloud (2016) este término consiste en “ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada, con el propósito de transmitir información y obtener una respuesta estética del lector” (p. 20).

2.1. Análisis histórico y referentes del cómic, en torno a ámbitos sociales.

Si de historia del cómic se hace referencia, lo importante es partir desde su significado, es decir con aquella definición que ha sido escogida.

Es a partir de este punto donde se encuentra una pauta con la que podemos analizar el pasado, presente y futuro del cómic. Está claro que, cómic es aquella yuxtaposición de ilustraciones y otras imágenes en secuencia (McCloud, 2016), a partir de este



Figura 12. Ilustración del arte en las cavernas (Eisner, 1998).

concepto se puede afirmar que la presencia de esta idea ha estado latente en etapas importantes para el ser humano.

Una de las primeras manifestaciones artísticas en la Historia de la humanidad se produjo en la Prehistoria, concretamente durante el Paleolítico (...), si hay algún santuario que refleje este tipo de arte con mayor impacto no es otro que Altamira² (Carreton, 2018. p.1).

Cuando decimos que el hombre de las cavernas contaba acerca de sus días de caza y supervivencia, utilizando pigmentos naturales y la capacidad de visualización de su alrededor, entonces claramente estaríamos frente a un modo de relato gráfico; se puede decir que en aquella época era evidente la inexistencia de la palabra y la expresión lingüística, por lo tanto, la narración a partir de secuencias gráficas tomaba gran relevancia.

² Cueva ubicada en Cantabria, España, en donde se conservan indicios pictóricos prehistóricos.



De igual manera, la semiótica y la gráfica como importantes herramientas comunicativas han avanzado con el pasar del tiempo y la formación de distintas culturas, un ejemplo donde se evidencia esto, es la civilización egipcia, la cual ha sido rica en representaciones gráficas empleadas en sus muros, a partir de esto se plantea la siguiente interrogante: ¿Basaron los egipcios, su comunicación y desarrollo en aquello a lo que hoy se denomina como relato gráfico?

Respondiendo a la incógnita planteada anteriormente, a partir de la investigación y el análisis se puede aludir que, si bien su comunicación estaba basada en jeroglíficos, es decir imágenes y representaciones simbólicas con personajes y objetos propios de aquel entorno y época, es claro suponer que estamos frente a un tipo de narrativa gráfica. Sin embargo, es importante expandir el análisis dado que Brunner y Dorman (2019), definen a la comunicación mediante jeroglíficos como “un sistema que emplea personajes en forma de imágenes. Esos signos individuales, llamados jeroglíficos, pueden leerse como imágenes, como símbolos de imágenes o como símbolos de sonidos” (p.1).

Por lo tanto, se puede aclarar que, esta forma de comunicación gráfica tan icónica dentro de la historia no solo ha derivado propiamente en la narrativa gráfica, dicho de otro modo, estas representaciones han evolucionado hacia a un mecanismo de comunicación tan fundamental como es la escritura, debido a que sus símbolos producían sonidos, tal como nuestro alfabeto.

Es importante mantener la idea de la narrativa gráfica aplicada por los egipcios dado que, si bien estos símbolos figuraban un alfabeto, también existían otros modos específicos de representación de sucesos que utilizaba esta cultura y que, según la definición escogida, se lo podría clasificar como cómic. El autor Scott McCloud brinda una breve explicación de aquello a partir de los siguientes ejemplos:



Figura 13. Ejemplificación de la escritura jeroglífica (McCloud, 2016).

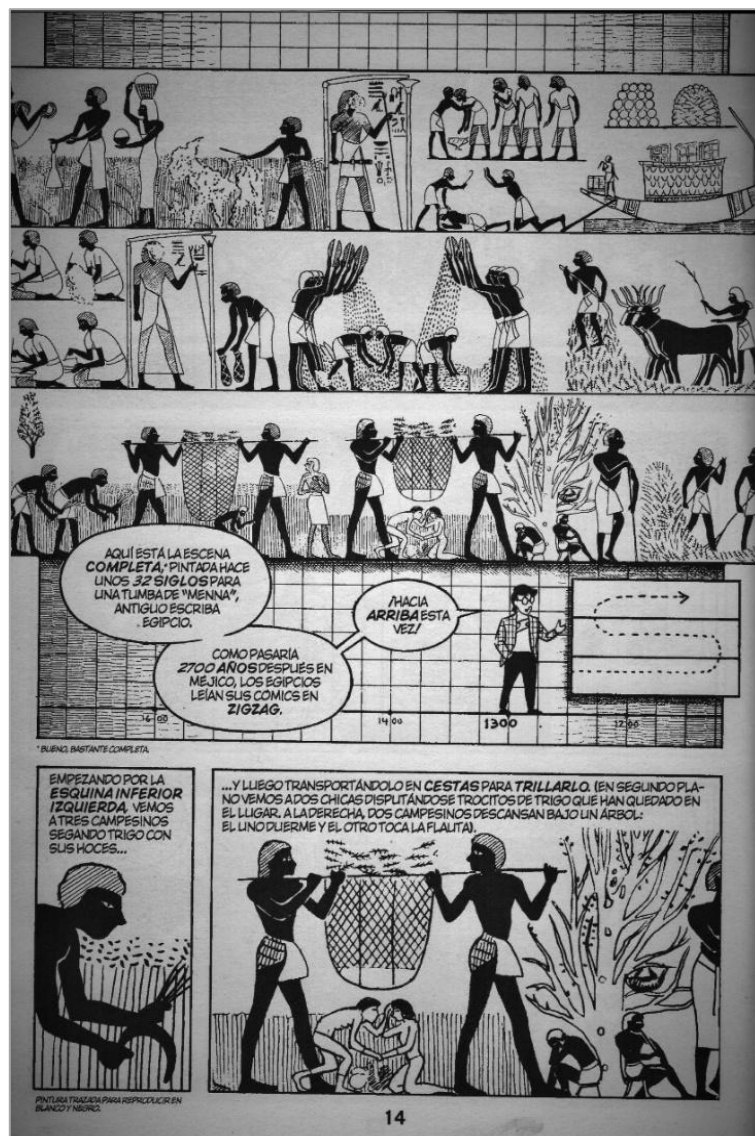


Figura 14. Imágenes que ejemplifican la existencia de pintura en murales egipcios donde existían imágenes secuenciales (McCloud, 2016).



Figura 15. Imágenes que ejemplifican la existencia de pintura en murales egipcios donde existían imágenes secuenciales (McCloud, 2016).

Asimismo, McCloud a través de su libro, menciona que existió otra cultura en la que se utilizaba la narrativa grafica en sus relatos históricos y explica a cerca de un registro en el que se muestra la existencia de los cómics en las civilizaciones, tal como se mencionó anteriormente, lo cual se evidencia en la siguiente imagen que puntualiza el autor.

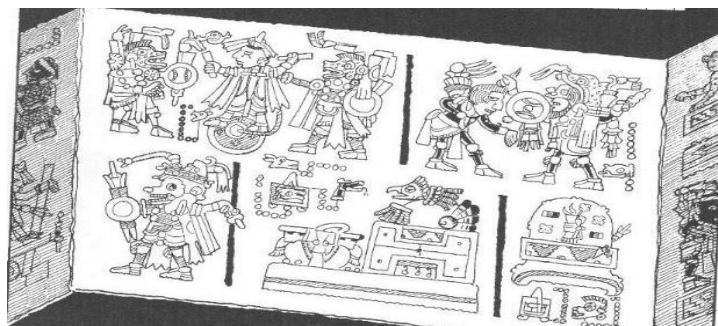


Figura 16. Ejemplificación de la epopeya y su lectura. (McCloud, 2016)

Se trata del fragmento de una epopeya con un manuscrito ilustrado, precolombino, descubierto por Cortez en 1519, consiste en un documento plegable de aproximadamente 10m de longitud, donde se visualizan varias ilustraciones, donde se cuentan las leyendas y hazañas de un héroe militar. Aquello es lo que se puede considerar como narrativa gráfica, incluso se lo puede leer (McCloud, 2016).

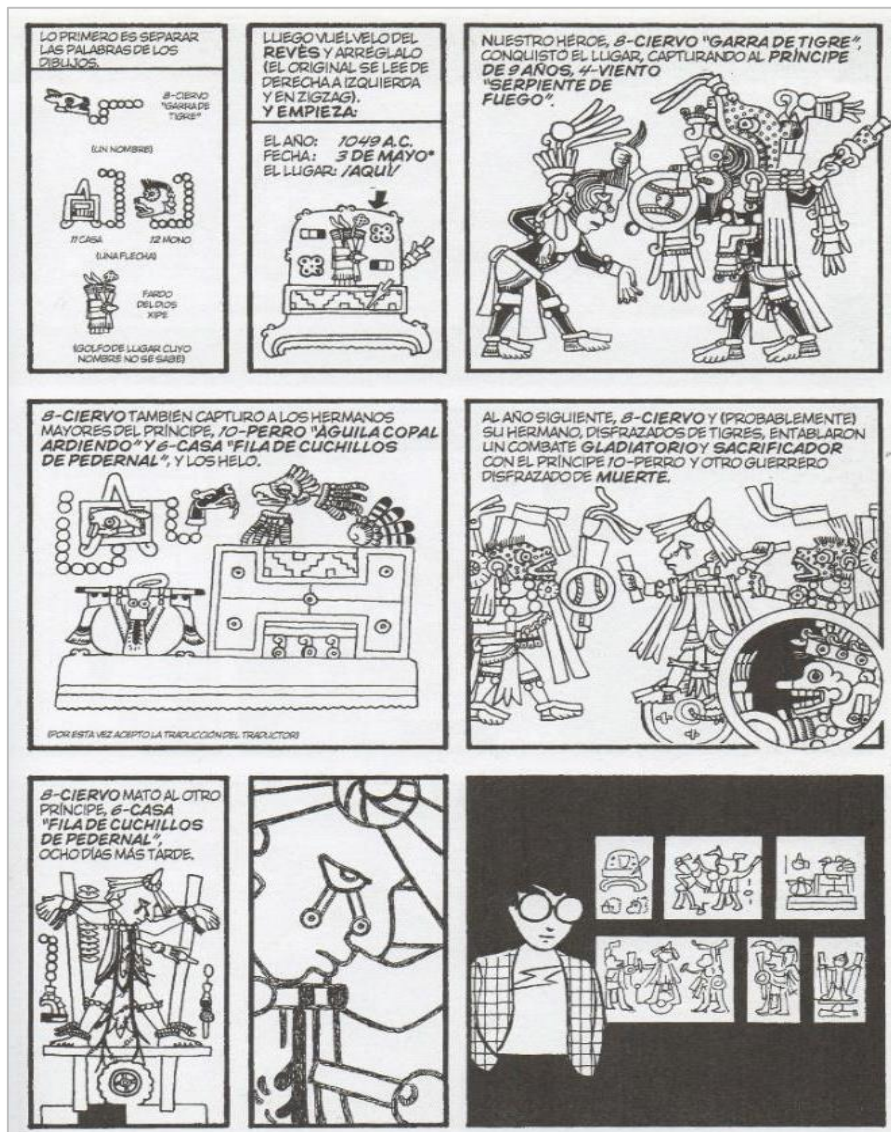


Figura 17. Ejemplificación de la epopeya y su lectura. (McCloud, 2016)

Como un antecedente importante, se evidencia en el libro de McCloud (2016) que la narrativa secuencial, posterior y comúnmente, conocida como cómic, históricamente inicia un proceso de popularización o difusión masiva con la invención de la imprenta, a partir del siglo XV, por lo que cierto tipo de arte deja de ser monopolio



de los ricos volviéndose algo más cercano al gusto popular, así también como un mecanismo cultural de expresión y comunicación.

