

UCUENCA

Universidad de Cuenca

Facultad de Artes

Carrera de Artes Visuales

Reinterpretación de una leyenda urbana y su implementación a manera de ilustración secuencial


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

Autor:

Francisco Antonio Rojas Rosas

Director:

Víctor Geovanny Calle Bustos

ORCID:  0000-0002-5816-6746

Cuenca, Ecuador

2023-06-21

Resumen

Este proyecto busca reinterpretar la identidad cultural y temáticas de la leyenda popular "El perro Encadenado" de Cuenca mediante técnicas de ilustración contemporáneas y una estructura narrativa teóricamente fundamentada. Se ha desarrollado una precuela de la leyenda, explorando el contexto histórico y sociocultural en el que se desarrolla la historia. La ilustración se utiliza como lenguaje representativo para contar la historia de manera efectiva y se presenta en forma de una serie de ilustraciones secuenciales con un guión gráfico. El objetivo es socializar la reinterpretación de la leyenda y transmitir la historia de manera efectiva a través de imágenes evocadoras

Palabras clave: leyenda, cómic, ilustración, novela gráfica, memoria colectiva



El contenido de esta obra corresponde al derecho de expresión de los autores y no compromete el pensamiento institucional de la Universidad de Cuenca ni desata su responsabilidad frente a terceros. Los autores asumen la responsabilidad por la propiedad intelectual y los derechos de autor.

Repositorio Institucional: <https://dspace.ucuenca.edu.ec/>

Abstract

This project aims to reinterpret the cultural identity and popular themes of the popular legend "El Perro Encadenado" of Cuenca, using contemporary illustration techniques and a theoretically grounded narrative structure. A prequel to the legend has been developed, exploring the historical and sociocultural context in which the story takes place. Illustration is used as a representative language to effectively tell the story, presented in the form of a series of sequential illustrations with a storyboard. The objective is to socialize the reinterpretation of the legend and effectively transmit the story through evocative images

Keywords: legend, comic, sequential illustration, graphic novel, collective memory



The content of this work corresponds to the right of expression of the authors and does not compromise the institutional thinking of the University of Cuenca, nor does it release its responsibility before third parties. The authors assume responsibility for the intellectual property and copyrights.

Institutional Repository: <https://dspace.ucuenca.edu.ec/>

Índice de contenido

Capítulo 1	10
El uso de la imagen en la ilustración	10
1.1 La imagen como lenguaje narrativo	10
1.1.1 Breve introducción histórica de la imagen como lenguaje narrativo.....	12
1.1.2 Desarrollo histórico del cómic.	18
1.1.3 El comic en el Ecuador.....	27
1.2 Teoría de la imagen	33
1.2.1 Usos de la imagen.....	34
1.2.2 La construcción de imaginarios culturales a través del cómic.	34
Capítulo II.....	37
La ilustración	37
2.1 Ilustración	37
2.1.1 Ilustración secuencial.....	39
2.1.2 Técnicas y métodos de ilustración.....	41
2.1.3 Ilustración digital.....	44
2.1.4 Tipos de ilustración.	46
2.2 Creación de personajes	52
2.2.1 La idea inicial.....	52
2.2.2 Caracterización del personaje.	53
2.2.3 Ficha técnica.	54
2.2.4 Contextualizar un personaje.	57
2.3 La estructura del cómic.....	57
2.3.1 El guion inicial.....	58
2.3.2 Fluidez visual.....	58
2.3.3 Trabajo en miniatura.	59
2.3.4 La viñeta y el texto.	60
2.4 Referentes.....	62
2.4.1 Frank Miller.....	62
2.4.2 Eduardo Villacís.....	65
Capítulo 3 Propuesta	68
3.1 Desarrollo de la propuesta.....	68
3.1.1 Selección de la historia	68
3.1.1.1 Las leyendas cuencanas.....	68
3.1.1.2 La historia del perro encadenado	69

UCUENCA

5

3.1.2 Desarrollo de los personajes	70
3.1.2.1 Precuela	70
3.1.2.2 Bocetos.....	72
3.1.3 Desarrollo del guión	84
3.1.4 Ejecución del cómic	85
Conclusiones.....	96
Recomendaciones	97
Referencias	98
Fuentes fotográficas	102

Índice de figuras

Figura No. 1. <i>Los amores del Sr. Vieux Bois</i> . Rodolphe Töpffer, 1837.....	10
Figura No. 2. <i>Arte rupestre en las cuevas de Altamira</i>	12
Figura No. 3. <i>Arte egipcio</i>	13
Figura No. 4. <i>Columna de Trajano</i>	14
Figura No. 5. <i>Códice Maya</i>	15
Figura No. 6. <i>Retablo (exvotos)</i> . Miguel de Santiago. Siglo XVII.....	16
Figura No. 7. <i>Cajón de San Marcos</i> . Fabricado a inicios del siglo XX.....	16
Figura No. 8. <i>Exvoto</i> . Arte popular quiteño. 1950.....	18
Figura No. 9. <i>The Yellow Kid</i> . Nueva York. 1896.....	20
Figura No. 10. <i>Tintin</i> . 1929.....	22
Figura No. 11. <i>Captain Marvel</i>	23
Figura No. 12. <i>La Princesa Caballero</i> . Osamu Tezuka.....	24
Figura No. 13. <i>Mafalda</i> . Quino.....	25
Figura No. 14. <i>Maus</i> . Art Spiegelman.....	26
Figura No. 15. <i>Panfleto</i> . Iván Valero Delgado.....	28
Figura No. 16. <i>La Línea (Selva)</i> . Wilo Ayllón. 1996.....	28
Figura No. 17. <i>Cuando en el Ecuador no se hablaba castellano</i> . Margarita Jaramillo. 29	
Figura No. 18. <i>Pekes</i> . Pedro Gambarrotti.....	31
Figura No. 19. <i>Secreciones del mojigato</i>	32
Figura No. 20. <i>Lesparragusanada</i>	33
Figura No. 21. Tipos de saltos o transiciones entre viñetas. Scott McCloud.1994.....	44
Figura No. 23. <i>Ojo de halcón</i> . David Aja. 2013.....	48
Figura No. 24. <i>Rachel Rising</i> . Terry Moore. 2011.....	49
Figura No. 25. <i>Akira</i> . Katsuhiro Otomo.1982.....	50
Figura No. 26. <i>The Wicked and the Divine</i> . Kieron Gillen y Jamie McKelvie. 2014.....	51
Figura No. 28. Bocetado en miniatura, Francisco Rojas. 2022.....	60
Figura No. 29. <i>Batman: El regreso del caballero oscuro</i> . Frank Miller.....	63
Figura No. 30. <i>El espejo humeante</i> . Eduardo Villacís. 2020.....	67

Índice de ilustraciones

Ilustración No. 1. Machote. Autor. 2021.....	74
Ilustración No. 2. Boceto Personajes. Autor. 2021.....	76
Ilustración No. 3. Boceto, locación. Autor. 2023.....	76
Ilustración No. 4. Boceto, locación 2. Autor. 2023.....	77
Ilustración No. 5. Boceto, locación 2. Autor. 2023.....	78
Ilustración No. 6. Boceto, Maltrato. Autor. 2023.....	79
Ilustración No. 7. Boceto. Autor. 2023.....	79
Ilustración No. 8. Boceto. Autor. 2023.....	80
Ilustración No. 9. Boceto, Sabiduría. Autor. 2023.....	80
Ilustración No. 10. Boceto, Sabiduría. Autor. 2023.....	81
Ilustración No. 11. Boceto, Atados. Autor. 2023.....	81
Ilustración No. 12. Boceto, Atado. Autor. 2023.....	82
Ilustración No. 13. Boceto, Madre. Autor. 2023.....	82
Ilustración No. 14. Boceto, Detalle. Autor. 2023.....	83
Ilustración No. 15. Boceto, Transformación. Autor. 2023.....	83
Ilustración No. 16. Portada. Autor. 2023.....	85
Ilustración No. 17. Contraportada. Autor. 2023.....	86
Ilustración No. 18. Hoja 1. Autor. 2023.....	87
Ilustración No. 19. Hoja 2. Autor. 2023.....	88
Ilustración No. 20. Hoja 3. Autor. 2023.....	88
Ilustración No. 21. Hoja 4. Autor. 2023.....	89
Ilustración No. 22. Hoja 5. Autor. 2023.....	90
Ilustración No. 23. Hoja 6. Autor. 2023.....	90
Ilustración No. 24. Hoja 7. Autor. 2023.....	92
Ilustración No. 25. Hoja 8. Autor. 2023.....	92
Ilustración No. 27. Hoja 10. Autor. 2023.....	93
Ilustración No. 28. Hoja 11. Autor. 2023.....	93
Ilustración No. 29. Hoja 12. Autor. 2023.....	94

Dedicatoria

A mi mami Suca, por su incondicional confianza.

Agradecimiento

A mis hijos. Francis y André, quienes han sido el motor para continuar por el camino.

A mi hermana Anabel y media hija Janies, por creer en mí y siempre estar al pendiente.

A todos y cada uno de los tutores que me acompañaron con sus enseñanzas, en especial al Mgst. Geovanny Calle. Gracias

Capítulo 1

El uso de la imagen en la ilustración



Figura No. 1. *Los amores del Sr. Vieux Bois*. Rodolphe Töpffer, 1837.

1.1 La imagen como lenguaje narrativo

La imagen y su potencial como elemento de comunicación en la historia de la humanidad ha sido motivo de estudio de múltiples disciplinas. En el mundo contemporáneo, el análisis de la imagen que hace Georges Didi Huberman (n. 1953), historiador del arte y ensayista francés, se desenvuelve tanto en el ámbito de la percepción, como en el de la historia, la filosofía y el psicoanálisis, permitiéndole afirmar que:

La imagen es algo muy distinto de un simple recorte realizado sobre los aspectos visibles del mundo. Es una huella, un surco, una estela visual del tiempo lo que ella deseó tocar, pero también tiempos suplementarios - fatalmente anacrónicos y heterogéneos entre sí que no puede, en calidad de arte de la memoria, dejar de aglutinar. (Huberman, 2012, p. 42).

Esta perspectiva filosófica, en la que el tiempo y la subjetividad tienen un peso notable en la interpretación de las imágenes en la obra de Huberman, en el caso del ilustrador Scott McCloud, se centra, de forma más pragmática, en la diferenciación entre el aspecto

conceptual de la imagen y, por otra parte, la abstracción puramente formal, como se explicita a continuación:

(...) la abstracción en el sentido filosófico tradicional: que va de lo particular a lo general, y que en el caso de las imágenes va de la más realista a la más caricaturesca. – Por otro lado, la abstracción en el sentido clásico de la teoría del arte: que va de la imagen realista a la imagen compuesta de elementos geométricos simples. (Martín, 2008, p.117).

El ilustrador Scott McCloud (1994), amplía dicha línea de análisis a partir de sus estudios del arte expresionista y de la obra del artista ruso Vasili Kandinsky en particular, para -de allí- ampliar su mirada al arte del cómic, ofreciendo un análisis pormenorizado del uso de la imagen en esta disciplina, al concentrarse en el potencial del dibujo y cómo el trazo o la línea pueden generar emoción, a la vez que revelar las características psicológicas más llamativas de los distintos personajes de las tiras cómicas.

Es así como, en el afán de contar una historia mediante recursos gráficos, el manejo de la imagen a través del dibujo se convierte a su vez en narrativa que, de acuerdo con la definición de la Real Academia de la Lengua Española (RAE, 2019), consiste en la "(...) habilidad o destreza en narrar o en contar algo" (p.1). De esta forma, al ejercer el ser humano sus capacidades expresivas, a través de la acción de contar un hecho real o imaginario, puede hacer uso de múltiples recursos y lenguajes a partir de una intencionalidad deliberada, basada en la necesidad de comunicar o transmitir dicho suceso.

En este sentido, la imagen es un recurso narrativo de primer orden, que puede ser utilizado para generar aquello que Peña (2003) define como una "(...) narración icónica o imagen narrativa" (p. 75). Este autor analiza el uso del término y su aplicación a las diversas manifestaciones contemporáneas de las artes visuales de la siguiente forma:

(...) la imagen narrativa no sólo contempla la imagen fija y hace referencia a las narraciones icónicas o visuales (...) dentro de sus límites, también considera lo que desde hace más de un siglo constituye la imagen secuencial (...), aquella que comienza con el cómic, la fotografía y el cine, sigue con la radio (imagen sonora), continúa con la televisión y el vídeo, y vuelve a empezar con las denominadas tecnologías (...) de la imagen y la comunicación. Por lo tanto, la imagen narrativa hace referencia tanto a narraciones icónicas como a narraciones sonoras y audiovisuales. (p. 79).

Con base de esta definición, la narrativa gráfica contemporánea y dentro de aquella, el cómic se ha enriquecido con una multiplicidad de recursos cuyos elementos y herramientas, tales como el sonido, la música, la animación y demás técnicas gráficas y digitales, pueden ser incorporados a nuevos formatos de presentación que, no obstante, siguen manteniendo su identidad o referente de base en la tira cómica tradicional. El proceso que ha dado lugar a las representaciones del cómic contemporáneo implica el paso por una serie de transformaciones históricas que se reseñarán de manera sintética en el siguiente acápite.

1.1.1 Breve introducción histórica de la imagen como lenguaje narrativo.



Figura No. 2. *Arte rupestre en las cuevas de Altamira.*

Entre las primeras imágenes narrativas que se registran en la historia del mundo se encuentran las pinturas rupestres de las cuevas de Altamira, en España, y de Lascaux, en Francia, que datan cerca de 36.000 años. Las imágenes de diversos animales y de su cacería, representadas en las paredes de estas cuevas por los hombres del período Paleolítico, son una muestra de la necesidad innata del ser humano de relatar sus vivencias y, así mismo, de su capacidad artística para representar su mundo en imágenes.

En efecto, Peña (2003) considera que "(...) las imágenes visuales que aparecen en las cuevas del paleolítico son narraciones icónicas" (p. 78). Por otra parte, Johnsson (1991) afirma que éstas y otras manifestaciones de diferentes pueblos del mundo constituyen los primeros intentos deliberados de establecer una forma de comunicación perdurable a través de las

imágenes y menciona como ejemplos, entre otros, "(...) la pictografía asiática y del área del Pacífico, los "informes anuales" de los indios Dakota, los primeros alfabetos de los pueblos mediterráneos y del Oriente Próximo, las inscripciones en roca de los escandinavos de la Edad de Piedra" (p. 240). Tanto las afirmaciones de Peña (2003) como de Johnsson (1991), hacen alusión a un fenómeno de características universales que, con las debidas diferencias geográficas y culturales, tuvo lugar en determinado momento de evolución histórica de cada uno de los diferentes pueblos de todas las latitudes.



Figura No. 3. *Arte egipcio.*

Desde las primeras formas narrativas de la humanidad temprana, previas al desarrollo del lenguaje escrito, se han generado infinidad de expresiones visuales en cada pueblo y cultura del mundo. Estas expresiones han abarcado desde formas de arte étnico y tribal, al igual que numerosas formas de arte anónimo tanto de carácter profano como religioso, hasta llegar a los albores del siglo XIX, época en la que la figura e identidad del artista empieza a cobrar relevancia, y de esta forma el uso de firmas o gráficas permiten identificar a los autores de las obras artísticas. Un ejemplo de la complejidad y del alto nivel artístico que este tipo de expresiones alcanzó en la antigüedad es la famosa Columna de Trajano, obra escultórica que data del año 113 d.C, y que fue construida con el propósito de conmemorar las hazañas bélicas de dicho emperador mediante a través de una serie de altorrelieves en mármol, en donde se relatan sus gestas heroicas.



Figura No. 4. *Columna de Trajano.*

Otra forma de narrativa visual proveniente de tiempos antiguos son las diversas obras pictóricas realizadas con una amplísima diversidad de técnicas sobre diferentes medios como pergamino, madera, lienzo, además de la pintura mural y los frescos realizados sobre paredes y techos, que parecen encontrarse más cercanos aún a las formas de la pintura primitiva realizadas sobre rocas y en cuevas. Estas obras artísticas son, por lo general, anónimas, pues pertenecen a épocas y sociedades en las que el protagonismo individual era secundario frente al hecho de cumplir ya sea con tareas encomendadas para la preservación de la historia o con fines religiosos; se realizaban además por vocación devocional y con un afán de trascendencia.

En América precolombina existieron numerosas culturas poseedoras de elevadas expresiones artísticas plasmadas en objetos de piedra, textiles, escultura monumental y cerámica principalmente, portadores todos de expresiones icónicas que reflejan tradiciones y conocimientos de los distintos pueblos indígenas y de sus formas particulares de registrar sus propias historias. Destacan por su gran complejidad, los códices mayas que llega a alcanzar el nivel de un lenguaje escrito. Sotelo (2012) menciona que “(...) a través de ellos los sacerdotes pudieron registrar la memoria de los hechos o las previsiones de futuro y posiblemente tuvieron un papel central en la transmisión de los saberes de la élite.” (p. 4).

En todas las culturas precolombinas, desde los Olmecas hasta los Incas, existía la necesidad de generar diversas formas de registro histórico a través de una narrativa gráfica. Esta necesidad se refleja en las expresiones icónicas complejas presentes en todo el continente americano, como la cultura Chimú en Perú o Jama Coaque en la costa norte de Ecuador. Sin

embargo, con la invasión española, estas expresiones icónicas fueron reprimidas y eliminadas, al igual que otras manifestaciones culturales propias de las culturas aborígenes, dando paso al arte figurativo y barroco, junto con otras formas de representación iconográfica propias de la cultura europea y occidental.

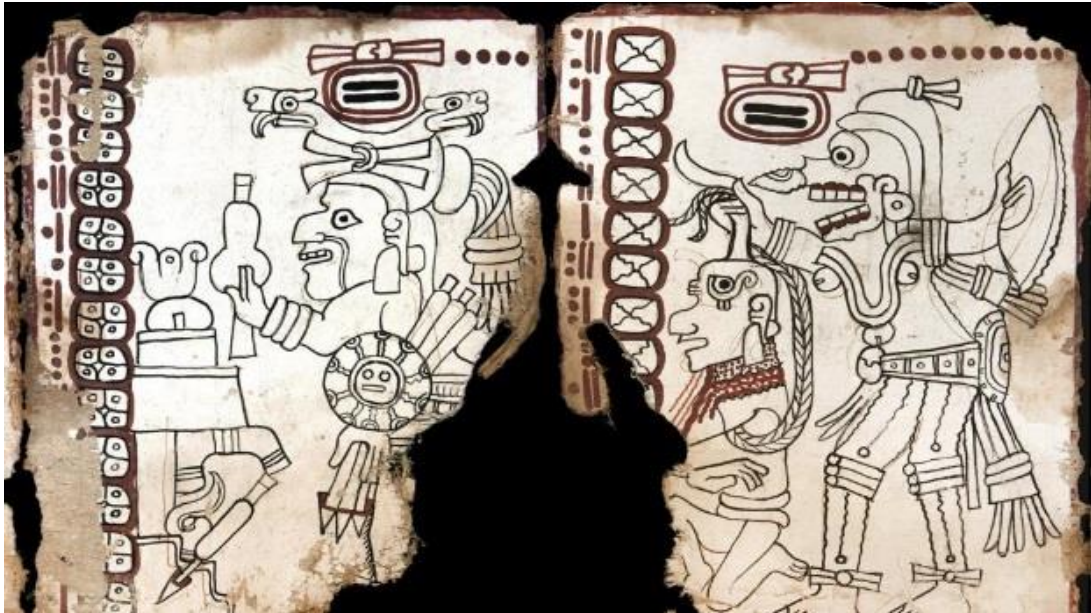


Figura No. 5. *Códice Maya*.

En Ecuador, durante la época colonial, surgieron numerosas obras de arte anónimas del arte barroco quiteño, cuyos autores, en su mayoría indígenas, plasmaban las historias de los evangelios en formatos como retablos o trípticos, ya sea a través de la pintura o de altorrelieves tallados en madera o elaborados con yeso. Estas obras parecen anticiparse a la idea de proponer una secuencialidad en la narrativa, tal como se usaría posteriormente en el formato de cómic. Herencia del barroco americano son los retablos elaborados por el artista Miguel de Santiago para la iglesia de Guápulo en Quito, así como obras como el famoso Cajón de San Marcos y los retablos navideños que han perdurado como una forma del arte popular en Perú.



Figura No. 6. *Retablo (exvotos)*. Miguel de Santiago. Siglo XVII.

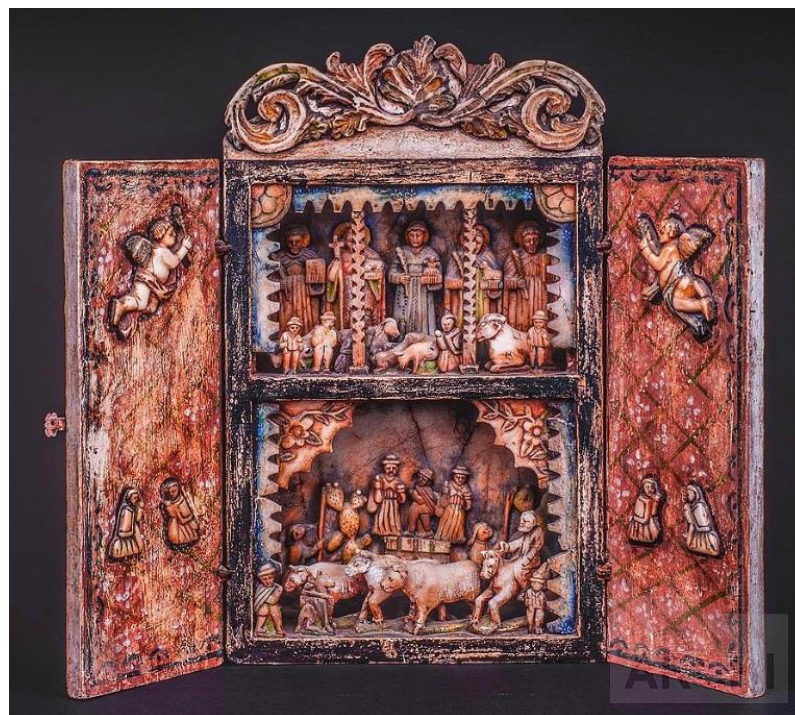


Figura No. 7. *Cajón de San Marcos*. Fabricado a inicios del siglo XX.

En el mundo contemporáneo los relatos visuales han pasado a formar parte de un repertorio muy amplio de formas y manifestaciones artísticas que no se encuentran limitadas a la expresión pictórica o visual, sino que abarca, desde la perspectiva de la disciplina llamada Narrativa Audiovisual, todas las formas narrativas que tienen como base una imagen, pero que pueden acompañarse, a su vez, de recursos sonoros, animación y demás técnicas vinculadas al cine y a las tecnologías digitales y que pueden incluir, de acuerdo a Peña (2003) otros recursos tales como “(...) palabra escrita, palabra proferida, imagen gráfica, fotográfica, fotogramática, videográfica, sintético-digital, música, sonidos no musicales” (p.80). Todos estos elementos se complementan, en las diferentes obras, como recursos expresivos que aportan a enriquecer la construcción y efectividad del relato visual en su propósito comunicativo:

Los relatos (...), el qué (historia) y el cómo (discurso), desde su vertiente textual, son investigados por la Narrativa Audiovisual, disciplina científica que tiene encomendada, entre otras y como primera tarea, estudiar la capacidad de que disponen las imágenes, tanto visuales como sonoras o de otra índole, para construir discursos cuya significación es la historia. (García Jiménez, 1993, como se citó en Peña, 2003, p. 79).

