



Abstract.- The comic is an artistic expression that uses a language visual and written. Through the world it adopts different names: tebeo, bande dessinée, fumetto, manga or comic like it is known in Latin America. Relegated during a lot of time like a sub cultural product attributed to the masses, is during the second half of the century twenty, that their artistic value is recognized and it reaches the standards of Ninth Art, after the cinema and the picture. Little is what is known about the development of the comic in the Ecuador, this is due to the limited promotion of the existent works. This thesis work is focused in this problem and elaborating an investigation about the state of the comic in our country, it is presented then: A summary of the comic in the Ecuador, through a journey for their beginnings, history, until the works, events, institutions, organizations and other actors that at the present time they diffuse the ninth art. Finally developed a manga-influenced comics, based on a legend in Latin America and has performed the analysis of aesthetic. The results of the investigation demonstrate that our country has experienced a long process of growth of this art, at the moment a considerable number of works exists they have been published by organizations exists in Quito, Guayaquil and scarcely in the rest of the country.

Keywords: *Ecuadorian Comic, history of the comic, aleluyas, comic book, sequential art, language visual and written, web comics, comic underground, Manga.*



Abstract.- *El cómic es una expresión artística que emplea un lenguaje escrito-icónico. A través del mundo adopta diferentes nombres: tebeo, bande dessinée, fumetto, manga, cómic o historieta como se le conoce en América Latina. Relegado durante mucho tiempo como un sub producto cultural atribuido a las masas, no es sino hasta mediados del siglo XX, que se reconoce su valor artístico y alcanza los estándares de Noveno Arte, después del cine y la fotografía. Poco es lo que se conoce acerca del desarrollo del cómic como arte en el Ecuador, esto se debe en gran parte a la escasa promoción de los trabajos existentes. Es precisamente a partir de esta problemática que este trabajo de tesis se enfoca en un investigación del estado del cómic en nuestro país, se presenta entonces: Una recopilación del cómic en el Ecuador, a través de un recorrido por sus inicios, historia, hasta los trabajos, eventos, instituciones, organizaciones y demás actores que en la actualidad difunden el noveno arte. Finalmente se ha elaborado una historieta que estudia la estética del cómic con influencia manga, basada en una leyenda latinoamericana. Los resultados de la investigación demuestran que nuestro país ha experimentado un largo proceso de crecimiento de este arte, actualmente existe un considerable número de trabajos publicados por organizaciones de Quito, Guayaquil y escasamente en el resto del país.*

Keywords: *Cómic ecuatoriano, historia del cómic, aleluyas, manga, cómic book, arte secuencial, lenguaje escrito-icónico, web cómics, cómic underground, Manga.*



ÍNDICE

INTRODUCCIÓN..... 14

1 INTRODUCCIÓN AL CÓMIC: DEFINICIONES, TRADICIONES, GENEROS E INDUSTRIA 14

1.1 Definición del Noveno Arte 14

1.2 Tradiciones 15

1.3 Industria 15

1.4 Géneros Narrativos y Formatos..... 16

1.5 El Cómic y Sociedad..... 17

2 EL CÓMIC EN EL ECUADOR 19

2.1 Antecedentes del Cómic en el Ecuador..... 19

2.2 Trayectoria del Cómic en el Ecuador..... 22

2.3 El Cómic del Ecuador en el Siglo XXI..... 34

2.4 Organizaciones de Cómic en Ecuador 43

 2.4.1 Primera Cómicteca de Guayaquil 43

 2.4.2 Cómic Club Guayaquil 44

 2.4.2.1 Eventos y Exposiciones..... 44

 2.4.3 Club Ichibam 45

 2.4.3.1 Ichibam, Concurso Nacional de Cómic y Manga..... 45

 2.4.3.2 Publicaciones 48

 2.4.4 Especialización, Universidad San Francisco de Quito..... 48

 2.4.5 Ambato Manga City 2009..... 49

 2.4.6 Colectivo Ecuacomix: 100 Años de Arte Secuencial 50

2.5 Análisis de la Historieta Ecuatoriana..... 50

3 PROPUESTA DE CÓMIC 55

3.1 Manga..... 55

3.2 Características Técnicas de la Historieta Xingú 57

 3.2.1 Estética 57

 3.2.1.1 La Línea y el Entintado..... 57

 3.2.1.2 El Color..... 59

 3.2.1.3 Los Personajes..... 59

 3.2.2 Montaje 60

 3.2.2.1 Formato de Presentacion 60

 3.2.2.2 La Composicion..... 60

 3.2.2.3 La Viñeta 61

 3.2.2.4 El Encuadre 64

 3.2.2.5 Planos..... 64



3.2.2.6 Angulos de Visión.....	67
3.2.3 Lenguaje Iconico-Verbal	69
3.2.3.1 El Guión.....	72
3.3 Conceptualización	73
4. CONCLUSIONES.....	79
5. REFERENCIAS	80
6. APÈNDICE	85
6.1 Apèndice 1: Guión de la Historieta Xingú <i>Lenguas de Sangre</i>	85
6.2 Apèndice 2: Presentaciòn de la Historieta Xingú.....	87
7. ANEXOS.....	99
7.1 Anexo 1: La Leyenda de “Avatsiú y el Lenguaje de los Pájaros”.	99
8. GLOSARIO.....	103



ÍNDICE DE FIGURAS

Fig.1. "Y están con hambre", autor: Juan Agustín Guerrero, año 1865..... 19

Fig.2. Portada: diario "El Murciélago", 1884 20

Fig.3.Caricatura:"Justicia para todos", diario: El Perico, autor: Francisco Martínez Aguirre, Guayaquil, 1889. 20

Fig.4 Periódicos de finales del siglo XIX..... 21

Fig.5 Francisco Nugué, "Para lo que sirven los portales", Patria, Guayaquil, 1908..... 22

Fig.6 Francisco Nugué, portada de la Revista Brochazos, Guayaquil, 1911..... 22

Fig.7 Tira cómica: Saeta y Rafles, diario El Universo, columna Momento Gráfico por Miguel Ángel Gómez, 1924 23

Fig.8. Caricatura: Juan Pueblo, autor: Virgilio Jaime Salinas, columna Kaleidoscopio 23

Fig.9 Panfleto, considerado primer cómic del Ecuador, por Iván Valero Delgado, 1983 24

Fig.10 Portadas de la revista: Ecuador Ninja, autor: José Daniel Santibáñez, 1984..... 25

Fig.11 Historieta Guayaquil de mis temores..... 25

Fig.12 Portadas de las tres ediciones de la revista: FICCIONICA, autor José Daniel Santibáñez, 1986. 26

Fig.13 Portada de la revista: PEKES, Pokes en la luna1989. 27

Fig.14 Portada de la revista: ROCK TRAFFIC. 27

Fig.15(a) PRIVATOFALIA, 1994 (b) Venimos de Lejos, 1992, Historietas por Javier Bonilla..... 29

Fig.16(a) y (b) Portadas de la revista: Redemption. (c) Portada de la revista: Damasco 2020 30

Fig.17 Historieta: Gor, El Príncipe Dinosaurio, Autor: Tomás Oleas, 1997. 31

Fig.18 Portadas de la Revista: XOX, primera y segunda publicación 1998, edición bimestral..... 32

Fig.19(a) Portada de la revista: ROCKO, 4 Edición (b) El personaje ROCKO, autor: Erick Ayala. 33

Fig.20 Portadas de la revista: Leyendas. 34

Fig.21(a) Bubby Patas Azules, 2003 (b) Guayipáncho, 2008, autor: Pedro Gambarrotti. 35

Fig.22 Portada de la revista: Trazos, Autor: Kleber Flores, 2006. 35

Fig.23 Portada del libro: Cómic Book, autor: José Daniel Santibañez, 2006..... 36

Fig.24 Portada de la revista: Virgen del Cisne, autor: Freddy Jaramillo, 2007 36

Fig.25 Portada de la revista: Silverman, autores: Jorge Arévalo y Pablo Garaví, 2007. 36

Fig.26 Portada de la revista: 9 Zone, autores: Adrián Peñaherrera, Eddy Vivar y David Méndez..... 37

Fig.27 Tira cómica: George y Chichico, autor: Carlos Benavides, 2008..... 37

Fig.28 Cómic animado: El Fiscal del Pueblo, Parte I, autor: Ricardo Vanegas, duración 3'29"..... 38

Fig.29. Portada de la revista: La Patria de Todos..... 38

Fig.30. Portada de la revista: La Segunda Venida, autor: Jonathan Zambrano 38

Fig.31. Portada de la revista: El Equipo Lectura: Este es mi Guayaquil, autor: Cómic Club Guayaquil, 39

Fig.32. Portada de la revista: Memorias Guayaquileñas, autor: M.I.Municipalidad de Guayaquil, 2009 40

Fig.33. Portada de la historieta: La Ciudad Mística, autor portada: Diego Romero, 2009 40

Fig.34. Logotipos de los Cómicos de: Iván Guevara 41

Fig.35. Cómicos de: Iván Bernal. (a) El cuervito Fumanchu. (b) Zeg y La Ladilla 42

Fig.36. Arq. Melvin Hoyos, junto a ejemplares de la Cómicteca..... 43

Fig.37. Ganadores del 1 Concurso Nacional de Manga y Cómic, categorías: a) Individual y b) grupal 46

Fig.38. Ganadores del 2 Concurso Nacional de Manga y Cómic 46

Fig.39. Ganadores del 3 Concurso Nacional de Manga y Cómic 47

Fig.40. Ganadores del 4 Concurso Nacional de Manga y Cómic 47



Fig.41. Portadas de la revista: Noveno Arte	48
Fig.42(a). Afiche promocional, Ambato Manga City 2009 (b) Afiche de la primera conferencia de anime	49
Fig.43 Afiche del evento Cómics en Ecuador: 100 años de arte secuencial.	50
Fig.44. Tramas Manuales	58
Fig.45 Ejemplo del tiempo en las viñetas comunes.....	61
Fig.46. Ejemplo de tiempo en las viñetas del manga Xingú a) Pag. 1 b) pag. 2.....	62
Fig.47. Cambio de encuadre	63
Fig.48. Ilustración y ejemplo de Gran Plano General (GPG), de la historieta Xingú.....	64
Fig.49. Ilustración y ejemplo de Plano General (PG), de la historieta Xingú	64
Fig.50. Ilustración y ejemplo de Plano Americano (PA), de la historieta Xingú	65
Fig.51. Ilustración y ejemplo de Plano Detalle (PD), de la historieta Xingú	65
Fig.52. Ilustración y ejemplo de Plano Medio (PM), de la historieta Xingú	66
Fig.53. Ilustración y ejemplo de Primer Plano (PP), de la historieta Xingú.....	66
Fig.54. Ilustración y ejemplo de Gran Primer Plano (GPP), de la historieta Xingú	67
Fig.55. Ilustración y ejemplo de ángulo de visión normal o ángulo medio de la historieta Xingú	67
Fig.56. Ilustración y ejemplo de ángulo de visión en picado de la historieta Xingú	68
Fig.57. Ilustración y ejemplo de ángulo de visión en contrapicado de la historieta Xingú	68
Fig.58. Ilustración y ejemplo de ángulo al ras del suelo en contrapicado de la historieta Xingú	69
Fig.59. a) Bocadillo de dialogo, b) Bocadillo estrellado de voz alta o grito, c) Bocadillo de susto, d) Bocadillo de pensamiento, e) Bocadillo onomatopéyico f) Bocadillo punteado	69
Fig.60. Ejemplo de cartela de la historieta Xingú.....	70
Fig.61. Ejemplos de onomatopeya de la historieta Xingú.....	71
Fig.62. Ejemplos de metáfora visual de la historieta Xingú	71
Fig.63. Ejemplos de figuras cinética de la historieta Xingú.....	72
Fig.64. Ejemplos de símbolos expresivos de la historieta Xingú	72

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla. I Eventos en los que ha participado en Cómics Club Guayaquil	44
--	----



Universidad de Cuenca

Universidad de Cuenca

Facultad de Arte

Programa de Estudios de Postgrado en Arte



“El Cómic en el Ecuador y una propuesta de Cómic”

Tesis previa a la obtención del
Título de Máster en Arte
Mención en Pintura, Dibujo y Escultura

Autor: Lcda. Carolina Flores Vega

Director: Msc. Carlos Rojas Reyes

Cuenca – Ecuador
2010



RESPONSABILIDAD

El presente trabajo de tesis de maestría ha sido desarrollado bajo la responsabilidad de la autora. Dejo constancia además de mi conformidad de ceder los derechos de circulación y reproducción de esta obra a la Facultad de Artes de la Universidad de Cuenca.

Carolina Flores Vega

Autora



CARLOS ROJAS, PhD (c) Msc. ESTUDIOS CULTURALES LATINOAMERICANOS, PROFESOR TUTOR DEL PROGRAMA DE ESTUDIOS DE POSTGRADO EN ARTES DE LA FACULTAD DE ARTES DE LA UNIVERSIDAD DE CUENCA, CERTIFICA:

Que el presente **trabajo de tesis**, intitulado “*El Cómic en el Ecuador y una Propuesta de Cómic*”, realizado por la estudiante Carolina Flores Vega, como requisito constante dentro del proceso académico para obtener la Maestría en Artes, mención en Dibujo, Pintura y Escultura, ha sido orientado, supervisado, dirigido, y revisado durante su elaboración, por lo tanto se encuentra aprobado. Se recomienda el trámite pertinente ante la Comisión Académica, para su aprobación definitiva.



AGRADECIMIENTO:

Agradezco a todas las personas que hicieron posible la elaboración del presente trabajo de tesis, a profesores, artistas, compañeros y con especial gratitud al director de tesis, por su colaboración y dedicación desinteresada



DEDICATORIA:

A mis padres, a mi familia, a Santiago y a mis profesores,
quienes me apoyaron con abnegación y esfuerzo,
para concluir con éxito mis estudios.



INTRODUCCIÓN

La historieta desde sus inicios, ha mantenido un vínculo estrecho con la sociedad de consumo, es quizás esta relación lo que generó que durante mucho tiempo se le considere un producto de poca importancia. Sin embargo es a mediados del siglo XX, que alcanza la categoría de noveno arte.

La evolución de la historieta no ha sido un proceso ajeno a nuestro país, claramente se pueden definir un conjunto de etapas caracterizadas inicialmente por publicaciones de tinte satírico y caricaturesco en diarios de fines del siglo XIX. Es hacia la segunda década del siglo XX, que se publica por primera vez una serie gráfica con los elementos característicos de un cómic, es decir un lenguaje icónico-verbal. A partir de este momento se manifiesta una continua evolución, reflejada en trabajos más elaborados artísticamente e influenciados por las nuevas herramientas tecnológicas.

La presente tesis intitulada “El Cómic en el Ecuador y una propuesta de Cómic”, desarrolla una investigación de los cómics realizados en nuestro país y realiza una propuesta de cómic con una estética manga, que actualmente ha tomado mucha fuerza en el cómic ecuatoriano y latinoamericano, una estética japonesa que se ha legitimado y toma el nombre de Amerimanga.

El trabajo ha sido estructurado de la siguiente manera: Una primera sección en la que se describe generalidades básicas del noveno arte en el ámbito mundial; las principales tradiciones y su vínculo con la sociedad.

En la segunda sección, se realiza una recopilación de los cómics publicados en nuestro país desde los inicios en la prensa, hasta los cómics producidos en la actualidad, dando también énfasis a los esfuerzos que se han realizado mediante organizaciones, eventos y publicaciones para generar este arte.



En la tercera sección, se realiza la propuesta de una historieta, con personajes basados en una leyenda latinoamericana y con influencia de la estética manga, desarrollando además, un análisis técnico, estético y conceptual de la propuesta.

Finalmente en el apéndice del trabajo se presenta, la historieta elaborada.



1 INTRODUCCIÓN AL CÓMIC: DEFINICIONES, TRADICIONES, GÉNEROS E INDUSTRIA

En esta sección se presenta una breve introducción al mundo del noveno arte a través de un recorrido por sus tradiciones, géneros, su industria, finalmente se presenta una reflexión acerca del vínculo del cómic en la sociedad y el arte.

1.1 Definición del Noveno Arte

El noveno arte toma diferentes denominaciones: en América Latina se le denomina historieta o cómic, en España se lo llama el tebeo debido a su gran difusión por la revista TBO, la bande dessinée o *B.D* como lo llaman en Francia y el fumetto, nombre dado por los italianos, debido a los globos o bocadillos que tienen forma de una gran onda de humo y cuyo fin es presentar las palabras dichas o pensadas por los personajes y en Japón, China y Corea se le denomina manga.

El cómic o historieta, "Es un medio de comunicación escrito- icónico (como lo es el cartel), pero estructurado en imágenes consecutivas (viñetas), que representan secuencialmente fases de un relato o acción, y en las que suelen integrar elementos de escritura fonética" (Gubern, 1987, pg. 217).

De acuerdo con esta definición diríamos que el cómic o historieta como lo vamos a nombrar en el presente trabajo de tesis, es una historia narrada por imágenes y texto secuenciales; pudiéndose también algunas veces no incluir el texto, tan solo la secuencia de imagen.



1.2 Tradiciones

De la evolución de la historia del cómic a nivel mundial se puede deducir la existencia de tres grandes tradiciones:

- Estadounidense
- Franco-Belga
- Japonesa

De menor trascendencia global, pero con autores relevantes y rasgos específicos, podemos citar:

- Argentina
- Británica
- Española
- Italiana

Y en menor medida se encuentra la producción hispana de Cuba, México, Chile y Colombia

1.3 Industria

El cómic elaborado como producto de consumo y un fenómeno de masas, hoy en día mueve importantes sumas de dinero, es considerado como una industria ya que requiere de un trabajo colectivo, en el que además de los propios historietistas, han participado guionistas, editores, coloristas, grabadores, impresores, transportistas y vendedores. Un claro ejemplo de industrialización es el manga en el Japón. Sergi, C.& Durán V. (2007), en su investigación establece que el fenómeno del manga en Japón, produce publicaciones para cada sexo, edad, situación laboral etc., además se resalta que, el 40% de todos los libros y revistas publicados en ese país son manga, las revistas manga son semanales o mensuales y sus publicaciones superan el millón de ejemplares semanales y poseen entre 200 y 900 páginas.

Como podemos comparar, este fenómeno resulta muy disparejo con América Latina, donde se opta por las autoediciones y que gracias a las nuevas tecnologías y al internet, se hace posible publicar y acceder con facilidad a cualquier tipo de manifestación artística o propuesta ideológica.



1.4 Géneros Narrativos y Formatos

Blasco.J & Parramón. J, (1966), definen al género narrativo, como un modelo o tradición de estructuración formal y temática, que se ofrece al autor como esquema previo a la creación de historietas.

De acuerdo a la definición, el género narrativo se clasificaría por:

Los aspectos formales, como la técnica, la estética, el grafismo, el estilo, el tono y sobretono.etc.

Y los aspectos temáticos, como la ambientación, situaciones, personajes característicos etc.

De tal manera que la historieta variará, en su manera de presentación, según el género al que pertenezca; alternatively, los géneros historietísticos se definen por el formato de publicación, expuestos a continuación:

- Tira de prensa: compuesta por una franja horizontal de tres o más viñetas.
- La página: que puede compilar varias tiras o presentar una sola, pero desplegada a toda página.
- La revista de historietas: normalmente con grapa y a veces forma de cuaderno. Presentan una o varias historietas, ya sean auto-conclusivas o parte de una serie, con mensajes como "Continuará en el próximo número".
- El libro: que se concreta en álbum de historietas, novela gráfica y tankōbon en las tradiciones franco-belga, estadounidense y japonesa, respectivamente.
- Digitales: E-cómic, webcómic, fenómeno de estas dos últimas décadas gracias a la generalización de Internet, que han permitido el desarrollo de formatos específicos del espacio virtual, además de una difusión más fácil de las historietas".



1.5 El Cómic y Sociedad

El origen del cómic está vinculado a las características económicas, sociales y culturales de la sociedad en que se origina. El cómic es el fruto de varios siglos de experimentación; fue considerado durante mucho tiempo como un subproducto cultural sin valor artístico.

De acuerdo a Castro, K. & Sánchez, J. (1999), a partir de los años 1960 se reconoce el valor artístico del comic, gracias a la influencia del historietista belga, Morris y al periodista escritor y guionista francés Francis Lacassin, que han propuesto considerar al comic como el “Noveno Arte”, aunque en realidad sea anterior a aquellas disciplinas a las que habitualmente se les atribuyen las condiciones de octavo (fotografía, de 1825) y séptimo (cine, de 1886).

Adicionalmente, Cantero, J. (1991), describe que en los años cincuenta, el cómic para los artistas pop, entra a formar parte de una estética definida en el arte, por ejemplo, Roy Lichtenstein junto con Andy Warhol, máximos representantes del pop art, utilizan los objetos de la cultura popular y los reinterpretan a través del cómic, reelaborando la imagen para transformarla en ícono de las cosas vulgares o de los sentimientos, todo plasmado a través del lenguaje del cómic.

Pero el límite de apropiación de las imágenes no finaliza con éstos artistas del pop, en la actualidad vemos nuevas formas de representación a nivel global. En Ecuador existen muchas obras de arte que intentan reflexionar su discurso utilizando elementos y técnicas que pertenecen a la elaboración de un cómic como es el caso de Diego Muñoz, artista cuencano que en su obra utiliza textos de diálogo, elementos pertenecientes a una viñeta, en grandes formatos o también es el caso de la obra ganadora del Salón de Julio 2007 de Gabriela Chérrez,, que se apropia de una revista de comic llamada “Consejera sexual” en donde plasma el mismo cómic en azulejos.



Pero hay que tener en claro que estamos hablando de cosas muy diferentes, el utilizar elementos que son propios al lenguaje del cómic, en una obra plástica; o realizar un cómic o historieta, el desarrollar un cómic implica normas de aspecto formal y narrativo, claro que ello estará sujeto, de acuerdo al formato de publicación o presentación, como se explicó anteriormente en esta sección.

En la siguiente sección, se hace una recopilación de los cómics que han surgido en nuestro país, en general podemos calificarlos como obras pertenecientes al noveno arte. Y se destacan por ser realizadas con ingenio, llenos de identidad y con un gran contenido social, al reflejar momentos o situaciones que atraviesa nuestra sociedad.

2 EL CÓMIC EN EL ECUADOR

En esta sección se presenta una cronología del cómic en Ecuador. A manera de introducción, se muestra al antecesor del comic ecuatoriano, que es la caricatura en la prensa, que poco a poco fue introduciendo texto en la imagen, hasta llegar a producir un conjunto de imágenes secuenciales, como la tira de prensa.

Se describen los primeros trabajos publicados en los diarios principales de nuestro país a partir de la segunda mitad del siglo XIX, posteriormente se muestra la recopilación de la trayectoria del cómic desde 1908 hasta la actualidad. Se describe también las principales instituciones, organizaciones y eventos del cómic en Ecuador.