Luego de un análisis de este seguimiento histórico a cerca del cómic y basándonos en la definición que se le ha dado de: arte narrativo secuencial, se puede concluir que no existen parámetros que limiten la creación del mismo, es decir, se admiten distintos estilos y materiales, además incluye el relato de todo tipo de historias y es accesible a un público amplio.

Con el pasar del tiempo, el cómic incluso se ha fortalecido comercialmente, un ejemplo de aquello son los relatos de superhéroes y fantasía, pertenecientes al género ficticio, para corroborar esto existen editoriales importantes y en extremo populares a nivel mundial, como es *Marvel*, *D.C cómics*, *Dark Horse*, entre otras compañías que con este género han trascendido durante generaciones y siguen vivas en la comunidad; así también existen otros productos gráficos populares que representan un contenido con mayor impacto en la sociedad. En otras palabras, el cómic es un mecanismo de comunicación y expresión artística muy amplio, inclusivo y de infinitas posibilidades de construcción, siempre y cuando se cumpla con la premisa que lo define.

Por otra parte, es importante centrarse en la idea de construcción y función de la narrativa gráfica en la contemporaneidad, para lo cual se han escogido autores concretos que han aportado marcadamente a la estructura e importancia del cómic en el mundo actual, creadores que para el tema que circunda este proyecto son icónicos, puesto que a partir de su discurso transmiten mensajes adosados a lo sociopolítico, hechos históricos y más.

Entre los principales autores escogidos, se ha considerado a Scott McCloud, un importante ensayista, teórico e impulsador de la historieta, nacido en Estados Unidos en 1960, quien mantiene la idea de otorgar al cómic una capacidad casi mágica para describir las situaciones de una manera única y creativa.

En uno de sus más importantes libros *Entender el cómic, el arte invisible*, el autor menciona que esta herramienta comunicativa puede parecer simple para un gran número de personas, cosa de niños, con un lenguaje vulgar en ciertos casos y sin mucha importancia por los “dibujitos” o ilustraciones básicas que podrían tener, este desacierto

nace desde la ignorancia hacia este arte, puesto que no ha sido acogido por estas personas con la suficiente pasión y sentido que tiene el Cómic (McCloud, 2016).

“Yo ya sentía que había algo latente en los cómics... algo que no se había hecho nunca, una suerte de poder oculto” (McCloud, 2016. p.3).

Esta frase del autor, refuerza el propósito de este proyecto, afirmando aquella idea de que el potencial de los cómics es ilimitado, apasionante y al ser un medio popular debería ser considerado un recurso importante de comunicación, entretenimiento y aprendizaje, dentro de todo ámbito.

Avanzando hacia una parte elocuente del cómic se menciona a Alan Moore con un discurso crítico y atractivo en cuanto al desorden del mundo y de las sociedades, este autor inglés nacido en 1953 es uno de los creadores de contenido más famosos y admirados en el mundo de la narrativa gráfica, puesto que con obras como *V de Vendetta*, *Watchmen* y *From Hell* ha introducido



Figura 18. Viñeta del cómic *Desde el infierno*, título original: *From Hell*, de Alan Moore (Delgado, 2016)

temas como: la anarquía, la lucha contra las elites sociales, la decadencia del mundo, las guerras entre potencias, la psicología del ser humano, entre otros temas que ameritan gran criterio por parte del lector.

Otro autor importante, que brinda un diálogo atractivo en cuanto a temas históricos, políticos y sociales, es el historietista sueco de origen judío polaco, Art Spiegelman, cuyo trabajo se desarrolló y popularizó principalmente en Estados Unidos; el escritor en su obra principal *Maus*, ganadora del premio *Pulitzer*, retrató la historia de sus padres y los sucesos vividos en la Segunda Guerra Mundial, narrando relatos de supervivencia, crisis y emotividad plasmadas a partir de personajes ficticios con una carga real e histórica.



Figura 19. Página del cómic *Maus*, en donde se relata una vivencia de los personajes en aquel entorno hostil (Spiegelman, 2014)

En esta categoría, está presente una artista que con una obra autobiográfica retrata la realidad social latente en el mundo incluso en la actualidad, Marjane Satrapi en su cómic *Persépolis*, cuenta la historia de una niña iraní que nace y crece en medio de problemas sociales y revueltas contra un gobierno islámico cuyo régimen totalitarista la obliga a transformar sus sueños y metas en un motor para sobrevivir en la incertidumbre de los problemas sociopolíticos.



Figura 20. Viñetas donde se evidencia una idea del mensaje que transmite el cómic *Persépolis* (Díaz de Quijano, 2020).

Del mismo modo, se considera fundamental mencionar a artistas latinoamericanos que discursan temáticas en torno a lo social a partir del cómic como recurso comunicativo popular. Algunos trabajos toman fuerza debido a la historia de lucha contra la corrupción que gira en torno a los países latinoamericanos.

Entre estos autores, está el famoso historietista argentino Joaquín Salvador Labado Tejón, mejor conocido en el entorno de la historieta como Quino, con su obra más famosa *Mafalda*, utilizando la sátira y otorgándole una parte cómica a este reconocido personaje, ha planteado discursos analíticos en cuanto a la política, la sociedad, las guerras, la educación latinoamericana entre otros infinitos temas en torno al desarrollo social y desequilibrio del mismo.



Figura 21. Viñetas donde se ejemplifica el contenido de una historieta de Mafalda (Navarro, 2018)

Asimismo, dentro de este contexto es relevante mencionar a dos autores, caricaturistas e historietistas importantes del Ecuador. En primera instancia se considera a Xavier Bonilla Zapata, mejor conocido como Bonil, quien a partir de la caricatura y el diálogo construye escenas de situaciones sociopolíticas vividas en el país y a su vez hace una crítica de estas circunstancias, este trabajo lo realiza desde 1985 en varias revistas y diarios locales, aunque en los últimos años sus ideas gráficas se las encuentra circulando en redes sociales. Un claro ejemplo de su trabajo de humor gráfico es *Venimos de lejos* (1992), donde realiza un cómico discurso acerca del “descubrimiento” de América.



Figura 22. Viñeta que ejemplifica una escena de la historieta *Venimos de lejos* (Barbosa, 2017)

Otro autor dentro de la narrativa gráfica en el Ecuador es Eduardo Villacís, creador de un magnífico y emotivo cómic *El espejo humeante* (2003), en el cual plantea una creativa reflexión sobre la colonización de América y como se hubiera consolidado históricamente este acontecimiento si es que hubiera sucedido del modo contrario, colocando a Europa como el territorio colonizado.



Figura 23. Bocetos de los personajes creados para el cómic *El espejo humeante* (Allan, 2016)



2.2. El lenguaje del cómic: formatos, estructuras y componentes.

La finalidad de un cómic es expresar distintas situaciones reales o ficticias de manera elocuente y estética que a su vez sean atractivas al lector, para ello el cómic posee su lenguaje particular, conformado por distintos recursos gráficos y narrativos. En cuanto a este tema Velduque (2011) afirma que

una historia y un objetivo son las dos cosas que tenemos al comenzar a producir una historieta. El objetivo resulta obvio: mantener la atención del lector durante el transcurso del relato y provocar una decodificación efectiva y placentera; proponerle un lugar ficticio y asegurarle la entrada al mismo participando de las mismas situaciones a las que se enfrentan los personajes de la historia, o sea provocarlo, tensionarlo, erotizarlo, asustarlo, etc. Para esto utilizaremos el lenguaje propio del medio (p.3).

Existen diversas formas para desarrollar una historieta aplicando adecuadamente todas las secciones que suele indicarse que posee un buen cómic, es decir que cumpla con el objetivo propuesto. Por lo tanto, en esta parte del proyecto el enfoque se centra en una estructura base, acogiendo el aporte de varios autores profesionales en el tema, para organizar de manera óptima los componentes importantes que forman la unidad del lenguaje del cómic.

Para un claro entendimiento de este medio comunicativo popular y el lenguaje del mismo, se dividirá su análisis en tres grupos base: En primer lugar, la imagen, en segundo lugar, la narración textual y finalmente los componentes que tienen en común estas dos, de las cuales se desprenden complementos de igual importancia.

2.2.1. La Imagen

La imagen es la representación gráfica de todo aquello que se conoce o puede ser nombrado. Encontramos distintas imágenes en todo ámbito, dado que es un mecanismo de comunicación y expresión muy común para el ser humano.

Eisner (1985), en su libro *El cómic y el arte secuencial*, menciona que

la comprensión de la imagen requiere una experiencia común (...). El éxito o fracaso de este método de comunicación depende de la facilidad con la que el lector reconozca el significado y el impacto emocional de la imagen. En este caso, tanto la habilidad para presentar las imágenes y la



universalidad de la forma elegida son decisivas. El estilo y el uso de la técnica adecuada se convierten en parte de la imagen, y por tanto también en lo que esta quiere decir (pp. 15-16).

Es importante aclarar que, uno de los objetivos de la creación del cómic es lograr que el espectador se sienta parte de la historia, se vea envuelto en las situaciones dentro de ella. Es aquí donde las imágenes son de gran influencia, por esto se debe considerar que estas son mejor recibidas por los lectores cuando representan características, objetos, situaciones, etc. de conocimiento común que pueden identificar y relacionar, por lo tanto, es deber del autor implementar de manera adecuada cada imagen dentro de una narración gráfica.

2.2.1.1. Personajes: Es evidente que en todas las historias existe un contexto que gira alrededor de uno o varios elementos imprescindibles de las mismas y las circunstancias suscitadas con estos, que acogen al lector, con el termino elementos se hace referencia a los personajes; el cómic consta de este componente fundamental para su consolidación volviéndolo un recurso óptimo para captar la atención del espectador y lograr que se identifique con la historia.

Contar con personajes sólidos y realistas es fundamental para una buena historia, los personajes le dan vida, permiten su desarrollo y además ayudan a los lectores a sumergirse en la historia. En muchos casos hay un protagonista que tiene ciertos atributos con los que los lectores pueden identificarse (Ponce,2013, p. 32).

De acuerdo con lo mencionado se deduce que es importante armonizar los personajes con la historia, además de aplicar otro tipo de componentes que refuercen a los personajes y su entorno dependiendo de las necesidades de este, es decir: los planos, ángulos, objetos, entre otros recursos de la imagen, textuales y narrativos.

2.2.1.2. Planos: Los planos son aquellos posicionamientos de los objetos y los personajes acorde a la situación dentro de la narración, este es un recurso necesario para el lenguaje audiovisual, es decir el cine, televisión, fotografía, solo por mencionar algunos ejemplos. En el caso del cómic es fundamental utilizar este recurso para involucrar al espectador de mejor manera con la experiencia y expresión del personaje

en la historia. A continuación, se realiza una breve descripción de los tipos de planos más comunes.

Plano General: En este plano se ve al/los personajes, objetos y gran parte de su entorno por completo, es decir existe una conjunción entre estos. Sirve para transmitir una idea del escenario al lector.



Figura 24. Viñeta tomada del cómic *V de Vendetta*, (Moore y Lloyd, 2019).



Figura 25. Viñeta tomada del cómic *V de Vendetta*, (Moore y Lloyd, 2019).

Plano Americano: Este plano es icónico en el cine, nace con las películas estilo *western*³, consta en cortar al personaje por debajo de las rodillas para así centrar la atención en todo lo que se visualiza desde esta parte para arriba.



Figura 26. Viñeta tomada del cómic *V de Vendetta*, (Moore y Lloyd, 2019).

³ Estilo que nace a partir del género cinematográfico típico del cine estadounidense, compuesto por películas ambientadas en el viejo oeste.

Plano medio: En este plano podemos ver al personaje desde la cintura para arriba, enfoca la atención a ciertas expresiones corporales del mismo.