Bajo esta perspectiva, resulta importante destacar cómo la representación de un exvoto del arte popular religioso cuyos orígenes en cuanto género pictórico se encuentran en la pintura del barroco quiteño, posee en su composición elementos de una narrativa visual rica en elementos descriptivos. En la imagen se presenta el relato de una sanación que abarca, en un solo plano simultáneo de continuidad visual, la descripción de tres momentos diferentes de la misma historia. Pese a haber sido realizada en 1950, el estilo pictórico sigue el modelo o estructura compositiva de los exvotos realizados en épocas de la Colonia, que se describe de la siguiente forma: “(...) aparición del santo en un plano superior, geografía del lugar, milagro y texto alusivo que testimonia los favores concedidos” (Universo, 2017, p. 1). Al observar la Imagen No. 8, a continuación, puede observarse la práctica descrita previamente:



Figura No. 8. Exvoto. Arte popular quiteño. 1950.

En la breve selección presentada hasta aquí queda evidenciada, por una parte, la necesidad existente, a través de la historia de diferentes pueblos y culturas, de narrar las experiencias propias de las diversas vivencias humanas. Por otro lado, se evidencia igualmente la importancia de la imagen como elemento fundamental para comunicar y transmitir un cúmulo de experiencias y transformarlas en historias significativas para las audiencias a quienes se dirigen.

1.1.2 Desarrollo histórico del cómic.

La palabra inglesa *comic* se creó para designar las páginas dibujadas que se reproducen en la prensa estadounidense a inicios del siglo XX, destinadas a entretener al lector mediante historias contadas en una o varias viñetas cómicas; el arte del cómic se define como un lenguaje unificado que privilegia la imagen y proporciona una experiencia estética al sujeto que mira, lee y escucha. (Peñalba, 2014, p. 1).

Otros autores definen al cómic como un conjunto de imágenes pictóricas y de otros tipos yuxtapuestas en secuencia deliberada, cuyo fin es transmitir información o producir una respuesta estética en el espectador; el elemento más importante de esta definición es la idea de que la imagen del cómic es secuencial, para que haya cómic tiene que haber un conjunto de imágenes yuxtapuestas (es decir ubicadas una al lado de la otra) de manera que formen una secuencia. (Correa et ál., 2010, p.19). Por otra parte, Scott McCloud (1994) define al cómic en los siguientes términos:

Ilustraciones y otro tipo de imágenes yuxtapuestas en secuencia deliberada, con el propósito de transmitir información y obtener una respuesta estética del lector (p. 9).

Contrapuesto al criterio de McCloud (1994) en el que se considera el disfrute estético del lector, el cómic fue asociado durante largos períodos de su historia como un material secundario y de menor calidad en comparación tanto con el arte pictórico como con la literatura. El hecho de que su forma de difusión fuera a través de la prensa y, por ende, de naturaleza masiva y popular, lo desligó en sus orígenes de un posible reconocimiento dentro de las artes. Sin embargo, un posterior análisis de su complejidad y lenguaje propio ha puesto al cómic en una perspectiva diferente, en la que se ha debido reconocer su complejidad y las características que lo hacen único:

El *comic book* consiste en un montaje de palabra e imagen, y por tanto exige del lector el ejercicio de sus facultades visuales y verbales. En realidad, las particularidades del dibujo (perspectiva, simetría, pincelada) y las particularidades de la literatura (gramática, argumento, sintaxis) se superponen unas a otras. La lectura del *comic book* es un acto de doble vertiente: percepción estética y recreación intelectual. (Eisner, 1985, p. 10).

En dicha convergencia de las artes gráficas y la palabra impresa, el advenimiento de la revolución industrial en el siglo XIX sentó los precedentes para la aparición del cómic al traer consigo una amplia difusión de material impreso que se vio enriquecido, a través de las técnicas del grabado, por la posibilidad de difundir ilustraciones artísticas que complementaban los textos y las historias escritas que aparecían en periódicos y revistas de la época. Peña, (2003) describe cómo, en un lapso de tiempo relativamente corto, las artes visuales sufrieron una transformación radical tanto en relación a las técnicas de producción como a sus posibilidades de difusión:

Surgió la prensa ilustrada y su auge se declaró hacia 1820 en los Estados Unidos con la aparición de la litografía, que permitió una reproducción mucho más fiel y nitidez de los originales. En el mismo siglo, apareció la fotografía de la mano de Nicéforo Niepce, hacia 1824, y al final del siglo, (...) los hermanos Lumière presentaron al mundo el cinematógrafo. (p. 89).

Así, puede observarse cómo la representación del tiempo a través de las imágenes mediante el recurso de la secuencialidad surge de la mano del cine y de la fotografía; especialmente

ésta última, al generar la posibilidad de captar diferentes momentos sucesivos y más tarde poder ubicar tanto de forma física como secuencial los resultados en imágenes, traslada este mismo ejercicio a lo que sería posteriormente el cinematógrafo. De esta forma, con el advenimiento de la tira continua, surgió la posibilidad de incorporar una cronología al dibujo (McKenzie, 2005, p. 10).

Eisner (1985) concibe el recurso de la secuencialidad como una gramática, es decir, como un conjunto ordenado con sus propias reglas de funcionamiento, en las que encuentra los mismos elementos lingüísticos inherentes a una oración tales como—sujeto, predicado, objeto directo, y demás, sólo que éstos pueden ser tanto icónicos como escritos:

Los cómics se sirven de una serie de imágenes repetidas y símbolos reconocibles. Cuando éstos se usan una y otra vez para dar a entender ideas similares, se convierten en un lenguaje o, si se prefiere, en una forma literaria. Y es esta aplicación disciplinada la que crea “la gramática” del arte secuencial. (p. 10).

Siguiendo esta lógica discursiva, una de las primeras tiras cómicas aparece en 1896, en Nueva York, publicada por el diario *New York World*. Su protagonista fue llamado *The Yellow Kid*, por tratarse de un muchacho rapado, desdentado y de grandes orejas, cuyo camisón amarillo se prestaba para convertirse en una especie de cartel donde aparecían comentarios escritos que representaban el pensamiento o las expresiones del muchacho acerca de temas coyunturales o aspectos satíricos que ponían de relieve la cultura norteamericana de la época (Maza, 2013, p. 13).

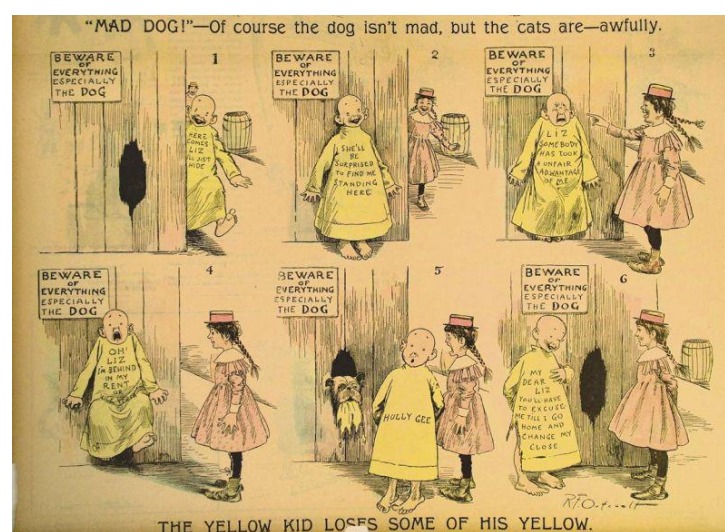


Figura No. 9. *The Yellow Kid*. Nueva York. 1896.

Aunque se asocia por buenas razones a la cultura norteamericana como la precursora del cómic debido a inolvidables personajes como Krazy Kat, de 1911, Tarzán (1929), Popeye, Mickey Mouse, entre los más famosos; sin embargo, fue un educador suizo, Rodolphe Töpffer, quien, al dibujar para sus estudiantes con afán de divertirlos, creó una historia en dibujos a la que llamó “Los amores del Sr. Vieux Bois” (1837), marcando así la verdadera pauta de lo que constituye la esencia del cómic al haber inventado una forma de narrativa gráfica “(...) en la que, por primera vez los dibujos impulsan la narración”, además de oponerse, por la libertad con la que dibujaba y utilizaba los garabatos, “(...) a las normas academicistas impuestas al dibujo de su época” (Peláez, 2014, p. 4). Tanto el aporte de Töpffer como el de la prensa norteamericana se sumaron para dar lugar al nacimiento del cómic en el mundo:

Ambos orígenes tienen sentido: Töpffer sienta las bases del lenguaje del cómic al descubrir la capacidad narrativa expresiva del garabato y merece ese reconocimiento. Pero el fenómeno de la prensa americana con *The Yellow Kid* supone el nacimiento del cómic como medio de masas, sin este hecho su evolución y desarrollo hubieran sido, cuando menos, distintos. Por lo que merece también ese reconocimiento. (Ibíd., p. 5).

A partir del éxito de *The Yellow Kid*, el género del cómic se enriqueció con una serie de personajes e historias inolvidables que, gracias a la prensa, se difundieron masivamente durante la primera mitad del siglo XX. Surgieron superhéroes como *Flash Gordon*, *Batman*, Superman y *Wonder Woman*, o personajes infantiles como la pequeña Lulú y el famoso *Charlie Brown* junto su compañero *Snoopy*.

En Europa, el cómic también había desarrollado personajes que se popularizaron igualmente en el resto del mundo, tales como *Tintín* (1929), en Bélgica o *Astérix* y *Obélix* en Francia. Paralelamente al trabajo de artistas y creadores, las características específicas de la prensa, sus formatos impresos y su interacción con los diferentes públicos había configurado, en gran medida, la manera cómo evolucionaron los diferentes estilos de cómic hasta la década de los 30:

(...) el formato líder indiscutible de los cómics eran la tira de prensa y la página dominical. Con este formato el lenguaje del cómic evolucionó y se desarrolló durante más de treinta años. Así fue pasando del género cómico de las primeras series, al género de aventuras; del personaje recurrente infantil y/o vagabundo de muchas de sus primeras historias, al héroe; del estilo caricaturesco, al estilo realista; de las historias auto conclusivas en una sola

página o en una tira, a historias más largas que mantenían intrigado al lector hasta la publicación de su continuación en el siguiente periódico. (Ibíd., p. 6).



Figura No. 10. *Tintin*. 1929.

Para 1944, el cómic de aventuras de *Captain Marvel* logró vender 14 millones de ejemplares y "(...) en un sólo mes podían salir a la venta más de un centenar de títulos distintos que eran leídos por más de 50 millones de personas" en los Estados Unidos de Norteamérica. No obstante, al finalizar la Segunda Guerra Mundial "(...) el superhéroe dejó de interesar, y fue sustituido por otros géneros: westerns, piratas, funny animals, amor, crimen, horror, bélicos, fantasía, aventura..." (Ibíd., p. 6). Y nuevamente, en los años 60, resurgiría el tema de los superhéroes junto con Marvel, el hombre araña, el increíble Hulk y X-Men, aunque el formato impreso había perdido ya su popularidad desde la década de los 50, en la que fue objeto de crítica y censura, por asociar al cómic con el recrudescimiento de la violencia juvenil; dicha crisis se vio acentuada, además, por la introducción de la televisión (Ibíd., p. 7).

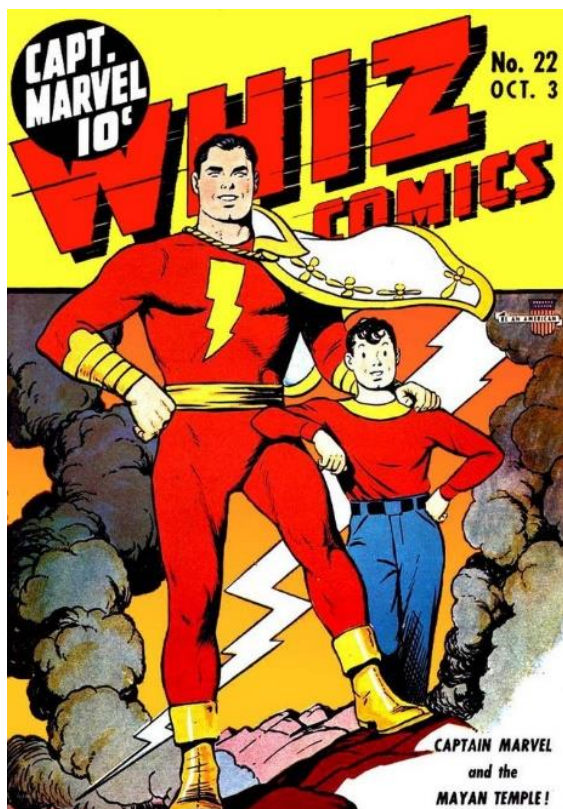


Figura No. 11. *Captain Marvel*.

Entre los representantes destacados del género cabe mencionar a Jean Giraud, también conocido como *Moebius*, quien ha sido uno de los artistas más destacados del cómic europeo de las últimas décadas. En 1973, Giraud crea su alter ego *Moebius*, con el que firmó varias obras que le darían fama mundial en reconocimiento a la creatividad y a la dimensión filosófica que imprime en cada una de sus historias y personajes. Se puede mencionar entre sus principales obras *Teniente Blueberry*, *El garaje hermético* (1976-1979) y *El Incal* (1980) trabajada esta última en conjunto con Alejandro Jodorowski. (Norma, 2017, p.1).

En Norteamérica se destaca el trabajo de Frank Miller, recordado por su recreación de Batman como el Caballero Oscuro en 1986. Pero Miller no se destaca únicamente por este personaje, pues tiene a su haber numerosas creaciones que ya son parte de los clásicos en la actualidad, tales como *Robocop*, el Hombre sin miedo, *Wolverine*, *Martha Washington* y *Ronin*, entre otras.

Relacionado a esa misma época, cabe mencionar el trabajo del guionista Alan Moore, creador de la serie *Vigilantes*, publicada entre 1986 y 1987. El estilo de Moore se acerca a un realismo psicológico que le permite realizar una crítica al clásico concepto del héroe a través de una narrativa no lineal, con múltiples recursos como el uso de símbolos recurrentes o la vinculación a historias paralelas y la referencia a textos ficticios. Otro representante destacado

del género es Grant Morrison, quien realizó la reinterpretación de una serie de personajes ya clásicos del cómic, y que alcanzó el mayor reconocimiento con *Asilo Arkham*, una popular novela gráfica del conocido personaje Batman, que fue publicada en 1989 y es considerada en la actualidad como una obra de culto.

Fuera del mundo occidental es importante mencionar la industria del cómic japonés, o manga, el cual ha alcanzado una popularidad creciente en todo el mundo. Entre sus creadores más destacados se encuentra Osamu Tezuka con personajes de su creación como la Princesa Caballero o Astroboy; Go Nagai, creador de Mazinger Z; o Akira Toriyama, creador de Goku, el protagonista de la serie Dragon Ball Z. Se puede trazar los orígenes del cómic japonés hasta llegar a los *chojugiga* de los siglos IX y X, rollos de papel en los que se narraban sucesos humorísticos, y más tarde los *ukiyo-e*, del período Edo (1600-1867), que consistían en grabados que mostraban en algunos casos de forma satírica la cultura cotidiana japonesa y, a su vez, servían como medio de expresión del descontento popular frente a las dictaduras feudales (Bellosta, 201, p.1).



Figura No. 12. *La Princesa Caballero*. Osamu Tezuka.

El carácter político y crítico de la realidad social ha sido una constante en el mundo del cómic. En Latinoamérica, particularmente, ha sido especialmente importante el carácter social del cómic, que entre sus exponentes más destacados encuentra precisamente una fuerte vocación política, de descripción de la realidad social y de expresión del descontento popular.

A través de las historietas, el pueblo latinoamericano observa reflejada su propia realidad, desde lo cotidiano hasta aquello que constituye su coyuntura social, económica y política. En este sentido, la producción de diversas historietas durante el siglo XX se ve caracterizada por la creación de personajes con los que cada pueblo puede identificarse fácilmente:

Lo relevante de éstas es que los personajes de la historieta en Latinoamérica están afuera, en las calles. No llevan capa ni armadura. Los protagonistas son la vecina, la comadre, el señor de la tiendita de la esquina. No vuelan, ni poseen súper fuerza, súper velocidad ni cualquier otro súper poder. Ellos observan, critican, denuncian, se mofan de sus desgracias y de las ajenas, odian. Hablar de historieta latinoamericana es hablar de injusticias, vaivenes políticos, inconformidad, esperanza. Se nos muestra una América Latina conflictiva, herida y pícara. (Harosteguy et ál., 2016, p.1).

De esta manera, el cómic latinoamericano se perfila como un género de representación ideológica y de las diferentes identidades o estereotipos nacionales de cada cultura y país. No existen héroes, sino -más bien- antihéroes o, en todo caso, personajes que retratan de manera cercana la realidad existencial y social de los individuos y sus colectividades. En muchos casos el elemento del humor hace precisamente de amortiguador de las realidades duras que retrata, revelando el carácter del pueblo latino que logra siempre encontrar un ángulo de ironía risueña para sobrellevar el peso de la vida cotidiana.



Figura No. 13. *Mafalda*. Quino.

Por otro lado, lamentablemente, los cómics también sirvieron para transmitir y difundir ampliamente una serie de estereotipos equívocos que fomentaban el machismo y el racismo; tal es el caso de la historieta chilena *Condorito* (1949); o del cómic mexicano *Memín Pinguín* (1962); un caso similar es el del cómic de humor negro *Boogie el aceitoso* del argentino

Fontanarrosa. Más allá de estas limitaciones, otras historietas que alcanzaron gran notoriedad tanto a nivel nacional como latinoamericano fueron, en Argentina, “Inodoro” Pereira (1972) del mismo Fontanarrosa; en Brasil se destacan Gonsales, y Ziraldo “(...) con personajes como Saci, Moacir, Geraldinho, y, principalmente, O Menino Maluquinho” (Bellosta, 2011, p. 1).

En otros ámbitos, sobre todo en Norteamérica y ya desde la segunda mitad del siglo XX, se habían publicado cómics para adultos con características cercanas a la novela negra por su tipo de contenidos. Poco después surgiría el *comix underground* como un subgénero de “(...) la prensa *underground* de tendencia izquierdista y de las revistas de humor universitarias” de los años 60 y 70, pero sin mayor éxito, pues al intentar ser asimilado por el mercado perdieron sentido todas aquellas formas de expresión irreverentes que expresaban “(...) la rebelión contra la moral impuesta y representaban la generación hippy del momento” (Peláez, 2014, p. 8).



Figura No. 14. *Maus*. Art Spiegelman.

A nivel mundial, el género del cómic recobrará su valor en años posteriores, aunque enfocado nuevamente a un público diferente y con formatos alternativos a partir de la década de los 80. Destacan en esta nueva generación las novelas gráficas de Frank Miller, y la serie “Maus” de Art Spiegelman, quien retrataría en ésta el horror del nazismo y que se haría acreedora al premio Pulitzer en la década de los 80. Dentro de esta tendencia calificada de elitista por su enfoque a segmentos de mercado muy pequeños, surge el cómic alternativo como un producto especializado y sin ambiciones de alcanzar grandes públicos ni amplia distribución,

sino una modalidad de mercadeo que permitía vincular al creador directamente con su público:

Los underground comienzan a vender fuera del circuito de las grandes editoriales, en tiendas head shop, junto a productos para hippies y más adelante, en librerías especializadas. El establecimiento elegía los títulos que le interesaban y el número de ejemplares que creía poder vender. Así el comix underground originó un mercado alternativo, el direct market. (Bellosta, 2011, p. 9).

Cabe destacar que, esta tendencia a captar mercados exclusivos existe de manera más extensa entre públicos de países europeos, asiáticos y norteamericanos. En nuestro país, este tipo de publicaciones no existen y, menos aún, se ha dado nunca el fenómeno de un público o segmento de mercado que las demande de manera consistente. En la última década, no obstante, existe una tendencia a la demanda de productos y materiales gráficos asociados a la manga japonesa, aunque no existen datos acerca de su consumo ni acerca de la circulación o demanda de material exclusivo dentro de este género.

Ya en el ámbito contemporáneo, entre las nuevas tendencias en el cómic latinoamericano se destaca el trabajo del artista e ilustrador chileno Alberto Montt y su blog humorístico en la plataforma de *Facebook* llamado “Dosis Diarias”, iniciado en 2011 y galardonado por la cadena de televisión alemana *Deutsche Welle*. En el trabajo de Montt se pone de relieve un humor fresco que capta los matices de la vida posmoderna y que demuestra, por otra parte, una nueva manera de vender al cómic a través de formatos y plataformas digitales en el siglo XXI.

1.1.3 El comic en el Ecuador.

De manera similar a lo que sucede en otros países latinoamericanos, los primeros esbozos de cómic en Ecuador se desarrollan a partir de la habilidad de los dibujantes cuyas labores se vinculan desde inicios del siglo XX a la prensa escrita, y relacionada de forma muy estrecha con la caricatura. No obstante, Santibáñez (2012) señala que es sólo recién en el año de 1961, cuando se puede identificar el primer cómic ecuatoriano; se trata de “Don Canuto”, publicado en Quito por el Diario del Ecuador. “Don Canuto” es el personaje protagonista de una tira cómica de autoría de Nelson Jácome, cuyo carácter lo lleva a verse involucrado permanentemente en situaciones que lo ponen en ridículo; de este mismo autor se conocen “El descubrimiento del Amazonas”, “Historia y leyendas del Ecuador” y Relatos del Tiempo Heroico (1968).



Figura No. 15. *Panfleto*. Iván Valero Delgado.

Otras historietas que aparecieron en la década de los 60 fueron “La Bunga” (1967) de Roque Maldonado; la serie “Sucedió en la calle” cuyo autor firmaba con el seudónimo “Avispa”, y “El Hoción”, de autoría de R. Lamónica. En la siguiente década se publica “Cirilo, Bolón y Melloco” de Luis Peñaherrera. Desde finales de la década del 70 hasta inicios de los 80, revistas como Zeta y diarios como El Comercio publican una sección fija de caricaturas y cómic; en ambos casos la línea creativa se enfoca en temas políticos o de la historia nacional (Santibáñez, 2012, p. 27). En 1983 aparecería el primer número de “Panfleto”, una historieta de Iván Valero Delgado; recién en 1989 aparecería un segundo número de la revista (Bellosta, 2011, p. 1).



Figura No. 16. *La Línea (Selva)*. Wilo Ayllón. 1996.

Por otra parte, Margarita Jaramillo Salazar, publica en 1979, con el apoyo del Banco Central del Ecuador y su departamento de arqueología, un cómic a todo color a manera de una narrativa extensa acerca del Ecuador precolombino, con el título “Cuando en el Ecuador no se hablaba Castellano”. Otro material de carácter histórico fue, así mismo, “Venimos de lejos”, obra de Bonil, realizada a propósito de la conmemoración de los 500 años del descubrimiento de América, que fue publicada con el apoyo del Centro de Educación Popular (Cedep). (Zabala, 2014, p. 1).