2.1 ANTECEDENTES DEL CÓMIC EN EL ECUADOR

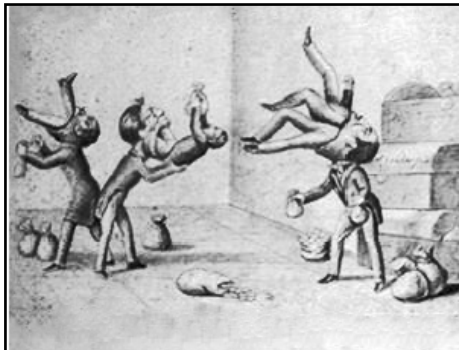


Figura 1. "Y están con hambre", autor: Juan Agustín Guerrero, año 1865

Los antecesores del cómic en Ecuador, se remontan a trabajos de caricaturas satíricas publicadas por la prensa hacia la segunda mitad del siglo XIX, como un medio para criticar el entorno político y social de la época.

Un claro exponente del trabajo caricaturesco en nuestro país fue, Juan Agustín Guerrero (1818-1886), liberal, masón y miembro de la Escuela Democrática "Miguel de Santiago", quien creó una serie de dibujos que se conservan en algunas colecciones privadas de Quito, sus caricaturas son destacadas por el uso de la alegoría y la intención moralista en la mayoría de sus imágenes.

Las imágenes de Juan Agustín Guerrero: "...Critican los desatinos del poder, satirizando a burócratas, militares y el control de la educación por parte de la

iglesia católica, sus caricaturas no son fechadas, no se sabe si estas fueron publicadas en la prensa se atribuyen a la primera administración de Gabriel García Moreno (1861-1865)". (Hidalgo, A. 2008. p.52).

Por otro parte, el desarrollo de la técnica litográfica, permite hacia 1880 la publicación en la prensa de gráficas de considerable tamaño. Esto posibilita la reproducción de anuncios publicitarios de formato mediano y grande, así como dibujos.

El Ecuador Ilustrado (1883), es la primera revista en formato de periódico que hace uso de la nueva técnica. Sus portadas abren con imágenes costumbristas de Guayaquil y su entorno.



Figura 2. Portada: Diario "El Murciélago", 1884

En 1884 apareció el diario "El Murciélago", medio que inaugura la época dorada de la prensa satírica ecuatoriana. Esta prensa fue considerada por algunos autores como "prensa menor", la historiografía nacional, por lo general, ha restado importancia a esta producción cultural, que rompe con la tradición del periodismo serio. Hidalgo, A.(2008).



En 1.885 la prensa satírica presenta el diario El Perico, fundado por Francisco Martínez Aguirre, fue una publicación de estilo correcto, frases ligeras y chistes oportunos que hicieron que se convirtiera en el impreso más popular de la época.

Figura 3. Caricatura: "Justicia para todos", diario: El Perico, autor: Francisco Martínez Aguirre, Guayaquil, 1889

A los primeros trabajos mencionados, se suman una serie de periódicos de formato pequeño y mediano, que hacia fines del siglo XIX, circularon por el país, entre los cuales podemos citar: El Jorobadito (1889), El Diablo Cojuelo (1889), El Gavilán (1889-1890) La Argolla (1890), El Cordero (1891), La Amalgama (1891), El Garrote (1891), La Ley del Embudo (1891), La Bruja (1891-1892), La Fusión (1892), El látigo (1895), El Cáustico (1895-1896), entre otros. Los hay de todo tipo: políticos, moralistas, anticlericales, anti-peruanos (es el caso de *La Marica*, que aparece en 1894).

Estos trabajos, reflejan los acontecimientos de la época, a través de un tinte de humor y sátira hacia la sociedad. Muchos de estos trabajos incluían ya algunos de los elementos característicos de un cómic, como es: la introducción de un relato, al pie de página o dentro de los dibujos.

“El ejercicio de la sátira de los periódicos de la época de finales del siglo XIX, se evidencia a partir de los nombres escogidos para bautizar a los las caricaturas las cuales van acompañadas de coplas y décimas que muestran el interés de comunicar un mensaje de manera directa, explicando las características de la viñeta con un lenguaje coloquial”. (Hidalgo, A. 2008)

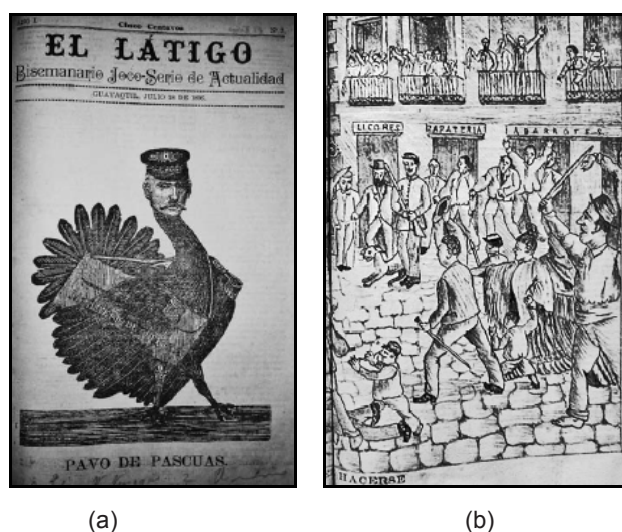


Figura 4. Periódicos de finales del siglo XIX. (a) Portada del diario: El látigo, 1895. (b) “Lo que debe hacerse”, El Cáustico, 1895.

2.2 TRAYECTORIA DEL CÓMIC EN EL ECUADOR

En 1908, El español Francisco Nugué (1870-1936) en la publicación quincenal llamada “La Página Cómica” de la revista Patria de Guayaquil, reseña las crónicas de las principales noticias que ocurrían en Guayaquil y el resto del país, con un toque humorístico, para ello, desarrollaba secuencias narrativas de planos gráficos, convirtiéndose en uno de los primeros dibujantes que trabajaron el cómic en el Ecuador. Además hay que recalcar, que fue uno de los pioneros en publicar sus caricaturas a todo color.



Figura. 5. Francisco Nugué, "Para lo que sirven los portales", Patria, Guayaquil, 1908



Uno de los trabajos más sobresalientes de Nougé es el que realiza en la revista Brochazos en 1911, el colorido e ingenio ubican a las caricaturas en el mismo nivel de las noticias de actualidad, preparando el camino para la aparición de revistas exclusivamente dedicadas al género, como Caricatura (1918-1924), Caricaturas (1922), Zumbambico (1932), Cocoricó (1932-1934), entre otras.

(Hidalgo, A. 2008)

Figura. 6 Francisco Nugué, portada de la Revista Brochazos, Guayaquil, 1911



Figura 7. Tira Cómica Saeta y Rafles, Diario El Universo, Columna Momento Gráfico por Miguel Ángel Gómez, 1924

En 1924, Miguel Ángel Gómez, caricaturista del diario: El Universo, presenta en el espacio gráfico las Aventuras de Saeta y Rafles (considerada la primera *serie* gráfica del país); en este mismo diario constan también: Lo que se ve, Atún y Don Valentín, Semana Cómica y Pepito Chumacera, que divirtieron a los ecuatorianos y también los hicieron reflexionar sobre asuntos políticos y de interés social; otro trabajo de gran aceptación fue: Las

Aventuras de Don Espantajo y el Negrito Chicharrón de A. Bastidas R., que se publicó en 1928. En 1951 Galo Galecio Taranto, en el diario: El Sol de Benjamín

Carrión y Alfredo Pareja Diez-Canseco, inició su columna de caricaturas titulada “A punta de lápiz”, que continuó en el Diario del Ecuador, de Francisco Illescas Barreiro; En 1966, se publica la revista de humor, La Bunga, que se comenzó a editar desde el número seis. (Guevara, 2008).



Figura 8. Caricatura: Juan Pueblo, autor: Virgilio Jaime Salinas, columna Kaleidoscopio, diario: El Telégrafo, 1918.

En 1962 el guayaquileño Luis Peñaherrera M., conocido por sus caricaturas del personaje Juan Pueblo, bajo el seudónimo de Robin, publica *Flechazos*, en donde el artista representó a Juan Pueblo de acuerdo con la situación local y nacional del momento. Se hace un recuento acerca de este personaje: “En 1918 apareció por primera vez Juan pueblo cuando vestía como mendigo en Kaleidoscopio, columna de diario El Telégrafo, siendo una creación de Virgilio Jaime Salinas, su obra inmortal que posteriormente fue retomada por los artistas como Miguel Ángel Gómez, ya fallecido y Luis Peñaherrera,

ambos para publicarlo en columnas periodísticas en este diario y otros de la localidad. El Cabildo adquirió los derechos y fue parte de las campañas cívicas, pero con un imagen diferente: guayabera blanca, pantalones y zapatos azules”. (Diario El Universo, 2009, p. C1)



En 1978, José Daniel Santibañez a sus 18 años de edad presenta su primera tira cómica: *El Gato*, en el diario *El Universo*.

En año 1984, Iván Valero Delgado publica *Panfleteo*, el personaje central es llamado del mismo nombre que la revista *Panfleteo*, junto con sus amigos y el fino humor que le caracterizaban tuvo acogida en prestigiosos diarios como el “*El Meridiano*” y en el diario “*Extra*” de Guayaquil. La primera edición fue publicada antes en 1983, pero este cómic se vendió en el año 1984 con 5,000 ejemplares, en GRABA OFFSET y distribuido en todo el Ecuador por la firma Muñoz Hermanos, posteriormente se publicara otra edición en el año 1988.

Este trabajo, junto con *Brochazos* de Francisco Nugué, son los primeros ejemplares en publicar un cómic ecuatoriano en formato de revista, como reflejo del pensamiento y la visión de la época.



Figura 9. *Panfleteo*, por Iván Valero Delgado, 1983



Figura 10. Portadas de la Revista: Ecuador Ninja, autor: José Daniel Santibáñez, 1984.

En el año de 1984 José Daniel Santibáñez, regresa con la revista: Ecuador Ninja (una revista de cómics autofinanciada) y para el año de 1985 a 1986 presenta las revistas dominicales semanales en la ciudad de Guayaquil: *Ecuador siglo 21*, en el Diario Meridiano, *Cudemec* y *Guayaquil de mis temores*, en el diario Expreso.



Figura 11. Historieta: Guayaquil de mis temores. (La historieta trata de un arquitecto italiano que utiliza sus habilidades especiales para limpiar Guayaquil de la delincuencia que insiste en seguir defendiendo la paz de los guayaquileños con la tira humorística Guayaquil de mis temores), autor José Daniel Santibáñez, publicación semanal diario Expreso 1985.

En 1986 emprende un proyecto llamado FICCIONICA, una serie de tres números de cómics a blanco y negro. Es una historia ambientada en el puerto de Guayaquil en un futuro cercano, la historia de una policía del futuro que llega al Guayaquil actual para defenderla de criminales de su época, historias bastante llenas de

adrenalina y suspenso, teniendo una aceptable respuesta del público lector del puerto y del resto del país. (Santibañez. J.D, 2008).



Figura 12. Portadas de las tres ediciones de la revista: FICCIONICA, autor José Daniel Santibañez, 1986

En 1986, publica un cómic de tres páginas: *Pedestrian 1* y en el siguiente año publica *Pedestrian 2*, junto con: *Aventura Urbana*, todos estos publicados en la revista Gallito cómics de México. En 1987, presenta: *El Caudillo*, en la revista: *La Dura* y reproducido en la revista XOX de Ecuador. En la misma revista para el año 1998, publica: *Lluvia Negra* y en el año de 1999 publica: *Shadowcat*. (Santibañez. J.D, 2008).

Santibañez, es uno de los grandes exponentes del cómic ecuatoriano desde los años ochenta hasta la actualidad, ha publicado un centenar de cómics en el país y en el extranjero, la mayoría de sus trabajos están realizados en blanco y negro fuertemente contrastados por la iluminación y el uso de las sombras, sus últimos trabajos han tenido tratamiento de una trama mecanizada y un trabajo de fino entintado, sus dibujos son realistas y su temática se mezcla entre la vida urbana y la ficción como por ejemplo la aparición del superhéroe nacional con súper poderes.

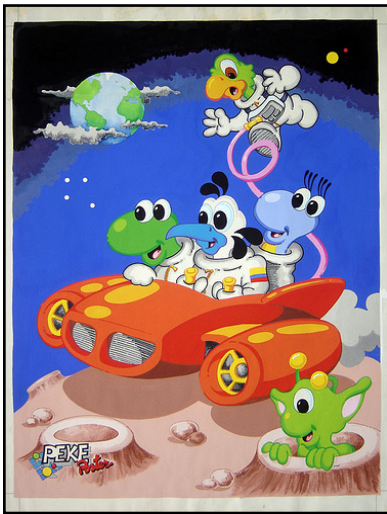


Figura 13. Portada de la revista PEKES, Pekes en la luna 1989,

En 1989, se publica la revista infantil PEKES, que llegó a producir 52 ediciones hasta el año de 1993, con una circulación en Ecuador, promedio mensual de 30.000 ejemplares. Ilustrada y diseñada por Pedro Gambarrotti. Escrita por Mónica Del Pozo y Gabriela Gálvez. Esta revista se ilustró a mano hasta fines de 1992 y publicó sus primeros artes digitales en CorelDRAW 3. (Gambarrotti. P, 2006).

La revista Pekes, pensada para divertir y atraer al público menor, presenta personajes con características teriomorfas, (animales exóticos de nuestro país), sus colores son fuertes y chillones y su ambientación posee una gran imaginación.

En 1989 se presenta en la galería Pomaire, el número uno de Secreciones del Mojigato, trabajo desarrollado por: Marcelo Ferder, alias “NPI”, Javier Bonilla, “BONIL”, Juan Lorenzo Barragán, “AZUCA” y Hugo Idrovo, “ELUGO”. Consistió en una selección de historieta negra ecuatoriana; con un tiraje de 1000 ejemplares, recogiendo una serie de trabajos algo inmaduros pero a la vez bastante atrevidos para ese momento. (Santivañez.C, 2008).

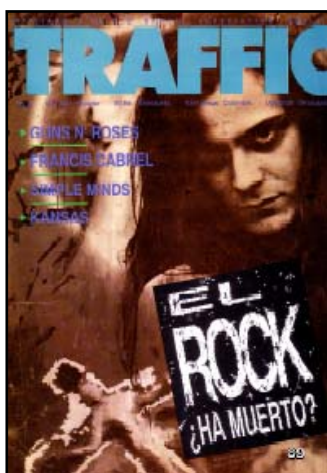


Figura 14. Portada de la revista: ROCK TRAFFIC

Entre el año de 1989 y 1990, Eduardo Villacís “El Vicho”, se toma las páginas centrales de la recordada revista: *ROCK TRAFFIC*. Revista de música y cultura joven urbana de la que fue miembro fundador. Desarrolla dos historietas: *Dock Tirres* y *Las aventuras de la T mutante*. Sus primeros cómics, tenían como personajes principales a la misma gente de la revista, pero de una manera fantasiosa y ficticia.



Por ejemplo, el director de la revista César Ricaurte, era un peligroso científico loco (Dr. Ricaurtenstein). La trama giraba alrededor de temas de la época (por ejemplo una parodia de la Virgen del Cajas, llamada la Virgen del Machángara) y de temas musicales.

La T mutante era otro personaje de este mundo, era resultado de un desastroso accidente con los experimentos del Dr. Ricaurtenstein. Era la T del logotipo de Traffic, que se convirtió en un monstruo volador. En estas historias ricas en humor y desarrollo de personajes se exhibe la sagacidad de Villacís en la elaboración de guiones y creación de personajes delirantes. Toda esta mitología se desarrolla alrededor de la idea de que Traffic, crece de una pequeña revista a ser una enorme transnacional-nación, regida de manera tiránica por la gente de Traffic; era un poco absurda pero era bastante divertida, irreverente y tenía muchos lectores.

Los trabajos PEKES, Secreciones del Mojigato, Dock Tirres y Las aventuras de la T mutante, muestran una mayor selección de la historieta al público al cual va dirigido, englobando grupos tales como: niños, jóvenes, culturas urbanas, etc.

Para el año de 199,1 Eduardo Villacís, capitanea un taller de experimentación de las artes secuenciales, junto a Edgar Castellanos “Mamá Vudú” y Wellington Ayllón “Wilo”, creando el primer proyecto serio y altamente elaborado llamado T.I.M.O (Transfinite International Metaphysical Organization), un compendio de obras que siendo escritas y dibujadas por diversos autores interactuaban y compartían mundos paralelos. No se pudieron publicar los cómics porque les resultó imposible financiar algo con la calidad que deseaban. (Santivañez.C, 2008).

El proyecto TIMO, representa uno de los primeros esfuerzos por crear colectivos de artistas del cómic.

También por esa época intenta publicar unos cómics paródicos de Guayasamín en el diario: El Comercio. Era una serie de adaptaciones humorísticas de la obra de Guayasamín pero ambientadas en problemas de la vida cotidiana que se

llamaba: *La Edad de la Fobia*, decidió no publicarlas porque la primera que salió fue mutilada y perdió totalmente la gracia. (LOOP, 2009).

Dejando a un lado el carácter de parodia, Villacís muestra uno de los tantos alcances del lenguaje del cómic, ya que a través de su propuesta, es posible llegar a educar, ya sea de manera consiente o inconsciente al lector promedio en el sentido plástico, es decir crear gusto por la imagen y la representación.

Actualmente, Eduardo es un artista cuya obra se enmarca en los campos del dibujo, la pintura, los cómics, la ilustración y la animación en 3D. Fue fundador de las carreras en Multimedia y Animación Digital, en la Universidad San Francisco de Quito (USFQ). Recientemente ha coordinado el Departamento de Artes Contemporáneas y ha creado la sub-especialización en Ilustración y Arte Secuencial, hasta hoy único espacio oficial de estudios académicos superiores en dichas áreas en el Ecuador. (USFQ, 2007).

Javier Bonilla “BONIL”, humorista gráfico y periodista, en 1992 publica varios dibujos en el diario: *El Hoy*, por los 500 años del descubrimiento de América, bajo el título *VENIMOS DE LEJOS* y que recopila posteriormente en el libro del mismo nombre. En 1994 publica *PRIVATOFALIA* S.A., un libro de cinco historietas en torno al tema que en aquella época era una verdadera moda en América Latina: las privatizaciones de las empresas públicas. Actualmente publica sus caricaturas y cómics en las revistas: *ROCINANTE*, *EXPO FLORES*, *VISTAZO* y *GESTIÓN* (Bonilla. J, 2008).



(a)



(b)

Figura 15. (a) *PRIVATOFALIA*, 1994 (b) *Venimos de Lejos*, 1992, historietas por Javier Bonilla

La posibilidad de educar con el lenguaje del cómic, implica la interpretación, simplificación y construcción gráfica descriptiva, da al mismo una capacidad de educación sumamente amplia en cualquier faceta, ejemplo claro es el trabajo enmarcado en la conquista española: Venimos de Lejos, la revista PEKES y el trabajo de Pedro Gambarotti: Bubby y Guayipancho, (este último se describe en la sección 2.3).

Wellington Ayllón “Wilo”, ilustrador y diseñador gráfico, para el año de 1995, luego del problema limítrofe con el Perú, presenta un proyecto editorial a un diario nacional para la publicación de una serie de cómics, sobre el absurdo de la guerra y es obviamente rechazado por el imperante espíritu patriótico de los medios en esos momentos. Tras luchar continuamente durante un año, con unos cuantos ahorros y el apoyo de: La Casa de la Cultura, Núcleo Tungurahua, consigue lanzar su primer libro de cómics, en septiembre de 1996, *LA LINEA, bestiario de una guerra*, una obra donde recoge caricaturas, cómics y grafitis que nacieron en momentos de guerra. Actualmente publica en su página web la revista Redemption (tres ediciones) y Damasco 2020. (Ayllón. W, 2007).



Figura 16. (a) y (b) Portadas de la revista Redemption. (c) Portada de la revista Damasco 2020, autor Wellington Ayllón



Figura 17. Historieta Gor, El Príncipe Dinosaurio, autor: Tomás Oleas, 1997

En 1997, se publica Gor, El Príncipe Dinosaurio, por Tomás Oleas, autor guayaquileño, en el suplemento infantil sabatino: Mi Mundo del diario El Universo y en periódicos de Estados Unidos y México. El príncipe dinosaurio, es quizá la única historieta en nuestro país que está registrada por la United Feature Syndicate (Institución que distribuye y representa a cientos de tiras cómicas alrededor del mundo).

Se trata de las aventuras de un joven Triceratops y su manada, la trama principal de esta historia transcurre obviamente en el Cretáceo y nuestros protagonistas son un grupo de cerátopsidos, de los cuáles Gor, es heredero del liderazgo de la manada. Dispuestos siempre a enfrentarse a los desafíos y amenazas de sus peores enemigos naturales: Temibles dinosaurios carnívoros guiados por Rextor, un tiranosaurio siniestro y calculador.

El cómic muestra un interés especial en la reconstrucción de cada dinosaurio y busca que cada personaje se vea lo más natural posible. El estilo gráfico recuerda un poco a la película Dinosaurio de Disney, pero es adecuado tomando en cuenta que el cómic está dirigido a un público infantil. Además muchos detalles demuestran que esta historia ha sido realizada por un verdadero conocedor de la era de los dinosaurios. (Arteta. G, 2003).

A fines de 1997, entra en la palestra de los cómics *EL WEBO*, por iniciativa de Alfredo Chaves “TANCRE” y Wellington Ayllón, la primera revista virtual de arte secuencial ecuatoriana, con el firme propósito de registrar en una memoria todos los movimientos que se perciben a nivel nacional y exponer las nuevas obras de la historieta ecuatoriana (Chávez.A, & Ayllón.W, 2008).

El WEBO, a más de ser el primer proyecto ecuatoriano de cómics virtuales, posiblemente marca un antes y un después en la forma de elaborar historietas, en nuestro medio desplazando los procedimientos convencionales fundamentados en el trabajo de mano y de imprenta, por sistemas más acordes con una tecnología que usa el ordenador y la impresora como elementos funcionales y comunes, ejemplo de ello es Redemption.

En Marzo de 1998, aparece el primer número de la revista XOX, editada por ADN Montalvo, Carlos Sánchez, Jorge Gómez y Catalina Ayala, en un intento válido por promover la tira en el medio. La revista mantuvo óptima calidad, se dejó de imprimir luego del llamado feriado bancario. Sus autores afirman que se reanudará su publicación con nuevo formato y más calidad para el año 2010. (Montalvo. A, et al, 1998).