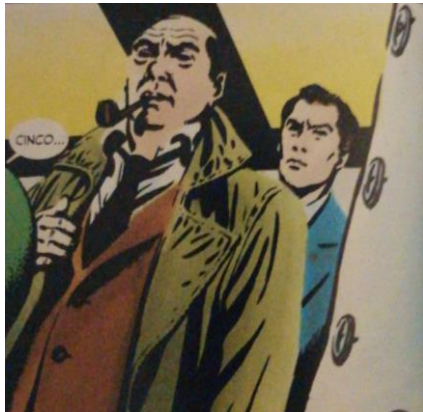


Figura 27. Viñeta tomada del cómic *V de Vendetta*, (Moore y Lloyd, 2019).

Primer plano: Este plano funciona de manera ideal para mostrar detalles en el rostro, expresiones faciales o emociones de los personajes.



Figura 28. Viñeta tomada del cómic *V de Vendetta*, (Moore y Lloyd, 2019).



Figura 29. Viñeta tomada del cómic *V de Vendetta*, (Moore y Lloyd, 2019).

Plano detalle: Es un plano bastante cerrado, se utiliza para puntualizar y destacar un objeto o detalle que no queremos que pase desapercibido por el lector.

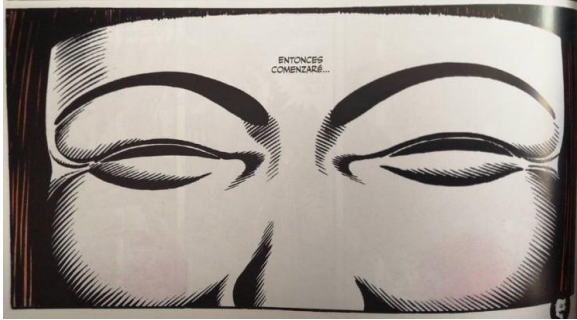


Figura 30. Viñeta tomada del cómic *V de Vendetta*, (Moore y Lloyd, 2019).



Figura 31. Viñeta tomada del cómic *V de Vendetta*, (Moore y Lloyd, 2019).

2.2.1.3. Angulación: La angulación consiste en aquellos puntos de vista desde los que se dibuja o visualiza al personaje o a los objetos, influye importantemente en el estado y las sensaciones del personaje con el ambiente. Posteriormente, se menciona brevemente aquellos puntos de angulación más importantes.

Frontal: La vista del espectador se ubica justo al frente del personaje, a la altura de su cabeza.



Figura 33. Viñeta tomada del cómic *V de Vendetta*, (Moore y Lloyd, 2019).



Figura 32. Viñeta tomada del cómic *V de Vendetta*, (Moore y Lloyd, 2019).

Picado: El personaje se encuentra visto desde arriba, a 45° aproximadamente con respecto a la vista del espectador. Este recurso es utilizado para representar miedo, o inferioridad en el personaje.



Figura 34. Viñeta tomada del cómic *V de Vendetta*, (Moore y Lloyd, 2019).

Contrapicado: Es la vista totalmente contraria a la del ángulo en picado, pues vista desde abajo demuestra superioridad, grandeza, generalmente utilizado en los personajes heroicos.



Figura 35. Viñeta tomada del cómic *V de Vendetta*, (Moore y Lloyd, 2019).



Figura 36. Viñeta tomada del cómic *V de Vendetta*, (Moore y Lloyd, 2019).

Cenital: Consiste en una vista desde arriba, completamente vertical hacia el personaje u objeto en un entorno, a 90° aproximadamente, se utiliza para visualizar al/los personajes y su interacción con ciertos objetos en el piso o en partes bajas.



Figura 37. Viñeta tomada del cómic *V de Vendetta*, (Moore y Lloyd, 2019).



Figura 38. Viñeta tomada del cómic *V de Vendetta*, (Moore y Lloyd, 2019).

2.2.1.4. Viñetas: Las viñetas son aquellos recuadros que conforman cada página de un cómic, estas dividen cada suceso, acción o momento suscitado en la historia, es decir hace evidente el paso del tiempo y cierto movimiento en el cómic; además se visualizan las locaciones, objetos y personajes en acción, entre otros elementos. Asimismo, Eisner (1996) explica que

al igual que un escenario, la viñeta controla el punto de vista de lector; el contorno de la viñeta se convierte en perímetro de la visión del lector y establece la perspectiva desde la que se ve la acción. Esta manipulación permite al dibujante aclarar la actividad, orientar al lector y suscitar emoción (p.90).

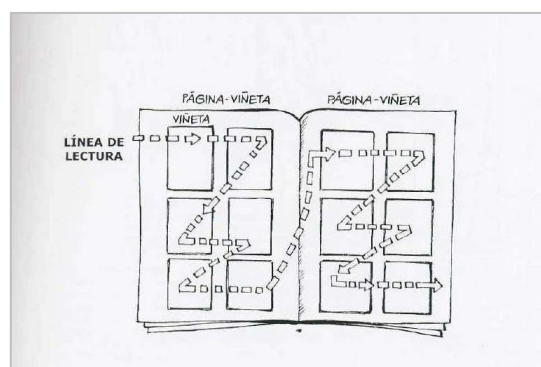


Figura 39. Ubicación y modo de lectura convencional de las viñetas en la mayoría de cómics occidentales (Eisner, 1996).

Del mismo modo, el autor explica que la viñeta engloba los elementos más esenciales del diálogo tales como, lo visualmente cognoscitivo, lo perceptivo y el alfabeto. Además, plantea varios recursos para la construcción adecuada de la viñeta según el objetivo comunicativo que se pretende alcanzar a partir del cómic, por ejemplo, la composición de la viñeta, en donde interfiere una perspectiva y el posicionamiento de los elementos dentro de la misma (Eisner, 1996).



Figura 40. Pasos para la aplicación de la composición en la viñeta (Eisner,1996).

2.2.1.5. Metáforas visuales: Son aquellas ideas expresadas mediante imágenes de aspecto simbólico, que se utilizan para figurar sensaciones y estados de ánimo en el personaje. Dicho de otro modo, son aquellos símbolos o elementos que en la cotidianidad poseen un significado común, pero en la narración alcanzan otro tipo de representación, como por ejemplo emociones o ciertas acciones.



Figura 41. Hace notoria la sensación de dolor en el personaje (Delisle, 2016).

Una ejemplo de metáfora visual muy común en diversos cómics es la utilización de una nota musical englobada, la cual representa el hecho de que un personaje se encuentra cantando, silvando o entonando algún tipo de sonido melódico en la narración.



Figura 42. Ejemplos de metáfora visual, en el cómic *Maus* personaje entonando sonidos (Spiegelman, 2014).



Figura 43. Ejemplos de metáfora visual, personajes entonando sonidos en el cómic *Maus* (Spiegelman, 2014).



Figura 44. Implementación de la nota musical para denotar una melodía producida por el personaje, en el cómic *Shenzhen* (Delisle, 2016).



2.2.2. La narración textual

La narración textual es un componente fundamental para formar aquella hibridación entre imagen y texto conocida como narrativa gráfica; es decir este elemento le otorga un significado concreto a la misma, puesto que la narrativa gráfica de no ser compuesta por una parte textual se vería reducida a simplemente una serie de imágenes que en ocasiones acarrearían un significado impreciso o abierto a interpretaciones erróneas de la narración, dado que esta componente existe en función de enriquecer el entendimiento y disfrute del lector en cuanto a la historia narrada.

Es esencial mencionar un punto importante con relación a la escritura que postula Eisner (1996) en su texto *La Narración gráfica*:

Por lo general, la escritura se percibe como la manipulación de palabras. Escribir una historieta es faena más compleja, pues se trata en principio de desarrollar un concepto, de describirlo y de construir la cadena narrativa que llevará de las palabras a las imágenes. El diálogo sostiene el dibujo, pues tanto uno como otro están al servicio de la historia. Ambos se combinan para formar un todo homogéneo (p.111).

A partir de esta idea se puede deducir que la tanto la palabra como la imagen son componentes importantes para la construcción de aquel mecanismo expresivo y comunicativo como lo es la historieta, el cómic u otro derivado de la narrativa gráfica. Dicho esto, para lograr una mejor comprensión de la parte textual, se considera significativo describir ciertos elementos que la conforman.

2.2.2.1. Guion: Es aquel esquema textual detallado, compuesto por todas las ideas, diálogos y especificaciones propuestas por el autor/a; dicho de otro modo, es una guía para estructurar la historia previo a su puesta en escena o producción.

Partiendo de esto Ponce (2013) afirma que “el guion es una herramienta que permite al autor (tanto de cómics como también de cine, teatro y otros campos de las artes) estructurar de forma coherente las distintas secuencias de la trama que se relata” (p.38).

Asimismo, el autor enfatiza que para la construcción del guion, este se divide en dos partes con igual importancia cada una: el guion literario y el guion técnico. El guion

literario explica a detalle el trasfondo de la historia y el guion técnico dispone y organiza dicha historia de forma estética (Ponce, 2013).

A partir de esta idea se concluye que, aquella división del guion es necesaria para estructurar una guía óptima para el escritor, pues tanto el guion literario como el técnico son complementarios y facilitan el manejo de la historia al autor/a, permitiendo un producto narrativo detalladamente apegado a la idea principal del mismo.

2.2.2.2. Onomatopeyas: son aquellas representaciones simbólicas y gráficas de los sonidos. Con respecto a esta breve definición Velduque (2011) afirma que la onomatopeya “supone la representación verbal de una cantidad ilimitada de sonidos” (p.8).



Figura 45. Ejemplo de onomatopeya: ¡SLAM! Lo que representa el sonido al azotar la puerta en la escena del cómic *Maus* (Spiegelman, 2014).



Figura 46. Onomatopeya en la historieta *Mafalda* (Lavado, 1972).



2.2.2.3. Globos o bocadillos: Son aquellos espacios con distintas formas constructivas dependiendo de lo que se quiera expresar, compuestos por los diálogos de personajes, explicaciones del narrador, entre otros elementos escritos dentro de la viñeta. En palabras de Ponce (2013) es un “espacio delimitado que se destina normalmente al texto, sea la voz o pensamientos de los personajes, la descripción de un narrador, etcétera” (p. 47).

Posterior a esta descripción y en base a experiencias concurridas en el análisis de varios cómics se otorga un criterio personal a cerca de cada uno de los globos según su forma y uso.

- **Globo con forma de nube:** Representa o expresa los pensamientos del personaje.
- **Globo con puntas o dientes:** Representan vibración en la voz, puede expresar sonidos fuertes, como gritos, estallidos, irritación; o voz saliendo de aparatos electrónicos como tv, radio, etc.
- **Globo en off:** El rabillo de este bocadillo se encuentra dirigido fuera del cuadro, pues representa la voz de un personaje fuera de la viñeta.
- **Bocadillo incluido en otro:** Indica las pausas que hace un personaje en su dialogo.
- **Globo con varios rabillos:** Significa que un mismo texto es dicho por varios personajes al mismo tiempo.
- **Globo con líneas entrecortadas:** Indican voces bajas como susurros.

Finalmente, para la voz del narrador existe un recuadro distinto en forma rectangular llamado *cartela*, el cual encasilla dicha voz.

2.2.3. Componentes de la interrelación entre narración escrita e imagen

Como se ha analizado con anterioridad, el cómic se encuentra hibridado por una parte textual y una parte gráfica, en los dos componentes la trama funciona como eje transversal, dado que esta orienta al lector para un óptimo entendimiento de los acontecimientos cronológicos propuestos por el autor.

Por lo tanto, la trama, una parte importante de la narración gráfica, en este caso el cómic, se desarrolla en uno o más lugares y momentos; a estas dos categorías se las



conoce como tiempo y espacio. Se ha considerado importante plantearlas en este apartado que describe el enlace entre la parte textual y la imagen, debido a que tanto la una como la otra conforman la construcción cronológica y contextual del cómic.