En 1995, casi dos décadas más tarde, “(...) en medio del conflicto con Perú, Wilo Ayllón presenta un proyecto sobre los absurdos de la guerra (...) publicado con el apoyo de la Casa de la Cultura núcleo Tungurahua, en septiembre del 1996, bajo el título de La línea, bestiario de una guerra” (Santibáñez, 2012, p. 30).



Figura No. 17. *Cuando en el Ecuador no se hablaba castellano*. Margarita Jaramillo.

La producción de cómic en Ecuador se presenta así bastante dispersa, con manifestaciones o esfuerzos aislados que no logran resultados consistentes en los medios impresos. Los

estudios de Santibáñez (2012) y Zabala (2014) dan a conocer una serie de nombres y obras que desfilan a lo largo de medio siglo de producciones que parecen centrarse en temas históricos y políticos en su mayor parte, pero ninguno de ellos logra generar una demanda sostenida por parte de un público lector, con la posible excepción de la revista infantil “*Peques*” que llegó a circular en tirajes de hasta 30.000 ejemplares al final de la década de los 80. Sin embargo, en el análisis de Zabala (2014) se destacan numerosas obras y autores que marcan hitos dentro de un proceso sostenido de creación en el ámbito de la cultura ecuatoriana, que dicho autor busca rescatar:

La ausencia de una historieta ecuatoriana más allá de aquellas secuencias esporádicas creadas por caricaturistas en diarios y revistas de humor, conjugada con la presencia única de colecciones de superhéroes infantilizados por la CCA y personajes de Disney, hace que nuestro público aísle los casos de Condorito y Mafalda —entre otros— como excepciones y minimice las posibilidades que ofrece el panorama global del cómic desde una distancia condescendiente. Es hora de reevaluar lo que creemos saber del cómic o historieta y descubrir con otros ojos el sinnúmero de creaciones desconocidas que existen en nuestro medio. (p. 1).

En efecto, trabajos como el de Zabala (2014) y el de Santibáñez (2012) revelan una perspectiva desconocida y prácticamente olvidada en relación con la producción de tiras cómicas en nuestro país, en la que se revela la existencia de numerosas iniciativas, generalmente individuales, que sin embargo no alcanzaron a trascender más allá de una primera edición, o de un limitado tiraje posterior. El hecho de carecer de un público asiduo y deseoso de leer este tipo de publicaciones, y que prefería consumir publicaciones de otros países como México, Chile o Argentina, fue posiblemente una de las causas del escaso desarrollo de una industria editorial del cómic en Ecuador.

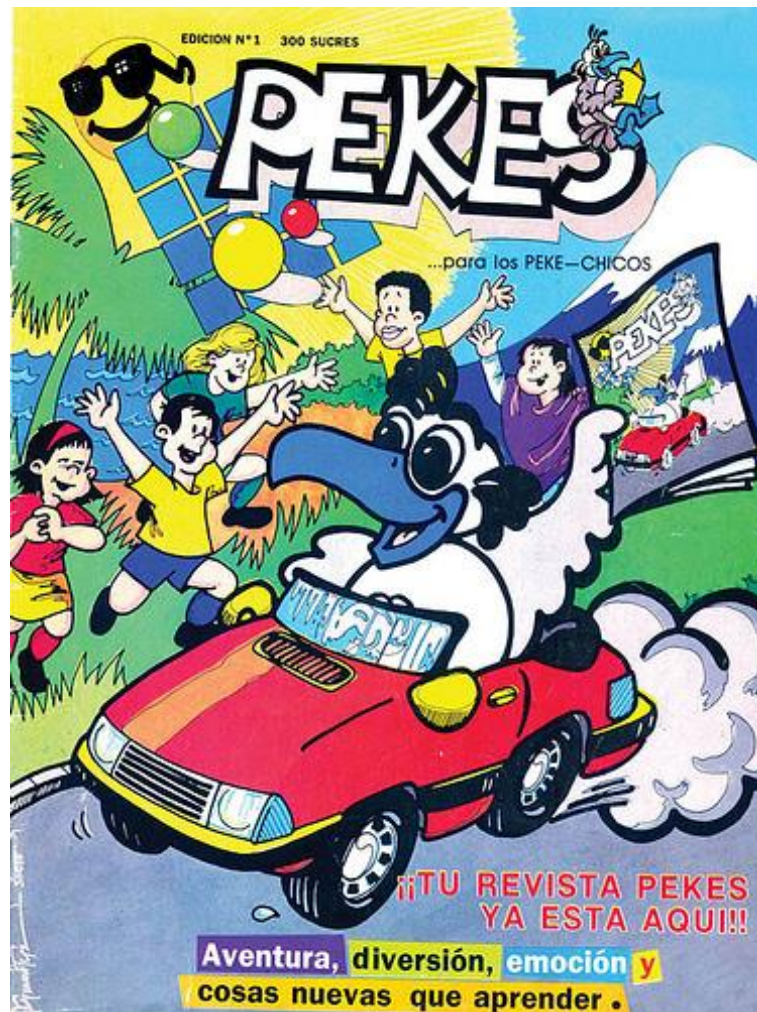


Figura No. 18. *Pekes*. Pedro Gambarrotti.

En años posteriores, entre las publicaciones enfocadas al género del cómic se menciona que, entre 1981 a 1988, la revista *La Pedrada Zurda* publica un tipo de historieta subjetiva y dos de carácter humorístico. En el diario *El Comercio*, se publica, por esa misma época, el cómic de Fausto Segovia Baus, "Guambrito". En el año 1989 el caricaturista Xavier Bonilla -Bonil-, conjuntamente, Juan Lorenzo Barragán, Marcelo Ferder y Hugo Idrovo publicaron la selección de historieta negra "Secreciones del Mojigato". Además, "(...) en ese mismo período, y al mando de Eduardo Villacís, se populariza Dock Tirresy las Aventuras de la T Mutante, en las páginas de *Traffic*, una revista de rock de gran trascendencia en el Ecuador" (Santibáñez, 2012, p. 28).



Figura No. 19. *Secreciones del mojigato*.

Éstas y una gran cantidad de obras de diversos estilos y formatos han sido producidas hasta nuestros días, pero lamentablemente su difusión y conocimiento son escasos. Como referencia final, pero que de ninguna manera agota la lista de obras y creadores, se puede mencionar la iniciativa de 2001, del fanzine *Lesparragusanada*, reimpressa diez años más tarde a todo color. En tres de sus ediciones se destacan los trabajos de "(...) AfroMonkey, loch, Fabián Patinho, Pancho Viñachi, Julio Guevara, Darwin Fuentes, Munkyman, Luchex, Budoka, Vainilla, Saki, Sofía de Vüyst, Miguel Andrade, No Side Gibberish, Iván Bernal, Gabby, Niko Parrales y Gore Again" (Zabala, 2014, p. 1), todos éstos, nóveles creadores cuya obra merece ser difundida, al igual que la de muchos otros artistas, representativos del cómic ecuatoriano contemporáneo.

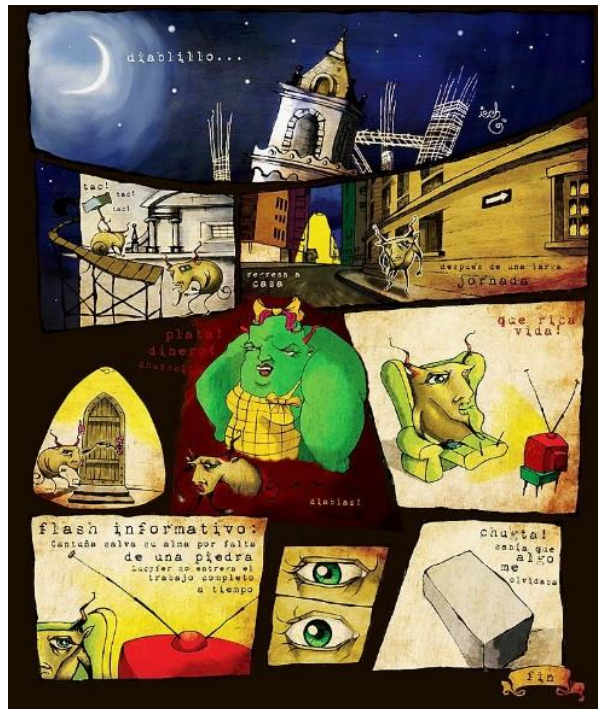


Figura No. 20. *Lesparragusanada*.

Finalmente, cabe destacar el trabajo de Carlos Villarreal Kwasek quien ha desarrollado un cómic interactivo en el web llamado *Andean Sky*. Es la historia de un inmigrante que regresa a su país de origen, Ecuador, en busca de conectarse con su propia cultura en un paisaje futurista y de ciencia ficción; este trabajo ha merecido premios internacionales en los años 2016 y 2017. En el capítulo dos del presente trabajo se presenta un análisis más detallado de la obra de este reconocido artista ecuatoriano.

1.2 Teoría de la imagen

En relación al aspecto perceptivo de la imagen, Mitchell (2002) considera que la cultura visual constituye un campo interdisciplinario donde existe una especie de preeminencia de lo social; hecho que implica el mirar y también ser observado por los demás y que, de acuerdo a Guasch (2003), "(...) se trata más bien de un descubrimiento postlinguístico y postsemiótico de la imagen (*picture*), una compleja interacción entre la visualidad, las instituciones, el discurso, el cuerpo y la figuralidad" (p. 10). Mitchell abarca así la dimensión cultural superando el punto de vista meramente fisiológico desde el cual se había abordado tradicionalmente la percepción visual. De esta forma concibe la imagen como una construcción social, o "(...) la idea de la visión como una práctica social, como algo construido socialmente o localizado culturalmente" (p. 11).

1.2.1 Usos de la imagen.

Arnheim (1976, p.134) define tres funciones correspondientes a la representación de las imágenes:

- Un valor de representación: la imagen representativa es la que representa cosas concretas.
- Un valor de símbolo: la imagen simbólica es la que representa cosas abstractas. El valor simbólico de una imagen se define pragmáticamente, por la aceptación social de los símbolos representados.
- Un valor de signo: una imagen sirve como signo en la medida en que denota un contenido particular cuyos caracteres no refleja visualmente. (Como se citó en (Medina, 2012, p.1).

La primera es una función simbólica que tiene lugar cuando una imagen "(...) atribuye una forma visual a un concepto. La característica más notable es la existencia de un referente figurativo y otro de sentido" (Solas, s.f., p. 5). La segunda es la función representativa, en la cual una imagen sustituye de forma analógica a la realidad; siendo que "(...) la representación es independiente del grado de semejanza que mantiene con su referente y siempre es más abstracta que éste" (Ibíd.) La tercera función es la denominada convencional; al hacer uso de signos o convenciones arbitrarias "(...) sustituye a la realidad sin reflejar ninguna de sus características visuales" (Ibíd.).

Por otra parte, en relación con las funciones pragmáticas de la imagen, se observan tres funciones diferenciadas; la primera es una función descriptiva; la segunda una función estética o artística, y la tercera consiste en una función de información.

1.2.2 La construcción de imaginarios culturales a través del cómic.

Para la realización del presente trabajo de ilustración, es importante considerar la dimensión cultural en la que se inscriben las leyendas de tradición oral pues estas pertenecen al ámbito de transmisión de la palabra, pero es precisamente a partir del conocimiento asociado a las palabras como se representan las primeras imágenes en la mente de quien las escucha o imagina, para luego verse plasmadas en las diferentes formas artísticas propias de cada pueblo. En este sentido, los imaginarios colectivos constituyen una especie de banco de imágenes asociadas a una fuente de referencias única y propia de cada sociedad y su historia:

El imaginario colectivo es un conjunto de símbolos y conceptos en la memoria y la imaginación en una variedad de individuos pertenecientes a una determinada comunidad. La toma de conciencia de todas esas personas, al compartir estos símbolos, refuerza el sentido de comunidad. A menudo, estas representaciones fantasiosas de la realidad llegan a trascender las mismas circunstancias que se han producido en el mundo real y adquirir la fuerza y la belleza del mito, convirtiéndose en los iconos de toda una etapa en la historia de un pueblo (Harosteguy, y otros, 2016, p. 3).

Es así como la creación artística hoy en día surge en entornos que difícilmente pueden sustraerse de lo global y donde, pese a poder basarse en referentes locales o imaginarios culturales propios, su construcción tanto conceptual como material dependerá en gran medida de la intención y las inclinaciones de cada creador. Estudiosos de la cultura observan que en la actualidad la construcción de las identidades cada vez recurre menos a los referentes propios de determinadas culturas, dando lugar a una situación de adaptación e hibridación cultural en la que “(...) la puesta en escena de unos y otros se hace a través de mensajes y objetos visuales que deambulan en lo global” (Harosteguy, y otros, 2016, p. 2).

Esta situación tiene lugar en un momento de la historia en el que la construcción de imaginarios culturales se ve inserta en una dinámica en la que participan no solamente las comunidades o colectivos, sino que también lo hacen en gran medida los diversos medios de comunicación juntamente con las redes sociales, de donde provienen íconos y referentes de otras culturas que se entremezclan con las identidades locales.

Cabría preguntarse si la ilustración puede ser analizada entonces en términos de la representación de los imaginarios culturales propios de cada sociedad y la manera como una obra puede reflejar en su estilo gráfico, aquellas formas y representaciones que pudieran identificar a determinada cultura. Harosteguy, et ál., (2016) consideran precisamente que “(...) las formas de identificación, hoy en día, están mucho más vinculadas a prácticas visuales” (p. 2), hecho que pudiera aplicar tanto a la representación como a la percepción del cómic.

Esta creciente vinculación al mundo visual ha devenido en una condición que “(...) supone numerosas transformaciones en las formas como se construyen las identidades en las sociedades contemporáneas” (p. 2). Es así que, al hacer uso de recursos como, por ejemplo, el estereotipo en la representación de los personajes; o al usar motivos étnicos como base

de las representaciones icónicas y de la gráfica; en ambos casos se lograría aportar con elementos que tanto en el aspecto formal como conceptual podrían corresponderse con el imaginario cultural del creador y, a su vez, aportar con elementos novedosos que contribuirían a evidenciar procesos de identidad cultural, social e incluso psicológica, como lo anotan Harosteguy, et ál., (2016):

Al analizar el tema de los cómics vemos la incidencia que estos han tenido en la sociedad, ya que crean un determinado imaginario que se traduce en una serie de efectos socioculturales por el tipo de personajes, narrativa y elementos usados para tal cuestión. El cómic posee un rol social, cultural y estético que (...) crea un mundo sutil y de valor al ser percibido a través de la crisis de la condición humana y de sus cuestionamientos a partir de los personajes que representan tal cuestión. (p. 3).

Este último planteamiento permite poner en perspectiva al cómic, no sólo como una obra creativa que aporta únicamente en un aspecto visual o gráfico a la gran variedad de propuestas de tipo recreativo en ese campo; sino que permite ubicarlo como un elemento con funciones transformadoras en su capacidad de crear una injerencia a nivel sociocultural y desde una propuesta de carácter estético igualmente transformadora, que refleje la cultura y la coyuntura histórica en la que surge, y que posea además la capacidad de generar procesos de identidad tanto individuales como colectivos.

Capítulo II

La ilustración

2.1 Ilustración

Una ilustración, de acuerdo al Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española (DRAE) es una estampa, grabado o dibujo que adorna o documenta un libro (2001); por otra parte, desde una visión más contemporánea, se concibe el arte de la ilustración como una disciplina capaz de transmitir información de manera eficiente, definida como “(...) una representación visual de un texto o concepto mediante el uso de elementos formales de diseño, técnicas artísticas, simbolismos, abstracciones y estilos gráficos variados, que favorecen la transmisión de información entre emisor (ilustrador) y receptor (observador)” (Menza, et ál., 2016, p. 278).

La ilustración es una herramienta poderosa en la comunicación visual, ya sea mediante una sola imagen o varias, en formatos narrativos que implican una secuencia, como en los cómics o novelas gráficas. Además, en términos de tiempo y audiencia, existen dos posibilidades: la primera, es la posibilidad de que una obra sea accesible de manera inmediata por parte de un público potencial, sea de forma intencional o no; la segunda, se refiere al consumo de un producto gráfico entregado de manera secuencial, ya sea a través de capítulos, tiras cómicas o ediciones físicas y digitales, que son adquiridas y consumidas por una audiencia.

Por esta razón y en base al análisis del proceso que tiene lugar para la difusión y/o comercialización de un trabajo de ilustración y, en particular del cómic, Menza, et ál. (2016) señalan que “(...) la ilustración es una disciplina que logra transmitir información de manera rápida y efectiva”, la misma que “(...) puede ser comprendida en diferentes rangos de tiempo, y ser entregada de manera inmediata o secuencial, dependiendo de la naturaleza de la obra (p. 278).

La ilustración como acto de representación gráfica tuvo, no obstante, motivaciones diferentes en los albores de la humanidad y, como toda manifestación cultural, se ha visto sometida a grandes transformaciones a lo largo de la historia. La base de toda representación gráfica la constituye el dibujo, considerado como “(...) una de las técnicas más antiguas usadas para expresar ideas” (Delgado, 2010, p. 1) al igual que como la herramienta por excelencia de la ilustración.

Formas previas a la ilustración de tipo mecánico o industrial fueron las realizadas a mano en los primeros manuscritos de las culturas más avanzadas en todos los hemisferios, tales como

los papiros egipcios, los códices mayas y, más tarde, en Europa, los manuscritos religiosos y libros de naturaleza fantástica como los bestiarios de la época medieval, trabajados en gran detalle por maestros iluminadores. Morales (2018) señala que “el declinar de la elaboración y compra de manuscritos iluminados llegó, lógicamente, con la imprenta, que sustituyó al libro artesanal por la fabricación mecánica. Sin embargo, hubo una etapa, al principio de la imprenta, en que convivieron ambas formas.” (p. 1).

La técnica del grabado permitió dicha transición hacia una forma más mecanizada de producción. Se conoce que “en Europa, durante la baja edad media se utilizaba la xilografía para imprimir carteles y panfletos.” (La Imprenta, 2019, p. 1). Posteriormente, el desarrollo de las diversas técnicas de grabado constituiría las bases para el advenimiento de la imprenta en el siglo XV, siendo la xilografía una de las técnicas precursoras en las que texto e imagen se trabajaban juntas en una sola pieza de madera.

A medida que la técnica del grabado se ampliaba a la litografía y al grabado en planchas metálicas, este hecho facilitó y mejoró la calidad de las ilustraciones en contraste con aquellas producidas previamente a partir de grabados sobre madera. Con el pasar del tiempo los ilustradores encontraron una variedad de nuevas técnicas y herramientas que aplicarían al desarrollo de sus productos impresos. Estos recursos, tanto técnicos como estéticos, fueron ganando terreno en la industria editorial; por mencionar un ejemplo, “(...) la utilización de tintas o policromía amplió inmensamente las posibilidades gráficas de los ilustradores.” (Méndez, 2013, p. 13).

A partir del siglo XX, la ilustración se desenvuelve en base a lo real y al humor, a pesar de que el dibujo es decorativo, sin embargo, en los años veinte y treinta los ilustradores usan formas más expresivas y en este tiempo deja de ser figurativa, aparecen conceptos abstractos, el fotomontaje y nuevas técnicas, tales como el uso del aerógrafo y el uso de la serigrafía para producción a gran escala de afiches y propaganda política.

A mediados de este siglo tienen lugar nuevas tendencias y movimientos como el *Pop Art*, este se caracterizó por su utilización de colores puros y el recurso de presentar en sus gráficos a personajes famosos del cine, el arte y el cómic, ofreciendo una nueva perspectiva en sus propuestas artísticas, además se experimentaría también con técnicas como el uso de tipografías, fotografías antiguas, historietas y demás, basados en “(...) la cultura urbana de las grandes ciudades, los anuncios, los cómics, la fotografía y el diseño, a veces con finalidades afirmativas y otras de forma críticas.” (Muñoz, 2015, p. 28).

El principal campo de acción de la ilustración ha sido el mundo de la publicidad, juntamente con los libros infantiles y la prensa. Sin embargo, en épocas recientes, la ilustración ha incursionado en nuevas expresiones, tales como la manga, el grafiti, y las diversas manifestaciones de la cultura *pop*. A finales de la década de los 80 e inicio de los 90, el campo de la ilustración se abre al mundo digital, dando lugar a una diversidad de formas expresivas tanto como a medios alternativos para la difusión de éstas, especialmente a través del internet; además, los ilustradores han buscado experimentar con nuevos formatos y técnicas que les acercan más a proyectos artísticos y se alejan de los usos tradicionales de la ilustración.

El cómic, como una forma artística más en la que se hace uso de la ilustración, se caracteriza por poseer una estructura narrativa que requiere de un desarrollo secuencial y conocimientos específicos para lograr el llamado arte secuencial, por lo que a continuación se analizan los conceptos y características correspondientes a esta forma de ilustración.

2.1.1 Ilustración secuencial.

Mediante la graficación seriada del cómic, formulada por Eisner (1996) como el "(...) acto de tramar un tejido" (p.124), "se representa el transcurso del tiempo a través de una sucesión de imágenes que forman una secuencia con significado." (CNICE, 2017, p. 1); por otra parte, Bartual (2008), considera que el ámbito de expresión del arte secuencial no se reduce al cómic y que, "en sentido estricto, esta denominación podría aplicarse a cualquier medio de expresión, artístico o no, cuya "escritura" esté basada en una disposición sucesiva y temporalizada de sus significantes." (p. 1).

El cómic y la novela gráfica, con la viñeta como unidad básica de expresión; constituyen los mayores exponentes del arte secuencial, y la manera en la que tejen precisamente la imagen con la palabra escrita han hecho de éstos una forma completamente nueva de expresión artística, literaria y de comunicación en el siglo XX, logrando aquello que Eisner (1996) definiría como un híbrido entre la imagen y la palabra escrita; es decir, una nueva forma de expresión artística que exige del lector el uso de sus facultades intelectuales para decodificar los múltiples lenguajes, al mismo tiempo que le ofrece una experiencia estética completa en su lectura. Sarta (2014) explicita en el siguiente párrafo el nivel de exigencia que plantea la lectura de un cómic:

Esta interacción crea en el lector de comic la necesidad de interpretar y relacionar, de realizar el ejercicio de leer tanto imagen y texto, por un lado, los aspectos visuales como la perspectiva, la línea, el color, etc. Y por otro lado

los aspectos literarios como argumento, sintaxis, redacción. (Sarta, 2014, p. 24).

En este sentido se habla, precisamente, de una gramática del arte secuencial, hecho que requiere de la aplicación de una lógica en la que las imágenes, los símbolos y los signos que incluyen el lenguaje escrito, deben articularse de acuerdo con una estética y un patrón determinados, de tal manera que el lector, a través de la repetición de dichos elementos, pueda decodificar el lenguaje propio de la narrativa que se le presenta:

En su definición más básica, los cómics se sirven de una serie de imágenes repetidas y símbolos reconocibles. Cuando éstos se usan una y otra vez para dar a entender ideas similares, se convierten en un lenguaje o, si se prefiere, en una forma literaria. Y es esta aplicación disciplinada la que crea “la gramática” del arte secuencial. (Eisner, 1996, p. 7).