Figura 18. Portadas de la Revista XOX, primera y segunda publicación 1998, edición bimestral

En 1999, se publica la revista ROCKO CÓMICS, caracterizada por el personaje Rocko, un roquero metalero que toca en su propia banda. Nació a comienzos de 1993, permitiendo a su creador Erick Álava, juntar sus dos pasiones: la música rock y el dibujo de caricaturas que resalta aspectos más relevantes de un personaje allegado a este movimiento.

La tira cómica fue publicada en el diario: El Telégrafo y entre los roqueros de Perú, Colombia y Argentina.

Actualmente es una de la revistas más vendidas a nivel nacional, prueba de eso son las frecuentes reediciones que demuestran la gran magnitud de demanda de este cómic. (Álava. E., 2008).

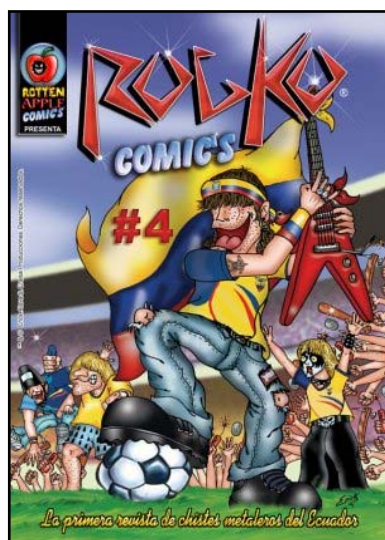


Figura 19. (a) Portada de la Revista ROCKO, 4 Edición (b) El personaje ROCKO. Autor: Erick Álava.

Gor, el príncipe dinosaurio y Rocko Cómics, reflejan una clara evolución, madurez y calidad del cómic ecuatoriano, ya que han sobrepasado los límites de nuestras fronteras para convertirse en productos de exportación, que al más puro estilo de las grandes escuelas de cómics en el mundo, han generado todo un movimiento comercial a su alrededor, mediante gamas de productos derivadas de los personajes.

Es claro entonces que el cómic es un elemento de amplia especulación comercial y dada la facilidad de aceptación del lenguaje y su populismo, sus ediciones van unidas a un movimiento de calidad de inversión importante. (Cantero.J, 1991).

2.3 EL CÓMIC DEL ECUADOR EN EL SIGLO XXI

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



Figura 20. Portadas de la Revista Leyendas, (a) El Hombre Cóndor, primera parte (b) El Hombre Cóndor, segunda parte, (c)El Hombre Cóndor, tercera parte. (d) La Tundá: El terror de Esmeraldas, primera parte. . (e) La Tundá: El terror de Esmeraldas, segunda parte. (f) Noche de Ratas. Leyenda escrita por Leonardo Moncayo Jalil, edición Julio 2009.

La revista Leyendas, es un proyecto que refleja la identidad ecuatoriana, y plasma nuestro imaginario cultural, a través de historias con estilo fantástico.

Pedro Gambarrotti, especialista en las artes gráficas, para el año 2004, presenta BUBBY PATAS AZULES Proyecto de revista infantil que solamente editó un primer ejemplar en julio del 2004, lastimosamente no contó con apoyo publicitario para continuar. En el año 2008 realiza GUAYIPANCHO, un proyecto de cómic inédito. (Gambarrotti. P, 2006).

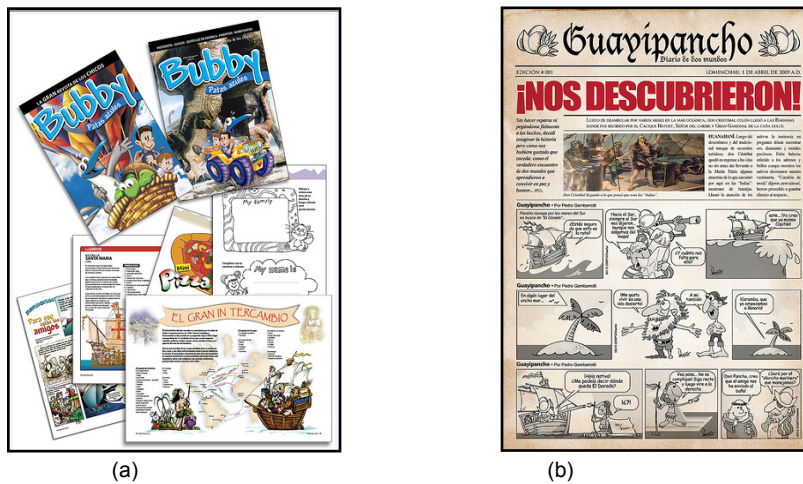


Figura 21. (a) Bubby Patas Azules, 2003 (b) Guayipancho, 2008 Autor: Pedro Gambarrotti.



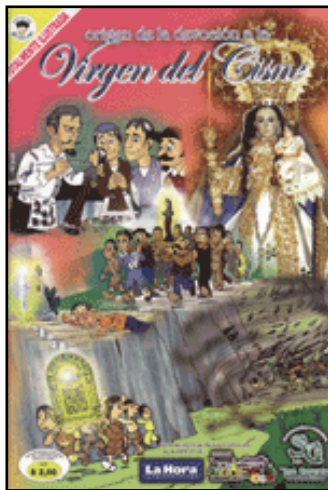
Figura 22. Portada de la revista Trazos, autor: Kleber Flores, 2006

En el año 2006 Kléber Flores, presenta su revista Trazos, que tuvo una sola edición, para su revista pidió la colaboración de los dibujantes Pedro Andrade, Carlos Benavides y Edú. Se hizo un tiraje de 1.500 ejemplares, pero solo se vendieron 750. (Flores. K., 2006). Su trabajo presenta una clara influencia del estilo manga.



En noviembre de 2006, José Daniel Santibañez, publica la primera edición del libro *Cómic Book*. Una Recopilación de 27 relatos cortos en prosa y novela grafica de su autoría. (Santibañez. J.D, 2008).La mayoría de su trabajo es un ejemplo del cómic elaborado en blanco y negro, línea o mancha, es decir un pluma, a excepción de sus portadas que por lo general son a color.

Figura 23. Portada del libro *Cómic Book*.
autor: José Daniel Santibañez, 2006



En Agosto de 2007, Freddy Jaramillo, publica la revista de cómic: *Origen de la Devoción de la Virgen del Cisne*. En este cómic completamente ilustrado, se enseña la historia del origen de la imagen de la Virgen del Cisne: *La Churona*. El trabajo se comercializa incluyendo un CD de audio de la historieta. (Cómic Club Guayaquil. ,2008). Es un trabajo de identidad religiosa, de estilo caricaturesco.

Figura 24. Portada de la revista *Virgen del Cisne*, autor: Freddy Jaramillo, 2007



En Diciembre de 2007, Jorge Arévalo y Pablo Garaví, publican la primera edición de la revista de cómics *Silverman*, que surgen de gestión de sus creadores. Con un tiraje de 5000 ejemplares, esta historieta relata la vida de un marciano que viene a la Tierra y se inmiscuye entre los humanos y sus hechos cotidianos. (Cómic Club Guayaquil. ,2008).

Figura 25. Portada de la revista *Silverman*, autores: Jorge Arévalo y Pablo Garaví, 2007



En mayo de 2008, Adrián Peñaherrera, Eddy Vivar y David Méndez, publican la revista de cómic 9th Zone, revista con noticias, actualidad e historias inéditas, con una presentación que tiene doble portada y a color. (Cómic Club Guayaquil. ,2008). La revista recopila la fusión de estilos como el cómic americano, y el Manga

Figura 26. Portada de la revista 9 Zone, Autores: Adrián Peñaherrera, Eddy Vivar y David Méndez, 9 Ediciones, 2008

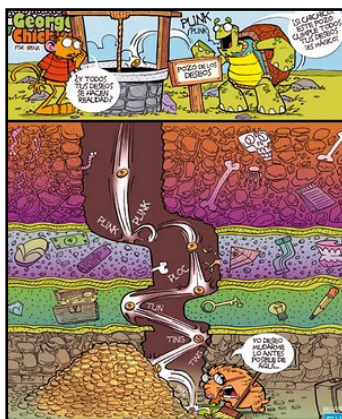
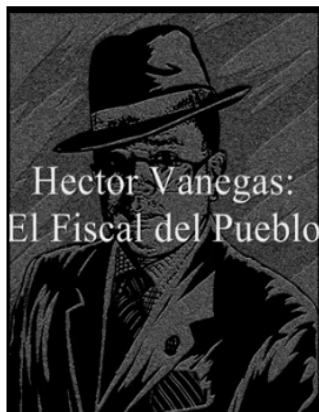


Figura 27.Tira cómica George y Chichico, Autor: Carlos Benavides, 2008.

En el Diario Expreso, los días sábados, en el suplemento Pelados se publica un cómic llamado *George y Chichico*, La primera aparición exacta de la tira cómica fue el 6 de Diciembre de 2008 y se estreno con la nueva línea gráfica de la revista “Depelados” La historieta trata sobre una simpática tortuga gigante y un travieso y testarudo mono. Ellos viven sus aventuras en las Islas Galápagos enseñando a los niños moralejas sobre valores y buenas costumbres. Su autor es el guayaquileño Carlos Benavides “Bena”. Para el 2010 piensa crear

mas personajes característicos de las islas Galápagos como IGUMINA, la hermana de CHICHICO, IGUANILLO y algunos más; llevándolos incluso a la animación, la web, ventas de libros y programas de televisión. (Benavides. C. ,2008). Este trabajo, es un ejemplo claro, de la posibilidad educativa del cómic, empleando un estilo caricaturesco, de animales que adquieren características humanas.



En diciembre del 2008, sale a luz el primero de tres capítulos del cómic animado: *El Fiscal del Pueblo*, narración fantástica basada en un personaje real de la vida política del Ecuador: Héctor Vanegas y Cortázar, fiscal de la provincia del Guayas. Es producido por Ricardo Vanegas, hermano del ex-funcionario y por Art Attackazos, equipo encargado de la ilustración. (Santivañez. C., 2008).

Figura 28. Cómic Animado, El Fiscal del Pueblo, Parte I, autor: Ricardo Vanegas, duración 3'29".

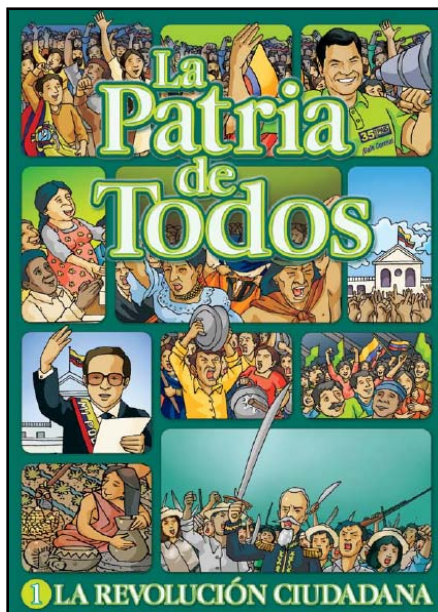


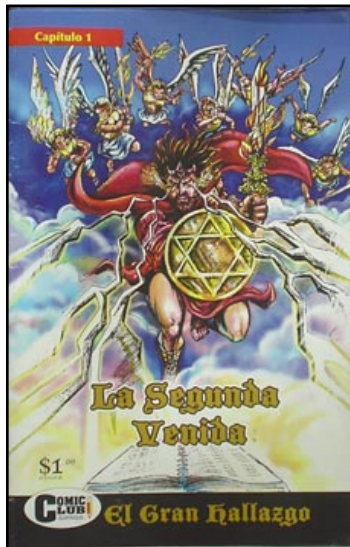
Figura 29. Portada de la revista La Patria de Todos, # 1 La Revolución Ciudadana, autor: Secretaría de Pueblos Movimientos Sociales y Participación Ciudadana

Desde el 2008, hasta junio del 2009 la Secretaría de Pueblos Movimientos Sociales y Participación Ciudadana, difunde el proyecto de historietas: *La Patria de Todos*, realizado por el creativo de la secretaria Jaime Barahona. El proyecto de cómics con mensajes políticos, alineados al discurso oficial, tuvo su auge durante la gestión de Manuela Gallegos, la primera titular de esta cartera. Se distribuían en los enlaces sabatinos, gabinetes itinerantes y en lugares recónditos del país. Lo que se buscó es llegar a la gente que ha sido excluida para que conozca y se informe sobre los logros y desafíos que tiene el proyecto político del gobierno.

Son 20 historietas hasta ahora editadas, como por ejemplo: El Atraco del siglo (número 2), La Deuda ya no es Eterna, Autopsia de una Infamia (número 13), Los cinco ejes de la Revolución Ciudadana (número 3) y la última entrega titulada Los Focos Ahorradores (número 20).

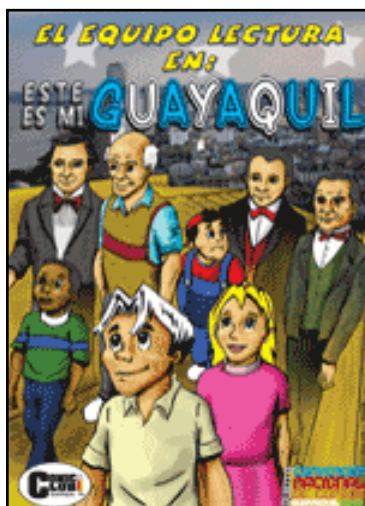


De igual manera, la Secretaría de los Pueblos, se encarga de la difusión de biografías de los héroes de la historia. La colección de nombre: *La Generala Manuela Sáenz*, hasta el momento consta de diez números, entre los personajes que se han resaltado están: José Mejía Lequerica, Eloy Alfaro, Manuela Sáenz, Quitumbe. (Montalvo. E. ,2010). Este trabajo es un cómic, de orientación política y estilo caricaturesco.



En mayo del 2009, se realizó el lanzamiento del cómic ecuatoriano: *La Segunda Venida*, del autor Jonathan Zambrano en la Casa de la Cultura Núcleo del Guayas. Se trata de una historia basada en el libro del Apocalipsis sobre lo que pasaría si Cristo regresara en la actualidad. Los artistas que aportaron su trabajo son Pedro Cáceres, Lex Campuzano, Carlos Pérez, Fernando Naranjo, Mauricio Gil entre otros. (Cómico Club Guayaquil. ,2008).

Figura 30. Portada de la Revista La Segunda Venida, autor: Jonathan Zambrano,



En julio de 2009, el Cómico Club de Guayaquil, publica dos ediciones de la revista: *El Equipo Lectura, Este es mi Guayaquil*. Trata de un grupo de chicos que junto a un personaje llamado Prosopopeyo, visitan partes de la ciudad y cuentan tradiciones y costumbres de la urbe porteña. (Cómico Club Guayaquil. ,2008). Es un trabajo de difusión cultural, que fomenta la lectura en los niños, empleando un estilo caricaturesco del medio.

Figura 31. Portada de la Revista El Equipo Lectura: Este es mi Guayaquil, autor: Cómico Club Guayaquil, 2009



De igual forma en julio 2009, se lanzó la octava edición de Memorias Guayaquileñas, bajo la autoría de la M. I. Municipalidad de Guayaquil y la biblioteca municipal, con la dirección del Arq. Melvin Hoyos, y el trabajo en equipo del Cómic Club de Guayaquil. (Cómico Club Guayaquil. ,2008).

Figura 32. Portada de la Revista Memorias Guayaquileñas, autor: M.I.Municipalidad de Guayaquil,2009



En Agosto del 2009, en la galería de la Alianza Francesa de Guayaquil, junto a los alumnos de filosofía de la Universidad Católica Santiago de Guayaquil, en un evento dedicado al poeta Medardo Ángel Silva se presenta la revista de cómic: *La Ciudad Mística*, con una de las crónicas del autor, publicada por el club cómic Guayaquil, por Mauricio Gil, Diego Romero y Paco Pincay. La historieta consta de tres ilustraciones basadas en el poema "El Alma en los Labios".(Cómico Club Guayaquil. ,2008). Este trabajo emplea la técnica de la línea y mancha, es decir un pluma.

Figura 33. Portada de la Historieta: La Ciudad Mística, autor portada: Diego Romero, 2009



Figura 34. Logotipos de los cómics de Iván Guevara.

Otro trabajo actual es de Iván Guevara, que escribe y dibuja sus propias historietas publicadas en su página web. Los webs cómics que realiza son:

TV 13, que trata de la reportera Nidraska Pichiluisa, quien investiga los casos más insólitos de nuestra sociedad.

Pasión de Multitudes, trata sobre el fútbol, la religión de masas en el Ecuador, aquí se mezclan los mayores momentos de gloria de este deporte con las ocurrencias de sus protagonistas;

Rony Red es un cómic sobre un personaje que no esta conforme con su vida, su trabajo es rutinario y tiene conflictos existenciales.

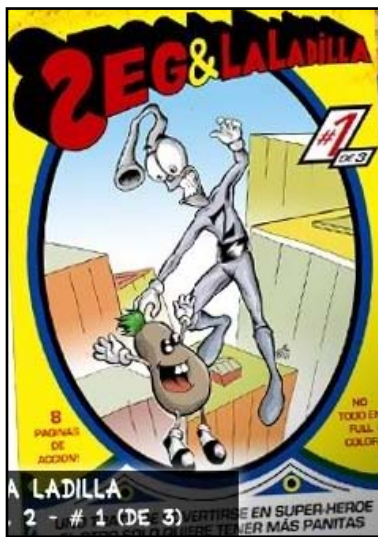
La Liga Ordinaria, es un grupo de súper-héroes que viven aventuras en una ciudad imaginaria: violenta, sucia, con políticos corruptos, pobres servicios básicos, etc. Un mundo donde los buenos no son necesariamente súper-poderosos, guapos o inteligentes, y los villanos pueden ser los que menos se espera. (Guevara.I. ,2008).



(a)

Iván Bernal en su página web, que tiene una existencia de siete años, presenta sus web cómics:

El cuervito Fumanchu, con tres temporadas, cuenta la vida y aventuras de un cuervito poco sociable y patán que le hace la vida imposible a Sebastián, un joven estudiante de diseño gráfico de 22 años y a su hermana Lisa de 24, quien es víctima del constante acoso del cuervo, también están Pellejo y Rakumin, quienes son los compinches de Fumanchu en sus planes y aventuras.



(b)

Figura 35. Cómic de Iván Bernal. (a) El cuervito Fumanchu. (b) Zeg y La Ladilla

Zeg y La ladilla, con tres temporadas, este cómic es una comedia que trata sobre las aventuras y desventuras de un curioso personaje llamado ZEG que es un noble ciudadano, quien sueña con convertirse en súper héroe, para salvar a la ciudad del crimen y la corrupción pero primero deberá librarse de su inseparable *amigo*, la ladilla MIGUELITO, quien lo sigue a todas partes y le ocasionará mas de un dolor de cabeza. (Bernal. I. ,2008).

Los trabajos de Guevara y Bernal, se enmarcan en lo que se denomina webcomic, que consiste en una historieta disponible para su lectura en Internet, con el fin de obtener directamente una edición digital.

Al igual que sucede con los cómics convencionales, hay una gran cantidad de formatos, el más exitoso de todos es la clásica tira cómica, siendo el costumbrista, el género preferido, aunque hay también series de aventuras e historietas experimentales.

2.4 ORGANIZACIONES DE CÓMIC EN ENCUADOR

El nivel argumental y artístico del cómic en nuestro país, ha evolucionado a grandes pasos hacia mejor, muestra de ello, es la existencia de organizaciones dedicadas a la difusión del noveno arte, con una mezcla de distintas tradiciones, como es el caso de la influencia del cómic americano y el manga.

2.4.1 PRIMERA CÓMICTECA DE GUAYAQUIL



Figura 36. Arq. Melvin Hoyos, junto a ejemplares de la Cómicteca.

La Biblioteca Municipal de Guayaquil, en el año 2007 crea: *La Cómicteca*, una biblioteca de cómics única en Latinoamérica. Se inició con 1200 volúmenes de libros y revistas, actualmente cuenta con más de 26.000 revistas de varios autores y temas.

Su propósito es contribuir al desarrollo de los hábitos de lectura y cuenta con un área de acceso abierta al lector, *se puede acceder a una colección de 7.000 ejemplares* de varios géneros: manga, historietas, superhéroes, novelas gráficas, cómic europeo, hispanoamericano, ciencia ficción, etc.

La creación de la Cómicteca generó consecuencias inmediatas: desde un notable incremento de asistencia de público en general a la Biblioteca, hasta la creación de eventos mensuales que festejan: la aparición de Popeye, la primera edición de Batman, etc.

Uno de los máximos referentes para la creación y formación de la Cómicteca es el Director de Cultura y Formación Cívica, el Arq. Melvin Hoyos, que posee una de las colecciones más grandes de revistas de cómics en Latinoamérica y quien actualmente cuenta con 20.000 ejemplares. Hoyos considera que es necesaria la incorporación masiva de estas revistas, pues son un recurso cultural, recreativo y



son una herramienta útil, que incentiva el amor a la lectura. ".(Cómic Club Guayaquil. ,2008)

2.4.2 CÓMIC CLUB GUAYAQUIL

El Cómic Club Guayaquil está conformado por: Arq. Alfredo García, en calidad de presidente, Lcdo. Mauricio Gil, director de arte, Jorge Quinteros entre otras personas especialistas en diferentes áreas técnicas y profesionales dedicados a fomentar la difusión del cómic mediante proyectos y eventos para el desarrollo cultural en el Ecuador.

Además cuenta con una Escuela de Cómic, dirigida por Lex Campozano y Mauricio Gil, el programa de estudio comprende siete módulos y como tesis de grado deben crear una historieta inédita, las asignaturas dictadas son: dibujo libre, semiótica del cómic, historia del cómic, redacción creativa, photoshop e ilustración".(Cómic Club Guayaquil. ,2008)

2.4.2.1 EVENTOS Y EXPOSICIONES

Desde su creación el club del cómic de Guayaquil, ha llevado a cabo eventos y ha participado en un sinnúmero de exposiciones entre las cuales podemos citar:

Tabla I. Eventos en los que ha participado en Cómic Club Guayaquil

EVENTO	LUGAR
Cómics, Fantasía y Ciencia Ficción, 2004	Universidad Católica Santiago de Guayaquil
Fussion 2004	Colegio de Arquitectos del Guayas
Primera Convención Nacional de Cómic Guayaquil 2005	Plaza Colón
Cómics, fantasía y Ciencia Ficción II Quantum, 2005	Universidad Católica Santiago de Guayaquil
Segunda Convención Nacional de Cómic Guayaquil 2006	Plaza Colón
Cómics, fantasía y Ciencia Ficción 2007	Universidad Católica Santiago de Guayaquil
Tercera Convención Nacional de Cómic Guayaquil 2007	Plaza Colón



2.4.3 CLUB ICHIBAM

A finales de 1999 un grupo de jóvenes ecuatorianos de distintos sectores sociales, regiones e ideologías deciden dar inicio a una organización llamada Ichiban, que significa el primero y el mejor en japonés; conformado por, presidente: Ing. Oswaldo Araujo y demás coordinadores como el Ing. Edwin Vallejo, D.G. Lorena Arthos, D.G. Pablo Carpio y sus 20 miembros (estudiantes secundarios, universitarios y profesionales de todas las edades); con el propósito de unir talentos y dar a conocer el Anime y el Manga.