2.2.3.1. Tiempo: Es la cualidad esencial que determina el avance de la historia en el cómic, es decir inicio, desarrollo y desenlace. Según Eisner (2009) en su libro *El cómic y el arte secuencial*,

el fenómeno de la duración y su experiencia -lo que solemos llamar "tiempo"- Es una dimensión esencial del arte secuencial. En el universo del conocimiento humano, el tiempo se combina con el espacio y el sonido en un marco de dependencia recíproca en el que conceptos, acciones, gestualidad y movimiento tienen un significado y son medidos por nuestra capacidad de comprender su mutua relación (p. 27).

Del mismo modo Velduque (2011) menciona que, “el tiempo se desdobra y hay entonces un tiempo del relato o de la acción y un tiempo de lectura” (p.4).

A partir de este análisis se puede decir que, el tiempo del relato es el transcurso de los hechos narrados textualmente, el cual es expresado mediante recursos literarios, como la elipsis, los tiempos, etc. La segunda idea del tiempo en el relato gráfico, se basa en los símbolos o imágenes adosadas a la parte textual, incorporando ideas ilustrativas acorde a lo narrado, de igual manera la decodificación final de la puesta en escena de la narración la completa el lector con su interpretación.

2.2.3.2. Espacio: El espacio en el cómic, básicamente es el lugar donde se desarrollan los hechos de la historia narrada. Con respecto a este elemento Velduque (2011) postula que,

hay que tener en cuenta que este espacio llamado ficcional no es solamente el espacio representado en las viñetas, sino que, sobreviviendo al límite del cuadro, y en base a los indicios dados por lo que se está representando dentro de ese límite es reconstruido íntegramente por el lector en su subjetividad. Esto es, el espacio en off se reconstruye completándolo en nuestra imaginación. (p.4).



Así también, dentro del cómic, este espacio es desarrollado de dos maneras, en primera instancia, se construye el espacio a partir de la creación de entornos, escenarios y situaciones que plantea el autor donde interviene tanto la parte textual como lo ilustrativo. Y finalmente, como se mencionó antes, está el espacio que surge de la imaginación del lector a partir del entorno que le brinda el autor.

2.3. Creación del relato y la estructura escrita para producción del cómic propuesto.

2.3.1. Antecedentes:

Título del cómic. -

ALMOR: El territorio soñado.

Personajes. –

Kum. - Hombre joven de aproximadamente 24 años. Proviene de una familia de clase alta, sus padres ganaron respeto y dinero al trabajar en el partido de SUM DTP. Posee una vestimenta y una apariencia impecable y costosa. (personaje principal)

Victoria. - Mujer joven de aproximadamente 20 años, sabia, ha aprendido del trabajo en la calle, su experiencia le otorgan una especie de don con el cual, en determinados momentos, tiene premoniciones del futuro, ya sea cercano o lejano. Apariencia pobre de clase baja, se sabe que sus padres y antepasados son provenientes de esclavos. (Personaje principal)

Sum Dtp: Hombre viejo de 70 años aproximadamente. (villano o antagonista) adherido a una especie de exoesqueleto de la cintura y los muslos para abajo debido a su discapacidad en las piernas. Se describe a un hombre de clase sumamente alta. Se relata que su origen es indígena, ganó su posición robando los recursos del pueblo, posteriormente se convirtió en un político apoyado por su falso carisma y sus engaños.

Personajes secundarios:

- Hombre de apariencia pobre.
- Pobladores de los suburbios.
- Guardias del partido DTP.
- Anciana de la casa de acogida.



Tienen apariciones breves durante la mitad y final de la historia relatada en el cómic, respectivamente.

Escenario. –

La historia se desarrolla en un entorno controlado por el dictador SUM. Dentro de este contexto Sum es un hombre que habla, jactándose de pertenecer a un partido socialista, equitativo, justo y revolucionario, dirigiéndose hacia un mundo futurista cuya realidad es que los recursos están estancados en un solo grupo poderoso de aquella sociedad del mañana, en un entorno de extremos marcados pero invisibles al resto del mundo. La tecnología y el conocimiento son los principales recursos que orbitan en la clase social alta. En la clase social media orbita el trabajo y la producción para mantener estable a la clase alta y el gobierno de Sum Dtp, y, por último, la clase baja son quienes sirven al estado controlado por el frívolo mandatario, quienes mantienen el territorio y sus lugares siempre limpios para que siempre luzcan presentables, como un ejemplo para el resto del mundo. Los empleados de la clase baja desempeñan su labor solo en las noches, en el día se mantienen ocultos en sus zonas suburbanas alejadas del resto de la población. (Existe un toque de queda para la clase baja en el día y para la clase media y alta en las noches).

Almor: A pesar de que no se describe exactamente dentro del cómic, se trata de un territorio ficticio ubicado en Sudamérica, en el que se lleva a cabo la historia narrada.

2.3.2. Detalles.

El partido DTP: Su abreviación significa partido de todo el poder. Es el partido único en Almor que se rigen mediante la ideología de una supuesta revolución socialista de equidad y trabajo para todos los habitantes. Sin embargo, existe desigualdad tanto en las clases sociales, libertad y en el supuesto trabajo equitativo impuesto por el partido.

2.3.2.1. Sinopsis:

En una sociedad futurista, de supuesto desarrollo, un joven de una posición social alta (Kum) quien despierta un día sintiendo un cambio en él, deja el quemeimportismo atrás y se da cuenta de que su sociedad no es lo que pretende mostrar, está destruida y los detalles de perfeccionismo de aquel entorno no son más



que mascarar para ocultar la decadencia de la misma. En aquella sociedad distópica también vive una mujer joven de los suburbios (Victoria), quien es sabia, puede sobrevivir en un entorno adverso, ha aprendido bastante en la calle, su sabiduría y experiencia le otorgan una especie de don, que le permite tener premoniciones del futuro en determinados momentos.

Kum al sentir que el miedo y la angustia le invaden tiene un encuentro con una especie de televisor viejo, al mirarlo fijamente se sumerge perdiéndose en el contenido que este transmite, se da cuenta de la destrucción de la gente y la pérdida de la humanidad que está viviendo su pueblo. Además, se percata de un detalle lúgubre que lo estremece, pues el mandatario supremo de aquel territorio (Sum), quien es un anciano desalmado, gobierna bajo un ideal erróneo de socialismo, imponiendo una organización de clases sociales de extremos marcados, colocando al bien material y tecnológico sobre la individualidad y el progreso humano. Este anciano plantea un equivocado proceso de supuesta equidad, cuyas acciones demuestran todo lo contrario, esclavizando a la clase baja, llamándolo trabajo y labor para todos, felicitándolos por servir a una sociedad enferma, disfrazada de evolucionada.

Es el deber de aquellos dos jóvenes pertenecientes a clases sociales distintas, levantarse, hacer algo y luchar por su pueblo.



Capítulo III:

Estética gráfica, ilustrativa en el lenguaje del cómic.

Construir un cómic es un acontecimiento en el que la creatividad es uno de los requisitos principales para su adecuada elaboración, no se requiere de elementos complejos ni se contempla restricción alguna para hacerlo atractivo y acogedor al público, su creación favorece a la libertad en la expresividad; solo se precisa combinar de manera adecuada la parte gráfica con la parte textual hasta crear una historia cautivadora con contenido de atracción popular o que incentive a un pensamiento crítico.

Con respecto a lo mencionado Cantero (2001) expone que,

llevar a la práctica la realización de un cómic, requiere una serie de conocimientos que implican las distintas técnicas en uso para la producción gráfica. Ante la ejecución de la obra, el artista de cómic utiliza todos los recursos posibles que le permiten un resultado final aceptable. Todas las técnicas relacionadas con el dibujo son aplicables, y sólo limitadas por el tipo de edición o sistema de reproducción que se vaya a utilizar (p.143).

Como McCloud (2016) menciona en su icónico texto: *Entender el cómic*, “las palabras, los dibujos y otros iconos forman el vocabulario del lenguaje llamado cómic” (p.47).

Como se ha señalado previamente, existe una infinidad de maneras para construir un cómic y que para ello tanto la parte textual como la gráfica son elementos fundamentales; partiendo de esto, el presente apartado centra el análisis en la parte estética, gráfica e ilustrativa del cómic.

Para la construcción del cómic no existe impedimento alguno o límite creativo, sin embargo, es importante fijar un estilo con respecto a la ilustración, personajes y entornos, con el fin de expresar de manera acertada la idea principal de la historia a narrar. Una vez más McCloud (2016) aporta al cómic, específicamente al lenguaje ilustrativo del mismo, con una base o estructura que funciona como referencia perfecta para elegir un estilo. Cabe mencionar que varios personajes reconocidos de

historietistas famosos alrededor del mundo constan en este esquema, tales como: El *Batman* ilustrado por Frank Miller, *Popeye* por Elzie Segar, *Mickey Mouse* ilustrado por Floyd Gttfredson y más.

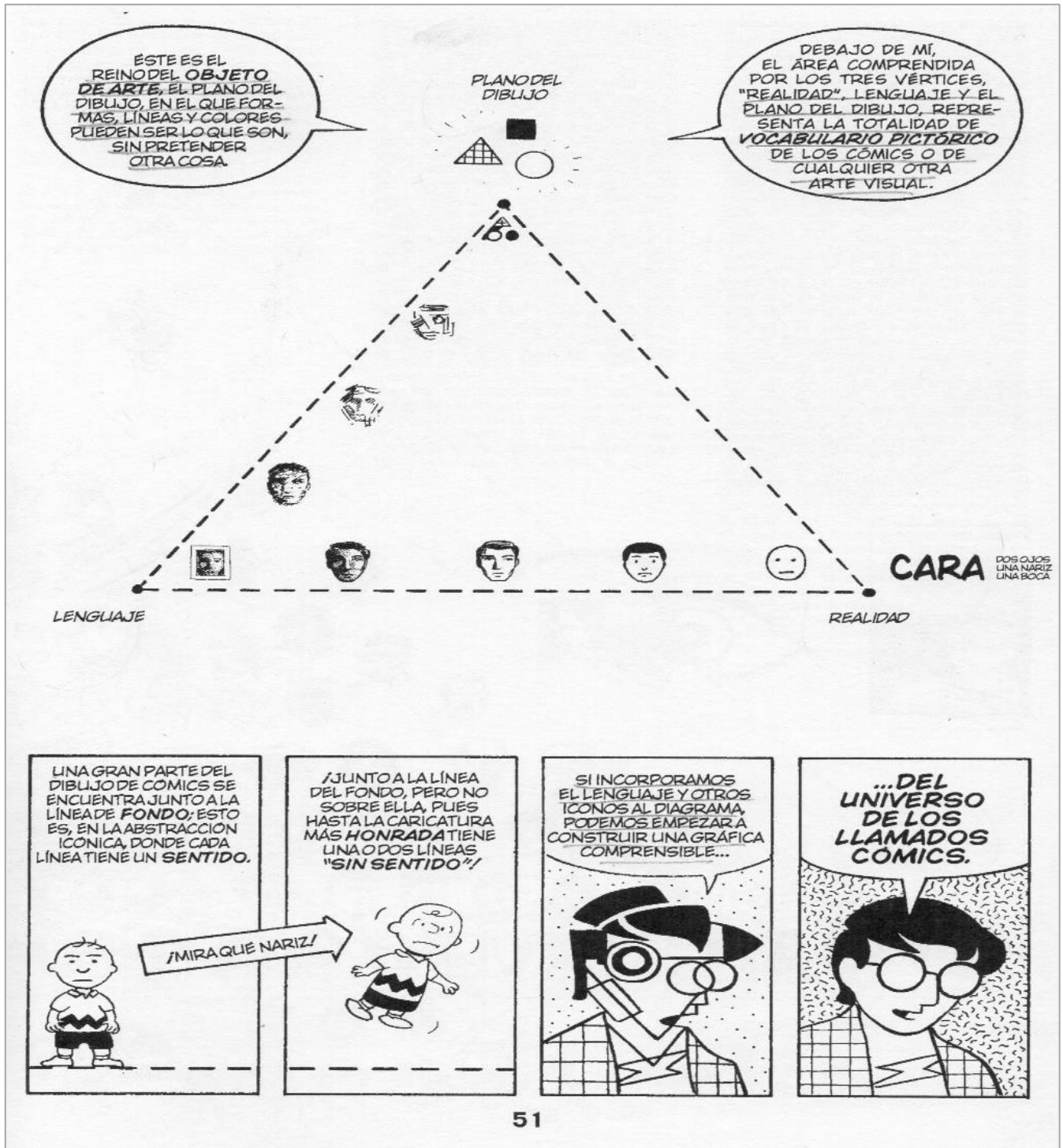


Figura 47. Diagrama donde se divide a la ilustración en el plano del dibujo, del lenguaje y de la realidad (McCloud, 2016).