A las características propias de las ilustraciones y los textos se añaden elementos como el ritmo que sigue la secuencia y la anatomía expresiva, juntamente con interpretaciones gráficas de percepciones tales como sonidos, fuerza o gravedad, peso y demás. Todo esto dentro de un contexto que se vincula de preferencia con la cultura y cotidianeidad de los lectores a quienes va dirigida la obra.

Por esta razón se puede afirmar que el cómic ha desarrollado un lenguaje propio, que se caracteriza por el uso de una serie de recursos o convencionalismos que se presentan de forma recurrente en todos sus estilos, por diversos que éstos sean, o por variada que sea la técnica usada para plasmarlos. A continuación, conjuntamente con los diferentes usos dados a los globos de texto, se revisan algunos de estos recursos, como son las metáforas visuales, los movimientos cinéticos, el lenguaje de gestos y las onomatopeyas.

El globo de texto es “(...) el espacio dedicado a los diálogos, sonidos inarticulados, pensamientos, metáforas... Todas aquellas expresiones escritas que formarán parte de la viñeta. Puede tener infinidad de formas, según el texto o lo que se quiera expresar” (Herraíz, 2016, p. 1). Dentro de éste aparecen las metáforas visuales que se utilizan como símbolos o representaciones de diversas acciones o conceptos. Por ejemplo, la aparición del signo de interrogación dentro de un globo de texto expresa duda.

Existen infinidad de metáforas visuales que los lectores y público de las tiras cómicas han integrado con el tiempo como claves para decodificar el lenguaje gráfico que es común a este tipo de trabajos. “Una bombilla, indica que el personaje ha tenido una idea brillante. Un tronco

de sierra, indica que el personaje está profundamente dormido. Un corazón indica que el personaje está enamorado, etc.” (CNICE, 2017, p. 1).

Así mismo, otro recurso visual está dado por los movimientos cinéticos, que “(...) son signos gráficos en forma de rectas o comillas, que indican la trayectoria o el movimiento de personajes y objetos. Estas líneas describen el movimiento y aportan el dinamismo y la acción a la viñeta” (CNICE, 2017). Adicionalmente, otras representaciones gráficas propias del cómic son las onomatopeyas, que constituyen “(...) fonemas con valor gráfico que sugieren una semejanza acústica de la acción representada” (Herraíz, 2016, p. 1).

Cabe destacar que el uso de la onomatopeya aporta expresividad a la viñeta por la forma como ésta es graficada, aportando tanto desde la forma como desde el color a completar el sentido y la expresión del sonido (CNICE, 2017, p. 1). Ejemplos de expresiones clásicas que se encuentran en los cómics son: «zzzz», ¡«pum!»», «plaf», etc. También, se grafican sonidos emitidos por las personas o los animales tales como: «¡muac!»», «brrr», «glu, glu», etc. Respecto del uso de las onomatopeyas cabe destacar que “con la influencia del cómic norteamericano, se amplían e inventan nuevas onomatopeyas; la mayoría tienen su origen en los verbos ingleses: sniff (olfatear, suspirar), glup (tragar), boing (botar), tronch o croing (golpear), splash (salpicar), etc.” (CNICE, 2017, p. 1).

2.1.2 Técnicas y métodos de ilustración.

La elección de la técnica a utilizar en la creación de un cómic se encuentra supeditada, en gran medida, al público al que éste se proyecta. Es así que “cuando el ilustrador conoce la forma en la que quiere entregar la información, y el estilo que va a manejar, puede empezar a pensar en los elementos formales de la imagen” (Menza, y otros, 2016, p. 287). Estos se basan “(...) en elementos de diseño como color, luz, forma espacio y composición” (Ibíd.) y permiten al dibujante establecer qué técnicas utilizará para ilustrar su obra, ya sea tintas, acuarelas, lápiz, pastel, carboncillo, acrílicos, tiza, o cualquiera de las anteriores a través de la ilustración digital. En un sentido más amplio, Eisner (1996) engloba el concepto de técnica en la suma de todos aquellos “(...) conocimientos que aporta el dibujante a su trabajo” (p.165).

En lo que respecta a los diversos métodos usados para representar gráficamente un objeto, evento o historia y la respectiva utilización del color, éstas han variado a lo largo del tiempo, haciendo uso de los recursos disponibles a través de las diversas tecnologías, los medios y el mercado. El grabado y sus diversas técnicas constituyeron durante varios siglos el medio preferido para la ilustración, debido a su relación cercana con los mecanismos de reproducción en serie y los medios impresos. Posteriormente, en el siglo XX, los cómics “(...)

se construyeron sobre un proceso de cuatro colores en el cual la tinta negra se ocupaba de la línea y la rotulación, mientras que los puntos cian, magenta y amarillos proporcionaban todos los efectos de color y tono” (Astiberri Ediciones, 2019, p. 2).

De manera general puede afirmarse que el dibujo y sus diversas herramientas y técnicas (lápiz, entintado, plumillas, rapidógrafo, carboncillo, etc.) juntamente con la acuarela han sido probablemente las técnicas utilizadas con mayor frecuencia para la ilustración en todas sus formas. Con el advenimiento de la tecnología digital, estas técnicas y otras más como la pintura al óleo y la pintura con acrílicos han sido trasladadas al campo de la ilustración digital y perfeccionadas a través de una diversidad de programas disponibles a través de internet.

Por otra parte, los métodos de trabajo a ser utilizados se encontrarán siempre en relación directa a la técnica elegida y sus correspondientes procesos; no obstante, más allá de los diferentes elementos técnicos y de ejecución, existe una metodología pertinente a la elaboración del cómic y sus características particulares. Dicha forma de trabajo ha sido planteada por McCloud (1994) como una serie de pasos que, aunque aplicada al desarrollo del cómic y haciendo énfasis en la necesidad particular de éste de mantener un balance entre la carga de imágenes y textos, mantiene, al mismo tiempo, una estructura de carácter universal aplicable a otras manifestaciones artísticas.

McCloud (1994) propone seis pasos a seguir en la metodología de desarrollo de un cómic y utilizando la estructura de una manzana como analogía, plantea un método que va desde lo nuclear, o el corazón de la fruta, hasta su superficie:

Paso 1: Determinar la idea o el propósito de la obra.

Paso 2. La elección entre la forma o la idea: implica ya sea la posibilidad de ejecutar una obra como una manera de experimentar formalmente con su propio trabajo creativo; o, “escoger el camino de la idea/propósito, y hacer de su arte una herramienta (...)” (Martín, 2008, p. 121). Ambas posibilidades pueden tener un peso similar en la obra, no son excluyentes.

Paso 3. Poder desarrollar un estilo propio, que lo caracterice como autor.

Paso 4. Saber estructurar adecuadamente una obra en base a poder contar bien una historia a través del dibujo y el arte secuencial.

Paso 5. Alcanzar dominio en el trazo al igual que en la construcción de figuras.

Paso 6. Lograr imágenes pulidas (superficie).

Por otra parte, este mismo autor afirma que no importa tanto el método de trabajo elegido como la toma de decisiones enmarcadas dentro de cinco categorías generales, a saber:

- Elección de momento, que implica “(...) decidir qué momentos incluir en una historia (...) y cuáles dejar fuera” (McCloud S. , 2016, p. 10).
- Elección de encuadre, o saber “(...) elegir la distancia y el ángulo correctos para ver esos momentos” (...) y saber, además, “dónde cortarlos” (Ibíd.).
- Elección de imagen, que supone poder “(...) representar a los personajes, objetos y entornos en esos encuadres con claridad” (Ibíd.).
- Elección de palabra, es decir “(...) elegir palabras que añadan información valiosa y que funcionen bien con las imágenes que las rodean” (Ibíd.).
- Elección de flujo, lo que significa “(...) poder guiar a los lectores a través y entre las viñetas de una página, o en pantalla” (Ibíd.). Al respecto el autor propone seis tipos de secuencia o saltos entre viñetas: a). momento a momento (algo cambia o se mueve ligeramente en secuencia temporal breve); b). acción a acción (la misma acción se fragmenta en una serie de cuadros); c). tema a tema (cambia el tema de un cuadro a otro, pero permanece la idea, escena, o situación de fondo); d). escena a escena (se transporta al lector a través de distancias significativas en el tiempo y el espacio); e) aspecto a aspecto (establece una mirada que se desvía del tiempo para posarse en diferentes aspectos de un lugar, una idea o un estado de ánimo); f). *non-sequitur* (es una transición sin relación lógica entre cuadros contiguos). A continuación, se presenta un esquema donde el mismo McCloud grafica las secuencias antes mencionadas.



Figura No. 21. Tipos de saltos o transiciones entre viñetas. Scott McCloud.1994.

Cabe señalar que el trabajo sobre cada una de las cinco categorías señaladas previamente implica la puesta en práctica de una serie de conocimientos, técnicas y recursos propios de la disciplina del arte secuencial, al igual que técnicas pertenecientes tanto al campo lingüístico y literario, como a las artes visuales, el dibujo y la perspectiva. McCloud (2016) expone en su obra -de forma detallada y didáctica- cada una de las categorías mencionadas a través del propio lenguaje del cómic y un análisis de las múltiples soluciones a los cuestionamientos o dilemas con los que se encuentra todo dibujante en el proceso de seguir un método -y sus correspondientes técnicas- en el trabajo de ilustración.

2.1.3 Ilustración digital.

Consiste en "la realización de imágenes artísticas por medio de herramientas tecnológicas, principalmente el ordenador. De esta manera el artista puede crear una amplia gama de imágenes a partir del uso de programas que simulan técnicas tradicionales en un ambiente

digital” (X.Colme, 2019). La ilustración digital posee en la actualidad un amplio rango de posibilidades y alternativas presentes en los diferentes programas o *softwares* disponibles en el mercado. Entre los diversos campos de aplicación de la ilustración digital, además de las ilustraciones para cómic se pueden mencionar la ilustración publicitaria, la ilustración para cine y video juegos, la ilustración para moda y decorativa, la ilustración infantil, la ilustración fantástica y la ilustración para *Concept Art*, entre otras.

En la actualidad, las técnicas de ilustración disponibles a través de la tecnología digital son muy variadas. Una de las más populares es el dibujo digital, en el que las herramientas tradicionales, como el lápiz y el papel, pueden ser sustituidas por herramientas análogas en las tabletas electrónicas. Además, la técnica del dibujo con tinta, que se ha utilizado tradicionalmente para crear dibujos en blanco y negro, puede ser fácilmente sustituida por la tecnología digital, sin límites en cuanto a la posibilidad de modificar los trazos espontáneos que, en su versión original sobre papel, no permitían retoques. En cuanto a las diferentes posibilidades de uso del color, texturas y transparencias, se pueden mencionar los rotuladores digitales, que se utilizan para dar color de tonos indelebles, contornos y calidad de impresión. (X. Colme, 2019, p. 1).

Así mismo, los lápices de color que permiten lograr acabados satinados y suaves, aunque “la intensidad de su tono y la capacidad de relleno que se obtiene de su color son menores que las de otros medios” (X.Colme, 2019, p. 1). Por otra parte, la técnica del pastel se basa en el uso de barras de base oleosa y de pigmentación intensa. La saturación de color que permite el uso del pastel puede replicarse en su versión digital, logrando coloraciones saturadas que reflejan una textura densa y, al mismo tiempo, aterciopelada. La técnica de la acuarela, a su vez, facilita la posibilidad de usar varias capas de color, logrando diferentes efectos que varían desde la opacidad a la transparencia en un nivel de gran precisión y detalle; todo esto ha sido trasladado al campo digital permitiendo a los ilustradores una amplia gama de posibilidades en su uso.

Con el advenimiento las nuevas técnicas digitales para la publicación, “(...) la ilustración en el mundo del cómic ha comenzado a adoptar nuevas formas: bien en su dibujo, composición, o en los muchos otros elementos pertenecientes a su dirección artística” Ferrando, et ál. (2016), (p. 1). Es así como nuevos públicos y sus demandas generadas a través del internet responden a criterios diferentes a los de los mercados tradicionales del cómic, con lo que se abren, así mismo, nuevas posibilidades para sus creadores.

Entre una amplia variedad de oferta disponible en el mercado, se pueden mencionar, a manera de ejemplo, algunos de los *softwares* disponibles y sus características. *ArtRage 4*,

por ejemplo, ofrece herramientas que imitan los efectos de las técnicas y materiales utilizados en la ilustración tradicional, tales como lápiz, carboncillo y tinta china. *Sketchbook Pro* ofrece gran variedad de pinceles, juntamente con otras herramientas para trabajar en animación.

Otros programas, como *Manga Studio 5* permiten crear comics y ofrece plantillas de viñetas y demás elementos gráficos propios del cómic además de posibilitar la creación de texturas que se asemejan al estilo de la manga. *Clip Studio Paint* posee características que permiten agilizar el proceso de dibujo, tales como el estabilizador automático de líneas. El programa también permite usar pinceles con efectos de óleo, pastel, acuarela y demás; posee plantillas de encuadre para cómic, además de efectos especiales para manga. Por otra parte, *Corel Painter* contiene una variedad de pinceles para pintar digitalmente al óleo, con acuarelas, lápices de colores, etc., además de herramientas para transformar fotografías en ilustraciones.

Artweaver 5 imita materiales como acrílicos, carboncillo, aerógrafo, a través de sus pinceles y permite, además, personalizarlos para lograr una mayor precisión en su uso. También, permite la rotación del lienzo para facilitar los procesos de ilustración. Otros programas populares son *Krita*, *Fresh Paint*, *Drawpile*, *MyPaint* y *Adobe Photoshop CC*; cada uno de éstos ofrecen características que los hacen únicos como la posibilidad de realizar trabajo colaborativo, o diferentes aplicaciones específicas y ajustadas a las necesidades de las variadas aplicaciones profesionales del diseño y de la ilustración contemporáneas.

2.1.4 Tipos de ilustración.

La ilustración en el cómic posee múltiples estilos que han marcado épocas caracterizadas por una secuencia de apogeo y decadencia, hasta llegar a una revitalización de este arte en décadas recientes. Es así como, de acuerdo con Ferrando, et ál. (2016) “desde la llamada Edad Dorada de los cómics, allá por 1930 – a la que siguieron la Edad de Plata (finales de los años 50) y la llamada Edad de Bronce (1970) – hasta la actualidad (...)” (p.1), el cómic no ha perdido vigencia y, por el contrario, se ha enriquecido en experiencias, múltiples perspectivas y, de manera más reciente, también con la incorporación de nuevas tecnologías.

No obstante, dichos autores afirman que a lo largo del tiempo “(...) las líneas generales de estilo del cómic, a excepción de algunos ejemplos independientes, se mantuvieron relativamente constantes” (Ferrando, et ál., 2016, p. 1). Esta situación se explica a partir de la dominación del mercado y su caracterización del cómic como producto de masas, hecho que en cierta manera condicionó a sus creadores a mantenerse dentro de un estilo cuya

aceptación se encontraba garantizada por el público y que, por ende, respondía su sobrevivencia económica y el seguimiento de sus adeptos.

En la actualidad, la incorporación de tecnologías digitales tanto para la creación artística como para la difusión a través de medios derivados del internet ha permitido, enriquecer y diversificar las propuestas del cómic tanto en sus formas como en los diferentes elementos de su concepción artística; dando lugar a que se rompan las barreras de este género. Ferrando, et ál. (2016), identifican –a través de presentar ejemplos concretos de la obra de reconocidos artistas- seis estilos en los que aglutina las tendencias más fácilmente reconocibles del cómic contemporáneo, sin pretender establecer éstas como las únicas definiciones posibles de los estilos creativos en este campo.

El primer estilo es denominado como el del “superhéroe moderno” cuya imaginería y representaciones coincide con el estilo de *Marvel*, *DC* y otras grandes firmas. Los tópicos que aborda son el heroísmo y todo el rango de emociones y valores asociados a éste. Se puede referir como ejemplo a la icónica serie *Civil War*, que, como heredera y máxima expresión del cómic clásico americano, presenta un evolucionado “(...) detallismo estético, (...) complejidad en el dibujo y la composición” (Tillman, 2011, p. 1). Los autores de *Civil War*, son el guionista Mark Millar y el dibujante Steve McNiven.



Figura No. 22. *Marvel Civil War*. Mark Millar y Steve McNiven.

En la serie *Ojo de halcón*, de David Aja, el autor encuentra un segundo estilo, de corte minimalista y representante, en cierta forma, de la antítesis del superhéroe en el hecho de



Figura No. 24. *Rachel Rising*. Terry Moore. 2011.

El cuarto estilo identificado corresponde al cómic de culto, representado en *Akira*, de Katsuhiro Otomo, quien lo publicó entre 1982 y 1990 en *Young Magazine*. Aunque esta obra comparte con el manga “(...) sus líneas claras, composición enérgica y ausencia de color (compensada por un uso brillante de la escala de grises), *Akira* no se detiene en las formas sencillas. Su dibujo es, en ocasiones, minucioso; y en otras, grotesco.” (Ibíd., p. 1). *Akira* constituye una obra maestra única en su género, una mezcla entre “(...) el cómic, el manga, y la novela postapocalíptica” (Ibíd., p. 1).



Figura No. 25. *Akira*. Katsuhiro Otomo.1982.

En oposición a los dos estilos precedentes, el quinto, representado por *The Wicked and the Divine*, de Kieron Gillen y Jamie McKelvie, representa tanto en sus formas como en sus contenidos, un mundo completamente diferente a los anteriores: "(...) un cómic sobre dioses, sobre estrellas del pop, y sobre la intersección entre ambas entidades. Su ilustración es la viva representación de este concepto: está hecha para embelesar el lector, para deleitarle con su magia" (Ibíd., p. 1).

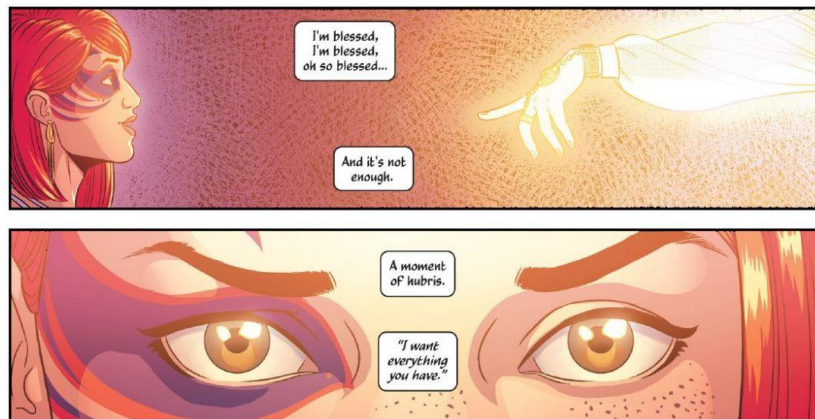


Figura No. 26. *The Wicked and the Divine*. Kieron Gillen y Jamie McKelvie. 2014.

El último de la lista es el cómic *Brigada*, de Enrique Fernández, que nació en 2012 como producto del *crowdfunding* para narrar la historia de "(...) un escuadrón de enanos convictos, atravesando una niebla extraña, en peligroso regreso hacia su tierra de origen" (Ibíd., p. 1). Con un estilo efectista que se caracteriza por sus líneas duras y cortantes acopladas a una narrativa de situaciones fuertes y brutales, este cómic logra impactar al lector con sus efectos visuales y sus giros inesperados.



Figura No. 27. *Brigada*. Enrique Fernández. 2012

La muestra de estilos presentada refleja el criterio de un grupo de estudiosos del cómic contemporáneo y sintetiza en sus formas las tendencias más amplias dentro de las que pueden enmarcarse una infinidad de propuestas provenientes de todos los campos de la

ilustración y del cómic mundial. La selección presentada no solamente presupone una diversidad de estilos gráficos; el trasfondo filosófico e ideológico de cada una de estas propuestas refleja no sólo a sus creadores sino también a sus mismos públicos, los cuales a través de sus elecciones y gustos personales tácitamente sintonizan o revelan la adherencia a ciertas estéticas y contenidos de sus cómics preferidos.

2.2 Creación de personajes

Tillman (2011) afirma que los fundamentos para un buen diseño de personajes se encuentran en aquellos principios esenciales llamados arquetipos. Los arquetipos, según este autor, representan la personalidad y los rasgos de carácter con los que nos identificamos como seres humanos. De entre una variedad de arquetipos existentes, hay unos pocos que aparecen de manera recurrente en todo tipo de historias; son éstos los que hacen falta en una historia para que ésta pueda avanzar con su propia dinámica, y es la historia personal de cada personaje la que permite desarrollar personajes contundentes (p. 11).

Tillman (2011) añade que los personajes siempre estarán al servicio de la historia, y no al revés, pues los personajes surgen como resultado de aquella; por lo que coincide con Delgado (2016) en que una buena historia es la base de todo.

2.2.1 La idea inicial.

El reto para el ilustrador de tiras cómicas es la posibilidad de lograr un cómic que sea no sólo atractivo visualmente, sino que enganche al lector con una trama interesante y cuyo relato gráfico –ritmo y gramática- sea capaz de interpretar la dinámica propia de la historia, desde los hechos en sí mismos, hasta sus componentes más sutiles como las atmósferas psíquicas, las emociones y el carácter de cada uno de sus personajes. Para todo esto, el guión constituye la estructura de base sobre la que se irán armando todos estos componentes esenciales.

Herraíz (2016) considera que la creación de un cómic parte de una idea central o argumento en torno a la cual cabe la posibilidad de desarrollar una historia. A partir de ésta, la acción se subdivide en secuencias que, a su vez, serán graficadas en viñetas que, juntamente con los textos, constituirán la composición final del cómic (Herraíz, 2016, p. 1).

El ilustrador Carlos Nieto concibe al guion de cómic como "(...) una pauta para poder contar una historia a través de imágenes y textos" (2016, p. 1). Por otra parte, el criterio del guionista Antonio Altarriba, es que el guion es una suma de estrategias de secuencialización que implica la distribución de contenidos gráficos y textos en viñetas, todo lo cual constituye una

suma de pautas que servirán como guía para que el dibujante grafique la historia (como se citó en Vilches, 2016, p.14).

Como se puede deducir de las conceptualizaciones referidas, el acto de escribir un guion implica no solamente la escritura de una trama o argumento. Este criterio destaca la interdependencia de todos los recursos que forman parte del proceso creativo de un cómic; sobre todo cuando su desarrollo tiene lugar mediante la participación de un dibujante y un guionista.

Por otra parte, se da con mucha frecuencia el caso de que guionista e ilustrador son una misma persona, en cuyo caso el proceso creativo es más orgánico y puede hablarse de un “(...) cómic de autor” (Casillas, 2017, p. 1). Independientemente de si el guion lo crea directamente el dibujante en sus bocetos, o si es un escritor quien lo desarrolla, las condiciones para su éxito, de acuerdo a Delgado (2016) dependen básicamente de que se tenga una buena historia, en razón de lo cual argumenta que:

(...) sin una buena historia detrás de un buen dibujo (...) no habría nada, por muy bueno que sea ese dibujo y la composición de la página, si no encontramos una historia que nos atrape y sobre todo nos entretenga y que digamos una vez cerrado el cómic -necesito más de esto-, creo que no habría cumplido bien su función. (p. 1).