Desde esta fecha realizan proyectos a nivel nacional como el primer concurso Nacional del Manga y Cómic y otros proyectos locales en distintos lugares como universidades, bares, teatros, etc., brindando exposiciones y charlas junto a prestigiosas instituciones (Casa de la Cultura, Embajada del Japón), y dentro de importantes eventos como la Semana Cultural Japonesa y el Festival de Arte en la Calle.

Actualmente el club brinda una alternativa cultural para la juventud, enfocándose no solo en el manga y el anime sino en el cómic, los videojuegos, la enseñanza, la opinión y la crítica constructiva.

Ichiban cuenta con una videoteca de archivos en VHS, DVD y en formato digital con una serie completa de anime que supera los 800 títulos. También tiene una colección de historietas cómicas o manga y más de 4.000 títulos en formato digital. (Club Ichiban ,2008).

2.4.3.1 ICHIBAM, CONCURSO NACIONAL DE CÓMIC Y MANGA

El club Ichiban, organiza el concurso de Cómic y Manga a nivel nacional, hasta el momento se han llevado a cabo cuatro ediciones:

En el 2001, con el apoyo de la Embajada de Japón, la Sección de Japonés de la Facultad de Comunicación y Lingüística, Pontificia Universidad Católica del Ecuador y la Casa de la Cultura Ecuatoriana Benjamín Carrión, se llevó a cabo el *1er. Concurso Nacional de Manga y Cómics*. Las obras ganadoras fueron:



(a) La noche del casino.

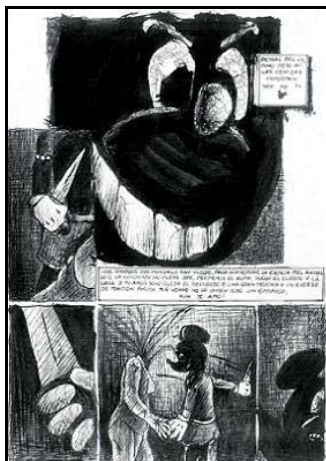
Autores: Mario Fuentes y Darwin Fuentes



(b) Agonía. Autor: Lucia Orbea

Figura 39. Ganadores del 3 Concurso Nacional de Manga y Cómic, categorías: a) Creador Independiente b) Colegial.

El cuarto concurso nacional de manga y cómic, se desarrolló en el 2009. Los trabajos premiados fueron:



(a) Felonía. Autor: César Benítez



(b) Amaru. Autor: Jorge Muñoz



(c) Leonard- Necesidades
Autor: Diego Preciado

Figura 40. Ganadores del 4 Concurso Nacional de Manga y Cómic, categorías: a) Experto b) Profesional, c) Colegial

En cada una de las ediciones del concurso, se resaltan obras acreedoras a menciones de honor. A partir del 2009 el club, realiza un evento denominado Ichiban Fest, con actividades referentes al anime, los cómics, el manga y videojuegos, además se incluye espacios a nuevos referentes de arte y entretenimiento como es el cine, la literatura, el dibujo, la música, entre otros. (Club Ichibam ,2008)

2.4.3.2 PUBLICACIONES

El Ichiban, edita una revista denominada Noveno Arte, cuyo contenido comprende las obras ganadoras de cada uno de los Concursos Nacionales y Colegiales del Cómics y Manga, además de información concerniente a la animación y cómics en General. Se han realizado cuatro publicaciones hasta el momento:



Figura 41. Portadas de la Revista Noveno Arte. (a) 1 Edición, 2001, (b) 2 Edición, 2005, (c) 3 Edición, 2007, (d) 4 Edición, 2009. Instituciones colaboradoras: Club Ichiban, Embajada del Japón en Ecuador, La Carrera de Artes Visuales de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Artes, Pontificia Universidad Católica del Ecuador, El Centro Cultural de la PUCE, La Librería Clásica y Moderna.

2.4.4 ESPECIALIZACION, UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO

En el año 2005, la Universidad San Francisco de Quito, crea la sub especialización de Ilustración y Arte Secuencial (Cómics), única en el país, perteneciente a la Facultad de Artes Visuales. Actualmente el coordinador es el artista Eduardo Villacís, fundador de la misma.

La carrera comprende 21 créditos, distribuidos entre 6 obligatorios y 15 opcionales. El pensum específico de cada semestre varía para poder abarcar áreas de interés de los estudiantes. (USFQ, 2007).

2.4.5 AMBATO MANGA CITY 2009

Ambato, es otro lugar de nuestro país donde ha surgido el noveno arte, los representantes más destacados son el club Akiba- Kei, un club de anime y manga y el colectivo Ambato Joven, que realizan diferentes actividades para fomentar este medio: por ejemplo, en mayo del 2009, se realizó la primera conferencia sobre anime y manga y en septiembre del mismo año, junto con el Ministerio de Cultura y su Dirección Provincial de Cultura, se llevó a cabo el evento denominado Ambato Manga – City 2009, un espacio de fomento y desarrollo de la cultura audiovisual y el arte de los cómics. (Ambato Joven, 2009).



(a)

(b)

Figura 42: (a). Afiche promocional, Ambato Manga City 2009 (b) Afiche de la primera conferencia de anime y manga (realizada en mayo del 2009)

2.4.6 COLECTIVO ECUACOMIX: 100 AÑOS DE ARTE SECUENCIAL



Figura 43. Afiche del evento Cómics en Ecuador, 100 años de arte secuencial

Cómics en Ecuador, 100 años de arte secuencial es un evento que reunió 180 trabajos de varios artistas ecuatorianos producidos entre 1909 y 2008, sobre todo en medios impresos de Quito y Guayaquil, acerca de diferentes temáticas: política, fantástica, erótica, hiperviolenta, inocente, etc,

algunos de los expositores fueron: Galo Galecio, Pura Pose, Avispa, Eduardo Villacís, Jorge Cevallos, Fabián Patiño, J.D. Santibáñez, Alejandro Cruz, Christian Mena, Luigi Stornoaiolo y Wilson Paccha

La gestión y realización ha sido un trabajo colectivo: la investigación y curaduría partió del grupo Ecuacomix y la organización y montaje fueron coordinados por Gescultura con auspicio del Ministerio de Cultura y Arte Actual FLACSO. (Diario El Hoy, 2008).

2.5 ANÁLISIS DE LA HISTORIETA ECUATORIANA

El comic en el Ecuador tuvo su antecesor en las caricaturas de prensa, que luego fueron evolucionando, introduciendo texto tanto al pie de página de la caricatura, como dentro de los personajes, hasta llegar a formar narraciones secuenciales.

Ya en los años 1900, se realizan los primeros cómics de lenguaje escripto-icónico, presentándose en diferentes formatos como la revista y la tira de prensa. Los primeros trabajos de tira de prensa, son trabajos poco elaborados porque carecen de detalles en el contexto de la viñeta, el dibujo es simple y el grafismo del texto es realizado a mano alzada, las líneas y tramas son sencillas, además no poseen color.



Las primeras revistas como Brochazos y Panfleto, son historietas más elaboradas que las tiras de prensa, los personajes y el contexto de las viñetas presentan más detalle; hay una clara evolución en cuanto a perspectivas y se hace presente el uso del color y el entintado. Sus personajes reflejan un aspecto más inocente, aunque retratan temas políticos y de contexto social eso sin dejar el humor a un lado.

Hacia fines de los ochentas y comienzos de los noventa, el cómic en el Ecuador surge con más fuerza, muchos autores se dedican a producir un centenar de revistas para adultos, jóvenes y niños. Muchos de estos trabajos son publicados con el apoyo de la prensa o son autofinanciados. Algunos cómics salen hacia el extranjero, como es el trabajo producido por José Daniel Santibáñez.

Los cómics producidos en esta época como: Pekes, Secreciones del Mojigato, Dock Tirres y Las aventuras de la T mutante, así como el trabajo de Santibáñez, producen grandes tirajes por medio de la imprenta, pero los cómics se siguen ilustrando a mano y son un tanto inmaduros, aunque ya existe un mayor conocimiento del lenguaje secuencial, ya que utilizan los aspectos formales con mayor cuidado, en el balance de la composición y ritmo de la viñeta. Se maneja bien el contraste del claroscuro, la línea y el entintado, hay un mejor manejo del color, luces y sombras y en muchos casos el grafismo del texto es mecanizado.

En el desarrollo de los años noventa, hay un intento de recolectar obras escritas y dibujadas por diferentes autores tal es el caso de TIMO, capitaneada por Eduardo Villacís, pero se ven frustrados por la incapacidad económica del momento, mientras tanto Javier Bonilla publica el primer *comic Book* del país, titulado "Venimos de Lejos". Este libro es una recopilación de cómics para la prensa, sus cómics son muy humorísticos y sus dibujos son de fina sencillez, digamos un tanto lineales sin exceso de tramas, ni entintados, así como la ausencia del color. Siguiendo la misma trayectoria se publica la "Línea" de Wellington Ayllón, que recopila caricaturas, cómics y grafitis que nacieron en momentos de guerra.



Otro intento por recopilar las diferentes producciones de cómic de nuestro medio, fue el primer proyecto ecuatoriano de cómics virtuales, llamado “EL WEBO”, posiblemente marca un antes y un después en la forma de elaborar historietas en nuestro medio, desplazando los procedimientos convencionales fundamentados en el trabajo a mano e imprenta, por sistemas más acordes con una tecnología que usa el ordenador y la impresora, como elementos funcionales y comunes.

A principios de este nuevo siglo, se están produciendo revistas de cómics, ya con un gran conocimiento de lo que es el lenguaje secuencial, las ediciones de las revistas son de altísima calidad, esto se debe a que los historietistas ahora utilizan como herramienta, programas digitales, para gráficos, aunque los resultados de las historietas dependen del estilo que utiliza cada artista. Como un ejemplo podemos citar la revista Leyendas, que está realizada por varios autores, o como la revista Novena Zona, que recopila la fusión de estilos como el cómic americano y el manga, estos estilos en los últimos años, han sido de gran influencia para los artistas del cómic, por ejemplo:

El estilo americano donde se utiliza una anatomía rigurosa, que desciende de la anatomía europea, caracterizado por cánones proporcionales a la figura humana. Un ejemplo de la utilización de éste estilo es el *comic book* de J.D. Santibáñez, La Ciudad Mística, Memorias Guayaquileñas, El Fiscal del Pueblo.

El estilo manga no se rige a un cánón definido, es más, muchos de ellos o son muy alargados o son muy cortos en relación a sus cabezas, de todas formas, el manga sigue conservando características de los estilos orientales, como son las líneas sinuosas, el alargamiento de la figura y la excesiva simplificación, como ejemplo de este estilo tenemos, Trazos y Novena Zona.

La fusión de los dos estilos, se denomina amerimanga. En Ecuador este estilo es muy utilizado como un ejemplo de ello, se pueden citar los trabajos: Trazos, Silverman, La Segunda Venida, que muestran unas proporciones convenidas en cuanto a cánones americanos y el aspecto de sus personajes pertenece a un estilo manga.



Otro estilo muy aparte y con mayor pertenecía a nuestro medio, es el estilo caricaturesco. Sus personajes muchas veces son retratados de la realidad con rasgos mas sobresalientes que le caracterizan; muchas de estas historietas están ambientadas de acuerdo a la zona donde se las ha creado. La mayoría de los personajes no presenta cánones proporcionales como por ejemplo trabajos tales como: El Equipo de Lectura Guayaquil, La Patria de Todos, Virgen del Cisne.

Por otra parte, actualmente, existe un gran incremento de los *web comics*, de gran calidad digital, como es el caso de los trabajos de Iván Guevara e Iván Bernal, que muestran el conocimiento del manejo de las herramientas digitales que dotan al cómic de amplias posibilidades estéticas, como veladuras y tramas imposibles de realizar a mano alzada. Lo mismo ocurre con las luces, sombras y el color que se vuelven más uniformes. La infinita gama de posibilidades que facilita la herramienta digital, hace que los cómics sean meticulosamente bien realizados en cuanto aspectos técnicos.

En cuanto a trabajos colectivos, actualmente se publica varias ediciones de revistas, en el que además de los propios historietistas, han participado guionistas, editores, coloristas e impresores. Muchos de los historietistas no han contado con apoyo para publicar sus ediciones, así que se asocian a clubs y organizaciones existentes en nuestro país que publicitan su trabajo. Las principales organizaciones se encuentran: en la ciudad de Quito, El Club de Cómic ICHIBAM, en la ciudad de Guayaquil, el Cómic Club Guayaquil y en la ciudad de Ambato, el Club Akiba Kei y Anime Manga que forman el Ambato Manga City. También es muy importante nombrar que la Universidad de San Francisco de Quito ofrece la especialización del Arte Secuencial; por otra parte diríamos que la producción de historietas en el resto del país es escasa tal vez por la falta de conocimiento en su elaboración o tal vez la falta de alguna organización que apoye la edición de alguna propuesta posiblemente ya existente.



De los estilos de cómics existentes en nuestro país, es posible asegurar que el manga es el más influyente, tanto a nivel artístico como en el mercado, lo que debe a los medios de comunicación masivos, a los productos comercializados y en general a la globalización. Convirtiendo al manga en una estética global y hegemónica.

En nuestra ciudad, Cuenca, la producción de historietas a nivel local es nula, en su lugar se han llevado a cabo exposiciones de trabajos extranjeros apoyados por instituciones como la Fundación Municipal Bienal de Cuenca, o las exposiciones realizadas por la Alianza Francesa, que muestran cómics de origen y tradición Franco-Belga. Con este antecedente mi motivación surge en realizar una propuesta de cómic que tratará de rellenar el vacío que existe en la producción de este medio en nuestra ciudad para temas latinoamericanos con una estética manga.

A continuación En el siguiente capítulo se presenta una breve descripción del estilo manga, para posteriormente desarrollar la propuesta de historieta, a través de la cual se estudiará la técnica estética del manga, con mayor detenimiento.



3 PROPUESTA DE CÓMIC

Para realizar un cómic se tiene que conocer distintas técnicas en uso. Para la producción gráfica todas las técnicas que se relacionan con el dibujo son aplicables y solo limitadas por el tipo de edición o sistema de reproducción que se vayan a utilizar.

Pero antes debemos tomar en cuenta dos factores técnicos: la ejecución del dibujo, es decir, su estilo o forma de hacer, lo que llamaríamos el efecto plástico resultante y los que se refieren al montaje, que es la unión de las distintas escenas secuencias y de los demás elementos que son propios: textos, pausas, símbolos, etc. Para obtener una trama o historia coherente. Diríamos entonces, lo fundamental en la realización de un cómic, es la adecuada composición de todos estos elementos, que permitan una imagen comprensible y una estética de acuerdo a las motivaciones de su autor.

En este capítulo se analizará los elementos técnicos de la historieta, denominada: *Xingú, Lenguas de Sangre*, propuesta práctica de este trabajo de tesis. La historieta completa elaborada, se presenta en el Apéndice 2.

3.1 MANGA

Es la palabra japonesa, se utiliza exclusivamente para referirse a los cómics de Japón, pero en sí es un término que engloba cierto estilo o formas en su plasticidad como en su montaje; características que le diferencian de los cómics occidentales.

El manga es la tradición de historieta mas influyente en el mundo y constituye una parte importantísima del mercado editorial del Japón; abarca todos los géneros y llega a todos los públicos y lo podemos encontrar en varios formatos: series de dibujos animados, conocidas como anime, o de imagen real, películas, videojuegos y novelas.



En 1988, gracias al éxito de las versiones en dibujos animados: *Akira* de Katsuhiro Otomo y *Dragon Ball* de Akira Toriyama, la historieta japonesa empezó a difundirse internacionalmente. Actualmente, el *manga* se ha consolidado en la sociedad occidental, dejando de ser algo exclusivo de un país para constituirse en un fenómeno comercial y cultural global, en competencia directa con las tradiciones estadounidense y europea, llegando a ser imitado por autores estadounidenses y europeos y dando lugar a movimientos como el amerimanga o la Nouvelle Manga

La Nouvelle Manga, es un movimiento francés, que combina influencias de la historieta franco-belga y el manga, fue iniciado por Frederic Boilet, se caracteriza más por el estilo y diseño, mientras la fuerza del manga japonés se centra en lo narrativo. Como ejemplo de este movimiento podemos citar a varios referentes como el mismo Frederic Boilet, Kiriko Nananan, Moyoko Anno, etc

Los mangakas españoles o de habla hispana, conocidos también como Iberomanga o Euromanga surgen como un movimiento actual, gracias a la irrupción de el manga en occidente. Como referentes de éste género podemos citar a ejemplos como: Sebastián Riera, Desireé Martínez y muchos otros que están consiguiendo poco a poco, posicionar este nuevo manga.

El Amerimanga, de acuerdo a Cámara, S. & Durán. V., (2007), es un estilo de historieta que intenta conciliar dos géneros incompatibles, manga japonés y el estilo historieta representado por artistas norteamericanos, canadienses, europeos, latinoamericanos o asiáticos, fuera del Triángulo China-Japón-Corea.

El Amerimanga utiliza un estilo artístico que se caracteriza por ojos grandes, cabellos exagerados, tipos de cuerpos y otros aspectos encontrados en el manga japonés tradicional. Sin embargo, es importante aclarar que el término no se asocia necesariamente con ningún estilo artístico sino una mezcla de ambas.



3.2 CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS DE LA HISTORIETA XINGÚ

En el apartado anterior se presentó, conocimientos generales de lo que es el manga, situaríamos entonces a la historieta Xingú, como un amerimanga, por nuestra situación geográfica, pero con estética netamente manga por las siguientes características técnicas, estéticas y de montaje que la conforman:

3.2.1 ESTÉTICA

3.2.1.1 LA LÍNEA Y EL ENTINTADO

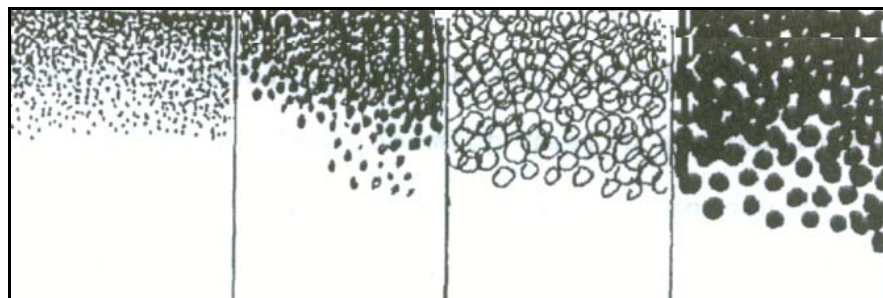
En el cómic, la línea tiene una doble función: como base de la representación del dibujo y como límite simbólico de la separación de secuencias o de espacios y textos. También se convierte en trazo cinético cuando acompaña a los movimientos de las figuras representadas.

En el cómic la línea se maneja de acuerdo a la herramienta utilizada, como plumilla caña o pincel que permiten trazos de intensidad o de anchura según la presión que se ejerza sobre el soporte, otorgándole a la línea un ritmo que va ha enriquecer la imagen, dándole un carácter ya sea de suavidad, levedad, tensión o fuerza, a esto lo llamamos línea valorada.

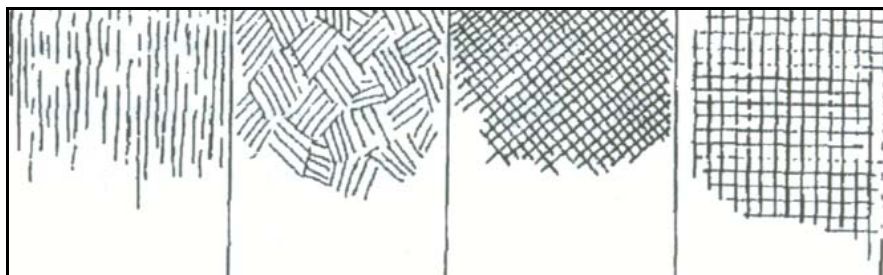
En la historieta Xingú podemos observar líneas valoradas con una fuerte definición de los trazos y síntesis de las figuras, las formas geométricas, angulosas y mixtas son las que imperan y crean un estilo de predominio de la línea sobre la forma. En este estilo de trazo se ha utilizado el rapidógrafo, como base, para un posterior uso de la plumilla que perfila, da profundidad y destaca mejor algunos rasgos. Por otro lado el pincel se ha utilizado por la posibilidad de ensanche o contracción del trazo y relleno de formas.

Si la línea es un factor determinante de la forma, el claroscuro determina el peso final de la composición. En la valoración de distintos matices de claroscuro cada artista tiene su estilo propio, pero siempre se suele tener como norma el máximo de simplicidad.

En la historieta Xingú, lo más frecuente es cubrir las masas de superficies en negro bien diferenciadas. Primero se ha comenzado por la colocación de todos los negros de la plancha, y después el trabajo a línea sobre el dibujo a lápiz, va definiendo y construyendo las formas y finalmente se ha recubierto el trazado de las medias tintas para el claroscuro. En la historieta Xingú, el claroscuro está resuelto por técnicas de mancha que implican, punteado rayados, tramas manuales, que enriquecen el dibujo y superficies por degradación que otorgan la sensación de volumen y profundidad a la historieta.



(a)



(b)

Figura 44. Tramas Manuales. (a) Llamamos punteado a la superficie resuelta por medio de puntos repetitivos y unidos entre sí separados o apretados, hasta conseguir sensaciones visuales de grises más o menos intensas. Resulta una técnica laboriosa que ofrece grandes posibilidades visuales y es propia para ambientar superficies que se consideran demasiado neutras o para conseguir efectos volumétricos en las formas curvas o esféricas. (b) Se considera rayado a la superficie resuelta por medio de líneas paralelas entre sí. Un rayado homogéneo se realiza en función similar a lo anteriormente dicho. Tiene un mejor tipo de adecuación a la representación variable de superficies. Mediante rayados cruzados o superpuestos con distinta dirección, a modo de red, se consigue lo que denominamos "trama", superficies que nos sugieren la apariencia del gris.

Cantero J. (1991) establece que: Un cómic dibujado en blanco y negro, línea o mancha se denomina como un pluma y cuando ese dibujo, además de blanco y negro, está realizado con grises de distintos tonos, aplicados con otros materiales a más de pincel, aerógrafo o spray, se le denomina directo.



Como se mencionó anteriormente, la historieta Xingú, está elaborada bajo estas dos modalidades: como un pluma a través del punteado rayado, consiguiendo diferentes calidades de tramado por medio de la plumilla, el rapidógrafo y el pincel. Y por medio del directo, usando sanguinas y lápices blandos acuarelables en color. Estas dos modalidades trabajadas sobre la superficie de cartulina canson de grano grueso.