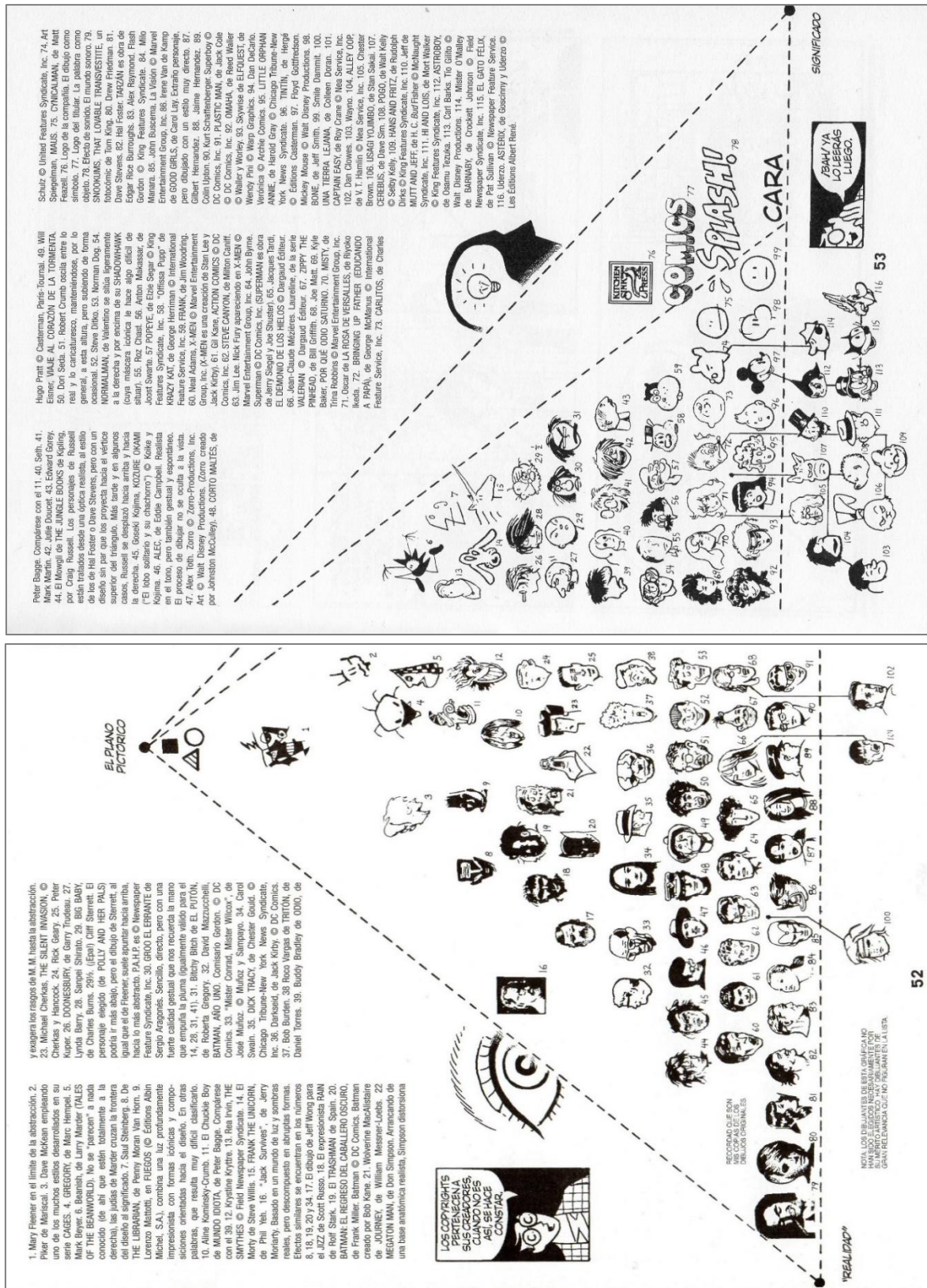


Figura 48. Diagrama donde se posiciona a distintos personajes icónicos de grandes autores del cómic (McCloud,2016).

3.1. Análisis de referentes estéticos, escogidos para la elaboración del cómic propuesto.

Así como el análisis de cada parte constructiva del guion y el entorno escrito del cómic es de gran importancia para su producción, también se considera fundamental la parte gráfica e ilustrativa del mismo, por lo que es propicio hacer la elección de distintos referentes no solo centrados en la parte textual de la narrativa, por ello es importante realizar un análisis de aquellos autores que con su trabajo estético han trascendido en el mundo de la narrativa gráfica, quienes con la creación y visualización de los distintos estilos, entornos, personajes, estructuras y detalles posibles de creación permiten adquirir una suerte de inspiración para la consolidación del cómic a producir. Entre estos referentes importantes tenemos a:

Art Spiegelman en *Maus*. -

El aporte que brinda este autor con sus personajes, es de gran trascendencia, debido a que la originalidad en cuanto a la creación de los mismos ha sido primordial en el fortalecimiento de la historia contada en su cómic más famoso, con la admirable manera de representar un relato trágico de la realidad histórica de la humanidad a partir del dibujo de animales como actores de la misma. Con respecto a este referente, Jimenez (2015) expresa que,

Spiegelman, consciente de sus limitaciones como dibujante, siempre juega en sus dibujos con el diseño, consiguiendo una mezcla realmente única que, unida a su conocimiento de los cómics, la ilustración y el arte, le ha llevado a crear un estilo propio que ha influido a toda una generación de artistas. Un estilo que mezcla sin prejuicios cualquier cosa que le llame la atención, desde las tiras cómicas hasta los dibujos arquitectónicos o incluso los libritos pornográficos de principios del Siglo XX conocidos como *Biblias de Tijuana* (p.1).

El conocimiento que denota este historietista en su novela gráfica, demuestra que ciertas limitaciones estéticas que un autor puede creer que tiene probablemente lleguen a convertirse en oportunidades para fijar ciertos constructivismos únicos, tan

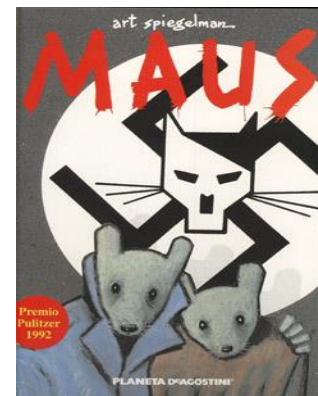


Figura 49. Portada del cómic *Maus*. (Caro y Carrillo, 2017)

llamativos y que van más allá de lo clásico, permitiendo nuevas experiencias al espectador.

David Lloyd en *V de Vendetta*. –

La técnica que utiliza este autor en la parte ilustrativa de la novela gráfica es extraordinaria, pues cuida la expresividad de los personajes, las proporciones y movimientos, de igual manera brindando cualidades únicas a cada ser que se participa en esta novela gráfica, volviendo simbólicos a algunos.

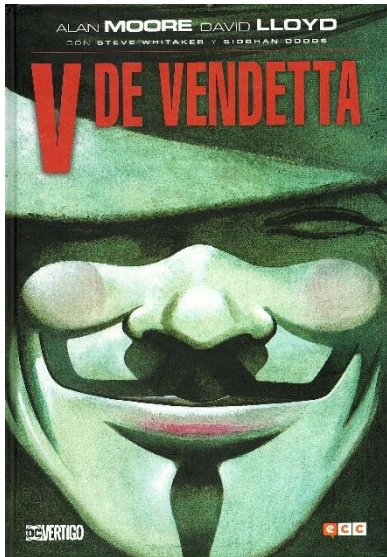


Figura 50. Portada del cómic *V de Vendetta* donde se muestra el trabajo de Lloyd con el personaje principal. (Moore y Lloyd, 2019)

Es importante recalcar que el punto fuerte por el cual se escoge a este autor es por su trabajo en *V de vendetta* y la creación de personajes, en especial a V: el protagonista, quien tiene la personalidad de un conspirador, con un ansia de lucha y protesta, además se considera un súper héroe revolucionario, mismo que no está lejos de salir de la imaginación para existir en la vida real. Se lo percibe como el personaje perfecto para combatir la injusticia, la corrupción y las élites en las sociedades, es decir, V no es solo un hombre, no es solo un disfraz emblemático, en realidad es un ideal.

Es interesante como Lloyd ha logrado hacer representativa a aquella figura de V, en especial su fisonomía, puesto que para lograr que sea emblemática, el autor acude a la apropiación de un personaje histórico famoso de la antigua Londres, el revolucionario Guy Faukes de la *conspiración de la pólvora*: grupo dedicado a acabar con las monarquías inglesas, cuyo rostro sirvió de inspiración para la icónica máscara de V. La cual se ha tornado una alegoría para varios grupos anarquistas y visionarios modernos alrededor del mundo.

Aportando a lo mencionado Barrachina (2013) explica que, David Lloyd es famoso por haber dibujado *V de Vendetta*, una de las grandes obras escritas por Alan Moore, que relata la historia de un terrorista anarquista que lucha contra un gobierno fascista. Asimismo, la máscara del protagonista se ha convertido en un símbolo de protesta, libertad y lucha por la dignidad. Además de ser el símbolo oficial de varios grupos como *Anonymous*, que aboga por la libertad de expresión y

la independencia de Internet. Del mismo modo, se expresa que el autor Lloyd tenía como concepto principal el idear un personaje incomprendido a quien la tradición de un pueblo lo ha etiquetado como un villano, sin embargo, este era un héroe con filosofías revolucionarias para los que le apoyaban, por lo tanto, tomo como referencia al personaje histórico inglés Fawkes, logrando crear un protagonista que genera impacto en la sociedad.

Por otra parte, al analizar el diagrama de McCloud (figura 48), Lloyd y su trabajo en esta novela gráfica estaría posicionado en un plano descrito en el gráfico como cercano a la realidad, de igual manera, inclinado hacia el espacio denominado como: plana del significado. Por lo tanto, se posicionaría en un punto medio entre estas dos variables, pero bastante alejado del plano pictórico y abstracto. A partir de lo mencionado, se refuerza esta idea aludiendo que sus personajes e historia son muy sólidos, realistas y con un fuerte significado.