No obstante, en la entrevista realizada por Casillas (2017) al investigador Gerardo Vilches, autor del libro *El guión de cómic*, éste insiste en el uso estratégico de todos los recursos –a los que denomina como ‘cuestiones técnicas’- que tiene a su haber el género del cómic, tales como “(...) la composición de página, la elección de planos, el tamaño de las viñetas, y el empleo de recursos propios de la historieta (líneas cinéticas, onomatopeyas, caricaturización de personajes, etcétera)”, todos los cuales contribuyen a lograr un resultado final que es, incluyendo los textos, algo más que la suma de cada una de sus partes, y que debe lograr un efecto propio aún más allá de que la historia que se cuente sea buena, e incluso de que pueda lograr “(...) reproducir el modelo cinematográfico sin el movimiento” (Casillas, 2017, p. 1).

2.2.2 Caracterización del personaje.

Los arquetipos, como los personajes, pueden moverse en diferentes ámbitos psicológicos y morales, tanto en el ámbito del bien como en el del mal; en cualquiera de los casos, representan el ideal o el modelo que se ajusta de forma más precisa a una idea o característica encarnada en la forma de ser o de actuar de un personaje. Tillman (2011) se

enfoca a la caracterización de los arquetipos realizada por el psicólogo suizo Carl Gustav Jung, y para el propósito de su trabajo en el desarrollo de personajes se centra en un grupo de arquetipos que, de manera recurrente, son los que definen la dinámica de la mayor parte de nuestras historias colectivas. Estos arquetipos son los siguientes: "(...) el héroe, la sombra, el tonto, el maestro, el embaucador, ánima y animus" (p. 19).

En base de esta serie de personajes Tillmann (2011) recrea la estructura básica de la mayor parte de historias del cine y el cómic contemporáneos. Así, por ejemplo, toda historia tiene un héroe o una heroína que lucha por una causa justa o noble; al héroe se le opone su antítesis, la sombra o el personaje oscuro, dominado por los antivalores que amenazan al bien común representado por el héroe. Sin embargo, la historia no avanza si no existen de por medio otros elementos que ayuden a darle continuidad y que generen dinámicas de interacción. Entonces surge la necesidad de personajes como el tonto, que por su estado de confusión permanente llevará a los demás personajes a situaciones indeseables.

Entre otros de los personajes se encuentran ánima y animus, que representan de manera primaria la encarnación de lo femenino y lo masculino, respectivamente. En la visión de Jung, anima/animus abarca un ámbito más bien de naturaleza espiritual; sin embargo, en el planteamiento de Tillman (2011) ánima/animus encarnan el erotismo y la atracción sexual, no solamente entre sí o en el ámbito de la historia, sino, en muchas ocasiones, dirigido a generar esa atracción en el espectador o lector. Tillman añade que, una vez que en la historia el/la protagonista se vincula emocionalmente con ánima o animus, entonces le toca el turno de aparecer al maestro como portador del conocimiento profundo que el héroe necesita, aunque a veces no quiera incorporar o hacer suyo ese conocimiento.

El embaucador es un personaje ambiguo que puede ubicarse tanto del lado del bien como del lado del mal. Su accionar se basa en provocar la duda y conducir las cosas para su beneficio personal a través de la manipulación. Su nivel de influencia sobre el protagonista es total y acaba definiendo en gran medida aquello que éste acabará siendo. Tillman (2016) señala que el embaucador es la prueba mental más difícil de vencer para el protagonista antes de que éste pueda superar física o mentalmente a su antagonista (p. 27). Cabe aclarar que el protagonista no siempre es el héroe en las historias, y que cada vez más es la sombra, o anti-héroe, el protagonista de muchas narrativas contemporáneas.

2.2.3 Ficha técnica.

La ficha técnica de un personaje es la suma exhaustiva de todos los datos acerca del mismo. De esta forma se genera un perfil cohesionado, que ayudará a lograr una definición de sus

rasgos psicológicos y de su biografía en la caracterización gráfica de cada uno de los distintos personajes. Nieto (2016) afirma que "(...) cuanto más información tengamos de ellos, más reales y auténticos parecerán sobre el guión, sus reacciones, formas de hablar y expresiones estarán conectados y tendrán una coherencia que se verá reflejada sobre las páginas dibujadas" (p. 1). Los elementos que se sugieren para la construcción de la ficha técnica del personaje son los siguientes y están basados en la propuesta de Tillman (2011) para la creación de personajes:

- *Datos básicos.*
 1. Nombre
 2. Alias
 3. Edad
 4. Estatura
 5. Peso
 6. Sexo/género
 7. Raza
 8. Color de ojos
 9. Usa lentes/lentes de contacto
 10. Color de cabello
 11. Color de piel
 12. Forma del rostro

- *Características distintivas.*
 13. Nacionalidad
 14. Vestimenta
 15. Gestualidad
 16. Hábitos
 17. Salud
 18. Hobbies
 19. Dichos
 20. Voz
 21. Forma de caminar
 22. Discapacidades
 23. Mayor virtud
 24. Peor característica

- *Características sociales.*

25. Lugar de nacimiento
26. Lugar de residencia actual
27. Ocupación
28. Ingresos
29. Talentos/habilidades
30. Parentesco y estatus de sus relaciones familiares (establecer la razón o el porqué)
31. Carácter en la infancia y su estatus (por ejemplo: niño prodigio, pordiosero)
(establecer la razón o el porqué)
32. Carácter adulto y su estatus (establecer la razón o el porqué)

- *Atributos y actitudes.*

33. Escolaridad
34. Nivel de inteligencia (IQ)
35. Metas
36. Autoestima
37. Confianza
38. Tipo psicológico (¿es más lógico/racional, o emocional?)

- *Características emocionales.*

39. ¿Es introvertido o extrovertido?
 - 39.1 ¿Cómo maneja el enojo, la tristeza, el cambio, la pérdida, el conflicto?
 - 39.2 ¿Qué quisiera cambiar de su vida?
 - 39.3 ¿Hay algo de su vida que cambiaría si pudiera hacerlo?
40. ¿Qué lo motiva a empezar el día?
41. ¿A qué le teme?
42. ¿Qué lo hace feliz?
43. ¿Cómo es en sus relaciones: físicas, emocionales, sociales, ¿etc.?

- *Características espirituales.*

44. ¿Cree en Dios?
45. ¿Tiene una conexión fuerte con su credo?
46. ¿Vive de acuerdo con las reglas de su credo?

- *Participación del personaje en la historia.*

47. Arquetipo: ¿Es su personaje el héroe, el maestro o guía, la sombra, o alguno de los otros arquetipos?
48. Ambiente: ¿Lo afecta física o mentalmente el ambiente en el que se mueve? ¿Afecta su manera de vestir?

49. Línea de tiempo: Describa cinco eventos importantes que dieron lugar a la biografía de su personaje. ¿Cuáles son los cinco eventos que lo condujeron a su situación actual y que serán presentados a la audiencia?

2.2.4 Contextualizar un personaje.

Tillman (2011) enfatiza la importancia de poder construir un personaje cuyos rasgos e historia puedan cautivar a la audiencia. Para esto propone un esquema de seis preguntas básicas que, a manera de andamios, ayudan en el propósito de armar una historia que dé lugar a un personaje consistente, en el que los lectores puedan creer e interesarse. Las preguntas que deben hacerse todo creador, artista o guionista son ¿Quién? ¿Qué? ¿Cuándo? ¿Dónde? ¿Por qué? ¿Cómo? Incluso cuando crean haber logrado bocetar un personaje atractivo o llamativo, si éste no tiene una historia que se refleje en las respuestas a estas preguntas, entonces es posible que sea un personaje sin fuerza que no logrará mantener la atención de los lectores por mucho tiempo.

De todas estas preguntas, la que responde al ¿por qué? es, posiblemente, la que más aporte al conocimiento del personaje, de acuerdo al mencionado autor. En ella se encuentra la historia de fondo, la biografía misma y los motivos más profundos que inclinan al personaje a ser como es, a actuar, vestirse, y a hacer o tomar sus decisiones desde los aspectos más triviales a los más centrales de su existencia. En esta pregunta es donde el creador deberá detenerse y trabajar en profundidad todas las aristas y matices ocultos, al igual que los más visibles, de su personaje.

2.3 La estructura del cómic

El cómic, tanto en su forma como en su finalidad, posee un predominio narrativo. (CNICE, 2017, p. 1). La estructura del cómic viene dada por el desarrollo de una línea narrativa en la que imágenes y textos se despliegan en una secuencia lógica a través de la cual el lector sigue la trama de un evento, historia o situación que se desarrolla en el tiempo. Tanto las imágenes como los textos se estructuran sobre una unidad gráfica que es la viñeta, la cual, al repetirse, adquiere nuevas cualidades y potencial para determinar tanto la tónica y el carácter de una historia, como sus tiempos y ritmo.

A este respecto, Martín (2008, p. 120) cita a Scott McCloud (1994) y su planteamiento en relación con los diversos modos de integrar imágenes y texto en las viñetas del cómic. Así, propone siete posibles variantes que son: A. Las viñetas centradas en el texto, en las cuales las imágenes ilustran, pero no añaden información. B. Las viñetas se centran en la imagen,

mientras que los textos se presentan a manera de banda sonora o añaden visualmente. C. Viñetas duales, en las que se presenta un uso equilibrado de imágenes y texto con el mismo mensaje. D. Viñetas aditivas. E. Viñetas paralelas. F. Montaje (en el que las palabras son parte de la imagen) G. Viñetas interdependientes. La manera en que guionista y dibujante armen su historia determinará en gran medida, su éxito, pues no se trata solamente de contar con una buena historia, sino de poder aplicar todos los principios que conducen a lograr una dinámica emocional para enganchar al lector hasta las últimas páginas.

2.3.1 El guion inicial.

El ilustrador Carlos Nieto sintetiza el proceso que conduce a la ejecución de un guión para cómic en cuatro pasos. El primero lo constituye la idea inicial, o aquella que dará origen a la historia a narrar. El segundo paso consiste en la definición del argumento, o la forma cómo se desarrolla la historia, realizada de manera sintética en unas pocas líneas y respondiendo a las preguntas de cómo inicia la historia, qué sucede y de qué manera se desarrolla, y cómo concluye. El tercer paso consiste en la creación de la escaleta, que es el mismo argumento descrito con detalles que permitan especificar las principales características de la historia, aunque de forma escueta. Finalmente, se procede a la escritura del guión, en el cual se desarrollan los diálogos y demás detalles que caractericen los principales lineamientos de la obra (Nieto, 2016, p. 1).

Este mismo autor señala la importancia de haber podido construir el perfil de cada uno de los personajes y sus roles previamente a la escritura del guión. Dicho proceso requiere conocer y desarrollar a fondo el perfil psicológico tanto como las características físicas y anímicas de cada personaje; tales como aquellos que se encuadran en roles protagonistas y antagonistas, juntamente con todos los personajes secundarios de la historia. Los elementos psicológicos y simbólicos, además de aquellos que por su recurrencia resultan característicos o propios de toda narración, como los arquetipos, son la clave para que la historia pueda fluir a partir de las acciones de los personajes en consonancia con dichos referentes.

2.3.2 Fluidez visual.

Sarta (2014) señala que el arte secuencial implica la incorporación del factor tiempo en su estructura visual, y el ritmo tiene allí un lugar muy importante, pues a través de éste se resuelve la dinámica de la narrativa (p. 28). Bajo esta lógica, la forma que pueda darse a las viñetas es un factor determinante para poder definir la atmósfera y carácter de la narrativa. Por ejemplo, un ritmo monótono puede alcanzarse mediante el uso de viñetas rectangulares y simétricas, mientras que se puede lograr efectos dinámicos y de movimiento al utilizar

viñetas asimétricas “(...) que inquietan al lector transmitiendo la acción y el movimiento” (CNICE, 2017, p. 1).

Por otra parte, el uso de un mayor número de viñetas que incorporen a su vez más gestos y detalles puede ayudar a generar un clímax en la narrativa. Existen, así mismo, diversidad de recursos tales como situar juntos en la gráfica dos momentos temporalmente distantes; esto obliga a la mente a realizar un movimiento para complementar o unir de forma lógica los mismos, asumiendo que su cercanía implica que los hechos narrados han sucedido a una velocidad extraordinaria.

Éste y muchos otros recursos gráficos y lingüísticos usados de manera complementaria crean una gramática propia del cómic, que logra que el cerebro aporte coherencia y lógica a la narración. De esta forma “(...) el dibujante o el escritor de comic aprovechan estas asimilaciones en sus obras para dotar de sentido a una historia y para lograr la secuencialidad en la mente de las personas” (Sarta, 2014, p. 29).

En relación con el fenómeno del tiempo experimentado como la duración de un suceso, Eisner (1996) considera que se trata de una dimensión esencial a tener en cuenta dentro del arte secuencial. En este sentido el trabajo tanto del guionista como del dibujante deberán integrar y plasmar la relación indisoluble e interdependiente que existe entre tiempo y espacio; este fenómeno, al ser captado de forma intelectual, revela la integración no solamente de conceptos, sino también de acciones en las que el sonido, la gestualidad y el movimiento son interpretados y evaluados por la mente del lector en un amplio rango de relaciones (p. 27).

2.3.3 Trabajo en miniatura.

Los bocetos en miniatura son dibujos realizados rápidamente y de manera abreviada; generalmente se realizan sin rectificaciones. Un boceto en miniatura suele alcanzar de 3 a 5 cm de altura en promedio (Dibujarun, 2015, p. 1). Su utilidad consiste en que pueden utilizarse como ayuda a la memoria previa a la realización de una pintura o dibujo y permiten planificar y bocetar en pequeña escala, proyectando las características esenciales de la obra a realizar. En este mismo sentido, su práctica en la elaboración del cómic resulta de gran utilidad al momento de estructurar la secuencia y demás características de éste.

El boceto en miniatura se asocia al trabajo del diseñador francés Michel Bouvet, quien plantea el bocetaje en pequeña escala para evitar un uso excesivo de detalle con otras ventajas adicionales como el hecho de que “(...) al ser dibujos pequeños se puede abordar varias alternativas rápidamente y tener una secuencia del surgimiento de las ideas” (Hurtado, s.f.,

p. 1). En cuanto a los elementos para su ejecución, se recomienda el uso de plumones, pluma, o cualquier otra técnica con tinta indeleble, de manera que se evite la costumbre de borrar para eliminar o agregar detalles.

A partir de la experiencia personal de un ilustrador se puede citar la siguiente observación como referencia acerca de la utilidad del boceto en miniatura:

Independientemente de la herramienta de dibujo que vaya a utilizar con posterioridad, el ilustrador dibuja de forma rápida, a modo de boceto, lo que va a plasmar en un tamaño más pequeño que el que realmente quiere. Eso le ayuda a entender la composición y legibilidad del proyecto, así como a evitar cometer errores a posteriori. Hacer los dibujos primero a un tamaño menor le obliga, además, a simplificar y a centrarse solo en los elementos importantes de los dibujos. (Graffica, 2020, p. 1).



Figura No. 28. Bocetado en miniatura, Francisco Rojas. 2022.

2.3.4 La viñeta y el texto.

Eisner (1996) define la viñeta como un “(...) recuadro que contiene una escena concreta” (p.165). En criterio de este autor, la habilidad del ilustrador se pone en juego al seleccionar y segmentar una acción o una serie de acciones, encapsulándolas o congelándolas, de manera que sinteticen lo que en realidad es “(...) un curso de acción ininterrumpida” (p. 41) que, sin embargo, el lector es capaz de rehacer con las claves que le da el dibujante. Así, la viñeta y lo que el dibujante elija plasmar en ésta, tiene el poder de “(...) hacer avanzar el argumento” (McCloud S. , 2016, p. 13).

La viñeta constituye, por lo tanto, la convención gráfica para la presentación de cada una de las imágenes por separado, por lo que “(...) representa un espacio y un tiempo a los que el lector da continuidad narrativa” (CNICE, 2017, p. 1). Su estructura consiste en un recuadro

en cuyo interior hay imágenes y, muy a menudo, texto; es una especie de ventana que nos permite ver pedazos del mundo ficcional representado en el cómic (Correa, 2010, p. 22).

Es así que, al crear una viñeta, el dibujante deberá seleccionar tanto los elementos narrativos como una perspectiva desde la cual presentar aquellos al lector, de quien se espera, además, que pueda seguir la lógica de aquel, a partir de "(...) ciertas suposiciones propias de una experiencia común" (Eisner, 1996, p. 44); esta experiencia puede consistir tanto en convenciones básicas (dar por hecho, por ejemplo, que a la imagen de un torso la completan las extremidades); o también es factible que se haya presentado previamente al lector imágenes o datos que posteriormente éste incorporará a la lectura de nuevas imágenes, aunque éstas ya no contengan dichos detalles.

Por otra parte, la viñeta puede, en sí misma, ser usada como un lenguaje expresivo, no-verbal, que sirve como codificador o clave para la lectura de sus contenidos, y es a través de las formas que presentan sus líneas como se representan diferentes variaciones. Por ejemplo, las viñetas de líneas rectas suelen mostrar acciones que tienen lugar en el tiempo presente; mientras que las líneas ondulantes o festoneadas aluden al tiempo pasado, y los bordes en forma de nube indican pensamientos o recuerdos. Por otro lado, cuando la imagen desborda los límites de la viñeta, se logran crear efectos de amenaza o fuerza (Eisner, 1996, p. 48).

Otras variantes presentes en los contornos de las viñetas son las líneas en forma dentada que sirven para expresar tensión, emociones y sonidos; por otra parte, las viñetas que carecen de recuadros hacen alusión a espacios ilimitados, o fondos con los que el lector ya se encuentra familiarizado en páginas previas. La viñeta alargada se usa para reforzar la percepción de altura, mientras que "(...) la inclusión de varias viñetas cuadradas imita la caída de un cuerpo" (Ibíd.). En síntesis, el marco de una viñeta constituye un recurso expresivo que puede ser usado para enfatizar aspectos emocionales, tanto como para crear atmósferas e involucrar al lector desde múltiples perspectivas.

En relación con el texto, Sarta (2014) considera que éste juega un papel fundamental en la estructuración del arte secuencial y en su composición estética. Además de sustentar la línea argumental de la narrativa, los textos son un complemento y una forma de ampliar la ilustración. El uso de las diversas tipografías sirve para complementar o revelar el tono anímico de una atmósfera o ambiente, provocar sensaciones, y evocar o reforzar a través de sus formas toda una gama de aspectos emocionales. Es así como "las letras de un alfabeto

cuando son escritas con un estilo singular son dotadas de un sentido particular, lo mismo ocurre con una palabra dicha una mirada o un gesto” (Sarta, 2014, p. 26).

Por otra parte, la escritura de textos para cómics exige, de acuerdo con Eisner (1996), una habilidad especial, que sitúa al guionista más cerca de la escritura dramática que, de otras formas de escritura, requiriendo de éste el despliegue de una serie de habilidades íntimamente ligadas al desarrollo del arte secuencial y a las imágenes. Los textos y las palabras, según este autor “(...) se fusionan a la imagen y ya no sirven para describir, sino para proporcionar sonido, diálogo y textos de apoyo” (p. 124). Este ilustrador considera, además, que la prueba final del cómic es poder alcanzar un equilibrio entre el texto y los elementos gráficos y que, pese a la preponderancia que tiene el guión para el éxito de la historia, el producto final acaba siendo predominantemente visual (p.129).

2.4 Referentes

2.4.1 Frank Miller.

Frank Miller (1957, Olney, Maryland, EE. UU.) se inició como dibujante a fines de la década de los 70 y para 1978 debutaría con la serie Daredevil, de Marvel. Prontamente su estilo fue acogido positivamente por el público, alcanzando gran éxito de ventas, y, además, su reconocimiento dentro de la compañía Marvel. Otros personajes desarrollados por Miller son “El hombre sin miedo” (1980), Batman (con el guión de Denny O’Neil), además de la miniserie Wolverine (con guiones de Chris Claremont) en 1982 y Ronin, su primer personaje. En 1986 Miller publica *The Dark Knight Returns*, un comic con implicaciones políticas celebrado por la crítica por “(...) traer un aire más adulto al mundo de los superhéroes” (Serrano, 2008, p. 1).

En lo que respecta a *Batman*, el cómic que consagró a Miller, Serrano (2008) destaca que “(...) con un tono crepuscular y rodeando a la figura de *Batman* un aire épico y mítico, Frank Miller realizó (...) una de las mejores obras de la historia mundial del cómic” (p.1) y, dentro de su trayectoria personal, la primera obra con la que logra consolidar un estilo y lenguaje propios, que contrariamente a lo que se pensaría, representaba para Miller un reto mayor en el campo de la narrativa, como queda explícito en su respuesta a una entrevista de la afamada revista *Rolling Stone*:

“Quiero presentar *Dark Knight* en forma de historia lo más implacable posible”, explicaba Miller en 1986. Lo que significa que es una obra de escritura en primer lugar, y una obra visual en segundo. (Gilmore, 1986, p. 29)



Figura No. 29. *Batman: El regreso del caballero oscuro*. Frank Miller.

En lo que respecta al diseño gráfico, Miller revela un afán experimental e innovador aplicado tanto a los formatos de publicación como también para el diseño de portadas y las páginas interiores, rompiendo así con los diseños clásicos del *comic book* norteamericano de los años setenta y décadas anteriores.

El uso de recursos visuales y compositivos provenientes de la televisión, los medios electrónicos y el lenguaje del video y el cine caracterizan toda su obra, especialmente a partir de *Batman*. Una de las innovaciones de Miller fue integrar el uso de la pantalla de televisión a manera de viñeta, un recurso formal que no solamente refleja el contexto histórico en el que se sitúan tanto él mismo como sus personajes, sino que también se presenta como una crítica al poder mediático en la sociedad norteamericana de su época. Su trabajo revela, por ende, una "(...) gran complejidad formal que refleja la sobrecarga sensorial propia de los años ochenta, con su heterogeneidad de discursos multiplicados a través de los medios." (Pérez, 2015, p. 1).

La narrativa gráfica de Miller posee un tono “(...) seco y elíptico” (...) caracterizado por alcanzar una elevada abstracción visual mediante el uso de una retícula ortogonal en la que las viñetas relativamente reducidas en tamaño requieren el uso de primeros planos cerrados, y se presentan juntamente con “(...) textos de monólogo interior y apenas un par de diálogos, breves y alusivos.” (Pérez, 2015, p. 1). Esta disposición le permite el uso de una “(...) simultaneidad de planos narrativos que permite el diseño de las viñetas para articular la narración con múltiples puntos de vista.”, además de “(...) comprimir el argumento para hacer avanzar la narración rápidamente en un espacio relativamente pequeño, así como yuxtaponer elementos muy heterogéneos en la página” (Ibíd.).

Miller ha proyectado en sus creaciones “(...) el concepto global del dibujo, singularizado con arreglo a las necesidades de cada obra hasta constituir un elemento estético fundamental en ellas” (Pérez, 2015, p. 1). Este hecho se evidencia en las portadas o ilustraciones de cubierta, en las que se inclinaba por un diseño de carácter sintético y de siluetas enigmáticas. Su trabajo se caracteriza así, por un “(...) abundante empleo de la caricatura, la síntesis, el signo icónico y los colores expresivos para organizar visualmente la página.” (Ibíd.). Wolk (2007) reconoce la originalidad de la obra de Miller, destacando que éste:

(...) había encontrado por fin una técnica propia que no le debía demasiado a [Will] Eisner ni a ningún otro: vectores en ángulo agudo chocando unos con otros, gruesos y finos, tirando de todo hacía formas arrugadas, decoradas con diminutas líneas excéntricas que las técnicas de impresión anteriores del cómic no habrían podido reproducir. (p. 176).