3.2.1.2 EL COLOR

En la historieta Xingú, se ha trabajado el color directamente, manejando la superficie del cómic como si fuese un auténtico cuadro, solucionando los problemas de contraste por cualquier tipo de técnica para dar color desde los lápices a color y tinta obteniendo superficies semimonóchromas basadas en un color básico, como tonos de ocre y grises. *(En el Apéndice 2, se presenta la historieta).*

3.2.1.3 LOS PERSONAJES

La característica más importante de la historieta Xingú, es la de los personajes, que son identificados por el estilo manga. En un manga existen distintas formas para crear un personaje según el modo narrativo que escojamos; es decir no es lo mismo dibujar personajes para un manga dedicado a un público adulto que a un público infantil o juvenil; por ello existe una relación entre tres estilos principales: Los realistas, los estilizados y los superformed, aunque en algunas historietas manga se combinan entre ellos.

Los personajes en Xingú tienen la característica de ser personajes realistas, que tienden a tener cánones cercanos a la realidad y tendientes a la proporción. Este estilo nos sirve para contar historias con tramas muy próximas a la realidad, además este estilo se caracteriza por un cuidado especial de los detalles anatómicos: manos, ojos más pequeños y de apariencia real, arrugas, etc.



En la historieta se hace énfasis en el personaje, dejando de lado cualquier otro elemento que pueda quitarle protagonismo a este en la escena, dicho énfasis, da pie a los recurrentes primeros planos que los veremos en la sección del montaje.

3.2.2 MONTAJE

3.2.2.1 FORMATO DE PRESENTACIÓN

Se llama formato al modo de representar el encuadre en el papel. El formato puede ser rectangular (horizontal o vertical), circular, triangular, cuadrado, etc. El formato implica una elección bien diferente del tamaño. La relación entre el espacio, la viñeta y el tiempo real que se requiere para leerla es de gran importancia para crear el ritmo en la historieta. En Xingú, el formato es vertical A3 29.7 x 42.0 cm. Por motivos de presentación en la exposición del trabajo de tesis.

3.2.2.2 LA COMPOSICIÓN

La unidad compositiva del cómic será la totalidad de la imagen que ofrece la página y la viñeta, la composición del ritmo narrativo de la historieta Xingú, tendrá la capacidad de repartir la acción en viñetas de izquierda a derecha, presentando una acción concreta en varias viñetas o páginas, de modo que sea posible la comprensión de la lectura.

Este ritmo narrativo además debe ejercer fluidez en el lector en un periodo de tiempo determinado por la relación establecida entre texto y dibujo. El diseño de la página tendrá contenido dinámico en sus viñetas, para concluir con un final con tensión que obligue a pasar rápidamente la página para descubrir lo que sucede. En esta historieta encontramos diez páginas más la portada, con un total de cincuenta y dos viñetas de diferente tipo.

3.2.2.3 LA VIÑETA

“La viñeta es la unidad mínima de la significación de la historieta. Unidad espacio-temporal, unidad de significación y unidad de montaje y al tiempo unidad de percepción diferencial”. (Cámara S. & Duran V.,2007, p. 86).

Generalmente las viñetas de los cómics occidentales expresan el paso del tiempo, dividiéndose así en: presentación, nudo y desenlace, pero la diferencia de un manga, con estos cómics está en que la recreación de una acción concreta requiere varias páginas, donde lo importante es la contemplación de esa acción tal como observamos en la comparación de estos dos ejemplos de un cómic occidental y el cómic de la historieta Xingú:

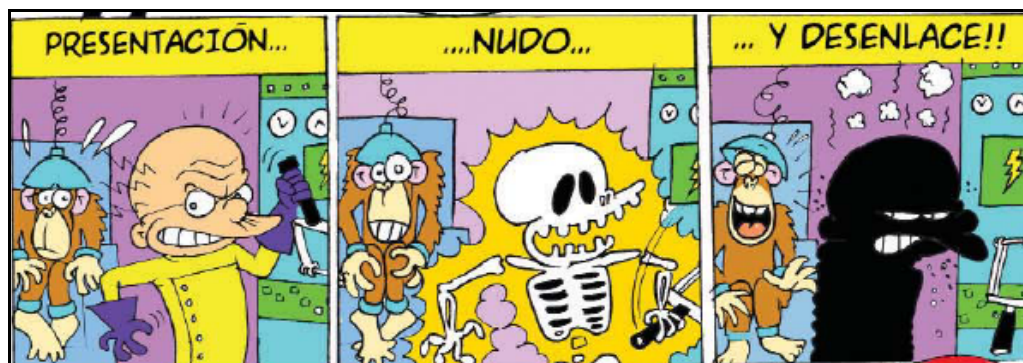


Figura 45. Ejemplo del tiempo en las viñetas comunes

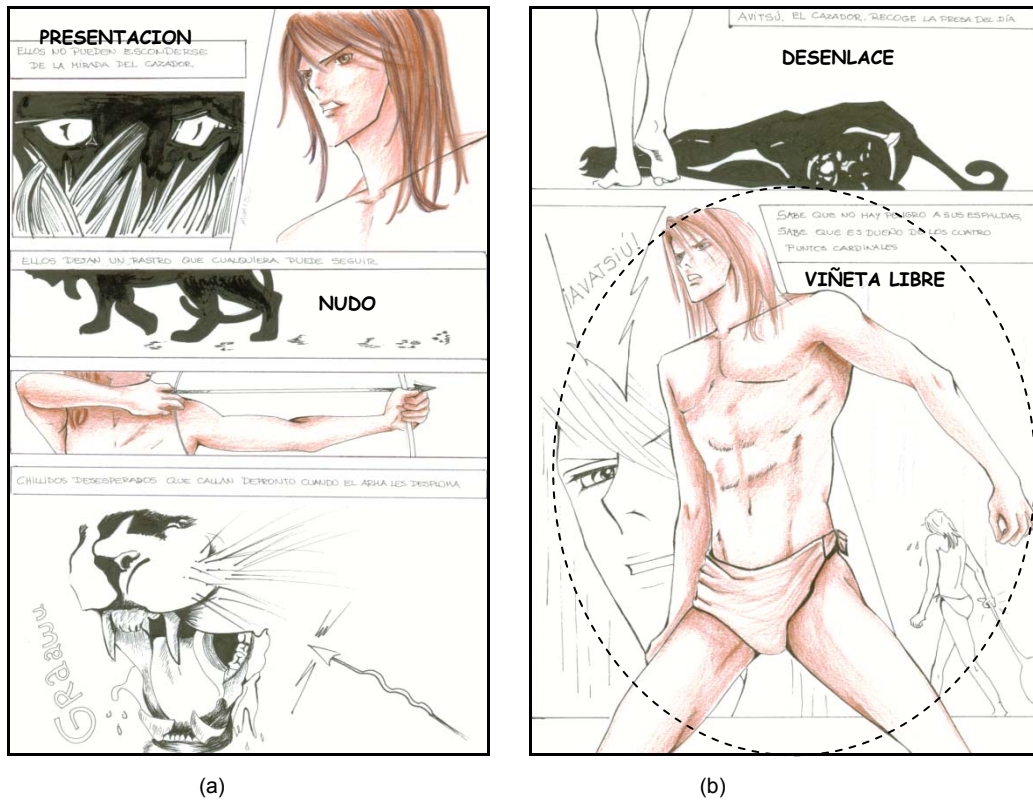


Figura 46. Ejemplo de tiempo en las viñetas del manga Xingú a) Pag. 1 b) Pag. 2

Las viñetas se pueden realizar cerradas, con línea límite o abiertas sin ella, encuadradas en parte de la imagen y parte libres. Estas formas de realización no tienen norma fija, se pueden alterar o unificar en un criterio de acuerdo al autor.

Las viñetas en Xingú son de varios tipos y dimensiones, la más frecuente es la rectangular (viñeta con encuadre normal) o conjunto de viñetas trapezoidales y cuadradas. Aunque también podemos encontrar la viñeta libre, una viñeta que transmite la sensación de espacio cuando no se enmarca el dibujo en ninguna viñeta, como lo vemos en el ejemplo anterior de la figura 46 (b). Esta viñeta generalmente se la utiliza para resaltar al personaje.

3.2.2.4 EL ENCUADRE

A la limitación del espacio real donde se desarrolla la acción de la viñeta, se denomina encuadre. Se distinguen diferentes tipos de encuadre de acuerdo al espacio que se seleccione de la realidad, referenciado a la importancia que tenga la figura humana en la escena, queda definido el tipo de encuadre por la denominación de plano. Cámara S. & Duran V.,(2007.). En la historieta Xingú podemos encontrar el siguiente ejemplo de cambio de encuadre.

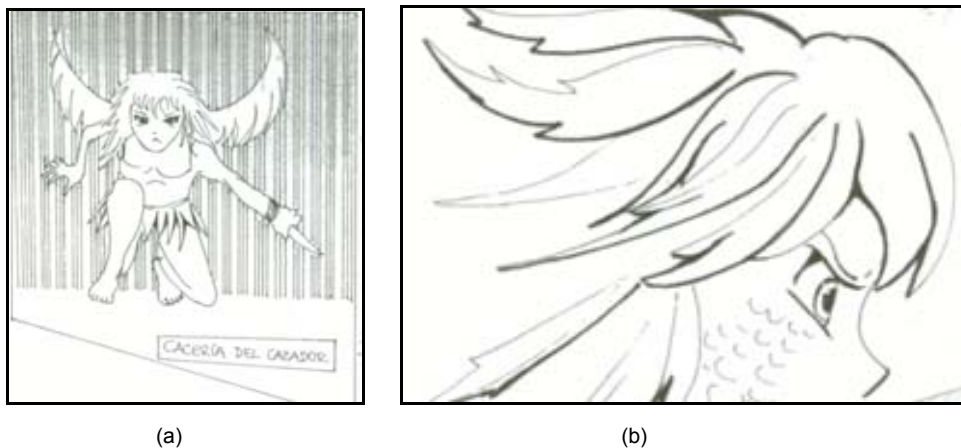


Figura 47. Cambio de encuadre, a) y b). La primera viñeta muestra un plano abierto del personaje en la segunda rompemos con la monotonía con un primer plano otorgándole protagonismo al personaje.

3.2.2.5 PLANOS

Las distintas posibilidades que ofrece la ordenación de los planos, hace que la narración gráfica rompa la monotonía de la sucesión de imágenes impuestas desde un mismo punto de vista. El plano o cualquier tipo de plano debe dosificarse, no hay que abusar de uno en concreto, aunque a veces esto se hace necesario. Además de este factor, de acuerdo Cantero, J. (1991), en el plano influyen también los ángulos de visión, el globo, los trazos cinéticos o las onomatopeyas, todos estos elementos que se unen en el plano son los que determinan la dinámica y la psicología del relato por incidir en la composición y establecer la estructura formal y estética de la imagen. A continuación se realiza un análisis de los diferentes tipos de planos presentes en la historieta Xingú:

El *Gran Plano General (GPG)*, describe el ambiente donde transcurre la acción. En este tipo de plano los personajes apenas se perciben. El GPG ofrece la información sobre el contexto donde transcurre la acción. En la historieta Xingú encontramos dos grandes planos generales.

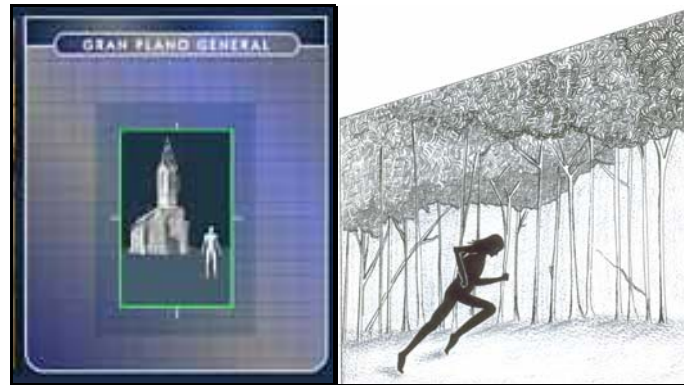


Figura 48. Ilustración y ejemplo de Gran Plano General (GPG), de la historieta Xingú.

El *Plano General (PG)*, tiene dimensiones semejantes a la figura del personaje, lo encuadra de la cabeza a los pies y proporciona información sobre el contexto, aunque las referencias al ambiente son menores que en el caso anterior. La figura humana cobra protagonismo, sobre todo, en las viñetas de acción física. Al PG también se le denomina: *Plano Entero* ó de *Conjunto*. En la historieta Xingú encontramos siete planos generales.

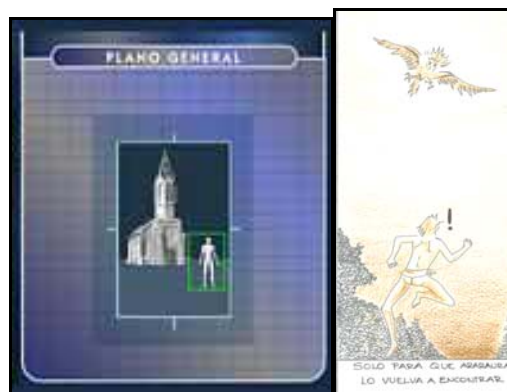


Figura 49. Ilustración y ejemplo de Plano General (PG), de la historieta Xingú.

El *Plano Americano (PA)*, encuadra la figura humana a la altura de las rodillas. Es un plano intermedio y sirve para mostrar las acciones físicas de los personajes, así como los rasgos de sus rostros. En la historieta Xingú encontramos cuatro planos americanos.

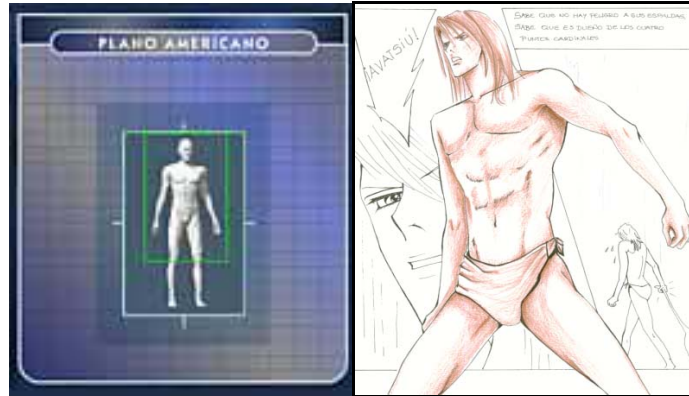


Figura 50. Ilustración y ejemplo de Plano Americano (PA), de la historieta Xingú.

El *Plano Detalle* (PD) selecciona una parte de la figura humana o un objeto que, de otra manera, hubiese pasado desapercibido. En algunas viñetas, un detalle puede ocupar toda la imagen. En la historieta Xingú encontramos siete planos de detalle.



Figura 51. Ilustración y ejemplo de Plano Detalle (PD), de la historieta Xingú.

El *Plano Medio* (PM), recorta el espacio a la altura de la cintura del personaje. Se destaca más la acción que el ambiente y a su vez, cobra importancia la expresión del personaje. En la historieta Xingú encontramos tres planos medios.

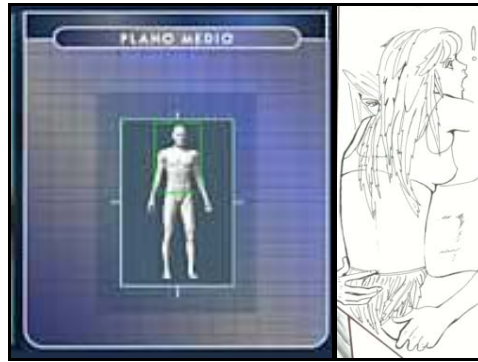


Figura 52. Ilustración y ejemplo de Plano Medio (PM), de la historieta Xingú.

El *Primer Plano* (PP), selecciona el espacio desde la cabeza hasta los hombros de la figura. Sobresalen los rasgos expresivos y conocemos el estado psicológico, emocional, etc., del personaje. En la historieta Xingú encontramos cuatro primeros planos.



Figura 53. Ilustración y ejemplo de Primer Plano (PP), de la historieta Xingú.

El *Gran Primer Plano* (GPP), encuadra fundamentalmente la cara del personaje, cortando la cabeza por la frente y por la barbilla. Al igual que el primer plano tiene una finalidad expresiva, que intenta recoger las partes gestualmente más importantes, como son los ojos y la boca. En la historieta Xingú encontramos trece primeros planos.



Figura 54. Ilustración y ejemplo de Gran Primer Plano (GPP), de la historieta Xingú.

3.2.2.6 ÁNGULOS DE VISIÓN

En el trabajo *La Imagen Fotográfica*, de Muñoz, A. (2006), se establece que el ángulo de visión es el punto de vista, desde el que se observa la acción. El ángulo de visión permite dar profundidad y volumen a la viñeta, así como sensación de grandeza ó pequeñez según el punto de vista adoptado.

En Xingú encontramos los siguientes ángulos:

- *El ángulo de visión normal o ángulo medio*, la acción ocurre a la altura de los ojos o sea el eje de visión es perpendicular al personaje y está situada a la misma altura de la mirada. Como plano de visión normal, no contiene valores expresivos o denotativos significantes.



Figura 55. Ilustración y ejemplo de *ángulo de visión normal o ángulo medio* de la historieta Xingú.

- El *ángulo de visión en picado*, la acción es representada de arriba hacia abajo, este tipo de ángulo ofrece la sensación de pequeñez.



Figura 56. Ilustración y ejemplo de *ángulo de visión en picado* de la historieta Xingú.

- El *ángulo de visión en contrapicado*, la acción es representada de abajo hacia arriba. Este tipo de ángulo ofrece la sensación de superioridad.



Figura 57. Ilustración y ejemplo de *ángulo de visión en contrapicado* de la historieta Xingú.

- El *ángulo al ras de suelo*: La cámara se sitúa a ras de suelo recogiendo una visión exagerada y engrandecida, además realizada con un objetivo gran angular se acrecienta este tipo de efecto.

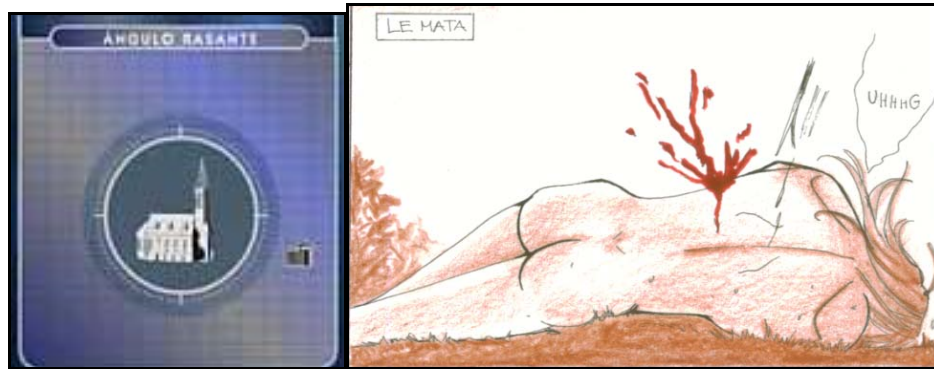


Figura 58. Ilustración y ejemplo de *ángulo al ras del suelo en contrapicado* de la historieta Xingú.

3.2.3 LENGUAJE ICÓNICO-VERBAL

El lenguaje de los cómics está basado en la integración de dos muy distintos: el icónico tomado como tal la imagen representada a través de todas sus facetas y el verbal, que en función de la narración sufre mutaciones que pueden alcanzar a mimetizarse y confundirse con el primero. Cantero. J. (1991)

El cómic tiene la capacidad de adaptar el texto, o una secuencia de texto a su propia iconografía, utilizando elementos tales como:

- LA CARTELA

La cartela es la voz del narrador. Este texto no se integra en la imagen, se ubica en la parte superior de la viñeta y su forma es rectangular. En Xingú existen 18 cartelas.

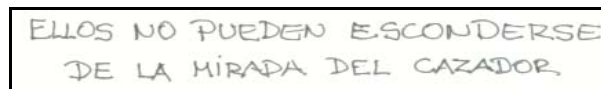


Figura 59. Ejemplo de cartela de la historieta Xingú

- LA LETRA

En Xingú, el tipo de letra utilizado, es el de letra imprenta, ya que es uno de los más usados en las historietas y por ser de fácil lectura. Se ha rotulado toda la historieta con un solo tipo de letra con excepciones de variantes de tamaño de letra para enfatizar el texto según la situación lo requiera.

- *EL BOCADILLO*

Es uno de los elementos esenciales en la historieta, es el espacio donde se colocan los textos que piensan o dicen los personajes. Es muy importante ponerlo siempre en la posición más correcta; una mala disposición de los bocadillos dificulta la lectura y puede desorientar al lector. En Xingú se muestra la siguiente clase de bocadillos:



Figura 60. a) Bocadillo de diálogo b) Bocadillo estrellado de voz alta o grito, c) Bocadillo de susto, d) Bocadillo de pensamiento, e) Bocadillo onomatopéyico f) Bocadillo punteado

- *LA ONOMATOPEYA*

Es la imitación de un sonido y puede estar fuera o dentro del globo. Es muy común que en el manga se utilice, para simbolizar ruidos; pero además aparecen para reforzar incluso sonidos imperceptibles, como una leve respiración, un parpadeo o una sonrisa. En Xingú existen 4 onomatopeyas:



Figura 61. Ejemplos de Onomatopeya de la historieta Xingú

- *SIGNOS CONVENCIONALES*

En la historieta Xingú, también encontramos diferentes tipos de signos convencionales que se utilizan en una historieta manga:



METÁFORA VISUAL

Es una convención gráfica que expresa una idea a través de una imagen. Por ejemplo, tener una idea luminosa, sentimientos destructivos, recibir un golpe, etc.

Figura 62. Ejemplos de metáfora visual de la historieta Xingú



FIGURAS CINÉTICAS

Son líneas paralelas para representar movimiento y transmitir sensación de velocidad de dirección y de movimiento con el fin de crear una narración más dinámica

Figura 63. Ejemplos de figuras cinética de la historieta Xingú



SÍMBOLOS EXPRESIVOS

Muestra situaciones en las que el personaje experimenta un estado de ánimo concreto. En definitiva, refuerzan la expresión exagerando su significado y estableciendo una complicidad con el lector.

Figura 64. Ejemplos de símbolos expresivos de la historieta Xingú

3.2.3.1 EL GUIÓN

Normalmente, un buen guión se define cuando existe un equilibrio entre descripción de personajes, sus caracteres y el ambiente donde se desarrolla la historia. Dando importancia tanto a personajes centrales como secundarios.