Guy Delisle en *Shenzhen*. –

Este autor es un importante referente que influye en la parte estética de la elaboración del cómic, por su peculiar manera de construir un diario de viaje haciendo uso de la narrativa gráfica para representar sus experiencias; pues relata sus sensaciones, estados de ánimo, aventuras, su trabajo, entre otras situaciones que acontecen a Delisle en sus numerosos viajes por el mundo cumpliendo con sus distintas labores artísticas. Tal como se puede observar en *Shenzhen*, dado que esta obra además de narrar lo mencionado, también incluye relatos de su estadía por

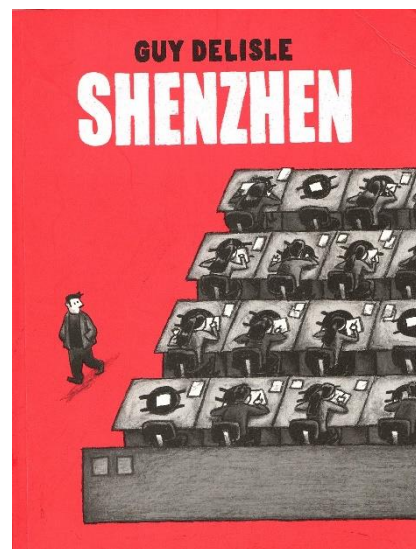


Figura 51. Portada del cómic *Shenzhen* (Delisle, 2016).

esta ciudad tan dinámica del gobierno chino, utilizada para experimentar en ella la afamada economía socialista de mercado.

En este cómic el autor se autorretrata en aquella ciudad utilizando trazos sueltos, difusos pero sólidos y expresivos con los que a su vez expone acontecimientos de la realidad que pueden ser experimentadas en esta ciudad, como la confusión de un idioma extraño, la necesidad de utilizar los servicios médicos en un lugar muy

concurrido, un modo nuevo de alimentación para quien no está acostumbrado a degustar platillos extremos, la preocupación y el estrés que trae consigo una urbe en extremo llena, despierta y movida. En ocasiones se encuentran tintes cómicos, irónicos e incluso datos que hacen alusión a la cotidianidad, los mismos que son expresados por el autor canadiense a partir de sus líneas en las ilustraciones a blanco y negro, las mismas que transmiten al lector una sensación de desasosiego, además se comparte lo vivido por el autor en aquel viaje, en el cual experimento diferentes circunstancias en un espacio increíblemente desarrollado, pero tan exótico y ajeno.

Finalmente, al relacionar las representaciones artísticas de Delisle con el diagrama de McCloud (figura 48), se podría colocar la estética que aplica en sus cómics el autor en mención, entre la parte denominada pictórica y del plano de la realidad, puesto que sus dibujos abandonan rasgos realistas volviéndose caricaturescos, no obstante, retratando la realidad que se vive en un país de Asia, sin exagerar ni fantasear con detalles que se vivencian día a día en el mismo.

Mike Mignola en *Hellboy*. –

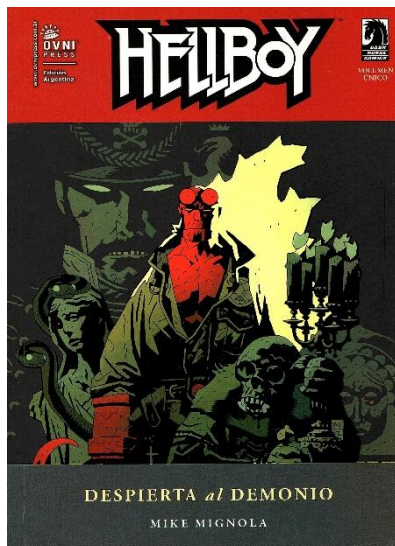


Figura 52. Portada del cómic *Hellboy. Despierta al demonio*. (Mignola, 2016)

Hay que destacar la importancia del autor en mención y su trabajo en la estética de la narrativa gráfica, como influyente para la elaboración de personajes con personalidades fuertes y notorias en historias de igual magnitud. Es importante recomendar y utilizar las estéticas aplicadas por el autor, en cualquier práctica, estudio o bocetación ya sea para iniciar en la creación del cómic o para afianzar la construcción adecuada del mismo, una vez se haya logrado una larga trayectoria en el arte de la narrativa gráfica.

Es necesario referirse a ciertas características de la estética mencionada como, la aplicación de la línea gruesa y la mancha para conseguir importantes rasgos de luz y sombra en cómics como *Hellboy*, acentúan más la personalidad adusta que posee cada personaje característico de la historieta en mención. Además, las historias desarrolladas a partir



de su trabajo, se han llegado a apreciar incluso como estructuras mitológicas de la narrativa gráfica; son detalles que han despertado la admiración y el interés por la ilustración característica empleada por Mignola.

En relación con la idea expuesta, Pastor (2017) menciona que,

Queríamos (y siempre querremos) que nuestros dibujos se parecieran a los de ilustradores como Tim Sale o Mike Mignola. Estos jugaban con la composición, la línea, la mancha negra, la luz y la sombra, todo respondiendo a las necesidades de la propia imagen, sin atarse a la realidad y exprimen conscientemente todas las posibilidades que les ofrece el medio de una manera simple pero exquisita (p.9).

Asimismo, se considera que el estilo de Mignola, basado en contrastes y sombras fuertes, con colores sólidos sin degradados ha marcado profundamente a quienes son apegados a la ilustración de cómics, además del uso de distintos escenarios y elementos folclóricos en sus historias, sirviendo así de inspiración a crear nuevas versiones de historias oscuras, tomando elementos de mitos y leyendas como referentes (Ponce, 2013).

3.2. Estudios y bocetación de los personajes, fondos (ambientes) y modalidades gráficas del cómic propuesto.

En la creación de un cómic en el que se expresen criterios relacionados a un tema de carácter social, siempre rondó la idealización del dibujo a partir de un estilo figurativo e incluso expresionista, casi abstracto, desdibujando detalles en los personajes, pero a la vez dotándolos de personalidad. Aunque en un principio es lógico pensar en el desarrollo de los personajes, dibujándolos de la manera más realista, con facciones, proporciones y cromáticas casi perfectas. Pero al analizar el diagrama de McCloud (figura 48) se vuelve a la idea inicial de caricaturizar o alejarse brevemente de ese realismo planteado y volver en torno al figurativismo, desechando ideas extremas de un expresionismo pictórico, caso contrario manteniendo un punto medio, en el cual los personajes denoten personalidad propia, características particulares, entre otros detalles de cada uno, sin abandonar una estética gráfica alejada de la perfección, apegada a un cómic libre de tendencias artísticas definidas. Siempre centrando en cada

momento de esta aventura gráfica a ser construida, el concepto de expresión de sentimientos, estados de ánimo, acciones e ideales de los personajes.

Primeros bocetos: Identificando características de los personajes principales. –



Figura 53. Boceto y primer estudio del personaje Kum. Autoría propia. 2020

En la figura 49 se observa una idea clara para representar a uno de los dos personajes principales de la historia, Kum. Este primer boceto y estudio, funcionó para definir, de cierto modo, la posición y forma del cabello, parte del vestuario, ciertos rasgos y expresiones del rostro. En cuanto al estudio de la vestimenta se ha decidido ubicar un detalle característico de los individuos dentro de la historia pertenecientes a la clase alta, es decir el cuello alto en el suéter del personaje.

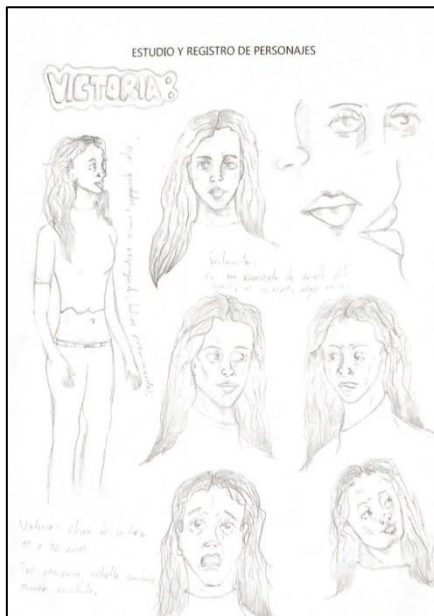


Figura 54. Boceto y primer estudio del personaje Victoria. Autoría propia. 2020

Al pensar en el personaje de Victoria (figura 50), desde un inicio se planteó la idea de que sería una mujer joven, delgada, ágil para la vida tediosa de Almor.

Ciertos detalles fueron variando, pues al principio se la idealizó como una mujer de tez morena, con el cabello en extremo rizado y frondoso, al momento de representar al personaje en el proceso de bocetado, en el estudio y digitalización, se decidió pasar este por menor y se la graficó como una mujer en cuyo físico no presentaba mayor detalle en cuanto a características raciales, de cabello ondulado y sin

una diferencia muy grande en cuanto a facciones y tono de piel con relación a los otros personajes principales. Es importante añadir que la vestimenta se la puede percibir rota, corta, escasa y pequeña, detalle relevante para expresar el territorio y la clase de la que proviene Victoria.



Figura 55. Boceto y primer estudio del personaje Sum. Autoría propia. 2020

En cuanto al personaje Sum (figura 51), se lo idealizó como un hombre mayor, aproximadamente de 60 a 70 años. La apariencia del personaje nace a partir de imaginar a un político de contextura ancha, rollizo, con rostro adusto, denotando siempre estar enojado; características que ayudarían a ubicarlo fácilmente como el antagonista de la historia. Dichas particularidades predominaron en el personaje, antes del proceso de bocetado y durante la elaboración del cómic. Con respecto al vestuario de Sum, se decidió conservar el suéter de cuello alto, detalle propio de la vestimenta de las personas de clase alta en

Almor. Referente a la fisonomía del personaje, es importante centrar la atención en sus extremidades inferiores, puesto que están formadas a partir de un exoesqueleto, pues no se especifica bien, pero en una viñeta determinada del cómic se muestra que está paralizado debido a que perdió sus piernas y necesita de aquella aberrante prótesis para sobrevivir.

Proceso de bocetación en viñetas:

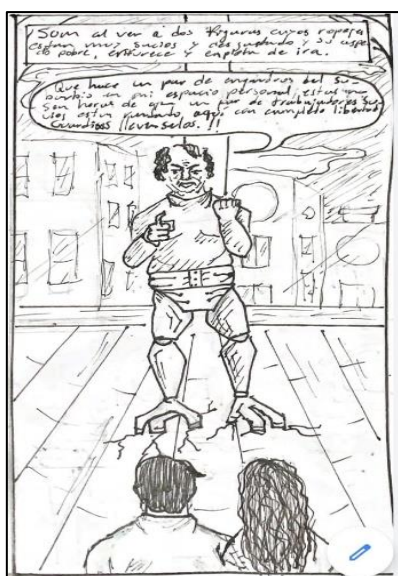


Figura 56. Boceto del cómic en el que se representa a Sum en una viñeta de la página 16. Autoría propia. 2020

Se considera de gran valor incluir y comenzar por un proceso de bocetado previo a la realización del cómic de manera digital, puesto que es fundamental ir descubriendo espacios, composición e interacción entre los personajes, escenarios, elementos y en general el entorno del cómic a crear. Si se omite este proceso y el tiempo de bocetado, sería complicado determinar los elementos, espacio y tiempo o secuencia con el que transcurrirá el cómic; categorías que son medibles a partir de cada viñeta, las cuales son importantes al determinar el tamaño y ubicación donde constará cada componente.

En la viñeta, representada en la figura 52, se puede observar una vista preliminar del villano de la historia: Sum, se escogió como ejemplo esta escena o sección de la historia narrada en el cómic, dado que contiene detalles interesantes, uno de ellos es la forma de la viñeta verticalmente alargada, la cual fue necesario emplearla de esa manera para alcanzar una representación del cuerpo completo de Sum, debido a que se considera esencial mostrar el exoesqueleto que conforma al personaje, mismo que sufre de una parálisis de sus piernas. Además, es importante colocar, en esta viñeta, a los dos personajes principales observándolo, debido a que esta es la primera vez que ellos observan completamente a Sum en la historia.

En la figura 53, se puede observar un primer estudio de los guardias que rodean el centro de Almor (Territorio donde acontece la historia), a su vez se visualiza la interacción de los personajes principales con los sucesos hostiles de la historia narrada.