En este afán experimental Miller incorpora también las influencias de Max y Dave Fleischer, al igual que las de Jack Kirby, de quien asimila el dibujo de personajes de grandes volúmenes que da un aspecto monumental y casi grotesco a sus súper héroes, “(...) así como en los efectos de ilusionismo tridimensional cuando los personajes parecen escapar de la página en poderosos escorzos” (Pérez, 2015, p. 1). Adicionalmente, y contrario al estilo pulido de las tiras cómicas de los súper héroes norteamericanos de la primera mitad del siglo XX, la estética de Miller encuentra su propia expresión en el dibujo:

Es un acabado de línea brusca, urgente, (...) apoyadas en una plumilla nerviosa y una pincelada enérgica y expresiva que abarca un amplio espectro de texturas y se sitúa en las antípodas del acabado terso y homogéneo, de pincel elegante y relamido, sinónimo de 'calidad' en el dibujo convencional de superhéroes. Un acabado gráfico 'brutal' acorde al tono de la historia. (Pérez, 2015, p. 1).

La cromática de la obra de Miller juega con la identidad de cada uno de sus personajes y el color de sus respectivos trajes reflejado en los globos de texto. De forma similar, se utilizan diferentes paletas de color para generar contrastes dramáticos entre las diferentes secuencias. Así mismo, el color es usado como una proyección psicológica o anímica del estado de cada uno de sus personajes.

A pesar de una predominancia de colores secundarios y las tonalidades oscuras, su trabajo no está exento del uso de colores primarios para lograr el impacto de los cómics clásicos, mediante una técnica mixta, que incluye el uso de acuarelas, *gouache* y aerógrafo. Este trabajo es realizado mayormente por la colorista Lynn Varley, cuyo estilo personal aporta "(...) al tono de 'realismo oscuro' del libro, proporcionando tonos y texturas sutiles que contrastan con la paleta tradicional de cuatricomía de los cómics." (Brooker, 2005, p. 274).

2.4.2 Eduardo Villacís.

Eduardo Villacís es un artista ecuatoriano, cuya obra se despliega a través del dibujo, la pintura y las narraciones gráficas. Su trabajo incluye animación 3D, novelas gráficas y arte secuencial. Su trayectoria artística ha sido reconocida a través de múltiples premios tanto a nivel nacional como internacional. Villacís se define a sí mismo como un indigenista y "(...) reivindica su obra como una forma de reescribir la historia oficial" (Wambra, 2014, p. 1).

Su obra más destacada, *El espejo humeante*, narra el proceso de colonización al revés, a través de una sátira en la que muestra la intolerancia religiosa de los conquistadores europeos y la imposición de su cultura a costa de la destrucción de las culturas originarias de América. Villacís la define como "(...) una historia inversa del mundo" (Wambra, 2014, p. 1). La obra es descrita en los siguientes términos en una entrevista realizada a su autor a propósito de una muestra de su trabajo presentada en Ecuador:

Los rostros que se presentan en las obras de Villacís reflejan la multiculturalidad de estas tierras y los colores sugieren al espectador una mirada crítica a la obra. El comic, la imagen, el video reflejan el pensar y el sentimiento del ecuatoriano, que ante las "malas aguas siempre busca donde escamparse" y "al mal tiempo le pone buena cara" sacando ese humorista que lleva dentro. Lo ilógico, y en cierta manera la deshumanización, se hacen presentes en esta muestra. (Ibíd.).

Villacís fue atraído a la animación luego de ver la película *Tron*, y luego de conocer el trabajo de Gerald Scarfe en la película *The Wall*, en la que descubre "(...) un insospechado poder

poético y visceral que no había visto antes en la animación” (Andrade, 2008, p. 1); asimismo, lo deslumbra “(...) el dibujo animado como arte plástico; es decir, con la seriedad y con la potencia de las artes plásticas” (Loor, 2014, p. 1).

El artista reconoce haber seguido estas influencias y también haberse mantenido fiel en esa dirección de trabajo, aunque enfocado permanentemente no sólo a aspectos técnicos o de uso vanguardista de las tecnologías digitales sino también a un proceso reflexivo que se manifiesta en propuestas conceptuales con fuertes cuestionamientos a los paradigmas sociales y culturales del mundo occidental y de nuestra cultura local. Su trabajo se enriquece, además, con su formación académica en las matemáticas, hecho que lo lleva a recordar que "al estar vinculado al diseño y a la matemática, la gente no creía que lo que hacía era arte" (...). (Ortiz, s.f.).

En relación con la estética de la obra de Villacís, el análisis de Astudillo (2019) da relevancia a la carga conceptual que caracteriza gran parte de su obra y la manera cómo el artista relativiza a través de la imagen tanto la realidad como la forma particular que cada individuo y cultura tiene de realizar una posible lectura de esta:

La propuesta estética de Villacís también provoca una reacción frente a lo que refleja su Espejo Humeante: una serie de elementos visuales, organizados de tal manera que desacralizan y desestructuran los discursos, desmantelan los estereotipos vinculados a las identidades latinoamericanas, desordenan la historia tal como la conocemos. (p.225).

Así, por ejemplo, el desarrollo pictográfico de su obra icónica se enfoca en la técnica de “(...) sobredimensionar y parodiar los rasgos corporales europeos para evidenciar la arbitrariedad de los criterios de percepción del otro” relativizando por medio de este procedimiento “(...) la pretensión de verdad, objetividad y neutralidad de los marcos referenciales culturales”. (Ibíd., p.220).

En relación con el uso de las técnicas, Villacís vincula su interés por los mundos ficticios con la necesidad de seguir un proceso inverso al del video o la fotografía como recursos ópticos para captar la realidad, por lo que recurre al dibujo a mano alzada como su principal herramienta expresiva, juntamente con la pintura, tanto por su afinidad con estos medios, como por considerarlos más cercanos a un proceso artístico y táctil:

(...) en vez de que entren al ojo las imágenes del mundo exterior, lo que me interesa hacer es sacar al mundo las visiones que tengo en la mente. Y de las herramientas que permiten generar tales visiones imaginarias, la que hace la conexión más directa, espontánea, evocadora y rápida es el dibujo. Otras herramientas, como la pintura, el fotomontaje o el 3D elaboran y refinan las ideas que se generaron mediante el dibujo. (...) Pero de entre todos los medios, yo siempre he tenido una conexión muy fuerte con el dibujo y la pintura, entonces es un gusto para mí ahora poder dedicarme a ellos. (Miño, 2014, p. 1).



Figura No. 30. *El espejo humeante*. Eduardo Villacís. 2020.

Capítulo 3

Propuesta

3.1 Desarrollo de la propuesta

Generalmente, el arte secuencial es una forma de narrativa que combina elementos visuales y texto para contar una historia. Esta forma de arte se presenta en cómics, novelas gráficas, animaciones y otros medios visuales, y se ha utilizado para transmitir una amplia gama de temas y géneros. Según Scott McCloud (1993), el arte secuencial se define como "yuxtaposiciones de imágenes en secuencia, y en especial, la combinación deliberada de dos imágenes para generar un significado en el espacio intermedio" (p. 9). Esto significa que el significado de una imagen puede ser ampliado o alterado por la imagen que la sigue o precede, creando una narrativa en la mente del espectador.

La precuela del arte secuencial es una forma de contar historias que se centra en los eventos que ocurren antes del inicio de una historia ya existente. Es una técnica que se utiliza en diferentes medios, como películas, libros y cómics. En el caso del cómic, la precuela permite a los autores expandir el universo de su obra, profundizar en los personajes y la trama. Para crear la precuela, es importante determinar qué historia se quiere contar y que tipo de obra se quiere producir. Lo fundamental es decidir cómo se va a narrar la historia, que elementos puede aportarse para que sea diferente de las obras ya existentes. Por lo que el material desarrollado se basa en una leyenda ya existente, complementando con una nueva historia donde se le adapto a una época, en un espacio tiempo, se diseñó un personaje, escenario y otros elementos para adecuar a una nueva propuesta.

3.1.1 Selección de la historia

3.1.1.1 Las leyendas cuencanas

La leyenda del "Perro Encadenado" forma parte del acervo cultural de la ciudad de Cuenca, y es un ejemplo de cómo las leyendas pueden ser una forma de transmitir la historia y la cultura de una región. En el libro "Leyendas del Ecuador" de Rodolfo Pérez Pimentel, se menciona la leyenda del "Perro Encadenado" como una de las más conocidas y representativas de la ciudad de Cuenca. Asimismo, en el libro "Leyendas, mitos y cuentos populares de la sierra" de Olga Fisch, se presenta una versión de la leyenda que destaca la importancia de los lugares históricos y emblemáticos de la ciudad.

En el artículo "La tradición oral de las leyendas en el Ecuador" de Nancy Torres, se menciona que las leyendas son una forma de transmitir la cultura y la historia de una región, y que, en el caso de Cuenca, las leyendas tienen un papel importante en la identidad cultural de la ciudad. Se debe recalcar que, esta leyenda ha sido objeto de diversas reinterpretaciones y adaptaciones a lo largo del tiempo, incluyendo obras literarias, teatrales y artísticas. En la actualidad, se han utilizado técnicas de ilustración contemporáneas y una estructura narrativa teóricamente fundamentada para realizar una reinterpretación de la leyenda como es una adaptación de la historia conformándola como precuela, explorando el contexto histórico y sociocultural en el que se desarrolla la historia y utilizando la ilustración como lenguaje representativo para contar la historia de manera efectiva.

3.1.1.2 La historia del perro encadenado

Esta leyenda popular "El perro encadenado" se considera emblemática en la ciudad de Cuenca. Se dice que el perro fue encadenado por su dueño para evitar que escapara y lo mordiera después de que este último contrajera la rabia. Aunque existen diversas versiones de la historia, todas coinciden en que el perro es un símbolo de la traición y el abandono, y que su espíritu sigue vagando por las calles de la ciudad en busca de venganza.

La leyenda del Perro Encadenado es un ejemplo del valor cultural y simbólico de las leyendas populares, que a través del tiempo se convierten en parte del patrimonio de una comunidad. Además, la reinterpretación de estas leyendas a través de nuevas formas de arte, como el arte secuencial utilizado en la precuela del Perro Encadenado, permite renovar el interés y la relevancia de estas historias para las generaciones actuales. (Sandoval, 2019, p. 61-62).

Según el Libro de Cuenca, que transcribe la leyenda "El perro Encadenado".

Este monstruo supernatural, para la era de nuestros relatos tradicionales, no era más que según la "beatas" de entonces, que en todo veían duendes y fantasmas, la encarnación del demonio, porque era un perro con cuernos y de sus ojos nacían ascuas, que encandilaban en las tinieblas, y que dios había consentido que saliera del infierno, para ver de morigerar un tanto a frailes y "curuchupas", que entonces eran el azote de la incipiente sociedad cuencana y que, eran los transeúntes de la noches, en sus andanzas amorosas. Este enorme fantasma transformado en perro, arrastrando una pesada cadena pululaba las noches, por ciertos barrios "non sanctos" haciendo cabriolas y produciendo un gran estruendo al arrastrar la cadena por las calles llenas de guijarros y de altibajos, además de tiempo en tiempo emitían aullidos, no ladridos, eran tan funestos o mejor funambulescos, tales aullidos que a veces coincidían con el graznido de un búho, eran de mal augurio, sobre todo para los campesinos

o indígenas de nuestros lares; pues seguro que quien los percibía estaba para morir muy pronto, por lo que un jocoso e ilustre bardo decía:

El búho grazna,

El perro aúlla,

El indio muere;

Parece chanza, Pero sucede...

(Libro de Cuenca, 2010)

3.1.2 Desarrollo de los personajes

3.1.2.1 Precuela

Para el desarrollo de nuestra precuela, tuve en cuenta el momento histórico en el que se desarrolla la trama. Este factor es crucial ya que influye en la historia y en los personajes que se crean. Al analizar los hechos trascendentales que aportaron a la leyenda del Perro Encadenado, pudimos crear personajes que dieran vida a nuestra precuela y que generaran un ambiente oscuro y misterioso, creando así intriga en el lector. Durante la creación de nuestra precuela, también nos enfocamos en desarrollar nuevos personajes y elementos que enriquecieran la trama, pero siempre mantuvimos la idea principal de la leyenda del Perro Encadenado como eje central de nuestra historia. Para lograr esto, se tuvo que controlar cuidadosamente la inclusión de los nuevos elementos para que no distrajeran al lector de la trama principal.

Fue entonces, cuando los tiempos de pestes invaden los lugares, la codicia, la hambruna, los desastres y el interés nada más para los suyos sin importar un bien común. Un abuso donde lo más importante era ganar monedas de oro, como los animales acechan a su presa, la igualdad de estos: hacer un equilibrio, todos los seres elegidos o premeditados para una razón.

Lugar donde todo este contexto funcionaba en el caníbal entorno humano, con su prioridad clasificarse o ser clasificado, como en venta de números para un prodigioso matemático o en un periódico local con sus respectivas páginas amarillas, prioridades, para no ser cometido por una guillotina hasta el desangre de la garganta, como un festín de tiburones atraídos por el gozoso y mórbido olor de sangre, eras separado de los normales o simplemente terminas siendo el festín de unos cuantos en un obsceno disfrute visual.

En este tiempo, en el mismo universo; ¡pues sin creer! donde seres supremos habitaban en cuevas, en contacto con la madre, la tierra virgen acogedora y sin prejuicios que permitía el libre albedrío y el amplio correteo por su espina dorsal, cuando aún no dejó de ser, cuando aún no fue infestada por la plaga desmembrada.

Relatan tiempos donde se creían ideas que para algunos tenía un sentido más relacionado con la tierra, donde tierra somos y en parte de ella termina nuestro nuevo inicio, un monstruo sobrenatural para la normalidad de los lectores.

Donde los hijos adquirirían inculcados su sabiduría ancestral, eran dioses de la tierra, dioses que aún no eran subidos a las nubes, seres que divagaba comúnmente impartiendo un bien común, seres que no se separaban de sus hermanos animales.

Desde este oscuro, mágico y estrellado campo, nace un puro y característico ser que criaron con sabiduría, relata el Taita. inculcado fue creciendo ritual tras ritual.

Conviven sin persecución alguna, hasta que un día normal no fueron más que perseguidos invadidos y juzgados, fue un día que se transformó, se tornó rojo un rojo oscuro por la sangre que dejaban cuerpos que eran arrastrados sin piedad alguna. Algunos tirados inertes otros separados cautelosamente para venderse a un mercado de pieles o como mascotas, ya fueron invadido. Todo fue premeditado, como si fueran unos expertos en hacerlo, los estaban seleccionando, encadenando, esclavizando.

Fue el después de tanta felicidad, debe ser alguien quien apague o rompa esa luz, tras unos sangrientos pilares estuvo sin escapatoria alguna, destinado por la mano del no ser, de una especie sin sentido he ignorante.

Sin embargo, la idea inicial se sometió a ciertos cambios y para un mejor entendimiento del público se sintetizó la idea y finalmente se constituyó de la siguiente manera:

Durante un tiempo oscuro en el que las pestes, la codicia, la hambruna y los desastres reinaban, la igualdad entre los seres era un concepto lejano y el único interés era el beneficio personal. En este ambiente caníbal, el objetivo principal era clasificarse y no ser condenado a la guillotina o convertirse en el festín de unos cuantos. Este contexto se desarrollaba en un universo en el que seres supremos habitaban en cuevas y la tierra era considerada como un ser vivo y acogedor, que permitía el libre albedrío y el amplio correteo por su espina dorsal.

En este mundo, los hijos adquirirían la sabiduría ancestral de sus dioses de la tierra, seres que divagaban comúnmente impartiendo un bien común y convivían sin persecución alguna con

sus hermanos animales. Desde este oscuro y mágico campo, nació un ser puro y característico, criado con sabiduría por el Taita, quien lo inculcó con rituales ancestrales.

Sin embargo, un día todo cambió y los seres que convivían en paz fueron perseguidos, juzgados y esclavizados. Fueron seleccionados, encadenados y vendidos como mercancía. Todo fue premeditado y realizado por una especie sin sentido ni compasión. Este suceso marcó el fin de la felicidad y el comienzo de un oscuro destino, destinado por la mano de seres ignorantes e inhumanos.

3.1.2.2 Bocetos.

Son las herramientas que permiten al artista visualizar lo que está tratando de crear y explorar los problemas que deberá resolver en el proceso. (Eisner, 2001, p. 77).

En las siguientes imágenes se presenta el proceso artístico de la creación de los personajes, desde su concepción inicial hasta la versión final. Se utilizó principalmente la técnica del lápiz, lo que permitió crear detalles precisos y dar textura a cada personaje. Además, en el diseño del machote inicial se dejaron espacios en blanco con la intención de que fueran acompañados de texto, pero para la versión final estos espacios se llenan con imagen y ciertas texturas para caracterizar a las escenas. Esto se hizo de manera estratégica para lograr un equilibrio visual entre las ilustraciones y el texto.

Cada personaje fue creado con la intención de que tuviera una apariencia única y coherente con la época y el ambiente en el que se desarrolla la trama. Se realizaron múltiples bocetos y se hicieron ajustes hasta llegar a la versión final de cada personaje.

Una vez creados los personajes, se procedió a adaptarlos al diseño del machote inicial, para que encajaran perfectamente en la trama y en el estilo gráfico de la obra. Se tuvo en cuenta cada detalle para que la adaptación fuera lo más fiel posible a la idea original.

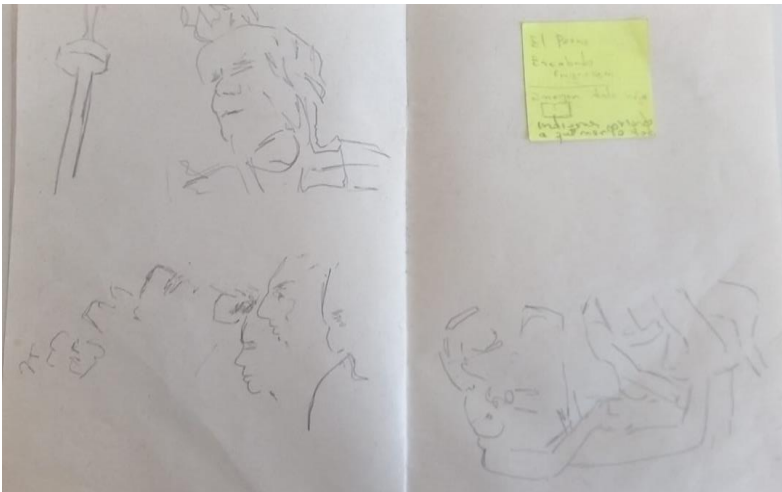
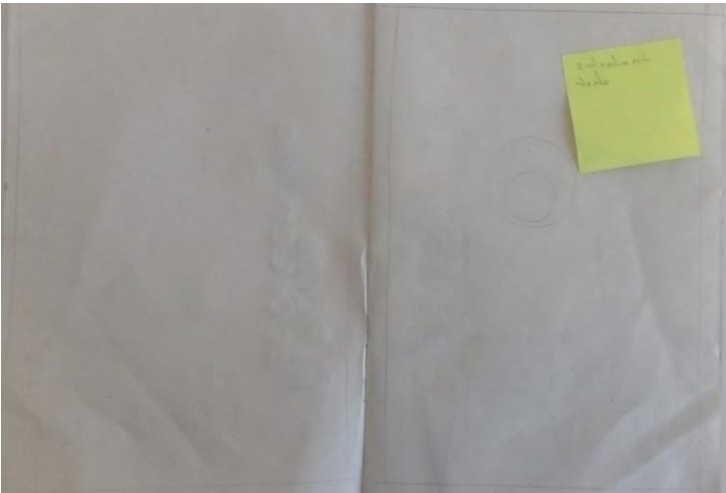
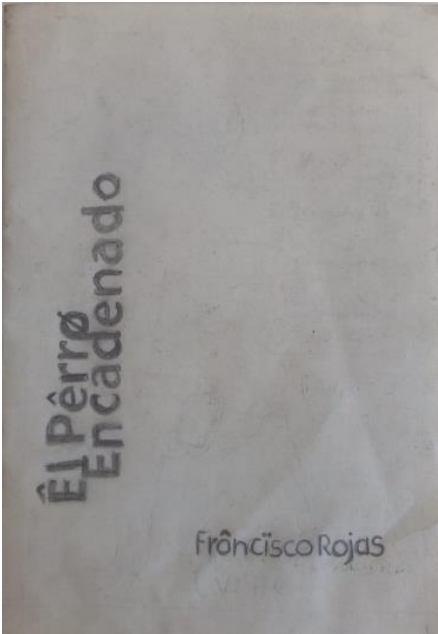




Ilustración No. 1. Machote. Autor. 2021.

Aquí se muestra la idea inicial de los personajes:





Ilustración No. 2. Boceto Personajes. Autor. 2021.



Ilustración No. 3. Boceto, locación. Autor. 2023.



Ilustración No. 4. Boceto, locación 2. Autor. 2023.

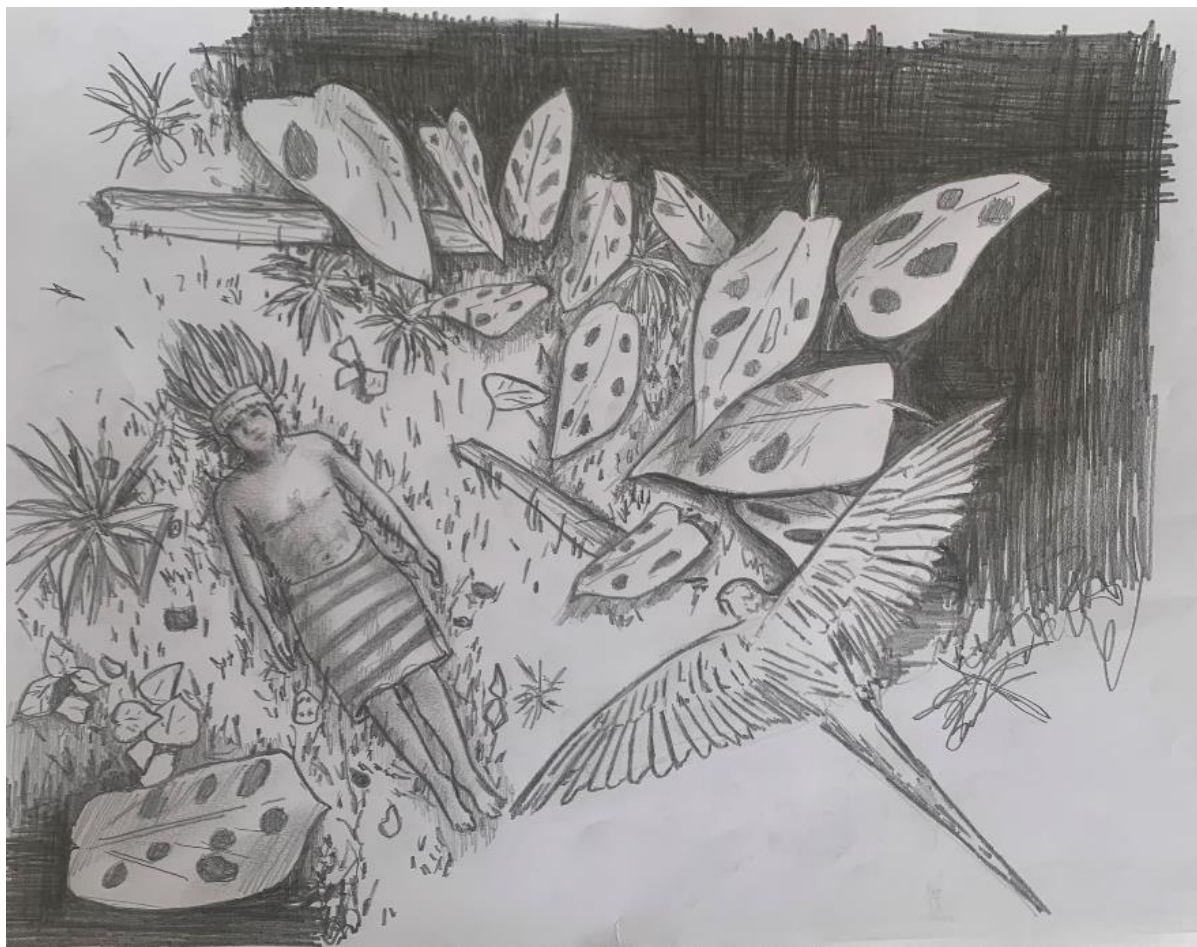


Ilustración No. 5. Boceto, locación 2. Autor. 2023.