El guión de la historieta Xingú, fue realizado por *Isidro Luna* (seudónimo de Carlos Rojas, Msc. Estudios Culturales Latinoamericanos, Catedrático de la Universidad de Cuenca, Director del presente trabajo de tesis), quien se inspira en una leyenda Latinoamericana de la tribu *Kamaiurá* o Kamayura pertenecientes a los indígenas guaraní, ubicados en la orilla de la laguna Ipavu, al sur de la parte alta del río Xingú, en la zona nororiental del estado de Mato Grosso, en Brasil, la



leyenda de “Avatsiú y el Lenguaje de los Pájaros”. (Ver Anexo 1). Los personajes principales de la historieta Xingú, son Avatsiú (un dios cazador de la selva) y Araraurá (mujer que puede convertirse en ave) y como personajes secundarios tenemos a los Kamaiurá (aves), estos personajes se desenvuelven en un ambiente natural.

3.3 CONCEPTUALIZACIÓN

La propuesta plástica del presente trabajo de tesis, se desarrolla por la motivación, curiosidad y deseo de alcanzar un mejor conocimiento sobre el cómic. Sin embargo, más allá de la motivación personal, se pensó en la capacidad perceptiva que tiene el lenguaje del cómic, ya sea por ser un producto de consumo con el cual la gente tiene más relación o roce y por tener la característica de ser un medio detallado y comunicativo, hablando semióticamente (superior en iconicidad y menor cantidad de texto), es decir, su estética y lenguaje son más aceptados, porque son fáciles de entender.

Lo dicho anteriormente, se refuerza con las ventajas que ofrece el uso de este lenguaje, descritas en el trabajo, *El Cómic: Plástica y Estética de un Arte Figurativo Cotidiano* de Cantero J. (1991).

- 1) En el lenguaje del cómic, los mensajes por secuencia son comprendidos por la gran mayoría.
- 2) Su simbología es comprensible, su iconicidad se nutre de la propia sociedad o se deriva de ella, pero revierte en esa misma sociedad motivando formas de expresión y formas evolucionadas.
- 3) Sus grados de modernidad y expresividad, van a ser tenidos en cuenta por como reflejen o capten el medio más o menos culto o intelectualmente desarrollado al que se dirija la producción



- 4) La figuración de la imagen en el cómic puede moverse a través de modas y tiempo, se amolda a ellas y a él, quedan como ejemplo intemporal con posibilidades de repetición o reproducción futura
- 5) Al ser considerado un producto de masas dirigido a un mercado consumidor, siempre se mantiene con él, un dialogo que parece similar a través del tiempo, teniendo sucesivos momentos de esplendor
- 6) Un artista que inicia, la realización de un cómic necesita de una cultura mínima en el medio y una concienciación adecuada hacia el tipo de creación que se propone.
- 7) No es suficiente, el buen dominio de los instrumentos del dibujo y de las técnicas pictóricas, se requiere de un sentido de la secuencia narrativa
- 8) Si los artistas del cómic, vencen las dificultades propias a la narración gráfica, haciendo una interpretación correcta de lo que ésta puede ofrecer estéticamente y de las que el propio artista proponga, seguirán surgiendo nuevos valores, otras nuevas interpretaciones que podrán ser incluidas dentro del lenguaje característico de la secuencia

La historieta Xingú, es el reflejo de la estética manga utilizada en actualidad. En Latinoamérica, toma el nombre o se legitima como amerimanga, término que abre el debate como un hecho de identificación colectiva (una identidad), en torno al uso de conceptos comunes, como los de mestizaje e hibridez; la cuestión de lo propio, lo ajeno y lo apropiado y las diferencias entre aculturación y transculturación. Escobar. T (2004).

En este debate, hay que referirse a la estética del manga moderno, que como tal no tiene una estética única, como expresa García C., (2006), en Raíces Biológicas, sino que es el resultado de estéticas anteriores; primero fue Disney, que se apropió de criaturas o animales, que poco a poco se fueron transformando hasta llegar a ser clásicas figuras de Disney.



Ya pasados algunos años del “*bum*” de la compañía americana de Disney, ésta fue suplantada por el manga, que a la vez se apropió de algunos elementos de la estética americana como ejemplo: astroboy el manga pionero de Osamu Tezuka, y a partir de allí los personajes típicos de ésta estética, han creado una iconografía unificada y que hoy son protagonistas de mangas y animes de éxito, con lo que abren la puerta para la incesante imitación del estilo.

Un estilo que se identifica como atractivo hacia los fanáticos de occidente (Otaku), como asevera Vásquez A., (2008), en Ensayo de una Estética. Lo atractivo de las representaciones y los cuidadosos recursos visuales, que presentan los personajes de manga, ha dado lugar a figuras imposibles, ojos extremadamente grandes del tamaño de los puños, de formas redondeadas y de grandes pupilas, sus labios pequeños como si estuvieran a punto de recibir un beso y su nariz a punto de desaparecer. Con rasgos identificados como infantiles y sus posturas de indefensión y sumisión también son constantes de atractivo y ni se diga del cánón de proporciones para los personajes, que se asemeja a la estilización y alargamiento del cánón, utilizado en los figurines para el diseño de moda.

La atracción de estas características de los personajes irreales calificados como “lindos” hace que se vuelvan extremadamente populares y el fanático de manga/anime podría aspirar a una mera representación superficial, como por ejemplo: la personificación de los elementos y animaciones coloridas vistiéndose como ellos, dando origen a la actividad denominada *cosplay*. Y además produciendo una infinidad de objetos manga exentos de alegoría que desconoce un significado “original”, susceptible de ser revelado en la representación: una forma irresponsable de jugar con significaciones fragmentarias y provisionales y por eso mezclan promiscuamente géneros, estilos y medios, no reconocen trascendencias, ni fundamentos, no admiten jerarquías y más aun tratan de esgrimir la significación.

La sociedad global que estetiza todo lo que encuentra a su paso, nos hace creer que la pérdida de la autonomía del arte queda reducido a las imágenes del diseño, publicidad y los medios masivos. Ante esta importante derrota, el arte



debe refundar un lugar propio, como ya no puede esgrimir las razones de la forma estética, para demarcar su territorio (autónomo hasta entonces), dirige su mirada, al mundo de afuera, la historia que pasa, la cultura ajena, hacia un mundo de los contenidos sociales.

Es así que la historieta Xingú, tiene ambigüedad: al trata de mostrar el complejo proceso de intercambios culturales de una estética, llamémosla ahora global, hegemónica, que jerarquiza funciones, transferencias, zonas de dominio, gracias a los medios masivos y en otro sentido, el desempolvar y refrescar personajes de una leyenda de identidad latinoamericana, es un claro ejemplo de que los tipos de cultura mantienen cierta distancia, que hacen distinguibles muchos de sus productos que se puede denominar etno-estéticos, que nos hablan de las tradiciones culturales de la herencia, la memoria y la identidad, junto a aquellos que emanan de las exigencias propiamente estéticas de la creación artística.

Con esto se quiere expresar, que el arte al tratar de conquistar la realidad, también descubre nuevas zonas de la realidad haciendo visible y audible lo que no lo era antes.

Xingú se define como una historieta de estilo realista, sus personajes son sacados de una leyenda existente en Brasil y su contexto no escapa de la realidad, el recrear una historia basada en una leyenda, exige tener un conocimiento, tanto de narración, como de conocimientos que en muchas ocasiones el dibujante o el principiante del cómic no lo tiene y tiene que recurrir a un guionista, o sucede al revés. Un guionista puede tener una visión más pobre, que la que pueda tener un dibujante.

En realidad se trata, de compatibilidad y resultados, un trabajo en conjunto. Tanto las propuestas del dibujante como del guionista, son gobernadas por una misma idea discursiva en el caso de Xingú.



Plasmar el guion de Isidro Luna, ha resultado enriquecedor, porque nos lleva a la identidad étnica de nuestros pueblos latinoamericanos, una leyenda de un pueblo guaraní en la zona de Xingú en Brasil.

Esta historieta es un tributo a esos pueblos ancestrales especialmente los que se encuentran en la amazonia como los de lengua guaraní, que han sido despojados de sus tierras y su cultura.

Para los guaraníes, la tierra es el origen de toda vida. Pero las violentas invasiones de terratenientes, han destruido su territorio y prácticamente toda su tierra les ha sido robada, Los episodios de deforestación, han convertido el que una vez fuera fértil hogar de los guaraníes, en una extensa red de haciendas de ganado y plantaciones de caña de azúcar, que abastecen el mercado brasileño de biocombustibles.

Los guaraníes sufren violentos ataques siempre que tratan de regresar a sus territorios ancestrales. Sus líderes son el objetivo frecuente de los pistoleros y docenas han sido asesinados. Este pueblo indígena registra uno de los índices de suicidio más altos del mundo y los bebés se están muriendo de desnutrición porque la destrucción de los bosques ha traído como resultado la imposibilidad de cazar o pescar.

Este es un claro ejemplo del abuso del desplazamiento de lo territorial, lo ancestral y cultural por indefinidas instancias globales levantadas por las nuevas modalidades del capitalismo contemporáneo.

La historieta Xingú, trata de recrear este escenario, lo interpreta con indígenas de esta zona, su leyenda se desenvuelve en un drama de lucha por los principios, por defender su espacio, la naturaleza; y a la vez la estética de la historieta manga nos hace pensar en el desplazamiento de lo local a lo global, en la introducción de nuevas identidades, configuradas cada vez más por factores trans-estatales (la tecnología y el mercado), antes que por identificaciones basadas en la pertenencia a la comunidad o a la nación. Pero en contra de lo



esperado o temido, la globalización no ha homogenizado las identidades, siempre hay algo que nos diferencia, como afirma Escobar. T (2004), en su trabajo *El Arte fuera de sí*.

En lo personal, resulta enriquecedor, desarrollar este tipo de propuestas, ya que obliga al artista a involucrarse con otro tipo de lenguaje, como el escrito-icónico o llamémosle visual y textual en el cual debe existir una armonía entre la narración y la plástica.

Finalmente, este trabajo en conjunto, es el resultado de la tutoría de la presente tesis que ha permitido cristalizar uno de los objetivos planteados, como lo fue el desarrollo de una historieta con estética manga.



4. CONCLUSIONES

En el desarrollo del presente trabajo de tesis, se ha podido investigar acerca de la evolución del cómic que se ha producido en nuestro país, como conclusión podemos decir que no existe o no se puede definir una estética única que identifique al cómic ecuatoriano, ya que existen diferentes propuestas con diferentes estilos dependiendo de cada historietista.

La estética que más destaca a nivel global y a nivel local es la estética manga, que actualmente cobra fuerza y tiene bastante influencia en los cómics ecuatorianos. La estética manga resulta muy atractiva para los productores de cómics y para el público consumidor, por las características que presentan sus personajes.

El manga actualmente es considerado como una estética global, que se ha introducido hegemónicamente en nuestra sociedad, trayendo consigo un estilo ajeno que se combina con nuestro pensamiento cultural.

El desarrollo de una propuesta de cómic, trae consigo el estudio del lenguaje narrativo secuencial, o diríamos icónico- verbal que dependen de factores técnicos, plásticos y de montaje, que hacen que el mensaje o la narración sea mejor entendida.

Tanto una obra de arte como un cómic es el reflejo del pensamiento o acontecimientos de una sociedad, es así que la propuesta de cómic, titulada Xingú, realizada para el presente trabajo de tesis es el reflejo de una estética global que se junta con un acontecimiento de origen latinoamericano, proyectando el problema en cuestión de lo local a lo global.



5. REFERENCIAS

ALAVA, Erick. (2008). *Rocko Cómics*. Recuperado en agosto del 2009.

URL disponible en: <http://www.rockocómics.8m.com/>.

ÁLVAREZ, Lupe María, BEDOYA Elena e HIDALGO Ángel Emilio. (2004).

Umbrales del Arte en El Ecuador: Una Mirada a los Procesos de Nuestra Modernidad Estética. Guayaquil – Ecuador. Banco Central del Ecuador.

AMBATO JOVEN, AKIBA-KEI. (2009). *Ambato Manga City*.

Recuperado en Agosto del 2009 Página web, URL disponible en:
<http://ambatojoven.blogspot.com/2009/09/ambato-manga-city-2009.html>.

ARTETA, Germán.(2003). El Entretenido Mundo de las Tiras Cómicas. Diario:

El Universo. Recuperado en: Agosto del 2009. URL disponible en:
<http://www.eluniverso.com/2003/09/22/0001/257/5081057744D7457790662EAD044B8444.html>.

AYLLON, Wellington.(2007). Wilocómics. Blog. Recuperado en: Noviembre del 2009.URL disponible en: <http://wilocómics.blogspot.com/>.

BENAVIDES, Carlos. (2008). *George y Chichico*. Recuperado en agosto del 2009.

URL disponible en: <http://georgeychichico.blogspot.com/>

BERNAL, Iván. (2008). *Web Cómic*, recuperado en septiembre del 2009.

URL disponible en: <http://bernionline.com/>

BLASCO, Jesús y PARRAMON, José María. (1996). *Cómo Dibujar Historietas*.

Ediciones, S. A.

BONILLA, Javier. (2008). *Humor Gráfico de Bonil*. Blog. Recuperado en:

Noviembre del 2009. URL disponible en:
<http://www.humorbonil.blogspot.com/>.



CÁMARA, Sergi, DURÁN, Vanessa. (2007). *EL Dibujo Manga*". Segunda edición. Barcelona España. Editorial Parramón, S.A. pág. 15,16.

CANTERO, José Luis. (1991). *El Cómic: Plástica y Estética de un Arte Figurativo Cotidiano*, Universidad Complutense de Madrid.

CASA DE LAS IGUANAS. (2006) *Revista-blog sobre Poesía y Cultura*.

Recuperado en: Agosto 2009.URL disponible en: <http://casa-delasiguanas.blogspot.com/>.

CASTRO, Karina, SANCHEZ, José. (1999). *Dibujos Animados y Animación:*

Historia y Compilación de Técnicas de Producción. Quito-Ecuador. Ediciones ABYA-YALA.

CHAVES, Alfredo, AYLLON, Wellington. (2008). *El WEBO*, Revista virtual de arte

secuencial ecuatoriana. Recuperado en: Diciembre del 2009. URL: Disponible en: <http://www.ecuaserver.net/webo/>.

CLUB ICHIBAM. (2008). *Cómic Zone Ichiban*. Recuperado en julio del 2009.

URL disponible en: <http://www.ichiban.com.ec/>.

CÓMIC CLUB GUAYAQUIL. (2008). *Cómics Nacionales*. Recuperado en julio del

2009. URL disponible en: http://comicclub.org/Cómics_nacionales.htm.

CONTROL+. (24 de febrero del 2010). *El Mundo de los Cómics*. Programa 019.

Recuperado el 27 de febrero del 2010. URL disponible en: <http://www.ecuadortv.ec>.

EL HOY. (4 de diciembre del 2008). *Años del Cómic Ecuatoriano*. Diario El Hoy,

recuperado en agosto del 2009. URL disponible en:<http://www.hoy.com.ec/noticias-ecuador/100-anos-del-comicecuatoriano-321974.html>



EL UNIVERSO. (29 de Diciembre 2006). *Un Siglo del Artista Miguel Ángel*

Gómez. Diario El Universo. Sección El Gran Guayaquil. URL disponible en:

<http://www.eluniverso.com/2006/12/29/0001/.html>.

EL UNIVERSO. (12 de mayo del 2009). *El cómic local gana espacio*. Diario

. El Universo. Sección Vida y Estilo. Pág.C1.

ESCOBAR, Ticio., (2004). *El Arte Fuera de sí*. Asunción-Paraguay. Fondo

Nacional de la Cultura y las Artes.

FLORES, Kléber. (2006). *Trazos*. Recuperado en: noviembre del 2009.

URL disponible en:

http://www.puntocómic.com/coleccion.asp?tipo=latinoamer&id_col=trazos

GAMBARROTTI, Pedro. (2006). *PEKES Blog*. Recuperado en: Noviembre 2009.

URL disponible.en:

http://images.google.com.ec/imgres?imgurl=http://farm3.static.flickr.com/2327/2304832520_e87eda7000.jpg&imgrefurl=http://flickr.com/.

GARCIA, Carmen.(Abril del 2006). *Las Raíces Biológicas de la Estéticas del*

Manga y del Anime, Recuperado en marzo del 2010.URL disponible

en:<http://www.artediez.com/paperback/articulos/poblacion/raices.pdf>. ISSN

1885-8007

GIL, Mauricio, VEINTIMILLA, Wilmer, NETO, Eduardo y LOOR Javier. (2009).

Revista Leyendas, recuperado en agosto del 2009. URL disponible en:

<http://www.revistaleyendas.blogspot.com/>.

GUBERN, Roman. (1992). *La Mirada Opulenta*. Segunda Edición. México.

Editorial Gustavo Gili.

GUEVARA, Iván, (2008). *Web Cómic*. Recuperado en septiembre del 2009.

URL disponible en: <http://www.ivanguievara.net/perfil.php>.



GUEVARA, Iván. (2009). *Narración Gráfica en Ecuador*. Revista Blog. URL

Disponible en:

<http://gotoons.blogspot.com/2009/07/creando-oportunidades.html>.

HIDALGO, Ángel Emilio. (2008). *Revista del Archivo Histórico del Guayas*.

Primera Edición. Editorial Talleres Gráficos del Archivo Histórico del Guayas.

LOOP. (2009). *Entrevista a Eduardo Villacís*. Revista Electrónica. Publicación de

Jaguar Taller Digital. Recuperado en Noviembre del 2009. URL disponible en: http://www.loop.la/noticia.php?noticia_id=72.

MARTÍN, Antonio. (1978). *Historia del Cómic Español*. Barcelona – España.

Editorial Gustavo Gili S.A.

MONTALVO, Adn, SÁNCHEZ, GÓMEZ, Carlos y AYALA, Catalina. (1998).

Revista XOX. volumen-1. Editorial IMPRESA.

MONTALVO, Estefanía. (30 de marzo del 2010). *El Gobierno Recurre a la*

Historieta para Difundir la Ideología Oficial. Diario El Comercio., sección Política,

MUÑOZ, Armando. (2006). *La Imagen Fotográfica*. Recopilado en noviembre del

2010. URL disponible en: <http://www.isftic.mepsyd.es>.

PÉREZ, María. (1987). *La Historieta Participativa*. Primera Edición. Centro de

Documentación María Pérez Iglesias.

SANTIBAÑEZ, José Daniel. (2008). *Página web del autor*. Recuperado en

Diciembre del 2009. URL disponible en: <http://jdsantibanez.com>.



SANTIVANEZ, César. (2008). *César, Breve Historia del Cómic Ecuatoriano*. Blog.

URL disponible en:

<http://www.piensoencómics.com/2008/12/breve-historia-del-cmic-ecuatoriano.html>.

SANTIVANEZ, César. (2008). *El Fiscal del Pueblo*. Recuperado en agosto del

2009. Disponible en: [http://www.piensoencómics.com//12/el-fiscal-del-pueblo-cmic-animado desde.html](http://www.piensoencómics.com//12/el-fiscal-del-pueblo-cmic-animado-desde.html)

USFQ.(2007). Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas. Portal

Electrónico USFQ. Recuperado en: Diciembre del 2009. URL disponible en: <http://cocoa.usfq.edu.ec/web/carreras/ilustracion.asp>.

VASQUEZ, Adolfo.(2008).Ensayo de una Estética, Centro de Investigaciones

Culturales- Museo UABC, Escuelas de Artes UABC, URL disponible en: <http://www.psykeba.com.ar/articulos2/JP-Estetica-otaku-imaginario-manga-anime.htm>

VILLAS, O. & VILLAS, C. (1993). *Xingú. Los Indios y sus Mitos*. Quito – Ecuador.

Ediciones Abya-yala.

WIKIPEDIA. (2007). *Panfleto (Historieta)*.Recuperado en: Diciembre del 2009.

URL disponible en: [http://es.wikipedia.org/wiki/Panfleto_\(historieta\)](http://es.wikipedia.org/wiki/Panfleto_(historieta)).

WIKIPEDIA. (2007). *Manga*. Recopilado en noviembre del 2009. URL disponible

en: <http://es.wikipedia.org/wiki/Manga>.

WIKIPEDIA. (2007). *Amerimanga*. Recopilado en noviembre del 2009. URL

disponible en: <http://es.wikipedia.org/wiki/Amerimanga>.

WIKIPEDIA.(2007). *La Nouvelle Manga*. Recopilado en noviembre del 2009.

URL disponible en: http://es.wikipedia.org/wiki/La_nouvelle_manga.



6. APÉNDICE

6.1 APÉNDICE 1: GUIÓN DE LA HISTORIETA XINGÚ *LENGUAS DE SANGRE*

Historia:

Las palabras provienen de la sangre y por eso hieren y duelen.

Personajes:

Avatsiú: un dios cazador en la selva. (¿¿?)

Kamaiurá: los pájaros.

Araraurá: mujer que se convierte en pájaro y mata a Avatsiú.

Los seres humanos se hacen, cada quién, su lengua bebiendo la sangre derramada.

Narrador: script:

Ellos no pueden esconderse
De la mira del cazador,
Ellos dejan un rastro que cualquiera puede seguir.
Chillidos desesperados
Que callan de pronto
Cuando el disparo les desploma.

Avatsiú, el cazador, recoge
La presa del día,
Sabe que no hay peligro
A sus espaldas, sabe que es dueño
De los cuatro puntos cardinales.

Kamaiurá:

(Todo se llena de chillidos y graznidos incomprensibles)

Araraurá: mujer vestida de pájaro:

¿Qué dicen las voces de los pájaros?
Me llaman y no sé qué dicen.
Silencio.
Ah! Ellos quieren que vaya
Tras Avatsiú.

Narrador:

Cacería del cazador,
Incansable Araraurá irá tras Avatsiú,



Incansable Avatsiú desaparece
Solo para que Araraurá lo vuelva a encontrar.
Ellos se enredan en el salto,
En el vuelo,
Ellos se aman,
Entonces
Araraurá
Puede matarlo.

Araraurá.

Será ahora o nunca.

Avatsiú.

No lo hagas, no sabes lo que vendrá.

Araraurá.

Siempre será mejor que ahora.

Avatsiú.

Detente, abres una puerta que no podrás cerrar.

(Le mata. El cuerpo de Avatsiú yace sangrante. Los pájaros se acercan en bandadas; cada una bebe de la sangre de él).

Araraurá.

Beben la sangre,
La interminable sangre
Que no para de correr.

Kamaiurá 1. Me nació una voz que no tenía.

Kamaiurá 2. Dije cosas que antes no sabía.

Kamaiurá 3. Hablé y hablé sin detenerme.

Kamaiurá 4. Palabras, palabras, palabras.

(Signos árabes, hebreos, propios...)

Araraurá.