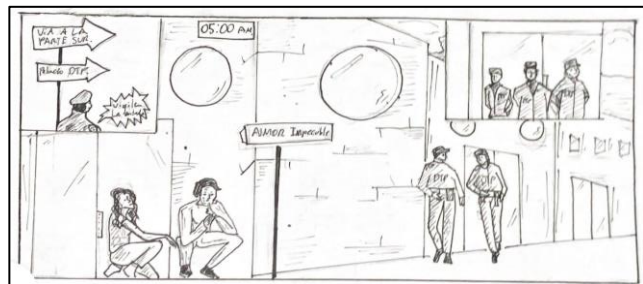


Figura 57. Primera viñeta del boceto del cómic Almor el pueblo soñado. Autoría propia. 2020



Figura 58. Página 3 completa del boceto del cómic. Autoría propia. 2020

En la parte de cómic reflejada en la figura 54, se puede observar el uso necesario de una gran cantidad de viñetas en una misma hoja, debido a los sucesos y el giro que acontece en un tiempo corto del cómic. Se estableció al inicio de la elaboración de esta página que estéticamente las viñetas tomarían una angulación dejando inclinada a la vista de la página, pero el momento de realizar la versión digital del producto visual se determinó que las viñetas tomarían una forma menos angulas limitándolas a cuadros parejos, dejando a esta sección más organizada visualmente.

En cuanto a la portada, se ha planteado realizar un boceto a color a base de pintura acrílica, en el cual se determinarán distintas cromáticas a manejar una vez que se lo replique por mecanismos digitales. Es importante mencionar que se ha recurrido a la idea inicial de emplear una estética expresionista que diferencien a la imagen que será la portada de las ilustraciones dentro del cómic.



Figura 59. Boceto para la portada del cómic. Autoría propia. 2020

A modo de conclusión, se alude que el uso de viñetas, su forma, disposición y tamaño es importante para determinar la continuación de las escenas del cómic. En los ejemplos representados en las figuras anteriores, se observa la posición de los personajes determinando el rol que cumple cada uno de ellos y su interacción con el medio, incluso en aquellos momentos delimitados por las viñetas se puede definir claramente las personalidades, reacciones y actitudes que tienen los personajes en el relato, además de definir una estética a ser utilizada en la producción.

En cuanto a los bocetos mostrados, se puede mencionar que fueron realizados como una réplica cercana a lo que sería el producto definitivo. Se utilizó este estudio rápido de los personajes, elementos y espacios en conjunto dentro del relato, mismos que forman el cómic, para reconocer ciertas carencias de perspectiva, composición y anatomía.

Capítulo IV.

Producción de la propuesta de cómic.

En este apartado se presenta el proceso que se llevó a cabo para elaborar el cómic definitivamente, es decir, un segundo paso de todo aquel proceso que conforma el desarrollo del producto narrativo. Digitalizar la historieta es el acto seguido de la producción, siguiendo los lineamientos establecidos en el proceso de bocetación, en cuanto a espacios, momentos, escenarios, personajes y sus características, además la conjunción de todo esto con el guion.

Para el proceso en el que se traslada al cómic imaginado y bocetado a medios digitales, se transcurrió por una investigación de plataformas adecuadas para la creación de producciones tales como narrativa gráfica, llegando a determinar al programa *Clip Studio*

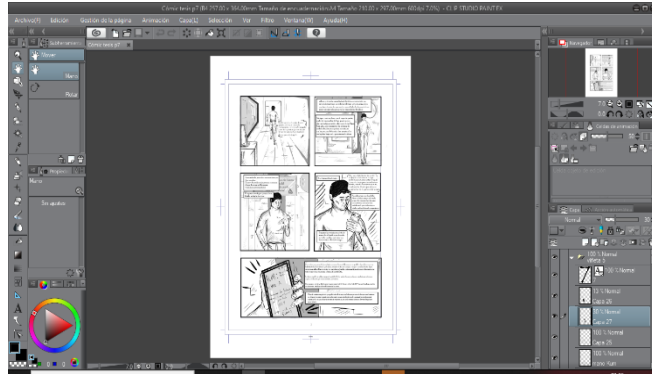


Figura 60. Ejemplo de la interfaz del programa utilizado para la realización del cómic. Autoría propia. 2020

Paint como soporte oficial para la producción digital del cómic debido a la interfaz optima que brinda, posteriormente se procedió al aprendizaje de la aplicación y sus herramientas, mismas que, como dato importante, concibieron una primera idea de plantear un producto narrativo a blanco y negro, con el objetivo de otorgarle un acercamiento a ciertos cómics modernos, reconocidos y de calidad tales como *Persépolis*, *Maus*, *Batman Black and White*, y más; los cuales, no por el hecho de carecer de color pierden calidad, al contrario, han ganado aprecio y reconocimiento por el público.



Figura 61. Ejemplo de una página del cómic completa, diseñada en *Clip Studio Paint*. Autoría propia. 2020

Una de las herramientas de mayor utilidad que se empleó en la construcción del cómic es el uso de maniqués que brinda la plataforma, tema que favoreció en tiempo el manejo de las proporciones de los personajes, sin embargo, es necesario dominar el manejo de posiciones, tamaños y movimiento corporal en aquellos maniqués rígidos. Otra de las herramientas de apoyo utilizadas es la regla para definir líneas precisas en ciertas estructuras y fondos en varias páginas. Cabe recalcar que los otros elementos en absoluto fueron creados de manera liberada a partir de ideas propias.

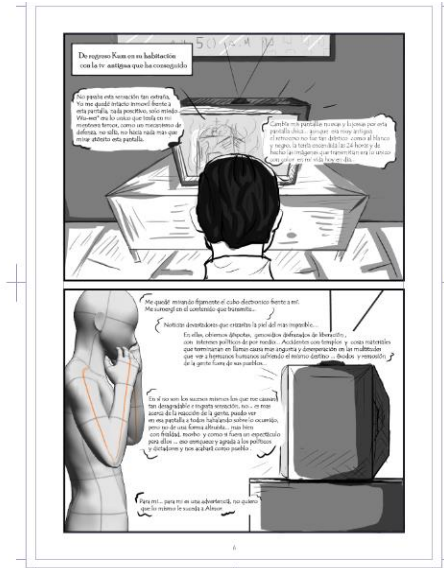


Figura 62. Ejemplo del uso de maniqués para representar una determinada posición de un personaje. Autoría propia 2020.

Se consideraron varios extractos que complementarían a un entendimiento óptimo de la narrativa propuesta, como por ejemplo las expresiones en los personajes, el acoplamiento de los diálogos previamente definidos a cada viñeta que conformaba las escenas del cómic, ciertas aclaraciones al final de algunas páginas, un corto número de onomatopeyas, letreros y pantallas en las escenas de Almor.

Todo aquel compendio en mención funcionó para definir un cómic atractivo en el cual se comprenda la aspiración de expresar la idealización de una sociedad distópica, llevada a la desmejora por el actuar político, donde las clases sociales son marcadas y el sufrimiento de la población de trabajadores es un hecho, a su vez disfrazada como una sociedad óptima para quien le conviene verla así. La situación descrita no es lejana a la realidad que viven diversos entornos sociales de Latinoamérica y el mundo.

Finalmente, el producto resultante alcanza un compendio de todo detalle y situación en mención, incluyendo la definición de una portada atractiva que implícitamente alcanza a enseñar una relación con el miedo y ansiedad que sufre uno de los protagonistas de la historia. Además, se logra reconocer la aplicación de la ilustración, su armonía y complementación con los diálogos propuestos en el guion y en el planteamiento literario de la historia narrada.



Es relevante mencionar que, debido a la situación concerniente a la emergencia sanitaria se estableció la presentación del cómic elaborado, en una versión digital, misma que tendrá la oportunidad de ser difundida mediante una página web y redes sociales, ver Anexo 1, página 92.

Conclusiones

En este apartado se lleva a cabo un cierre en donde se relata la labor en el transcurso experimental de aquel proceso que se ha llevado a cabo para la creación de un cómic, que nace a partir de la necesidad de expresar la latente preocupación de una sociedad distópica en el tiempo actual, con los mecanismos tecnológicos en cierto punto colocados como medios de control, las situaciones negativas tanto en el ámbito social, económico, sanitario y ambiental numerosas veces manejadas con un accionar erróneo desde la política. Dicho proceso es construido a partir de la narrativa gráfica, labor que desde un principio se mostró complicado, puesto que el transmitir una idea o visualización de situaciones que pueden llegar a ser posibles en la realidad contemporánea a través de un entorno imaginario se tornaba complejo, es decir fusionar la realidad con la ficción incluso puede llegar a considerarse descabellado, sin embargo no lo es, gracias a la narrativa gráfica, dado que es considerado un mecanismo atractivo para comunicar ideales de cualquier tipo.

En cuanto a la concepción de ideas a cerca de un entorno imaginativo aproximado a las sociedades distópicas, la política y el control social, fueron de gran apoyo los textos de autores clásicos como los que se reflejan en el primer capítulo de este trabajo escrito, mismos que actuaron como base para la idealización y desarrollo de una sociedad distópica en la historia gráfica a establecer.

Realizando un breve análisis de lo que se seleccionó de cada trabajo literario, se puede aludir que, de G.Orwell se tomaron ideas en torno a las pantallas presentes en el relato, la división de clases sociales y de cierto modo la restricción de horarios, es decir el toque de queda.

En cuando al texto de A. Huxley se ha tomado ciertas ideas sobre aquel entorno futurista en donde existe un desinterés de la parte humana, caso contrario se muestra



un extremo aprecio al consumismo y a ciertos lujos accesibles a un grupo determinado de la población.

Con respecto al texto de M. Foucault se ha podido comparar con detalles tales como la prisión en la que se convierte Almor (territorio creado para el cómic) un espacio en el que a las personas se las controla con la restricción de tiempo, libertad, e incluso la vida; dicho de otro modo se trata de una sociedad erróneamente manejada y controlada por guardias disciplinados para servir a un partido manipulado por un dictador, también, en el cómic creado se muestra brevemente una edificación magestuosa desde la cual se maneja todo, caso similar a lo interpretado del panóptico de Foucault.

Por lo tanto se concluye que los tres autores consolidan una sociedad distópica, con tintes que en la realidad de la contemporaneidad se perciben latentes, a su vez, estos datos se tornan inspiradores para la creación del relato a narrar.

Por otra parte se consideró de suma importancia realizar la elección entre un número significativo de autores gráficos que trabajan en torno al cómic, para analizar y comprender ciertas estéticas que han llevado a sus obras de narrativa gráfica al éxito, tal es el caso de la línea gruesa, la trama y la sombra que emplea Mike Mignola en sus afamados cómics, entre ellos Hell boy. Asimismo, el característico uso de la línea y el dibujo a blanco y negro de Guy Delisle en Shenzhen, entre otros creadores artísticos de cómics; análisis que resultó en la creación de escenarios, entornos y personajes con vida propia llegando a cautivar al lector.

Del mismo modo, en el proceso de creación gráfica se han presentado varias circunstancias que requieren estudios y análisis previos, tal es el caso de la construcción de escenarios para los entornos de cada viñeta en todas las páginas, puesto que, la perspectiva en los espacios, el movimiento de los personajes, la proporción y estilo se tornaron puntos fundamentales para un resultado ideal del producto final, mismos que deben ser cuidadosamente analizados en el proceso previo del bocetado y a su vez en el transcurso mismo del dibujo mediante herramientas digitales.

Finalmente, la fase con la que se concluye el producto de manera definitiva consiste en consolidar dicha producción en un artículo narrativo compuesto por elementos que brinden realce al mismo, como: portada, contra portada, entre otros



detalles, y evidentemente la historia gráfica como contenido principal. Resultando en un producto en el que la parte artística fusionada con la narrativa textual expresan y comunican planteamientos de una sociedad que está cada vez mas sumergida en el desequilibrio en todo ámbito.