En mi presentación, ilustro cómo desarrollé las ideas iniciales y organicé las distintas escenas, teniendo en cuenta que a medida que la historia se va desarrollando, se pueden hacer ajustes, de cierto modo se ve en las ilustraciones ya terminados con lápiz que luego en la producción uso estos para el producto final, siempre y cuando se mantenga el ritmo adecuado para la narrativa.



Ilustración No. 6. Boceto, Maltrato. Autor. 2023.



Ilustración No. 7. Boceto. Autor. 2023.



Ilustración No. 8. Boceto. Autor. 2023.



Ilustración No. 9. Boceto, Sabiduría. Autor. 2023.



Ilustración No. 10. Boceto, Sabiduría. Autor. 2023.

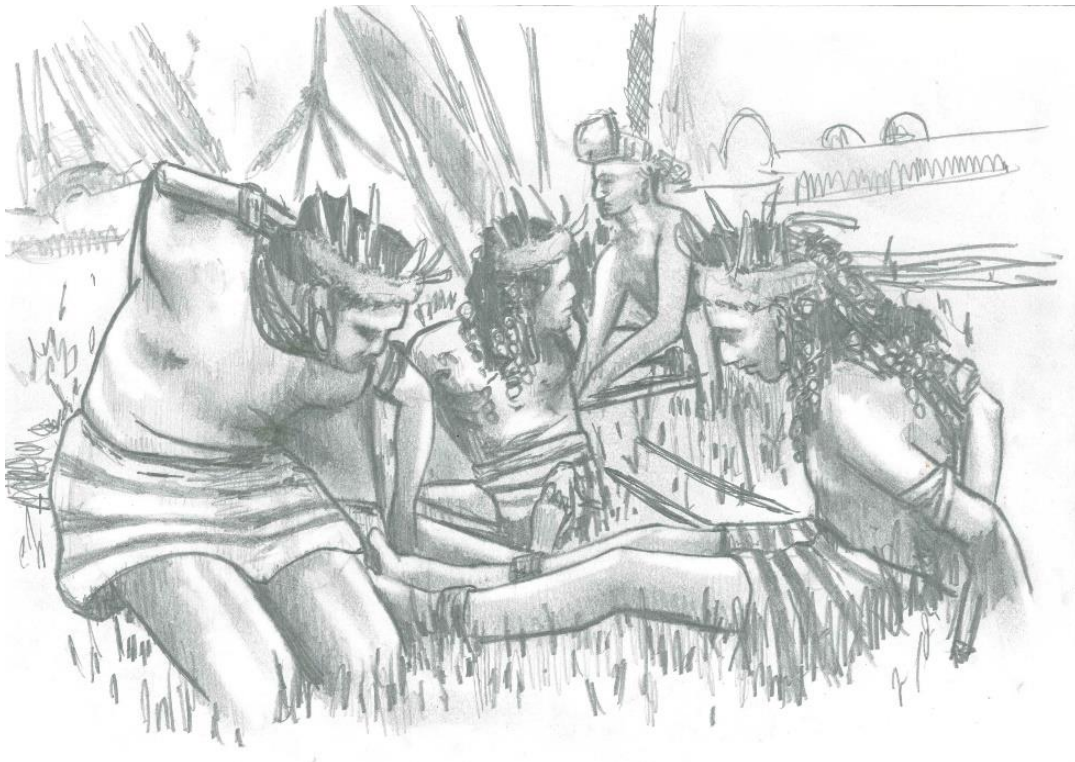


Ilustración No. 11. Boceto, Atados. Autor. 2023.



Ilustración No. 12. Boceto, Atado. Autor. 2023.



Ilustración No. 13. Boceto, Madre. Autor. 2023.



Ilustración No. 14. Boceto, Detalle. Autor. 2023.

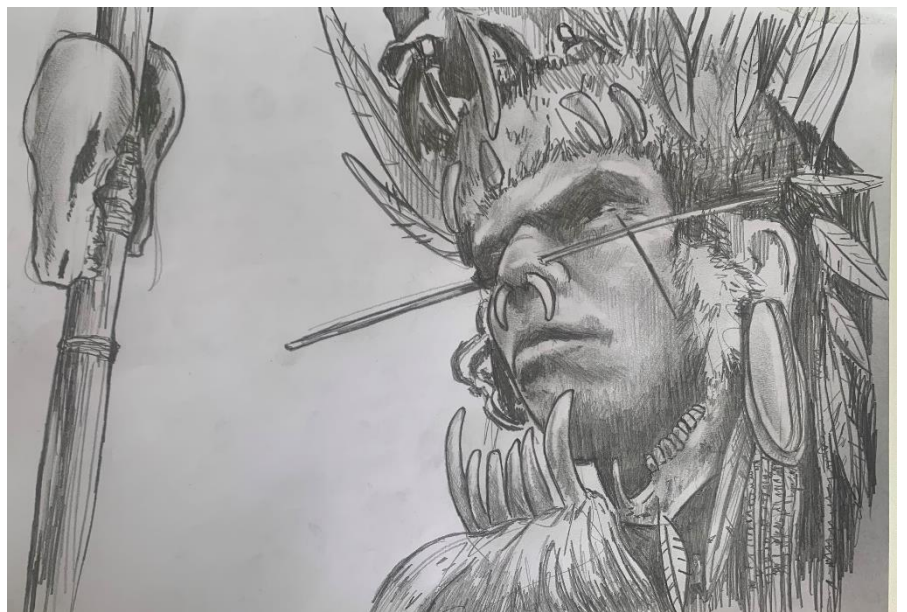


Ilustración No. 15. Boceto, Transformación. Autor. 2023.

3.1.3 Desarrollo del guión

Después de definir la trama de la precuela, realicé un resumen que sintetiza los eventos principales que ocurren en la historia. Este permite tener una visión más clara de la trama y de cómo se desarrollan los personajes a lo largo del comic.

En un tiempo oscuro de pestes, codicia y desastres, reinaba la desigualdad y el beneficio personal. En este ambiente, los seres supremos convivían con la tierra y sus hijos adquirían sabiduría ancestral. Un ser puro y característico fue criado con sabiduría por el Taita, pero un día todo cambió y los seres pacíficos fueron perseguidos, juzgados y esclavizados por una especie inhumana. Este suceso marcó el fin de la felicidad y el comienzo de un oscuro destino.

Como siguiente paso, organice las diferentes escenas en un orden que específicamente detalla con coherencia la disposición de la estructura del guion gráfico. Del mismo modo con esto y bocetos rápidos se armó el hilo en un machote de formato A4, para tener idea de cómo se estructura las escenas y de cómo se verán las páginas. Este machote también me permitió enfocar de mejor manera la composición y por su puesto contar la historia de manera más clara. En conclusión, la importancia de las imágenes y el diálogo empleado trabajan de tal forma que la historia se cuente sola, del mismo modo en las siguientes imágenes se muestra el trabajo realizado.

3.1.4 Ejecución del cómic

Las primeras páginas de un cómic o una novela gráfica son cruciales para atraer la atención de los lectores y darles una idea de lo que pueden esperar del material. En este caso, las primeras páginas se enfocan en la portada, la cual muestra una escena emblemática de la precuela y el cómic. El detalle de un plano en la portada es una técnica visual efectiva para atraer la atención de los lectores y darles una idea de la calidad y el estilo de arte que pueden esperar en el interior.

Además, en las siguientes páginas se proporciona información sobre quién es el autor de la obra, lo que puede ser útil para los lectores que estén familiarizados con su trabajo previo. También se incluye un breve resumen del material a desarrollar, lo que puede ayudar a los lectores a decidir si están interesados en leer la obra. El resumen proporciona una idea de los personajes, la trama y los temas principales que se explorarán.

En general, las primeras páginas de un trabajo de cómic son una parte importante para establecer el tono y atraer a los lectores. La portada, la información sobre el autor y la trama pueden ser decisivas en la aceptación de los lectores para comprar o leer la obra.

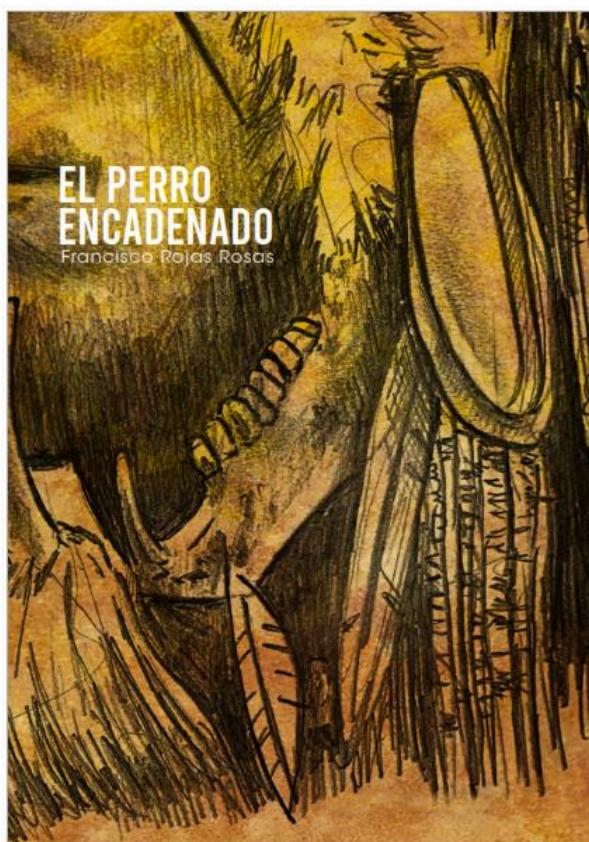


Ilustración No. 16. Portada. Autor. 2023.



Ilustración No. 17. Contraportada. Autor. 2023.

Es importante destacar que el trabajo digital fue utilizado para mejorar algunas escenas y crear diferentes atmósferas en la obra. Esta técnica permite crear más material visual para jugar con las sensaciones del espectador y hacer que se sientan inmersos en la historia. El uso de efectos digitales también permitió destacar ciertos detalles y hacer que los personajes y los escenarios se sientan más vívidos y realistas.



Ilustración No. 18. Hoja 1. Autor. 2023.

La dirección de la historia también es determinada mediante el uso de diferentes planos y técnicas visuales. El énfasis en ciertos detalles y el uso de elementos visuales específicos pueden indicar hacia dónde tiende la trama y qué personajes son más importantes en ella. Esto ayuda a mantener la atención del espectador y les da una idea de lo que pueden esperar de la historia.



Ilustración No. 19. Hoja 2. Autor. 2023.

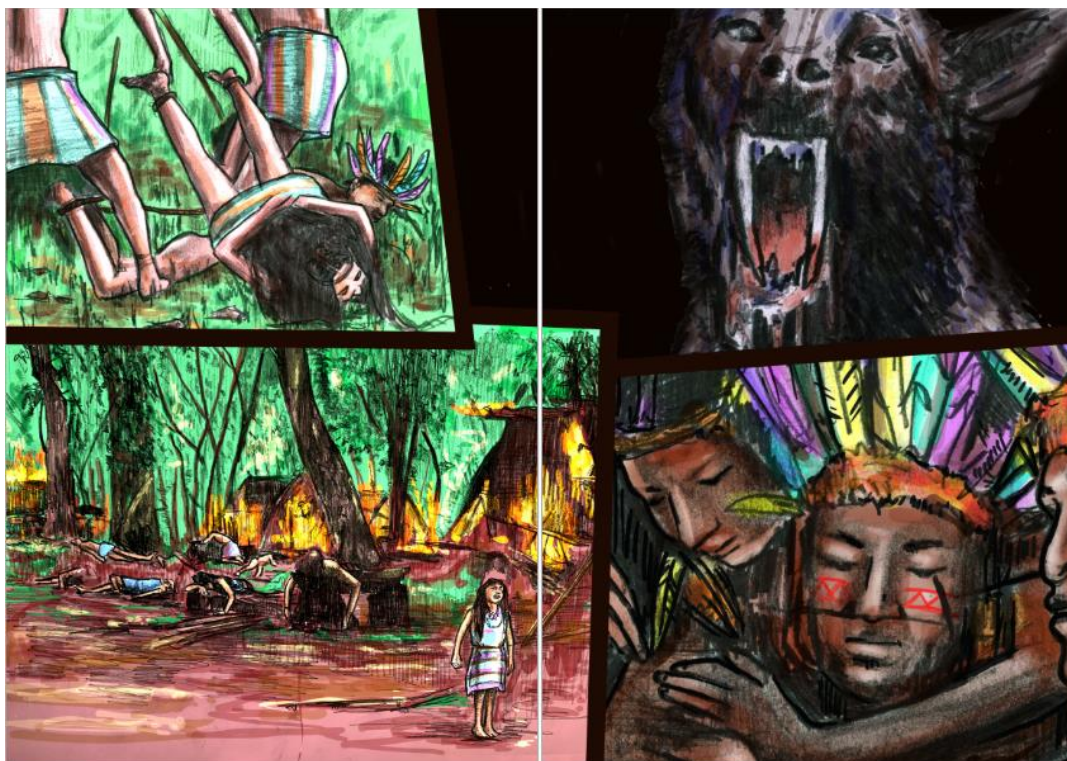


Ilustración No. 20. Hoja 3. Autor. 2023.

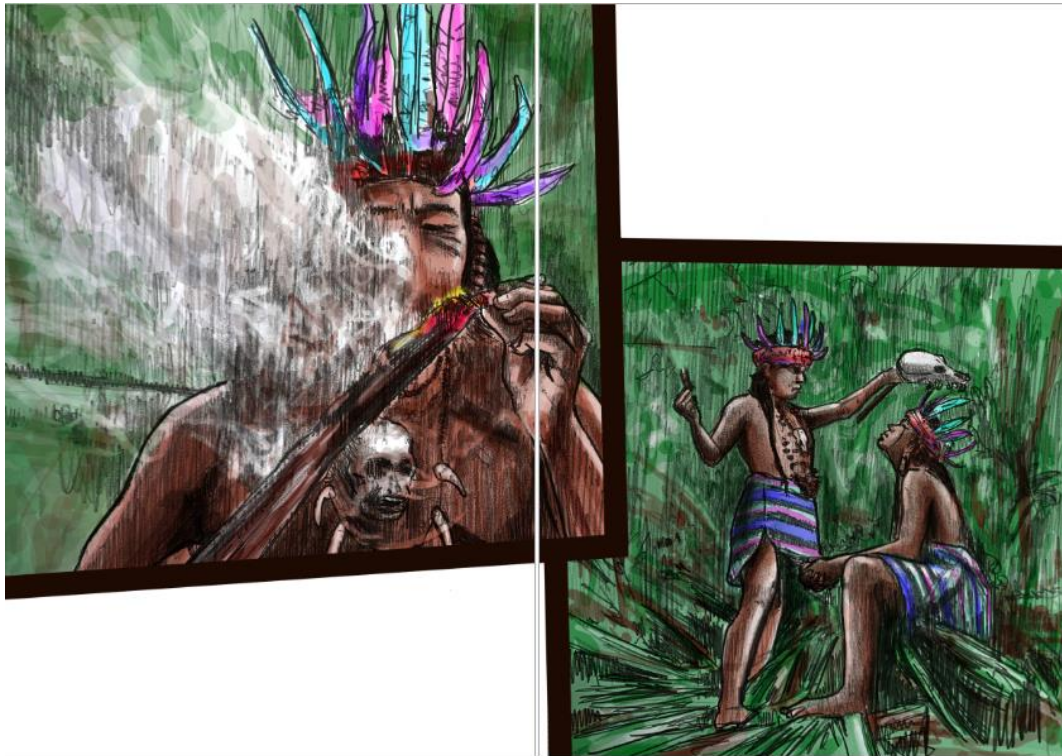


Ilustración No. 21. Hoja 4. Autor. 2023.

Finalmente, para completar la tradición de crecimiento espiritual, se muestra al taita y al protagonista en un plano detallado, lo que enfatiza la importancia de este momento, que el protagonista está preparado para esta transición en la historia. Estas técnicas visuales son esenciales para guiar la atención del lector o espectador hacia los detalles más importantes de la trama y hacer que se sientan más inmersos en ella.

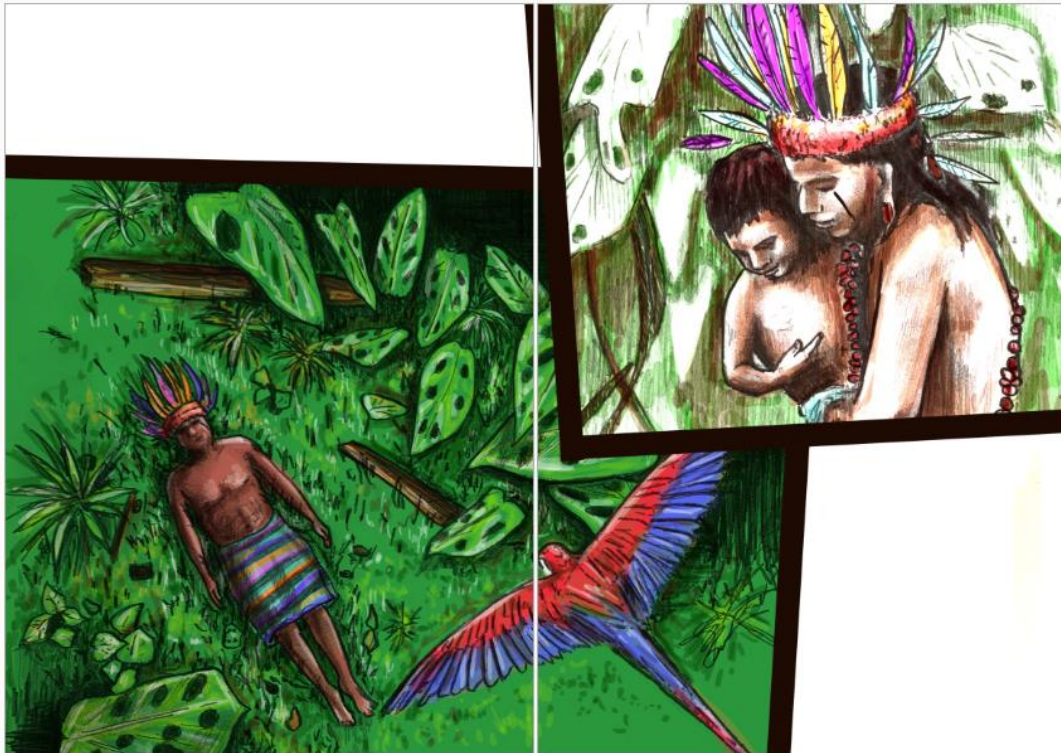


Ilustración No. 22. Hoja 5. Autor. 2023.



Ilustración No. 23. Hoja 6. Autor. 2023.

En esta escena, se aprovecharon las texturas para resaltar las características del personaje principal. Se enfatizó en los detalles de su piel, cabello y vestimenta, lo que permitió crear una mayor profundidad en la imagen y otorgar una mayor personalidad. Además, se trabajó en la iluminación para resaltar los rasgos más importantes del personaje y crear una atmósfera acorde con la escena. Todo esto en conjunto permitió que el protagonista se destacara en la escena y se pudiera transmitir una sensación más detallada y realista del mismo.

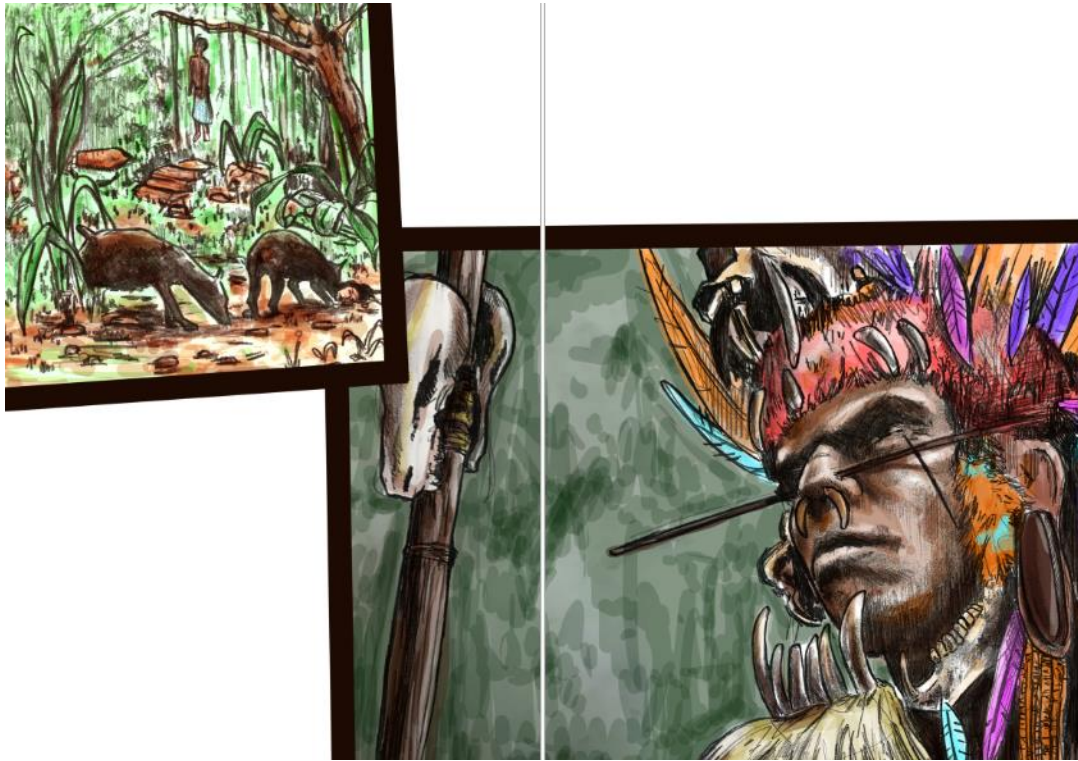


Ilustración No. 24. Hoja 7. Autor. 2023.