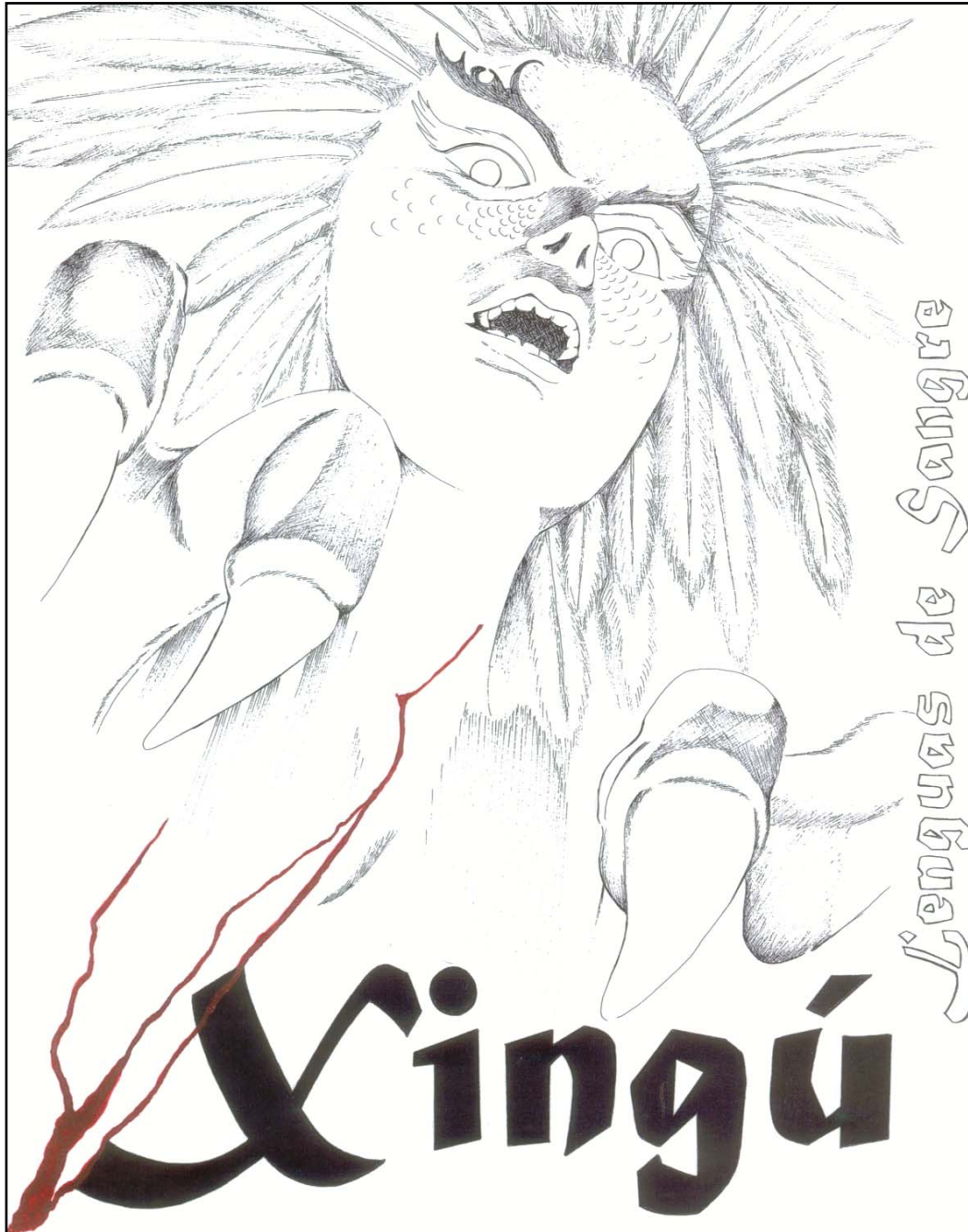
Lenguas de sangre,
Palabras de sangre.
Ahora sé por qué hieren,
Ahora sé que aquel que habla
De dolor lo hace,
Ahora que la sangre rueda
Y las voces no callan.

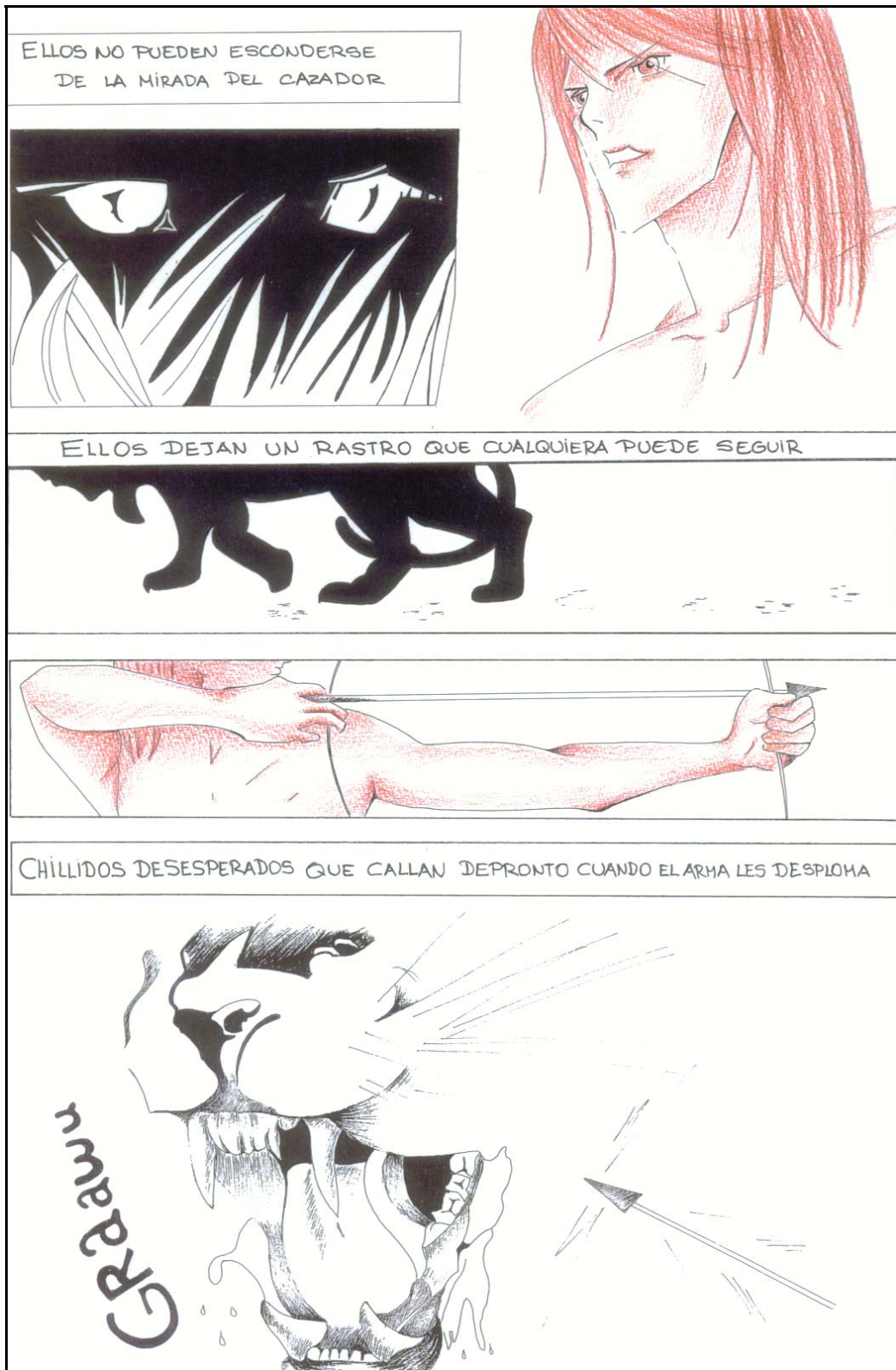


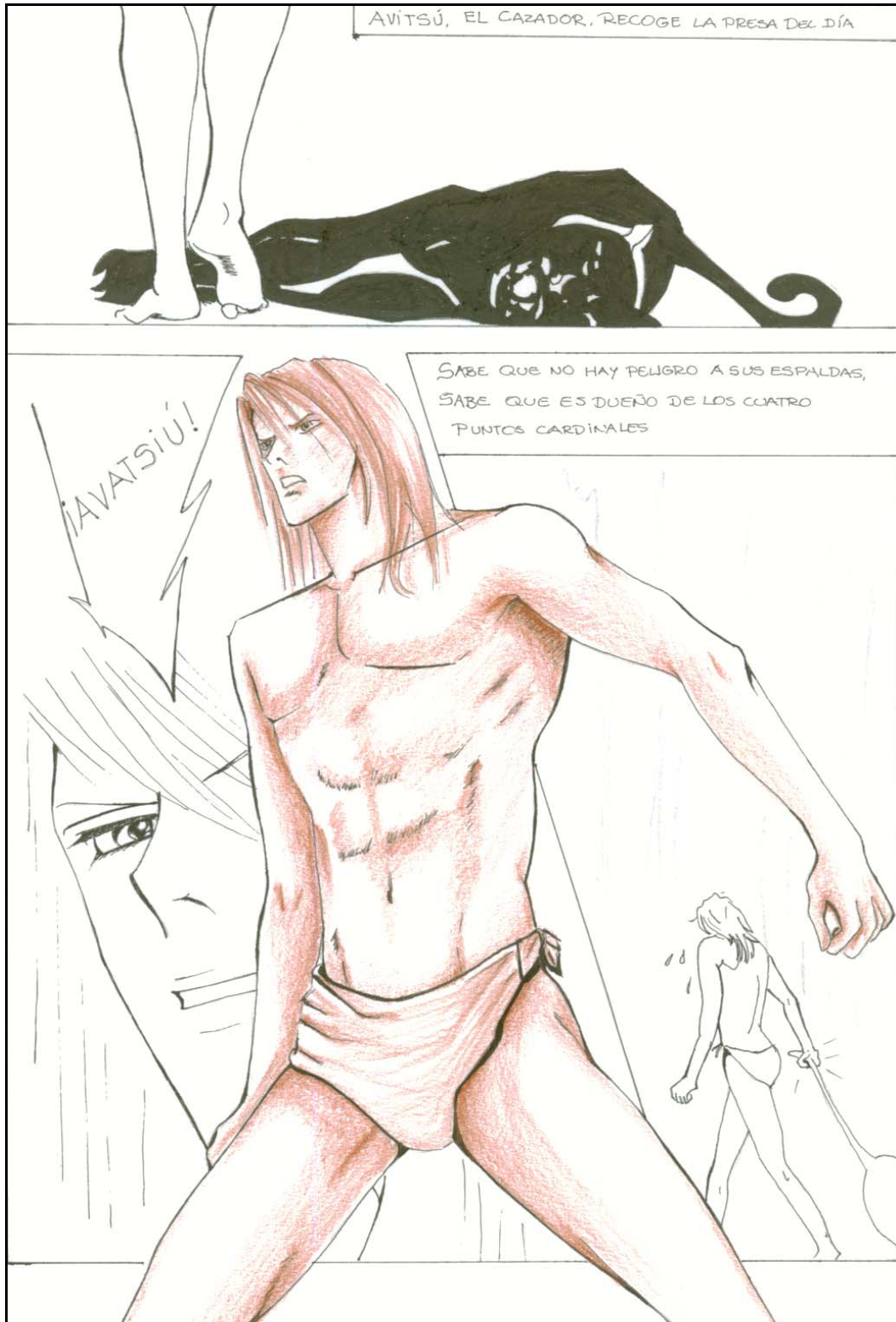
6.2 APÉNDICE 2: PRESENTACIÓN DE LA HISTORIETA XINGÚ

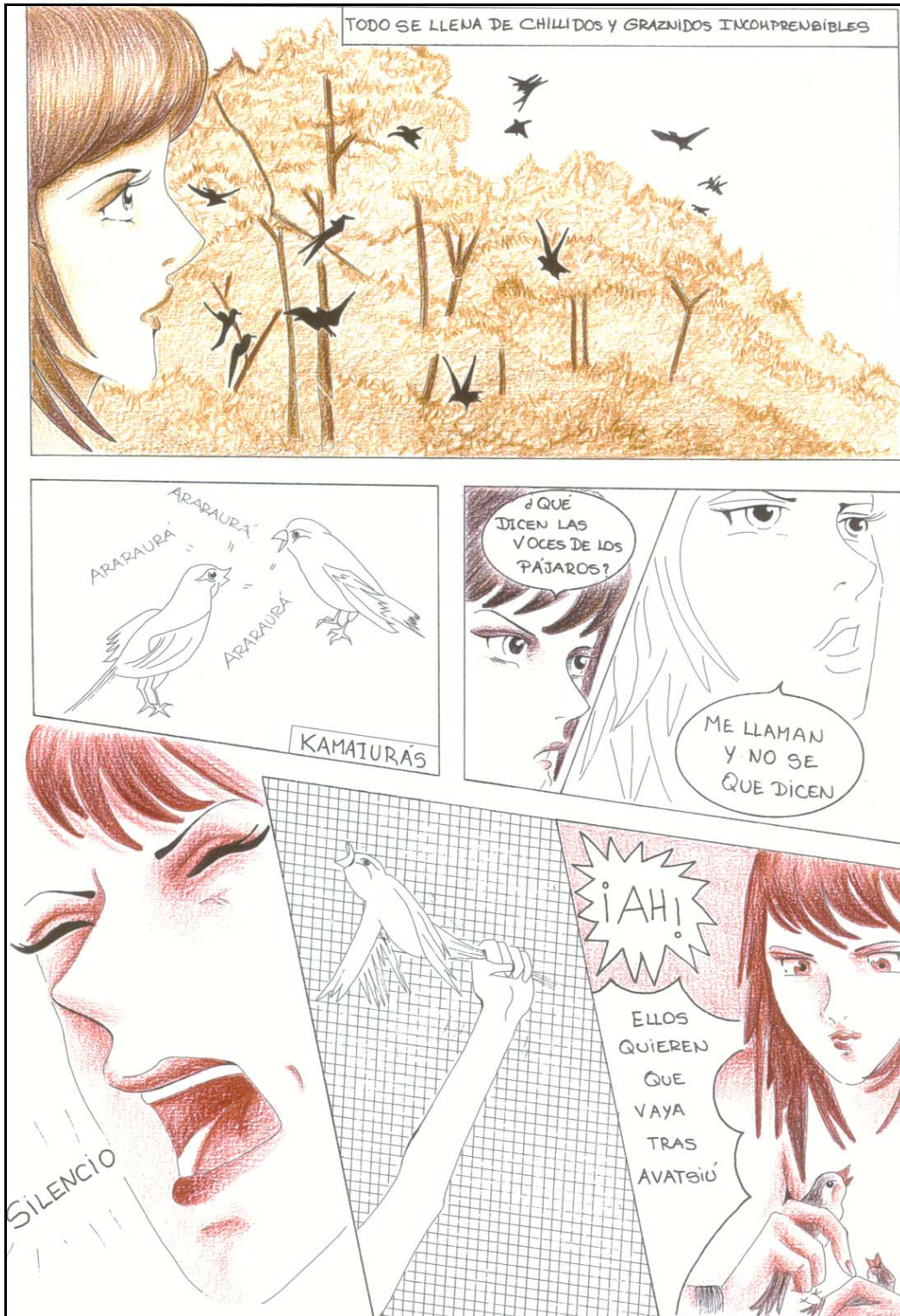
La historieta se desarrolla en un entorno natural donde existen dos personajes principales: Avatsiú que es un cazador, quien guarda el lenguaje de los pájaros dentro de él y Araraurá, una mujer guerrera que se convierte en pájaro, dispuesta a defender a sus amigos los animales (personajes secundarios), y devolverles su lenguaje.

Los dos personajes se encuentran en un duelo, entonces sucede algo inesperado, Avatsiú y Araraurá llegan a quererse, pero Araraurá prefiere tomar venganza y hacer justicia por mano propia y decide matarlo, ya muerto Avatsiú; Araraurá lamenta con dolor la pérdida de su amor.