Recomendaciones

Es esencial mencionar que la estrategia que se ha utilizado para la construcción de una herramienta de comunicación adosada a la narrativa gráfica como lo es el cómic, consta de diversos pasos que se consideraron fundamentales, mismo que serán analizados en este apartado haciendo énfasis en los puntos que podrían tornarse complicados para un planteamiento de una obra expresiva en torno a la narrativa gráfica; comenzando desde aquellos elementos que han requerido mayor estudio, tiempo y destreza.

En primera instancia, para la construcción de la parte gráfica que complementa la unidad del cómic como tal, fue necesario enfocarse en ciertos puntos de arduo análisis y estudio, uno de ellos que fue mencionado en párrafos anteriores, fue la perspectiva empleada en los espacios y escenarios de la historia, dado que no se obtuvo una formación previa y detallada de esta categoría, por lo que se recomienda incorporar y profundizar en una instrucción que favorezca al desarrollo y alcance de destrezas adecuadas para el manejo de la misma, además la perspectiva influye de manera significativa en la calidad de los fondos de cada viñeta de un cómic y su interacción con los elementos y personajes de la misma, es así que al no observar de manera minuciosa y recurrente el trabajo de perspectiva empleado en el desarrollo del cómic, es probable que exista una pérdida de calidad en el dibujo y a su vez en el producto final. Posterior al aprendizaje y dominio de la perspectiva, es recomendable mantener una constante revisión y análisis de la misma.

Otro punto en el que se recomienda hacer énfasis en revisión y cuidado dentro del proceso de gráficación de un cómic, es el manejo de las proporciones anatómicas en cada personaje de acuerdo con las particularidades de los mismos, por lo que es necesario tener claro los elementos y características de cada uno de los personajes para



posteriormente evitar que se presenten dificultades en el proceso de gráficas, es así que se recomienda siempre llevar a cabo bocetos y estudios previos de cada personaje y sus proporciones.

Dentro de las herramientas que se consideran adecuadas para lograr un dibujo de calidad para el cómic está el uso de maniquies que puede ofrecer el interfaz del programa digitalizador que se use para crear el cómic, además del uso del instrumento: regla, para proyectar líneas guía que ayudarán en la perspectiva. En cuanto a detalles adicionales es importante mantener un estilo propio, experimentar con la expresividad y el movimiento de los personajes.

Por otra parte, se debe analizar el proceso de creación de las bases en las que centrarán la historia a narrar y hacer hincapié en el estudio de personajes, creación del relato y guión, para posteriormente determinar una historia adecuada a lo que se pretende expresar o comunicar. Finalmente, es importante explorar y explotar la creatividad y el criterio que brindarán la capacidad de prescindir de ciertas barreras u obstáculos que puedan presentarse causando cualquier tipo de inseguridad al construir el cómic.

Anexos:

Anexo 1:

Link cómic digital: https://www.flipsnack.com/renatotapiacomix/comic_almor-el-territorio-so-ado.html

Anexo 2:

Página web de divulgación de un compendio del trabajo de titulación realizado:
<https://trabajodetitulacion.weebly.com/lenguaje-del-coacutemic.html>



Bibliografía

- Aguirre, C. (2015). Apogeo, crisis y transformación del panóptico iberoamericano: Apuntes para la historia de un modelo arquitectónico. En J. Trujillo, *Voces y memorias del olvido. Historia, marginalidad y delito en América Latina* (págs. 273-304). Guadalajara, Mexico: Universidad de Guadalajara. Obtenido de https://pages.uoregon.edu/caguirre/Aguirre_Panoptico_iberamericano.pdf
- Allan, V. (2016). *El espejo humeante*. Obtenido de Gráfica Mestiza: <https://www.grficamestiza.com/index.php/libros/espejo-humeante-the-smoking-mirror/>
- Álvarez, L. (2006). Michel Foucault, Vigilar y castigar. El nacimiento de la prisión. *Díkaion*, 35.
- Barbosa, H. (2017). Bonil: Venimos de lejos.... *BOGOTA ILUSTRADA*. Obtenido de <https://bogotailustrada.com/?p=3534>
- Barrachina, L. (04 de 03 de 2013). *rtve noticias*. Obtenido de <https://www.rtve.es/noticias/20130304/david-lloyd-mascara-v-vendetta-simbolo-contra-tirantias/612741.shtml>
- Brinckerhoff, B. (Dirección). (1980). *Un mundo feliz* [Película]. Estados Unidos. Obtenido de <https://www.imdb.com/title/tt0080468/?fbclid=IwAR3LGQUVMEJKY0myhulzUoGa7jbrNf03Pjk5D55D9XC7rNUBdneJZh5ufYY>
- Brooker, C. (Dirección). (2011). *Black Mirror* [Película]. Reino Unido.
- Brooker, C. (Dirección). (2017). *Black Mirror* [Película]. Reino Unido. Obtenido de https://elpais.com/elpais/2019/03/07/opinion/1551976997_878106.html
- Brunner, H., & Dorman, P. (2019). *Enciclopedia Britanica*. Obtenido de <https://www.britannica.com/topic/hieroglyphic-writing/Relationship-of-writing-and-art>
- Cantero, J. (2001). *El cómic: plástica y estética de un arte figurativo y cotidiano* (Doctorado). UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID.



- Caro, A., y Carrillo, L. (2017). *Biblioteca nacional de España* . Obtenido de http://www.bne.es/es/Micrositios/Guias/novela_historica/Creditos/
- Carreton, A. (2018). *Patrimonio Inteligente*. Obtenido de <https://patrimoniointeligente.com/arte-en-el-paleolitico/>
- Delgado, A. (2016). Alan Moore dice adiós al cómic. *El Español*. Obtenido de https://www.elespanol.com/cultura/20160909/154264578_3.html
- Delisle, G. (2016). *Shenzhen*. Bilbao: Astiberri.
- Díaz de Quijano, F. (2020). Vuelve 'Persépolis', la gran crónica de un Irán asfixiado por el fanatismo. *El Cultural*. Obtenido de <https://elcultural.com/vuelve-persepolis-la-gran-cronica-de-un-iran-asfixiado-por-el-fanatismo>
- Distopía. (2020). *Real Academia de la Lengua* (23rd ed.). Recuperado de <https://dle.rae.es/utop%C3%ADa>
- Durkheim, É. (1987). *El socialismo*. Madrid, España: Akal. Obtenido de https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=sGnbl858ISwC&oi=fnd&pg=PA5&dq=socialismo+&ots=HjEmM6qeW-&sig=Lc9cbKo9UMdg5_ZD000tTtYdB7c#v=onepage&q=socialismo&f=false
- Eisner, W. (1996). *El cómic y el arte secuencial*. Barcelona: Norma. Obtenido de https://www.academia.edu/25709936/El_Cómic_y_el_Arte_Secuencial_-_Will_Eisner
- Eisner, W. (1998). *La narración gráfica*. Barcelona: Norma. Obtenido de <https://vdocuments.mx/la-narracion-grafica-will-eisner-e-mailpdf.html>
- Foucault, M. (2002). *Vigilar y castigar Nacimiento de la prisión*. Buenos Aires : Siglo Veintiuno. Obtenido de http://latejapride.com/IMG/pdf/Foucault_Michel_-_Vigilar_y_castigar.pdf
- Gómez-Barroso, J., Feijóo, C., & Martínez, D. (2017). Política antes que regulación: La protección de la información personal en la era del big data. *Economía industrial*, 113-119. Obtenido de <https://www.mincotur.gob.es/Publicaciones/Publicacionesperiodicas/Economi>



Industrial/RevistaEconomiaIndustrial/405/G%C3%93MEZ,%20FEIJOO%20Y%20F.%20MART%C3%8DNEZ.pdf

Guanoluisa, M. (2017). *La lectura a través de pictogramas en educación inicial* (Licenciatura). Universidad Técnica de Cotopaxi.

HISPACOOOP Y CECU. (2010). *Pictogramas*. Madrid: HISPACOOOP Y CECU. Obtenido de <https://cecu.es/publicaciones/INC10GuiaPictogramas.pdf>

Huxley, A. (2014). *Un mundo feliz*. Mexico: Tauro.

Illescas, G. (2019). *Radio ciudad Cuenca*. Obtenido de <https://radiociudad.gob.ec/2019/10/08/crisis-en-ecuador-por-que-lenin-moreno-movio-la-sede-del-gobierno-de-quito-a-guayaquil-y-que-consecuencias-puede-desencadenar/>

Jimenez, J. (2015). *rtve*. Obtenido de <https://www.rtve.es/noticias/20151221/co-mix-imaginacion-sin-limites-art-spiegelman-autor-maus/1276441.shtml>

Lavado, J. (1972). *Mafalda 1*. Buenos Aires. Obtenido de <https://hectorucsar.files.wordpress.com/2014/08/mafalda-01.pdf>

Lipton, L. (2007). *Dellusion Dwellers*. Galería Saatchi, Londres, Inglaterra. Obtenido de https://www.laurielipton.com/weapons-of-mass-delusions/9-delusion-dwellers-2007-charcoal-and-graphite-on-paper-38_-x-48/

McCloud, S. (2016). *Entender el cómic*. Bilbao: Astiberri.

Mignola, M. (2016). *Hellboy. Despierta al demonio*. En M. Mignola, *Hellboy. Despierta al demonio*. Buenos Aires: Ovni press.

Ministerio de defensa de España. (2012). *Ejército de Tierra*. Obtenido de <https://ejercito.defensa.gob.es/personal/valores/03-Disciplina.html>

Moore, A., & Lloyd, D. (2019). *V de Vendetta*. Barcelona: ecc.

Navarro, M. (2018). Estudio fraseológico del cómic Mafalda: análisis contrastivo español/francés. *Anales de Filología Francesa*(26), 195-218. Obtenido de <https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Frevistas.um.es%2Fana>



[lesff%2Farticle%2Fdownload%2Fanalesff.26.1.352391%2F253821%2F&psig=AOvVaw2iG74SCagwscglEuxKHVZu&ust=1598831531332000&source=images&cd=vfe&ved=0CAIQjRxqGAoTCKj55N7NwesCFQAAAAAdAAAAABC4Aw](https://www.eluniverso.com/entretenimiento/2019/07/10/nota/7418514/1984-fue-escrita-1949-novela-revolucionaria-anticipatoria)

Orwell, G. (1980). *1984*. Barcelona: Salvat.

Ponce, L., (2013). *Proceso De Creación De Un Cómic O Novela Gráfica*. Licenciatura. Pontificia Universidad Católica del Ecuador.

Radford, M. (Dirección). (1984). *1984* [Película]. Reino Unido. Obtenido de <https://www.eluniverso.com/entretenimiento/2019/07/10/nota/7418514/1984-fue-escrita-1949-novela-revolucionaria-anticipatoria>

Revista de Historia. (17 de Diciembre de 2014). *Revista de Historia*. Obtenido de <https://revistadehistoria.es/torturas-medievales-en-la-oscura-edad-media/#>

Spiegelman, A. (2014). *Maus*. Bogotá: Penguin Random House.

Utopía. (2020). *Real Academia de la Lengua* (23rd ed.). Recuperado de <https://dle.rae.es/utop%C3%ADa>

Variety Art Works. (2017). *1984*. Mexico D.F, Mexico : Herder. Obtenido de <https://www.eluniverso.com/entretenimiento/2019/07/09/nota/7416894/cuanto-que-orwell-escribio-como-ciencia-ficcion-1984-hoy-es>

Velduque, M. (2011). El arte del cómic. *Revista de Claseshistoria*, 3.