Ilustración No. 25. Hoja 8. Autor. 2023.

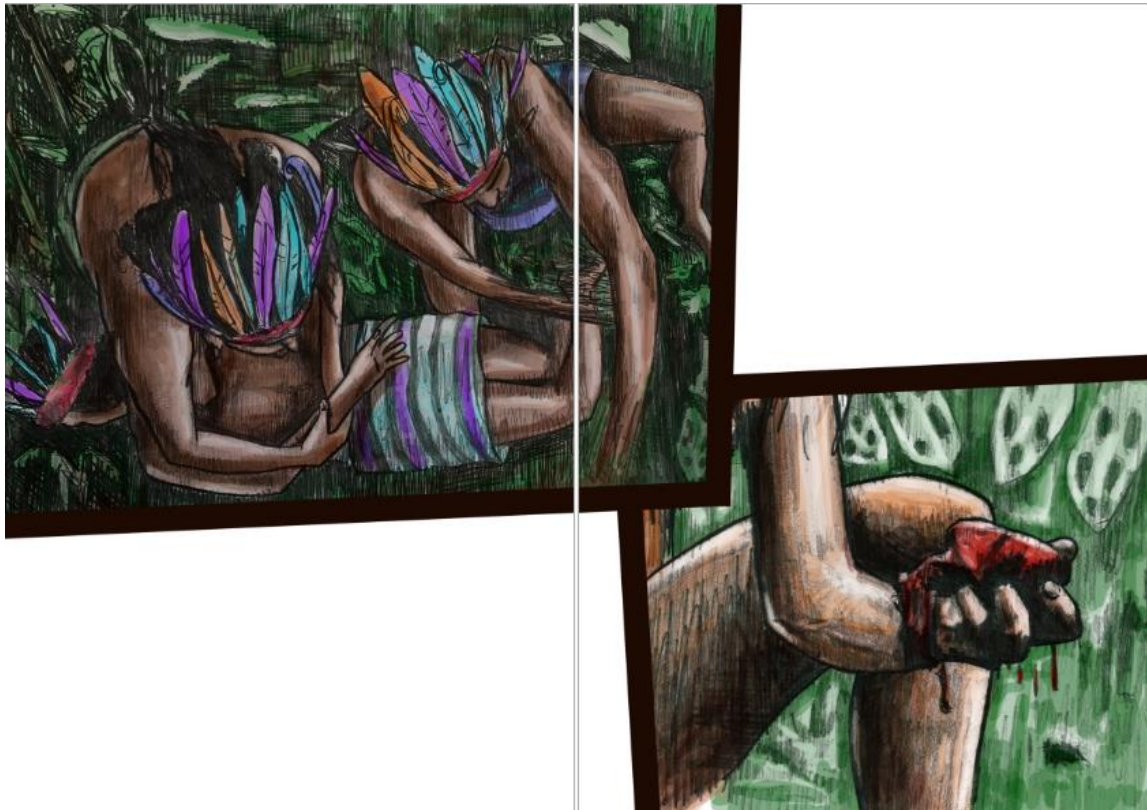


Ilustración No. 27. Hoja 10. Autor. 2023.



Ilustración No. 28. Hoja 11. Autor. 2023.

En estas ilustraciones, se muestra un ambiente de invasión y sometimiento por parte de una especie extranjera a la tribu protagonista. La intensidad de la invasión se plasma visualmente mediante el uso de texturas y detalles que muestran la violencia y la sangre. Los planos utilizados en las ilustraciones permiten mostrar la situación de acorralamiento y encadenamiento en la que se encuentra la tribu, creando un ambiente de tensión y desesperación.

El desarrollo del guión detalla aún más la historia, permitiendo al lector comprender el trasfondo de la situación y las motivaciones de los personajes. Es importante destacar que el uso de la ilustración y la técnica digital son herramientas fundamentales para crear la atmósfera adecuada en estas escenas, permitiendo al lector sumergirse en la historia y sentir la intensidad de la situación. Se debe tomar en cuenta que no con ello encierro al lector, sino que es importante y pongo a consideración la interpretación que se le quiere dar con las ilustraciones.



Ilustración No. 29. Hoja 12. Autor. 2023.

En este momento crucial de la historia, se revela el origen del perro encadenado en un flashback emotivo y profundo. En esta escena, el personaje principal está al borde de la muerte y su mente viaja a través del tiempo, recordando cómo todo comenzó. Es en este

dónde se revela el nacimiento del perro encadenado, que ha sido un personaje recurrente a lo largo de la narrativa.

La escena está diseñada para sumergir al espectador en la memoria del personaje, creando un ambiente emocionalmente intenso y evocador. A través de la representación visual, se muestra cómo el perro encadenado es el resultado de una experiencia traumática que tuvo lugar en el pasado del personaje. El perro encadenado representa la resistencia y la perseverancia, ya que es un animal que ha sido maltratado pero que sigue luchando por sobrevivir.

El flashback se desarrolla en un tono oscuro y emotivo, utilizando una técnica de iluminación específica para mostrar la tristeza y el dolor del personaje. La atención al detalle en la animación del perro encadenado muestra su sufrimiento y su lucha, y crea una conexión emocional con el espectador.

Esta escena es crucial para el desarrollo de la historia, ya que proporciona un contexto emocional para la lucha del personaje principal y establece el papel del perro encadenado en la historia. La emotividad del acto y la calidad visual de la animación son elementos que ayudan a involucrar al espectador y a crear un lazo exaltado con los personajes de la historia.

Conclusiones

El aprendizaje el presente proyecto, me ha permitido corroborar que las Artes Visuales en especial la ilustración son parte fundamental para preservar de cierto modo la identidad cultural de una sociedad, se ha vuelto una herramienta de comunicación que permite salvar la identidad de una cultura.

Que el proceso y elaboración de un producto artístico como un cómic desarrollado bajo el concepto de precuela, necesita una serie de pasos. Desde la investigación de la leyenda su desarrollo, en base a esto la búsqueda de referentes permiten una estructura visual adecuada. El diseño de personajes junto con storyboard son procesos independientes pero complementarios ya que permiten contar de manera más acertada lo que se tiene en mente.

Teniendo en cuenta que, las gramáticas visuales aplicadas toman la composición de cada escena, permiten finalmente que todos estos pasos se conglomeren y den resultado visual atractivo y principalmente que la historia se cuente sola.

Además, los procesos análogos, los diferentes soportes y medios se volvieron importantes ya que se pudo practicar y concluir de mejor manera los formatos visuales que se le quiso dar a la precuela. Sin embargo, el proceso digital final es recurso significativo ya que enriqueció el resultado final.

Teniendo la idea puedo decir que este tipo de proyecto conlleva tiempo responsabilidad y recursos. Con un enfoque de rigor y mente controlada se comunica lo que se quiere, sin despreocuparse que se logre una obra excepcional y única.

Es importante destacar que la aceptación por el medio en el que se comunicó o se transmitió este cómic tubo bastante aceptación, recalcando que estamos en una época digital y es el mejor método de comunicación ya que se llega a diferentes públicos en varias partes del mundo.

Recomendaciones

Investiga y busca referentes visuales que te inspiren y ayuden a tener una idea más clara de lo que deseas plasmar.

Define el tema o la historia que quieres contar y representa gráficamente las ideas para tener una guía visual clara, esta se puede lograr con un machote.

Dedica tiempo a la creación de personajes y asegúrate de que sean coherentes con la narrativa, ya que determina bastante que el público a quien va dirigido se le facilite la interpretación.

Crea un storyboard que te ayude a planificar la secuencia de las escenas y a mantener una armonía visual en el producto final.

Prueba diferentes medios y soportes para encontrar el que mejor se adapte a tu proyecto.

Si utilizas herramientas digitales, asegúrate de conocerlas bien y de que sean útiles para tus necesidades.

Pedir una retroalimentación a otras personas de confianza que pueden darte una opinión honesta y constructiva sobre tu trabajo.

No te rindas ante los desafíos y sigue trabajando en tu proyecto hasta conseguir el resultado que deseas.

Referencias

(s.f.).

Andrade, O. (2008). *Loop*. Obtenido de https://www.loop.la/noticia.php?noticia_id=72

Ardila, R. (2017). La composición de la imagen como herramienta narrativa. *Proyecto de graduación*. (U. d. Palermo, Ed.) Buenos Aires. Obtenido de http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyctograduacion/detalle_proyecto.php?id_proyecto=4115

Arnheim, R. (2006). *Arte y percepción visual-Psicología de la visión creadora*. Madrid: Editorial Anaya. Obtenido de https://monoskop.org/images/9/9e/Arnheim_Rudolf_Arte_y_percepcion_visual.pdf

Astiberri Ediciones. (2019). *astiberri.com*. Obtenido de <https://www.astiberri.com/hacercomics/01.html>

Astudillo, A. (2019). Identidades refractadas en el espejo humeante de Eduardo Villacís. (U. R. Carlos, Ed.) *ASRI. Arte y Sociedad. Revista de Investigación.*, 213-228.

Bartual Moreno, R. (2008). ¿Es el cómic el único arte secuencial? Ecos de la secuencia en el arte pictórico. (Unam, Ed.) *Revista Digital Universitaria*, 9(6). Obtenido de <http://www.revista.unam.mx/vol.9/num6/art34/int34.htm>

Bellosta, S. (2011). *Saelcomic*. Obtenido de <https://saelcomic.webnode.es/un-poco-de-historia/el-comic-en-asia/>

Brooker, W. (2005). *Batman unmasked. Analyzing a cultural icon*. Nueva York: Continuum.

Casillas, E. (2017). Gerardo Vilches: «el guión es más que las palabras de un cómic». En R. Cactus (Ed.). Barcelona. Obtenido de <https://www.revistacactus.com/entrevista-gerardo-vilches-guion-mas-palabras-comic/>

CNICE. (2017). *BiblioTICteca*. Obtenido de <https://sites.google.com/site/luciaag2/elc%C3%B3micylaimagensecuencial>

Correa, J., Guerra, P., Vergueiro, W., Funes, V., Oyarzún, G., Leñero, F., & Ruiz, M. (2010). *El cómic, invitado a la biblioteca pública*. (CERLALC, Ed.) Obtenido de https://issuu.com/mejaico/docs/librocomic_digital

Delgado, L. (2010). Obtenido de <http://mundonegociable.blogspot.com/2010/02/12-la-ilustracion-actual-su-importancia.html>

Delgado, P. (06 de 06 de 2016). *Fahrenheit 451*. Obtenido de <https://abcblogs.abc.es/fahrenheit-451/arte/el-guion-de-comic.html?ref=https%3A%2F%2Fwww.google.com%2F>

Dibujarun. (2015). *comodibujarun.com*. Obtenido de <https://comodibujarun.com/boceto-en-miniatura/>

Eisner, W. (1985). *El cómic y el arte secuencial*. Barcelona: Norma.

- Eisner, W. (1996). *El cómic y el arte secuencial*. Colombia: Norma. Obtenido de <https://es.pdfdrive.com/el-comic-y-el-arte-secuencial-d158140165.html>
- Espinosa, G. (2009). *La ilustración como técnica aplicada a campañas de producción*.
- Ferrando, L., García, P., Matondo, S., Medina, F., Palacios, F., Serón, I., . . . Romero, A. (2016). Obtenido de <https://vellichormag.wordpress.com/2016/01/13/comics-y-estilo-arte-en-vinetas/#more-2139>
- Gilmore, M. (1986). Comic genius. *Rolling Stone*(470).
- Graffica. (2020). doi:<https://graffica.info/7-tips-para-dibujar-en-blanco-y-negro/>
- Guasch, A. (2003). Los estudios visuales. Un estado de la cuestión. *Estudios visuales*(1), 8-16.
- Harosteguy, R., Iaconis, M., Lucas, M., Martín, J., Nievas, M., & Carri, A. (2016). Discursos visuales en las historietas latinoamericanas. (U. N. Plata, Ed.) *JEIDAP*, 1-11.
- Herraíz, P. (2016). *Totenart*. Obtenido de <https://totenart.com/noticias/historia-y-caracteristicas-del-comic-y-la-ilustracion/>
- Huberman, G. D. (2012). *Arde la imagen*. Oaxaca: Ediciones Ve.
- Hurtado, M. (s.f.). (Alfa, Editor) Obtenido de <https://foroalfa.org/articulos/pdf/que-tipos-de-bocetos-se-utilizan-en-diseno-grafico.pdf>
- Johnsson, H. (1991). *La gestión de la comunicación*. Madrid: Ediciones de las Ciencias Sociales.
- La Imprenta*. (2019). Obtenido de <https://www.laimprentacg.com/quien-invento-la-imprensa/>
- Loor, M. (2014). Obtenido de <https://radiococoa.com/RC/la-antologica-de-villacis/>
- Martín, A. (2008). Scott McCloud -Entender el cómic: el arte invisible. *Revista de estudios sociales*(30), 124 -123. Obtenido de <http://www.scielo.org.co/pdf/res/n30/n30a12.pdf>
- Maza, A. (2013). Un acercamiento al cómic: origen, desarrollo y potencialidades. *Acotaciones*, 12-16.
- McCloud. (1994). *Understanding comics: The invisible art*. EE.UU.: Harper Paperbacks.
- McCloud, S. (1994). *Understanding comics: The invisible art*. Bilbao: Harper Paperbacks.
- McCloud, S. (2016). *Hacer cómics. Secretos narrativos del cómic, el manga y la novela gráfica*. Bilbao: Astiberri.
- McKenzie, A. (2005). *Cómo dibujar y vender Comic Strips*. España: Aboitiz-Dalmau Editores, S.L.
- Medina, P. (2012). Obtenido de http://www.ub.edu/las_nubes/archivo/14/medina14.html
- Méndez Albarracín, F. (2013). Méndez Albarracín, Fernando. (2013):" Ilustración de personajes de leyendas urbanas de la ciudad de cuenca, aplicados en postales didácticas para niños de 6 años". Cuenca.
- Menza, A., Sierra, E., & Sánchez, W. (2016). *La ilustración: Dilucidación y proceso creativo*.

- Kepes, 265-296. doi: 10.17151/kepes.2016.13.13.12
- Miño, M. (2014). *Ciencia ficción en Ecuador*.
- Mitchell, W. (2002). *Landscape and power*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Morales, m. (09 de 12 de 2018). La agitada vida de los manuscritos iluminados medievales. *El País*. Obtenido de https://elpais.com/cultura/2018/12/09/actualidad/1544390314_302871.html
- Muñoz, J. (2015). *uvadoc.uva.es*. (U. d. Valladolid, Ed.) Obtenido de <http://uvadoc.uva.es/handle/10324/13821>
- Nieto, C. (01 de 08 de 2016). *Carlos Nieto*. Obtenido de <http://carlosnietoart.es/guion-comic-parte-1/>
- Norma. (2017). *Norma editorial*. Obtenido de <https://www.normaeditorial.com/distribucion/moebius2012.pdf>
- Ortiz, D. (s.f.). Las ucronías de Eduardo Villacís. *El Comercio.com*. Obtenido de <https://www.elcomercio.com/tendencias/cultura/ucronias-de-eduardo-villacis.html>
- Peláez, C. (2014). La historieta. Breve recorrido histórico hasta nuestros días. (U. d. Málaga, Ed.) *Historias para mirar*, 3-14.
- Peña, V. (2003). Imagen narrativa: De la imagen prehistórica a las tecnologías de la imagen. *Ícono*, 14(1), 75-93.
- Peñalba, M. (2014). La Temporalidad en el cómic. *Signa*(23), 687-713.
- Pérez, J. C. (2015). El diseño gráfico en Batman: the Dark Knight Returns, de Frank Miller. (U. d. Málaga, Ed.) *I+Diseño*, 7(10). Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5087845>
- RAE. (2001). *Real Academia Española. Diccionario Usual*. Obtenido de <http://lema.rae.es/drae2001/srv/search?id=4cAkTgSVEDXX2CGGcrZC>
- Santibáñez, J. (2012). El cómic en Ecuador, una historia en génesis permanente. *Chasqui Revista Latinamericana de Difusión*(119), 23-42.
- Sarta, J. (2014). El arte secuencial como estrategia de acercamiento al lenguaje de señas colombiano . (U. P. Nacional, Ed.) Bogotá, Colombia. Obtenido de <http://repository.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/1341/TE-11265?sequence=1&isAllowed=y>
- Serrano, J. (2008). *guiadelcomic.com*. Obtenido de <http://www.guiadelcomic.com/frankmiller/index.htm>
- Solas, P. (s.f.). Obtenido de http://www.agifreu.com/docencia/lectures_complementaries/teoria_general_imagen.doc
- Sotelo, L. (2012). Los códices mayas prehispánicos en la era digital. *Revista digital*

- universitaria UNAM*, 13(12), 1-12. Obtenido de <http://www.revista.unam.mx/vol.13/num12/art115/index.html>
- Tillman, B. (2011). *Creative character design*. Waltham, Massachussets, Estados Unidos de Norteamérica: Focal Press.
- Universo, E. (24 de 12 de 2017). Religiosidad popular, tema de exposición en Quito. *El Universo*.
- Vilches, G. (2016). *El guión de cómic. Conversaciones con Enrique Sánchez Abulí, Antonio Altarriba, Juan Díaz Canales, Santiago García y David Muñoz*. Barcelona: Diminuta.
- Wambra. (06 de 02 de 2014). Eduardo Villacís: la historia pensada y re-pensada a través de la imagen. *Wambra*, . *Medio digital comunitario*.
- Wolk, D. (2007). *Reading comics*. Cambridge, EE.UU.: Da Capo Press.
- X.Colme. (2019). *xcolme.es*. Obtenido de <https://xcolme.es/ilustracion-digital/>
- Zabala, J. (14 de 04 de 2014). Pepo vs. la CCA. *El Telégrafo*.

Fuentes fotográficas

- Figura No. 1. *Los amores del Sr. Vieux Bois*. Rodolphe Töpffer, 1837. Recuperado el 05 de 07 de 2019 de <https://wikipedia.com>
- Figura No. 2. *Arte rupestre en las cuevas de Altamira*. Recuperado el 05 de 07 de 2019 de <https://rutasconhistoria.es>
- Figura No. 3. *Arte egipcio*. Recuperado el 05 de 07 de 2019 de <https://arkiplus.com>
- Figura No. 4. *Columna de Trajano*. Recuperado el 05 de 07 de 2019 de <https://googlesites.com>
- Figura No. 5. *Códice Maya*. Recuperado el 05 de 07 de 2019 de <https://muyinteresante.com.mx/>
- Figura No. 6. *Retablo (exvotos)*. Miguel de Santiago. Siglo XVII. Recuperado el 05 de 07 de 2019 <https://casadelacultura.gob.ec>
- Figura No. 7. *Cajón de San Marcos*. Fabricado a inicios del siglo XX. Recuperado el 05 de 07 de 2019 de <https://perusumaq.com>
- Figura No. 8. *Exvoto*. Arte popular quiteño. 1950. Recuperado el 05 de 07 de 2019 de <https://casadelacultura.gob.ec>
- Figura No. 9. *The Yellow Kid*. Nueva York. 1896. Recuperado el 05 de 07 de 2019 de <https://io9.gizmodo.com>
- Figura No. 10. *Tintin*. 1929. Recuperado el 07 de 10 de 2019 de <https://werewolf.co.nz/2011/06/tintin-in-wellywood/>
- Figura No. 11. *Captain Marvel*. Recuperado el 05 de 09 de 2019 de <https://www.wikiwand.com>
- Figura No. 12. *La Princesa Caballero*. Osamu Tezuka. Recuperado el 05 de 09 de 2019 de <https://comiccriticon.wordpress.com>
- Figura No. 13. *Mafalda*. Quino. Recuperado el 07 de 10 de 2019 de <https://www.2daylanguages>
- Figura No. 14. *Maus*. Art Spiegelman. Recuperado el 10 de 12 de 2019 de <https://elcorso.es/reportaje-maus-20-anos-y-un-pulitzer-despues/>
- Figura No. 15. *Panfleto*. Iván Valero Delgado. Recuperado el 10 de 12 de 2019 de <http://andresilval.blogspot.com/2013/07/el-comic.html>
- Figura No. 16. *La Línea (Selva)*. Wilo Ayllón. 1996. Recuperado el 07 de 10 de 2019 de <https://cienciaficcionecuador.wordpress.com>
- Figura No. 17. *Cuando en el Ecuador no se hablaba castellano*. Margarita Jaramillo. Recuperado el 10 de 12 de 2019 de <https://www.flipsnack.com/9E6767BA9F7/cuando-en-el-ecuador-no-se-hablaba-castellano.html>

- Figura No. 18. *Pekes*. Pedro Gambarotti Recuperado el 10 de 12 de 2019 de <http://comicclubguayaquil.blogspot.com>
- Figura No. 19. *Secreciones del mojigato*. Recuperado el 10 de 12 de 2019 de <https://pt.slideshare.net/hugoidrovo/secreciones-38234958/7>
- Figura No. 20. *Lesparragusanada*. Recuperado el 10 de 12 de 2019 de <http://lesparragusanada.blogspot.com/>
- Figura No. 21. Tipos de saltos o transiciones entre viñetas. Scott McCloud.1994. Recuperado el 05 de 12 de 2019 de <http://www.scielo.org.co/pdf/res/n30/n30a12.pdf>
- Figura No. 22. *Marvel Civil War*. Mark Millar y Steve McNiven. Recuperado el 20 de 01 de 2020 de <https://vellichormag.wordpress.com/2016/01/13/comics-y-estilo-arte-en-vinetas/#more-2139>
- Figura No. 23. *Ojo de halcón*. David Aja. 2013. Recuperado el 20 de 01 de 2020 de <https://vellichormag.wordpress.com/2016/01/13/comics-y-estilo-arte-en-vinetas/#more-2139>
- Figura No. 24. *Rachel Rising*. Terry Moore. 2011. Recuperado el 20 de 01 de 2020 de <https://vellichormag.wordpress.com/2016/01/13/comics-y-estilo-arte-en-vinetas/#more-2139>
- Figura No. 25. *Akira*. Katsuhiro Otomo.1982. Recuperado el 20 de 01 de 2020 de <https://vellichormag.wordpress.com/2016/01/13/comics-y-estilo-arte-en-vinetas/#more-2139>
- Figura No. 26. *The Wicked and the Divine*. Kieron Gillen y Jamie McKelvie. 2014. Recuperado el 20 de 01 de 2020 de <https://vellichormag.wordpress.com/2016/01/13/comics-y-estilo-arte-en-vinetas/#more-2139>
- Figura No. 27. *Brigada*. Enrique Fernández. 2012. Recuperado el 20 de 01 de 2020 de <https://vellichormag.wordpress.com/2016/01/13/comics-y-estilo-arte-en-vinetas/#more-2139>
- Figura No. 28. Bocetado en miniatura. Recuperado el 20 de 01 de 2020 de <https://graffica.info/7-tips-para-dibujar-en-blanco-y-negro/>
- Figura No. 29. *Batman: El regreso del caballero oscuro*. Frank Miller. Recuperado el 20 de 01 de 2020 de <http://www.guiadelcomic.com/frankmiller/index.htm>
- Figura No. 30. *El espejo humeante*. Eduardo Villacis. 2020. Recuperado el 20 de 03 de 2020 de <http://www.daportfolio.com/521424/gallery/916540#6>