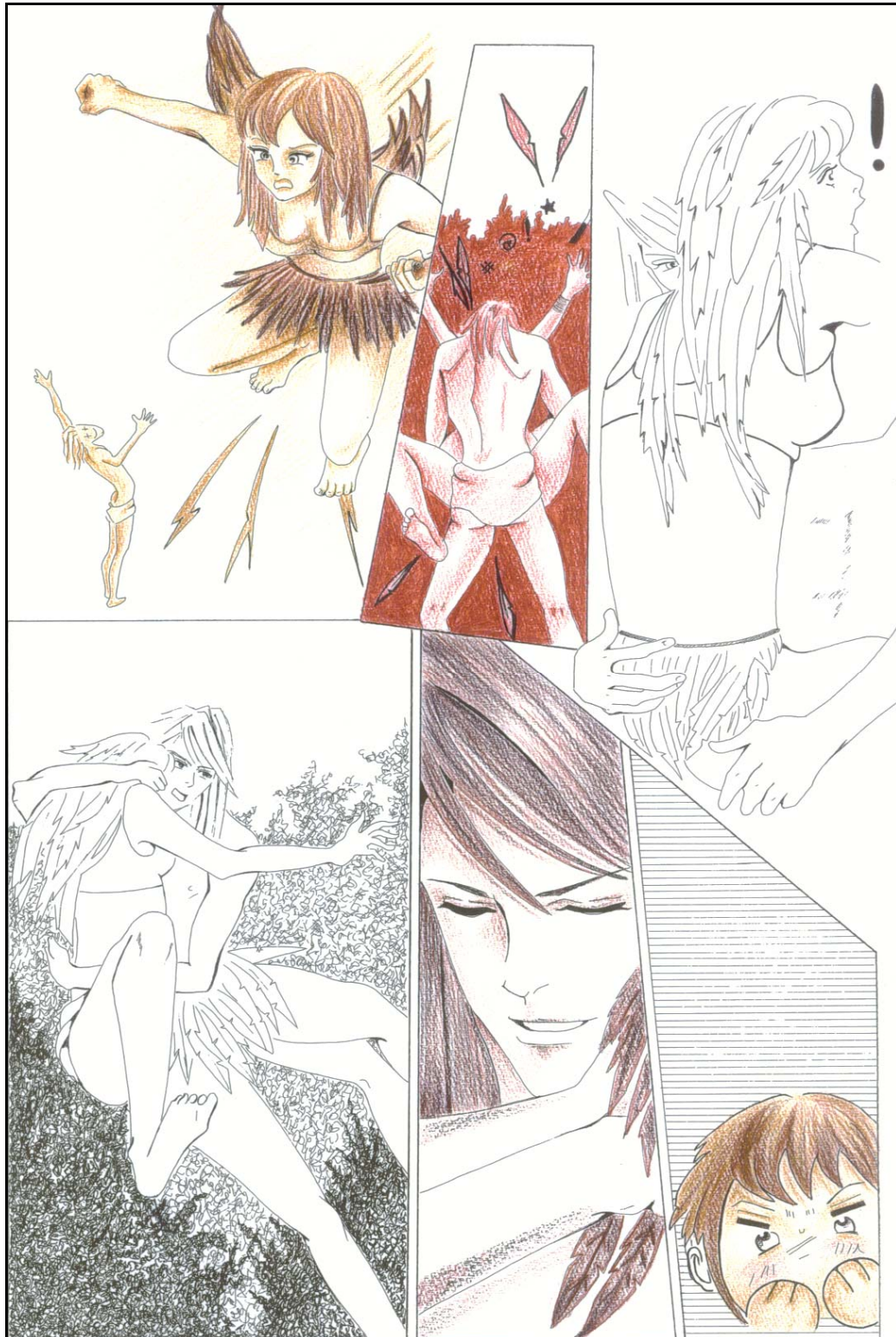


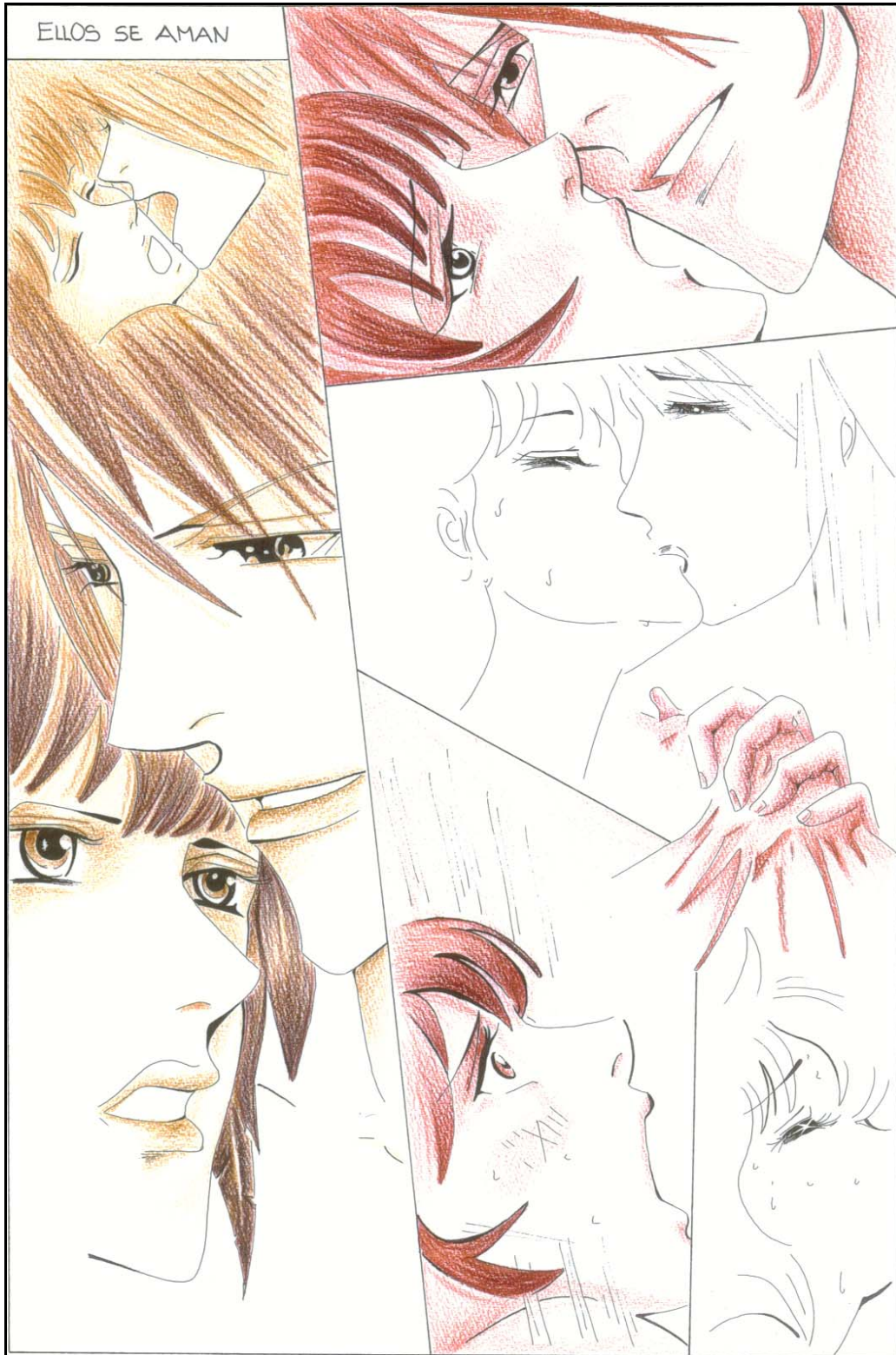


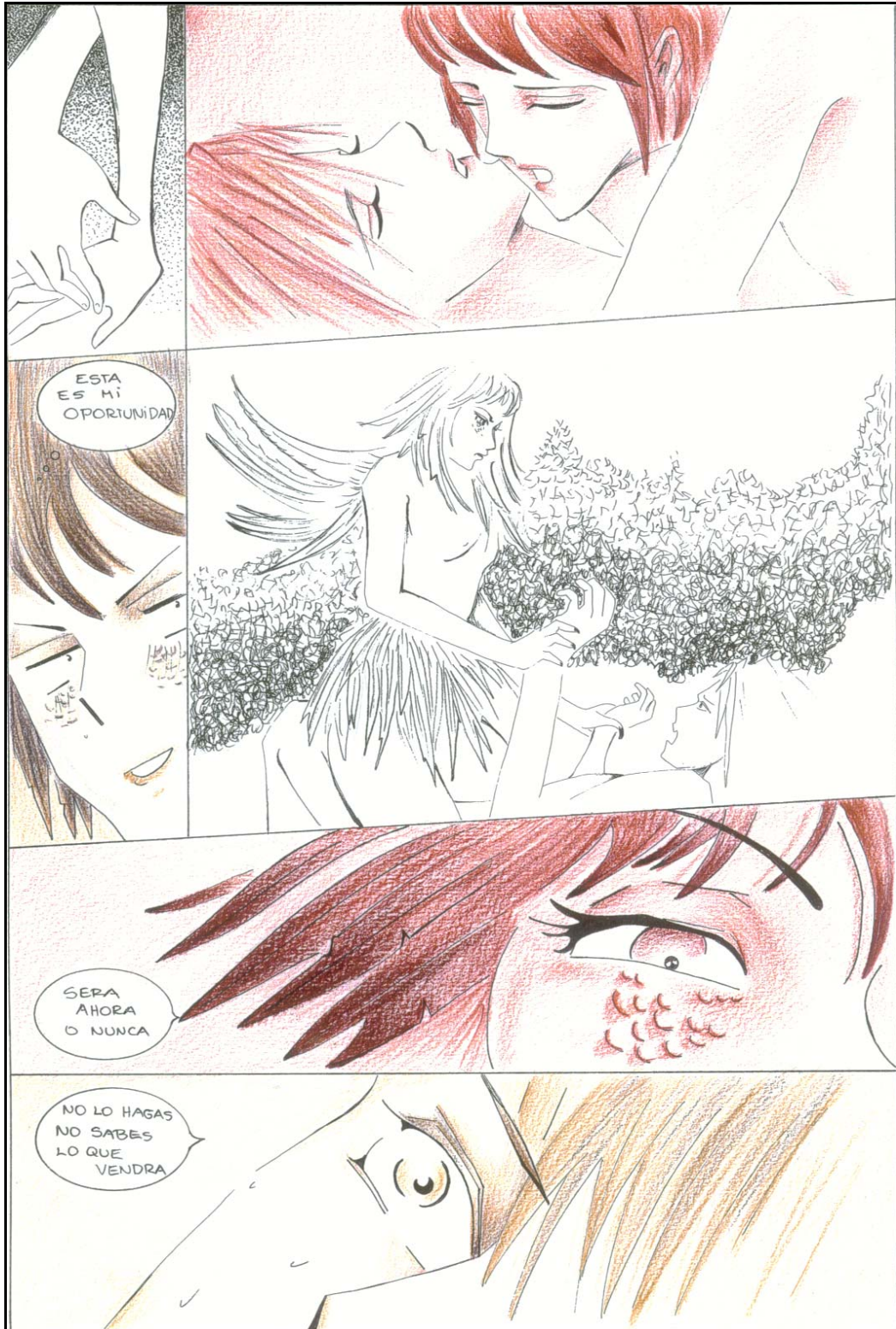




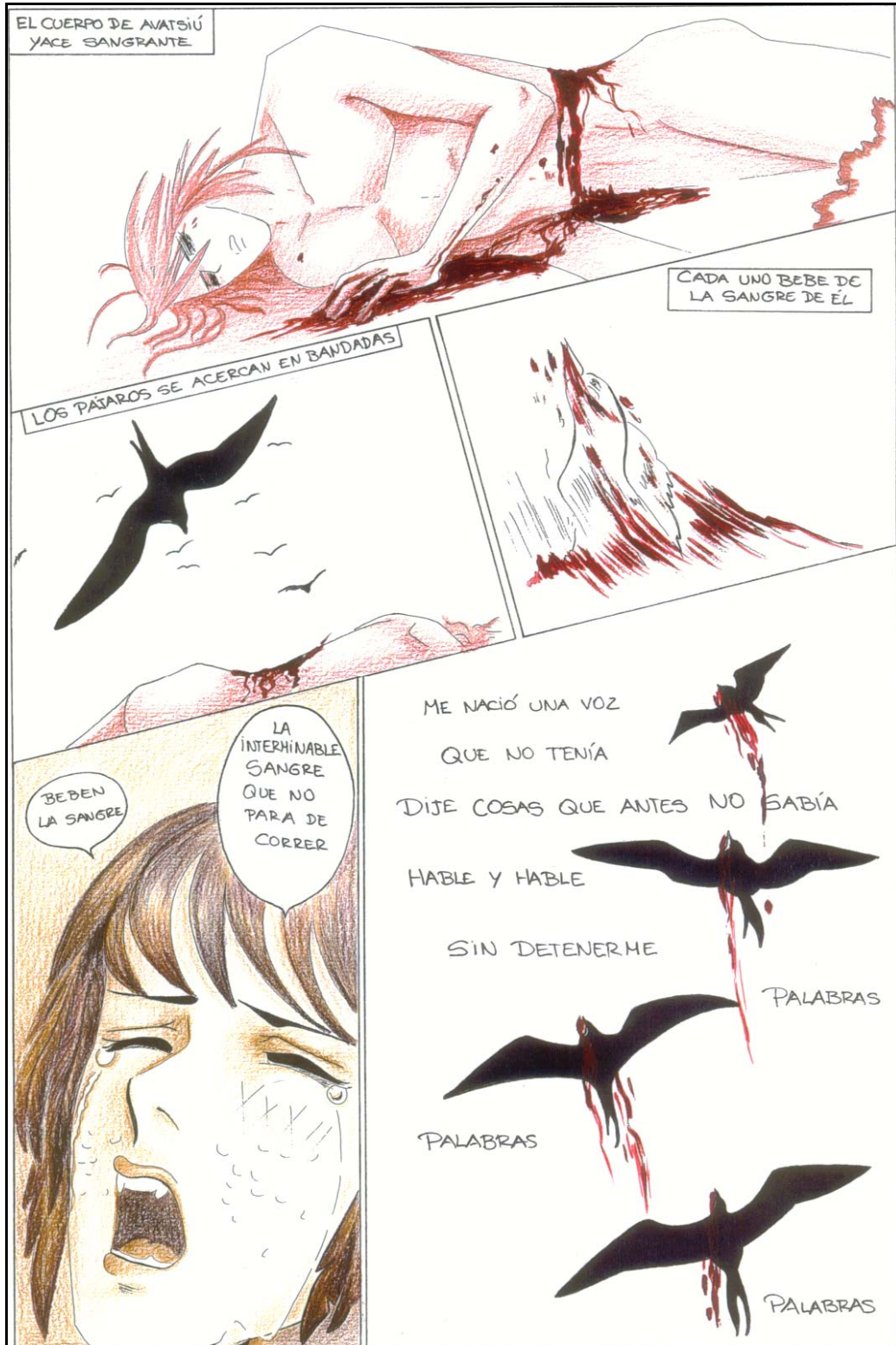


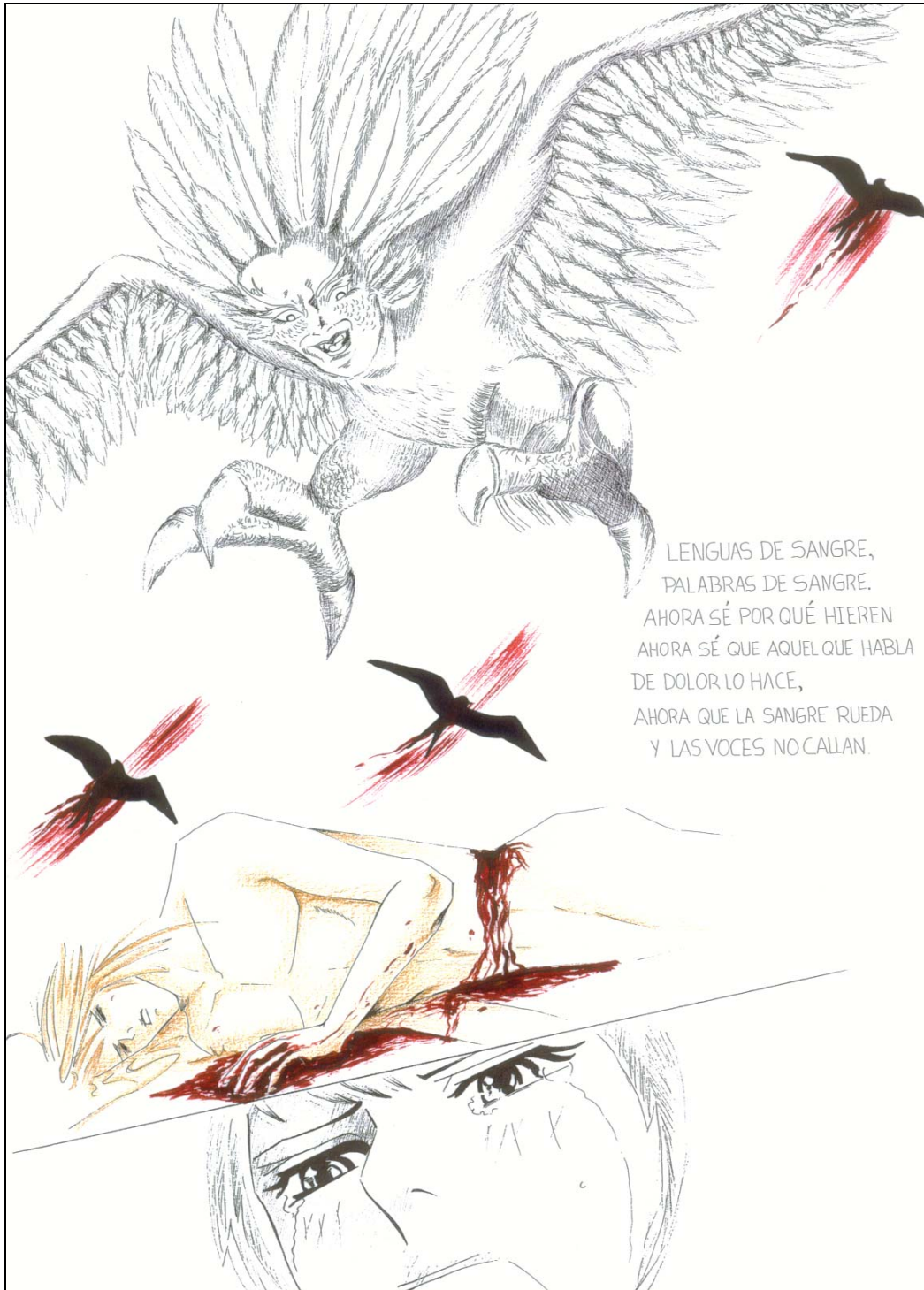














7. ANEXOS

7.1 ANEXO 1: LA LEYENDA DE “AVATSIÚ Y EL LENGUAJE DE LOS PÁJAROS”.

La presente leyenda está publicada en Xingú, los Indios y sus Mitos, recopilada por Villas. O & Villas. C (1993).

Antes, los pájaros no podían trinar hablaban como las personas.

Esto ocurría porque Avatsiú, un hombre de la aldea, tenía guardados los lenguajes de los pájaros dentro de él.

Además, Avatsiú y su familia se dedicaban a matar pájaros a tontas y a locas.

En esa misma aldea, había un indio que cansado ya de tanto pelear con su mujer decidió huir con ganas de convertirse en otra cosa.

En el camino encontró un árbol muy grande, se recargó en él y le dijo:

—Abuelo árbol, quiero ser como tú.

—Jamás resistirías ser árbol, nieto mío, ser árbol no es nada fácil, los árboles estamos siempre despiertos.

El indio siguió su camino. De pronto, a lo lejos, vió una columna de humo y se dirigió hacia ella.

En la base de la columna pudo ver a unos pajaritos que estaban quemando matorrales.

Y comenzó la plática: que una cosa, que otra, hasta que por fin, los pájaros dijeron:

—Tienes que conocer nuestra aldea, está más allá de nuestras plantaciones.

—Estos son nuestros campos de cultivo, por eso estamos quemando matorrales, pero tienes que conocer nuestra aldea, verás qué bonita es.

El indio aceptó y comenzó a caminar detrás de los pájaros que iban volando por delante, muy alegres mostrándole el camino.

En la aldea se sintieron muy contentos con la llegada de aquel hombre.

Más tarde hubo una asamblea de pájaros y el gavilán —que era el jefe de los pájaros— le dijo al indio:

—Tenemos un problema con Avatsiú pues se dedica a cazar a todos nuestros hermanos: pericos, papagayos, guacamayas, periquitos, tucanes...



Y para colmo de males —continuó el gavilán— Avatsiú ha guardado dentro de él nuestros cantos y no quiere liberarlos. ¡Tenemos que hacer algo!

—¡Es cierto! vamos a acabar con Avatsiú! —dijeron los pájaros.

—Este joven indio es una persona como Avatsiú —dijo el gavilán— él podrá ayudarnos.

Y la asamblea acordó convertir al indio en una ave voladora.

Inmediatamente le untaron leche de árbol y comenzaron a pegarle plumas: las chicas en el pecho y en las piernas, las grandes en la espalda y en los brazos.

Cuando acabaron, el indio emplumado se sacudió para ver si se le caían las plumas y ¡cayó una! Los pájaros sintieron temor:

—¡Mira esa pluma! —dijeron— ¡Avatsiú lo va a cazar!

Pero a pesar del temor, comenzó el entrenamiento del muchacho: volaba un poco por aquí, se caía por allá, revoloteaba cerca y se golpeaba más allá... ¡Nada del otro mundo! En realidad se podría decir que era un volador bastante torpe.

A pesar de todo, decidieron intentar el ataque.

A la mañana siguiente llegaron hasta la aldea de Avatsiú y lo oyeron cantar dentro de su choza. Los pájaros se quedaron inmóviles. El indio emplumado estaba a punto de arrojarle sobre su presa, cuando oyó una voz:

—¡Espera! ¡espera a que salga de la casa!

Por fin apareció Avatsiú en la puerta de su choza. Inmediatamente, el muchacho lo atacó volando, pero voló mal, no pudo mantener la dirección y cayó en manos de Avatsiú quien lo arrastró al interior de la choza y lo mató.

Los pájaros se sintieron tristes y avergonzados por la muerte de su amigo.

Pero al llegar a la aldea, se volvieron a reunir y el gavilán preguntó si aquel indio tenía hijos. Le informaron que sí, que tenía un jovencito muy fuerte. Entonces decidieron buscarlo y mandaron al pajarito rojo para que con sus brillantes colores llamara la atención del niño.

El pajarito se paró sobre un tendedero de madera frente a la casa del hijo del indio. La madre fue la primera que lo vió y al verlo gritó:

—¡Hijo, ven a ver qué pájaro tan rojo está ahí parado!

El niño salió corriendo de la casa con su pequeño arco y sus flechas, y el pájaro voló a otro árbol. El niño lo siguió y cuando estuvo cerca, el pájaro volvió a volar a otro árbol y así: de árbol en árbol, se fue alejando de las casas.



Cuando estuvo lejos, el pájaro se quitó sus plumas, se convirtió en persona y le dijo al niño:

—Vine por tí, para que ayudes a mi pueblo a acabar con Avatsiú.

—¡Por supuesto que iré! ¡Avatsiú fue el que acabó con mi padre! Pero antes de ir, debo avisarle a mi madre.

Su mamá escuchó todo con tristeza. Lloró mucho hasta que su llanto se agotó y cuando dejó de llorar le dijo al niño:

—Te voy a dar un consejo: a Avatsiú no se le puede atacar de frente, tu padre murió por hacerlo así, tendrás que atacarlo sin que él se de cuenta.

El niño escuchó, tomó dos cestos, se despidió y se fue.

A su llegada, los pájaros fueron a saludarlo, estaba amaneciendo. Lo recibieron con una ceremonia de bienvenida y comenzaron a pegarle en el cuerpo las plumas de gavián.

Cuando los pájaros terminaron su tarea, el niño se sacudió varias veces ¡y no cayó ninguna pluma al suelo! Entonces se fueron a entrenar. Al volver, el muchachito parecía una verdadera flecha. Aprendió a volar tan bien que un día pudo levantar una gran piedra.

—¡Él sí lo conseguirá! —dijeron todos.

Entonces se fueron volando hacia la aldea de Avatsiú y cuando llegaron lo encontraron cantando, sin darse cuenta de que su fin estaba cerca, cantaba: "mi enemigo tiene una uña grande para matarme".

Los pájaros se pararon en un gran árbol que estaba frente a la choza de Avatsiú; pero al niño no le gustó esa posición de ataque.

—Esto no va a funcionar. Mejor vamos a pararnos detrás de su casa.

Entonces salió Avatsiú bailando, con una sonaja en la mano. Inmediatamente, el niño voló hacia él, veloz como una flecha, y le encajó sus uñas de gavián. Entonces, llegaron a ayudarlo otros gavilanes y entre todos comenzaron a elevarse cada vez más alto, con Avatsiú entre sus garras. Cuando estaban tan alto que apenas se les podía distinguir desde la tierra, soltaron a Avatsiú, que fue cayendo, cayendo, hasta que se estrelló contra el suelo.

Todos los pájaros corrieron hasta el lugar en el que yacía Avatsiú y comenzaron a sacar de él sus diferentes formas de cantar. Como todavía ninguno de ellos tenía una manera característica de hablar, cada quién bebió el lenguaje que quiso de la sangre de Avatsiú.

Los primeros en trinar fueron los gavilanes y el colibrí, con los lenguajes que escogieron; pero entonces notaron que el colibrí cantaba muy grave y que el gavián trinaba muy agudo, así que decidieron intercambiar sus voces.

La paloma —que había escogido una voz demasiado fuerte— intercambió su canto con la guacamaya, que había escogido una voz muy débil.



Satisfecho, el niño regresó a su casa cargando dos cestos llenos de plumas: eran el precioso regalo que le hicieron los pajaritos.

Las aves se pusieron a practicar sus lenguajes nuevos, se pasaron toda la noche cantando. Por fin llegó la luz del día y encontró a los pájaros cantando.

Por eso es que desde ese día, los pájaros cantan al amanecer.



8. GLOSARIO

Amerimanga: Es un estilo de historieta que intenta conciliar dos géneros incompatibles, manga japonés y el estilo historieta representado mayormente por artistas norteamericanos, canadienses, europeos, latinoamericanos o asiáticos fuera del Triángulo China-Japón-Corea, particularmente Japón.

Artes: Se clasifican en nueve: Arquitectura, Danza, Escultura, Música, Pintura, Poesía y Literatura, Cinematografía, Fotografía e Historieta.

Boceto: Un boceto es un dibujo hecho a mano alzada, utilizando lápiz, papel y goma de borrar, realizado generalmente sin instrumentos de dibujo auxiliares. Puede ser un primer apunte del objeto ideado que aún no está totalmente definido.

Edición: Se denomina edición al acto mediante el cual se modifica una obra. En impresión posee dos acepciones o significados: la primera consiste en el proceso previo de publicación y la segunda en el proceso por el cual se crean los originales mecánicos en la imprenta o tipografía.

Estética: Es la ciencia que estudia el conocimiento sensible, el que adquirimos a través de los sentidos, la belleza y los gustos.

Estilo: Es el conjunto de características o cualidades que diferencian y distinguen una forma de hacer de otra.

Formato: El formato de referencia de la serie A es el A0, cuya superficie mide 1 m^2 . La relación entre las longitudes de los lados vale uno frente a la raíz cuadrada de 2 ($1:\sqrt{2}$), redondeando a milímetros enteros. Esta proporción tiene la característica de que al duplicar el lado menor se obtiene un rectángulo cuyos lados guardan la proporción inicial ($1:\sqrt{2}$).

Género Artístico: Especialización temática en la que suele dividirse las diversas artes.

Ícono: Un ícono es una imagen, cuadro o representación; es un signo o símbolo que sustituye al objeto mediante su significación, representación o por analogía, como en la semiótica.

Impresión: La impresión es un proceso para la producción de textos e imágenes, típicamente con tinta sobre papel usando una prensa. A menudo se realiza como un proceso industrial a gran escala y es una parte esencial de la edición de libros.

Montaje: El montaje puede ser definido como la ordenación narrativa y rítmica de los elementos objetivos del relato. Consiste en escoger (antes de filmar o grabar la película), ordenar y unir una selección de los planos a registrar, según una idea y una dinámica determinada, a partir del guión, la idea del director y el aporte del montador.

Secuencia: Conjunto de elementos ordenados que se integran dentro de una línea argumental, estos elementos pueden ser planos o escenas. La secuencia supondría la narración completa de una de las unidades narrativas de la obra, teatral o cinematográfica.



Símbolo: Un símbolo es la representación perceptible de una idea, con rasgos asociados por una convención socialmente aceptada. Es un signo sin semejanza, ni contigüidad, que solamente posee un vínculo convencional entre su significante y su denotado, además de una clase intencional para su designado

Técnica: Procedimiento o conjunto de reglas, normas o protocolos, que tienen como objetivo obtener un resultado determinado, ya sea en el campo de la ciencia, de la tecnología, del arte, del deporte, de la educación o en cualquier otra actividad.

Viñeta: Recuadro delimitado por líneas negras que representa un instante de la historia. Se la considera como la representación pictográfica del mínimo espacio y/o tiempo significativo y constituye la unidad mínima del montaje del cómic

Xingú: Propuesta de historieta elaborada en este trabajo de tesis, se basa en una leyenda latinoamericana y se ha empleado el estilo Amerimanga en su desarrollo.